

Práce se zabývá návrhem a následnou implementací real-time akční hry ve světě, který se nedá popsat klasickým třídimensionálním reálným lineárním vektorovým prostorem. Tato počítačová hra ovšem používá 3D zobrazování. Práce popisuje celý průběh vývoje: použití různých známých i vlastních technik, algoritmů a datových struktur. Při návrhu implementace různých částí také popisuje rozhodování mezi různými způsoby a rozebírá i ty nakonec nepoužité. Součástí díla jsou i umělé bytosti obývající město v tomto prostoru. Dále je zde i protivráč, který se snaží plánovat své kroky tak, aby zabránil hráčovi město obsadit a snaží se to udělat sám.