

Název práce: Wildmen: strategická hra v terraformovatelném světě

Autor: Filip Ressler

Katedra / Ústav: Katedra distribuovaných a spolehlivých systémů

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Pavel Ježek, Ph.D., Katedra distribuovaných a spolehlivých systémů

Abstrakt: Dnešní real-time strategie jsou založeny na konfliktu nepřátelených frakcí, kde proti sobě bojují armády jednotlivých hráčů. Nicméně, tyto strategické hry neobsahují jednotku, která by reprezentovala hráče. Takovou jednotku, která by měla schopnost měnit terén mapy, používat silné útoky na nepřátelské síly a jejíž ztráta by pro hráče znamenala prohru.

V této práci prezentujeme 2.5D real-time strategickou hru používající jazyk C# a .NET Framework, kterou lze hrát po síti s dalšími hráči. Tato hra se zaměřuje na schopnosti kritické jednotky reprezentující hráče, její útoky a schopnosti měnit terén. Tento projekt umožňuje upravovat a přidávat jednotky, budovy, zdroje a schopnosti jednoduše pomocí editace souborů XML, souborů obsahujících zdrojový C# kód a souborů s texturami.

Klíčová slova: Real-time strategie, multiplayer hra, terraformace mapy, modifikovatelná hra