

Cílem bakalářské práce je reimplementovat hru Dungeon Master. V současné době existuje již několik klonů této známé hry. Nicméně oproti nim se tato práce zaměřuje především na dále uvedené aspekty. Hra je naprogramována v jazyce C# s využitím platformy .NET. Dále celý engine je navržený směrem k udržitelnosti a rozšiřitelnosti, tzn. s využitím tohoto engine je možné vyrobit a vyvinout i jinou hru založenou na podobných základech. Ale především je jednoduché přidávat do engine nové funkce. Engine je také připravený na rozdílné vstupní formáty herních úrovní. Dále je také kompletně oddělena zobrazovací vrstva. Vzhledem k povaze projektu engine může sloužit jako ukázkový příklad použitelný při výuce programování.