

Název práce: Destroy The Castle: 3D hra inspirovaná hrou Magic Carpet

Autor: Simona Ondrčková

Katedra: Katedra distribuovaných a spolehlivých systémů

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

Abstrakt: Cílem bakalářské práce je vytvořit počítačovou hru na bázi hry Magic Carpet. Hra má dva hlavní programátorsky zajímavé aspekty: umělou inteligenci a editor. Umělá inteligence je založená na přístupech, které umožňují více typů přemýšlení nepřátel. Editor umožňuje tvorbu vlastních úrovní zámku, kouzel a monster.

Jako další cíl si bakalářská práce klade zjistit, zda se takovýto typ hry dá vytvořit v Unity a jaké to přináší problémy nebo naopak výhody. Postupně se zaměříme na jednotlivé problémy nebo rozhodnutí, které byly při programování potřeba udělat a jak jsme je vyřešili v rámci Unity.

Klíčová slova: 3D hra, kouzla, Zničte zámek, editor, Unity