



**MATEMATICKO-FYZIKÁLNÍ  
FAKULTA**  
Univerzita Karlova

## **BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

Jméno Příjmení

**Název práce**

Název katedry nebo ústavu

Vedoucí bakalářské práce: Vedoucí práce

Studijní program: studijní program

Studijní obor: studijní obor

Praha ROK

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval(a) samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

Beru na vědomí, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorského zákona v platném znění, zejména skutečnost, že Univerzita Karlova má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle §60 odst. 1 autorského zákona.

V ..... dne .....

Podpis autora

Poděkování.

Název práce: Název práce

Autor: Jméno Příjmení

Katedra: Název katedry nebo ústavu

Vedoucí bakalářské práce: Vedoucí práce, katedra

Abstrakt: Abstrakt.

Klíčová slova: klíčová slova

Title: Name of thesis

Author: Jméno Příjmení

Department: Name of the department

Supervisor: Vedoucí práce, department

Abstract: Abstract.

Keywords: key words

# Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b>	<b>2</b>
1.1	RTS hry . . . . .	2
1.1.1	Jednotky . . . . .	3
1.1.2	Budovy . . . . .	5
1.1.3	Suroviny . . . . .	6
1.1.4	Vývoj technologií . . . . .	7
1.2	Požadavky . . . . .	8
1.3	Cíle práce . . . . .	9
	<b>Závěr</b>	<b>10</b>
	<b>Seznam použité literatury</b>	<b>11</b>
<b>A</b>	<b>Přílohy</b>	<b>12</b>
A.1	První příloha . . . . .	12

# 1. Úvod

Strategické hry jsou žánrem, ve kterém hráči využívají svých mentálních schopností, především taktického a strategického myšlení, pro dosažení cíle. To je jedním z důvodů, proč je tento druh her oblíben mezi studenty naší fakulty. Naše práce se zaměří na ulehčení tvorby konkrétního poddruhu strategických her, a to *Real-time strategy* (RTS) her. K tomuto účelu bude vytvořena platforma rozšiřující herní engine UrhoSharp pro tvorbu RTS her. Oproti předešlým pracím, které se většinou zabývaly 2D RTS hrami, se my pokusíme vytvořit platformu umožňující tvorbu 3D RTS her.

## 1.1 RTS hry

Real-time strategy hry, v překladu strategické hry probíhající v reálném čase, jsou poddruhem strategických her ve kterém se změny stavu odehrávají v přímé závislosti na změně času v reálném světě. Tato vlastnost je odlišuje od tahových strategických her, ve kterých má hráč neomezenou dobu na přemýšlení o svém tahu, což mu umožňuje vymyslet optimální strategii. Reakce v reálném čase jsou náročnější jak pro hráče, který je často nucen použít suboptimální strategii, tak pro hru samotnou, která musí provádět výpočet dalšího stavu v omezeném čase a s omezeným výkonem, o který bojuje s vykreslováním hry. Stejně tak umělá inteligence hráčů musí reagovat na aktivity zbylých hráčů s omezeným časem a výkonem, což limituje množství dat a složitost výpočtu, které může umělá inteligence použít. Z tohoto důvodu je vývoj RTS her složitým procesem, spojujícím mnoho oborů.

Již od svého vzniku na konci osmdesátých let a začátku devadesátých let minulého století obsahovaly RTS hry několik konceptů, které lze nalézt v drtivé většině her tohoto žánru i dnes.

To do  
(??)

Těmito koncepty jsou:

- Výroba a ovládání jednotek s cílem ovládnutí části mapy a zničení nepřátelských jednotek a budov
- Stavba budov pro umožnění stavby nových druhů budov, jednotek či získání surovin
- Získávání surovin pro stavbu jednotek a budov
- Výzkum nových technologií

Základním stavebním kamenem RTS her je pečlivé vyvážení kombinace strategie/macromanagementu a taktiky/micromanagementu. Tyto pojmy bývají často špatně chápány a někdy zaměňovány, pokusíme se je proto konkrétně definovat. Strategii míníme rozhodnutí týkající se globálního průběhu hry. Taktika naopak zahrnuje konkrétní pozice konkrétních jednotek, jejich pohyb po mapě a spolupráci v jedné bitvě.

To do  
(??)

Mezi strategická rozhodnutí v RTS hrách patří kupříkladu které budovy hráč postaví, v jakém pořadí dané budovy postaví, které suroviny bude produkovat,

To do  
(??)

kteře suroviny vynechá, ktere jednotky bude rekrutovat a ktere vynechá. Tato 3 rozhodnutí jsou úzce propojena, protože výběr surovin určuje budovy, ktere bude hráč schopen postavit a typy jednotek, ktere bude moci zrekrutovat. Stejně tak výběr budov určuje suroviny, ktere hráč může produkovat a typy jednotek, ktere může zrekrutovat. .

To do  
(??)

Taktika/micromanagement je v RTS hrách reprezentován ovládáním jednotek, jejich přesné pozice, pohybu, směru útoku, používání schopností atd. Micromanagement lze ale vidět i v ekonomické stránce hry, kdy hráč

To do  
(??)

Nejlepším příkladem pro rozlišení pojmu strategie a taktiky je série her Total War, které kombinuje mód tahové strategie s módem real-time tactics (RTT). V jedné části hry hráč přebírá kontrolu nad celým svým národem, rozhoduje, které budovy budou ve kterých městech postaveny, které jednotky budou rekrutovány a kde budou které armády umístěny. V druhé části, při souboji nepřátelských armád, hráč přebírá kontrolu nad konkrétní armádou a ovládá jednotlivé bataliony, jejich umístění, pohyb a útoky v reálném čase.

Tento příklad nám také ukazuje sousední žánry her na spektru důležitosti strategie a taktiky. Na jedné straně máme tahové strategie, které oproti RTS minimalizují důležitost micromanagementu a soustředí se především na globální strategii. Tahové strategie se vyvinuly ze stolních her, od kterých přebraly velkou část svých herních mechanik. ?. Na druhé straně spektra máme RTT a turn-based tactics hry, které se zbavují strategických prvků v podobě surovin a budov, výměnou za větší taktické možnosti a detailnější ovládání jednotek. Příkladem čistě RTT her může být série Blitzkrieg . Nejznámějším zástupcem turn-based tactics her je série her X-COM.

To do  
(??)

Hranice mezi RTT a RTS není přesně definována, jedná se spíše o plynulý přechod mezi těmito dvěma žánry. Dnešní RTS hry bývají často kritizovány pro zvyšující se důležitost taktiky na úkor strategie, což je posouvá stále blíže k žánru RTT. Tento posun také mění schopnosti potřebné pro hraní těchto her. Postupný přechod k micromanagementu dává velkou výhodu hráčům s rychlejšími reakcemi místo hráčů schopných strategického myšlení.

Jako příklad RTS můžeme vzít hru *Dune II*, která je považována za první hru obsahující všechny prvky RTS. Samotný název "real-time strategy", poprvé použitý při propagaci této hry, je připisován prezidentu a spoluzakladateli Westwood Studios, *Brettu Sperrymu*. Toto studio následně využilo zkušenosti získané při tvorbě *Dune II* pro vývoj jedné z nejznámějších sérií RTS her, *Command & Conquer*.

To do  
(??)

Hlavní inspirací pro tvorbu platformy, a tím i pro typ her, které bude platforma nejjednodušeji podporovat, byla hra *Stronghold*. Na této hře, vydané v roce 2002, ukážeme blíže základní principy RTS her.

### 1.1.1 Jednotky

Jednotky jsou základním nástrojem hráče pro boj s nepřítelem. Pohybem po mapě, poškozováním ostatních jednotek a ničením budov jednotky umožňují hráči vést souboj s protivníkem, získat strategickou výhodu a následně vyhrát hru.

Hlavním odlišujícím prvkem od budov je možnost pohybu. Tento pohyb je nejčastěji řízen hráčem, ať už na úrovni příkazů jednotlivým jednotkám, tak na úrovni slučování jednotek do skupin a ovládání těchto skupin. Ve velké části RTS

her jsou jednotky schopny do určité míry autonomního rozhodování bez zásahu hráče, od střelby na cíl, který se ocitne v jejich dostřelu, po vyhledání krytu, pokud jsou pod palbou. Dobrým příkladem jednotek s vysokou autonomií je série Company of Heroes, kde jednotky automaticky vyhledávají krytí, rozutečou se, pokud jsou pod palbou dělostřelectva, a v případě příliš velkých ztrát utečou z boje.

Tato autonomie má ale svou cenu, a to v nepředvídatelnosti chování jednotek. Při jednoduché umělé inteligenci jednotek je hráč schopen předvídat jejich chování a využít ho pro svůj prospěch. Naopak při složité umělé inteligenci, jako právě v případě Company of Heroes, je hráč často nucen provést více pokusů při vydávání rozkazu, protože není schopen jednoduše odhadnout chování jednotky. Tato skutečnost činí hry často realističtější, protože simuluje chování reálných vojáků, kteří rozkaz interpretují a implementují podle svého, není ale vhodná pro souboje více hráčů, a už vůbec ne více hráčů na profesionální úrovni.

Jako příklad jednoduché umělé inteligence jednotek můžeme vzít hry Starcraft a Warcraft od společnosti Blizzard. Zde se jednotky chovají velice předvídatelně, splňují přesně hráčovi rozkazy a nedělají nic navíc, což umožnilo hře Starcraft II vytvořit jednu z prvních masivních e-sport scén na světě. ?

Pro RTS hry je možnost produkce nových jednotek jednou z definujících vlastností. Existuje několik systémů produkce jednotek, úzce svázaných se systémem surovin v dané hře. Od kontinuální produkce, kde hráč zvolí produkované jednotky a suroviny jsou spotřebovávány v průběhu produkce, po diskrétní produkci, kde hráč musí vlastnit všechny suroviny potřebné pro výrobu dané jednotky při začátku produkce a všechny suroviny jsou odečteny v jeden okamžik. Kontinuální systém umožňuje hráči naplánovat produkci armády v předstihu, i když v daném okamžiku nevlastní dostatečné suroviny. Naopak při diskrétní produkci je hráč nucen čekat do chvíle, kdy má všechny suroviny, a až poté může začít s produkcí.

To do  
(??)

Možnosti produkce jednotek také mění taktické volby hráče. Jednotky nemají hodnotu pouze podle své výkonosti v boji, ale také podle doby a ceny produkce. Hráč je mnohem ochotnější obětovat velké množství levných, rychle obnovitelných jednotek než drahých a vzácných jednotek. Hodnota jednotky také může být pro každého hráče různá, podle jeho aktuální ekonomické situace, dostupnosti surovin a podle strategie zvolené nepřítelem. Čas pro produkci jednotek omezuje rychlost změny strategie v reakci na nepřítelovu strategii.

Poměr ceny produkce jednotek a ceny vyzkoumání nových jednotek je jedním z hlavních faktorů určujících strategické možnosti hráče. Při levných jednotkách a drahém postupu je nejlepší strategií výroba velkého počtu dostupného typu jednotek místo odemykání nových silnějších jednotek. To poté vede k tomu, že ve velké většině her se hráči nikdy nedostanou k vývoji nových jednotek a hra skončí porážkou jednoho z hráčů pomocí starších jednotek. Oproti tomu při velké ceně produkce oproti levnějšímu odemykání nových silnějších typů probíhá hra často bez větší konfrontace hráčů až do vyzkoumání posledního stupně jednotek, po kterém pak hráči mohou dedikovat všechny suroviny pro výrobu.

Počet jednotek je často limitován, jak pro účely vyvážení hry, tak pro omezení zátěže hardwaru. Z hlediska vyvážení síly jednotek umožňuje limit na počet jednotek předejít tzv. "Zergu", kdy hráč vytvoří obrovské množství levných jednotek, které následně převálcují jakýkoli odpor. Z hlediska hardwarové náročnosti je účel limitu vcelku zřejmý, protože každá jednotka zabírá určité množství paměti



a výpočetního výkonu.

Hráč často začíná s malým počtem jednotek, jejichž účelem je zamezit tzv. Rush strategii, ve které je cílem vytvořit co nejrychleji co nejvíce levných jednotek a zničit nepřítele ještě před tím, než je schopen začít produkovat své jednotky.

Ve hře Stronghold začíná hráč hru s malým počtem jednotek z výše uvedeného důvodu. Ve hře Stronghold Crusader, s kterou je autor nejvíce seznámen, jsou jednotky dvojího typu. Prvním typem jsou arabské jednotky, produkované v arabských kasárnách, které stojí pouze zlatáky. Druhým typem jednotek jsou křižácké jednotky, produkované v křižáckých kasárnách, které jsou o řád levnější ve zlatácích než jejich arabské protějšky, ale navíc stojí zbraně a brnění, které je potřeba vyrábět. Arabské jednotky je bohatý hráč schopný rekrutovat velice rychle, a tím vytvořit velkou armádu ve velice krátkém čase. Křižácké jednotky jsou o něco silnější, ale jejich produkce je omezena výrobou zbraní a brnění, není tedy možné bez předchozí přípravy rychle vytvořit armádu křižáckých jednotek. Toto je jeden z příkladů strategického rozhodnutí, které musí hráč učinit, a to zda bude produkovat ve zlatě levnější, silnější, ale časově a surovinově náročnější křižácké jednotky, nebo se bude soustředit na vydělávání zlata a rychlou produkci slabších arabských jednotek.

Jednotky mají jako ve většině RTS her určitý počet hit pointů, které s každým obdrženým zraněním ubývají, dokud není jednotka zabita. Poškození je určeno typem jednotky, kde každá jednotka má skrytý modifikátor poškození, které obdrží z různých zdrojů. Toto je příklad abstraktního balancingu.

Počet jednotek je omezen na 1000 pro každého hráče, především pro omezení hardwarové náročnosti.

To do  
(??)

### 1.1.2 Budovy

Stavba budov představuje jednu z hlavních prezentací hráčovi strategie. Podle postavených budov lze často vcelku přesně odhadnout, jakou strategii hráč zvolil, čímž je umožněno nepřítelům reagovat a adaptovat svou strategii odpovídajícím způsobem.

Budovy jsou často uspořádány do postupně se zlepšujících úrovní, které jsou zpřístupňovány výzkumem nových technologií. Každá z úrovní obsahuje řadu rozdílných budov, umožňujících zvolit různé strategie.

To do  
(??)

Při této volbě lze ale narazit na problém, kdy je hráč nucen zvolit svou strategii před tím, než nalezne protivníky a tedy před tím, než může vidět jejich strategii. Tento problém je velmi výrazný při tzv. “rock-paper-scissors” strategiích, kde strategie 1 poráží strategii 2, strategie 2 poráží strategii 3 a strategie 3 poráží strategii 1. V tuto chvíli hra degeneruje v loterii, zda hráč náhodně vybere správnou strategii porážející tu vybranou nepřítelem. Pro prevenci tohoto problému mají často počáteční úrovně strategií pouze malé rozdíly v síle, což umožní hráčům reagovat a změnit svoji strategii před tím, než je rozdíl mezi jejich silami neúnosně velký. ?

Funkce budov:

- Produkce jednotek
- Vylepšování jednotek
- Produkce surovin

- Uskladnění surovin
- Obrana
- Stavba budov
- Zkoumání technologií

Ve hře Stronghold jsou všechny budovy dostupné od počátku hry. Budova může mít restriktce na místa, kde je dovoleno ji postavit. Tyto restriktce mohou být na typ terénu, sousedící budovy či vzdálenost od hráčovi tvrze. Pro stavbu většiny budov jsou potřeba suroviny, uskladněné v hráčově skladišti, zbrojárně či sýpce. Až na výjimky lze budovy poškodit a následně zničit, některé všemi druhy jednotek, jiné mají omezení na druh jednotek, který je schopen je poškodit. Například hradby a věže je možné ničit pouze pomocí obléhacích zařízení.

To do  
(??)  
To do  
(??)  
To do  
(??)  
To do  
(??)

### 1.1.3 Suroviny

Resource management je přítomný ve všech hrách tohoto žánru již od jeho vzniku. Od koření v Dune II, přes zlato a dřevo ve Warcraft 3, po všechny typy surovin ve hře Stronghold, získávání surovin je jednou z hlavních motivací konfliktu v RTS hrách.

Systémy surovin lze rozdělit podle způsobu získávání a počtu typů surovin.

Podle způsobu získávání můžeme systém surovin rozdělit na

1. Aktivní získávání surovin
2. Pasivní získávání surovin

Při aktivním získávání surovin existuje ovladatelná herní entita, která svým pohybem mezi pozicemi na mapě přináší suroviny. Tento pohyb může být ovládán hráčem, ale nejčastěji dokáže pracovat jednotka samostatně. Příkladem může být Warcraft, kde speciální jednotky získávají dřevo a zlato přenášením z lesů/dolů do hráčovy hlavní budovy.

Při pasivním získávání přibývají suroviny bez akcí entit, pouze díky vlastnictví určité části mapy nebo druhu budovy. Zdroj bývá nekonečný nebo skoro nekonečný, poskytující suroviny do obsazení nebo zničení zdroje.

Každý z těchto stylů podporuje jinou strategii kontroly mapy.

Při aktivní získávání surovin je celkový zisk nejčastěji omezen počtem jednotek pracujících na dané surovině, což umožňuje hráči bránit pouze několik málo pozic, mezi kterými se tyto jednotky pohybují, čímž umožňuje hráči postavit svoji ekonomiku z velké části bez ohledu na akce nepřítelů.

Pasivní získávání surovin naopak nutí hráče obsazovat a kontrolovat mnoho částí mapy, které slouží jako zdroje surovin, jak pro svoje vlastní potřeby surovin, tak pro odepření daného zdroje nepříteli. Toto vede k velice hektickému průběhu hry, kdy hráč paralelně vede souboj na mnoha frontách pro obsazení co největší části mapy a získání výhody v počtu surovin.

Tyto dva styly systému získávání surovin lze také kombinovat. Získání pasivního zdroje může sloužit pro uvolnění zdrojů dedikovaných pro aktivní získávání surovin, naopak ztráta pasivního zdroje může být nahrazena zvýšením výkonu aktivního zdroje.

Větší počet druhů surovin by měl hráči umožnit strategicky se rozhodnout, které suroviny bude získávat a které bude ignorovat. Toto rozhodnutí následně ovlivní typy jednotek a budov, které hráč bude stavět a tím i celou strategii dané hry. Zde může nastat problém, kdy hra nutí hráče získávat všechny druhy surovin a neumožňuje hráči vybírat si. Tím je ztracena výhoda více surovin a strategie při hraní této hry budou velice podobné strategiím pro hry s jedním druhem surovin.

### 1.1.4 Vývoj technologií

Volba vyzkoumaných technologií důležitou součástí strategické části RTS her.

Technologie jsou často uspořádány ve stromové struktuře, kde vyzkoumání technologie v rodičovském uzlu odemyká technologie ve svých synech. Každé větvení představuje možné rozhodnutí hráče, kterou z větví bude dále zkoumat. V některých hrách bývají dokonce větve výlučné, tedy vyzkoumání jedné větve zamkne přístup k vyzkoumání jiné větve.

Vyzkoumání technologie může mít mnoho různých efektů. Nejčastějším efektem bývá odemknutí nového typu jednotek nebo budov. Další možností je změna vlastností již vlastněných jednotek nebo budov. V neposlední řadě pak může vyzkoumání technologie odemknout nové schopnosti nebo kouzla, které hráč může následně použít při taktických soubojích.

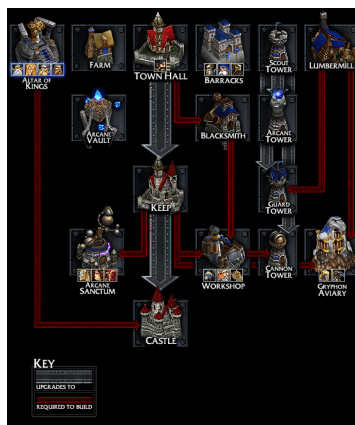
Explicitní strom technologií, přítomný např. ve hrách série Civilisation, se v RTS hrách vyskytuje spíše výjimečně. Nejčastěji je odemykání nových typů jednotek a budov umožněno stavbou určitého typu budovy nebo dosažení určitého stupně vylepšení již existující budovy. Jako příklad můžeme vzít Warcraft 3, kde závislosti budov na stupních vylepšení a existenci jiných budov tvoří strom technologií.

Obrázek 1.1: Výřez stromu technologií ze hry Civilisation V



Ve hře Stronghold vývoj technologií také není explicitně přítomen, přístup k novým typům jednotek a budov je místo toho znemožněn dostupností surovin a nutností výstavby řetězce pro produkci určitých druhů surovin.

Obrázek 1.2: Budovy a závislosti mezi nimi tvořící obdobu stromu technologií ve hře Warcraft 3



## 1.2 Požadavky

Žánr RTS her, jak jsme jej popsaly v předešlé sekci, je pro tvorbu jednoho frameworku podporujícího vývoj všech RTS her příliš rozsáhlý a zahrnuje hry s příliš rozdílnými požadavky na vývoj. Proto jsme se rozhodli v naší práci implementovat framework umožňující vývoj podmnožiny žánru RTS, a to 3D RTS her pro jednoho hráče s mapou rozdělenou na homogenní čtvercové dlaždice.

Náš framework bude tedy poskytovat prvky společné hrám tohoto druhu, přičemž bude umožňovat vývojáři hry co největší možnosti pro rozšíření poskytovaných prostředků s co možná nejmenším omezením na mechaniky her vyvíjených za pomoci našeho frameworku.

Hlavním cílem našeho framework je možnost využití .NET Frameworku pro vývoj pluginů, které poté spolu s assety a metadaty vytvoří balíček. Tento balíček poté hráč bude moci přidat do své hry, čímž získá přístup k novým jednotkám, budovám, mapám, typům dlaždic, surovin a oponentů.

Pro implementaci jsme se rozhodli použít UrhoSharp engine, nad kterým postavíme náš framework a pokusíme se zjednodušit využití tohoto engine pro tvorbu našeho poddruhu RTS her.

1. Z pohledu tvůrce balíčku bude náš framework sloužit jako knihovna, spouštějící tvůrcovi funkce v reakci na události nastávající ve hře. Dále bude poskytovat implementaci herní mapy a centrálního registru všech entit, do kterých se logiky jednotek, budov a hráčů budou schopny dotazovat na aktuální stav hry. Pro předejití opakované implementace každým tvůrcem her bude dále poskytovat základní komponenty, umožňující pohyb jednotek po mapě, pohyb projektilů po balistických křivkách a výpočty cílů podle pohybu jednotek, automatickou střelbu na cíle, . V neposlední řadě bude umožňovat ukládání a zpětné načítání aktuálního stavu hry, spolu s rozhraním pro ukládání a zpětné načítání stavu logiky definované tvůrcem hry.

To do  
(??)

Dále framework z pohledu tvůrce balíčku bude sloužit jako spustitelný software, poskytující editor mapy, spolu se základní implementací nástrojů pro její editaci, umožňující změnu výšky jednotlivých rohů dlaždic, dlaždic jako celku nebo i skupin dlaždic. Dále bude umožňovat takto vzniklý hrubý terén zarovnat. Spolu s těmito nástroji pro změnu tvaru terénu bude umožňovat

změnu typu na všechny typy dlaždic definované v aktuálně používaném balíčku. Tvůrcům balíčků bude umožněno odebírat tyto základní implementace a přidávat odvozené nebo úplně nové editační nástroje, které pak budou schopni použít při tvorbě map v našem editoru.

Formát uložení hry bude veřejně známý, bude tedy možné vytvářet nezávislé nástroje pro tvorbu a editaci map.

2. Z pohledu hráče bude framework jako samostatný spustitelný software umožňovat načítání balíčků, editaci map připravených tvůrcem balíčku, vytváření úplně nových map používajících jednotky, budovy, oponenty a typy dlaždic poskytnuté tvůrcem balíčku a následné spuštění všech takto získaných map. V průběhu hry potom bude umožňovat uložení aktuálního stavu hry a následné načtení tohoto stavu.

Pro ukázkou bude vytvořena jednoduchá hra, demonstrující možnosti našeho frameworku.

To do  
(??)

## 1.3 Cíle práce

Cílem této práce je vytvořit framework pro vývoj 3D RTS her pro jednoho hráče, umožňující vývojářům vytvářet hry jako separátně distribuované balíčky, které bude poté koncový uživatel schopen připojit do našeho frameworku nainstalovaném na uživatelově počítači.

Při tvorbě balíčků bude umožněno tvůrci použít .NET Framework pro vytvoření Umělé inteligence jednotek, budov a AI hráčů, dále pro přidání nástrojů do editoru map a kontrolu průběhu hry.

To do  
(??)

Požadované vlastnosti frameworku:

1. Vlastnosti pro tvůrce balíčků:
  - (a) Framework musí umožňovat přidávání balíčků za běhu, obsahujících nové typy jednotek, budov, dlaždic, projektilů a hráčů spolu s jejich modely, texturami a AI.
  - (b) Framework musí umožňovat použití přidaných balíčků pro tvorbu map a uložení vytvořených map do balíčku použitého pro jejich vytvoření
  - (c) Editor map musí být rozšiřitelný pomocí pluginů z balíčku.
  - (d) Herní user interface musí umožňovat rozšiřitelnost pro tlačítka, okna a další grafické prvky přidávané tvůrcem.
2. Vlastnosti pro koncového hráče:
  - (a) User interface pro stolní počítače, umožňující vybírání balíčků, map a oponentů, dále načítání a ukládání her, a nastavování zobrazení hry.
  - (b) Herní user interface musí obsahovat minimapu, poskytující hráči přehled o větší části mapy než kterou vidí vlastní kamerou.
  - (c) Ovládání kamery umožňující klasický top-down pohled, volné poletování kamery po mapě a následování jednotky
  - (d) Ukládání a načítání hry

# Závěr

# Seznam použité literatury

## A. Přílohy

### A.1 První příloha