

Generování 2D map pro počítačové hry

Kryštof Glos

vedoucí: Ing. Michal Matýšek

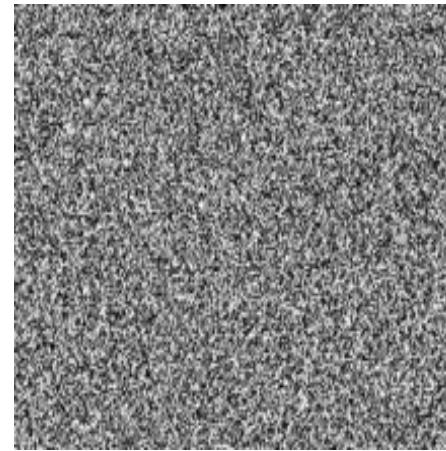


- Algoritmus
- Hra
- Rozvoj hry
- Zveřejnění

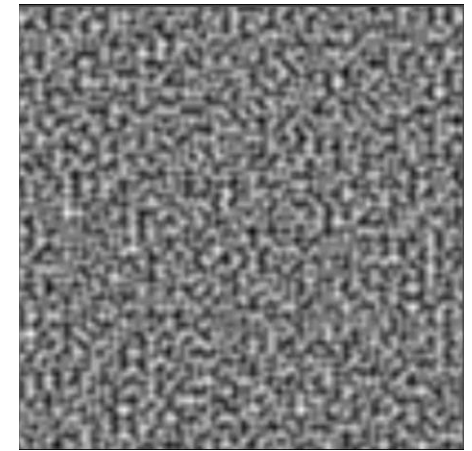


RimWorld

- Engine
- Šum
- Výškové mapy
- Ovládání

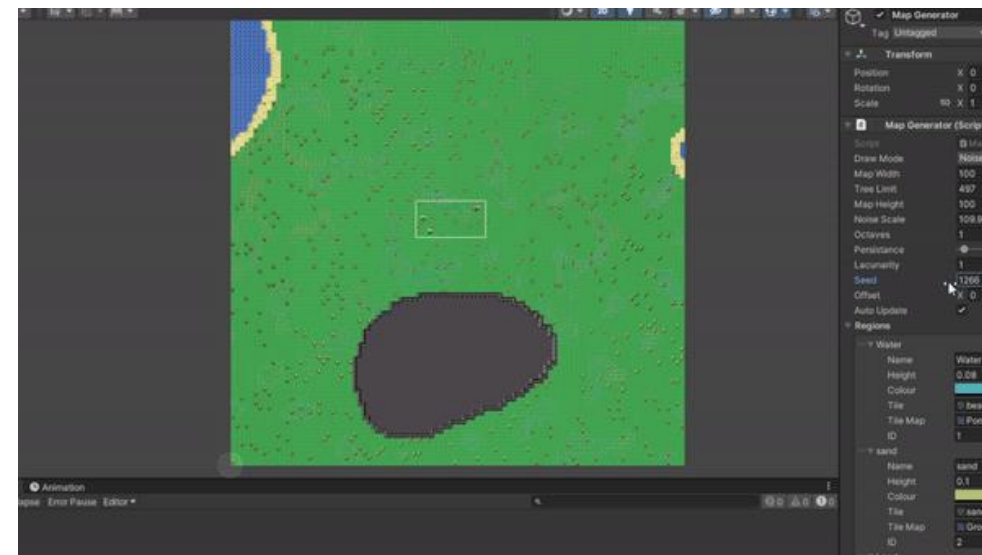


Bílý šum



Perlinův šum

- Generování mapy
- Rozestavení stromů
- Ovládání



- UI
- Růstový systém
- Interakce s objekty
- Náhodné události



