



# TauCetiF2 – budovatelská počítačová hra se strategickými prvky

autor: Pavel Halbich | vedoucí: Mgr. Pavel Ježek, Ph.D. | 2017



## Úvod

V době vzniku této práce jsou velice populární hry s otevřeným světem. Lákají hráče na obsáhosť světa a možnost nelineárního řešení problémů a herních úkolů. Her s otevřeným světem najdeme nepřeberné množství v různých herních žánrech. My se zaměříme na podmožinu her, které kromě otevřeného světa nabízí také možnosti budování struktur a vyžadují od hráče netriviální styl hraní, který mu umožňuje ve hře přežít. V herním průmyslu se tyto hry často označují jako sandboxové, s budováním, s průzkumem prostředí, o přežití. Autor této práce má tento typ her v oblibě a rád by touto prací představil svoji vizi dalšího možného rozvoje her tohoto žánru. Cílem práce by měla být implementace nového herního principu stavění, které současné herní tituly nenabízí.

V práci se budeme zabývat několika různými hrami, které však mají několik společných vlastností. Jedním ze základních konceptů je využívání herních bloků. Dalším význačným prvkem je způsob integrace herních bloků do herního prostředí. Některé hry jsou celé tvořeny bloky, jiné se snaží dosáhnout vyššího stupně realismu ve hře a bloky využívají pouze pro konstrukci různých herních objektů. Důležitým tématem této práce tedy bude rozbor systému bloků a práce s nimi a popis hráčských problémů způsobených danými koncepty. V další části práce pak navrhнемo a implementujeme vlastní řešení.

## Současný stav

Lorem ipsum  
stav

## Architektura

Lorem ipsum  
arch

## C++

Lorem ipsum  
arch

1. dolor sit
2. samet

## Blueprint

Lorem ipsum  
bp

- dolor sit
- samet

## Cíle

V rámci práce jsme identifikovali následující cíle práce:

- 1.Bloků a herní svět
  - Způsob řešení proměnlivé velikosti bloků
  - Umístění bloků v herním světě
  - Skládání bloků do struktur
  - Komunikace bloků
  - Interakce s bloky
  - Denní cyklus
  - Proměnlivé počasí
  - Použitelné datové struktury vzhledem k ostatním částem hry
- 2.Inventář
  - Automatizovaná správa inventáře
  - Stavitelné a umístitelné bloky
- 3.Herní postava
  - Inventář herní postavy
  - Vlastnosti postavy jako např. zdraví
- 4.Ostatní herní prvky
  - Systém ukládání a načítání hry
  - Kreativní herní módy
  - Herní tutorial
- 5.Případné prvky navíc, které se ve hrách běžně vyskytují
  - Lokalizace hry do různých jazyků
  - Hudba ve hře
- 6.Zhodnocení práce
  - Získat a zhodnotit zpětnou vazbu (dotazník)

## Obrázky ze hry

Lorem ipsum  
obrazky

## Závěr

Lorem ipsum  
zaver