

V této práci jsme navrhli a implementovali v herním enginu Unity demo verzi rogue-like tower defense hry. Využili jsme různé techniky procedurálního generování, včetně wave function collapse a simulovaného žíhání, ke generování terénu a cest pro útočníky. Také jsme vyvinuli algoritmus pro procedurální generování složení vln útočníků. Implementovali jsme hlavní herní systémy, včetně správy surovin, umisťování věží a výrobních budov, speciálních schopností útočníků a systému sbírání náskresů nových budov. Dále jsme vytvořili jednoduchý tutorial, který naučí hráče, jak hru hrát. Nakonec jsme provedli playtest k získání zpětné vazby, který nám umožnil ověřit návrhová rozhodnutí a identifikovat důležité oblasti pro zlepšení, například uživatelské rozhraní a systém správy surovin.