

Real-time strategie (RTS) jsou v posledních letech na vzestupu, ale nástrojů k jejich výrobě je málo. Tato práce představuje sadu nástrojů pro tvorbu 2D RTS her v Godot enginu a zvoleným jazykem je C#. Sada nástrojů obsahuje šablony pro jednotky, budovy, schopnosti, útoky, lidské a AI hráče, mapy, menu a uživatelská rozhraní s příklady jejich použití v demo hře a uživatelskou i programátorskou dokumentací a zároveň jsou open source a umožňují tak maximální modularitu. Použití této sady umožňuje uživateli začít s vývojem hry a prototypováním okamžitě a neztrácet čas s technikáliemi.