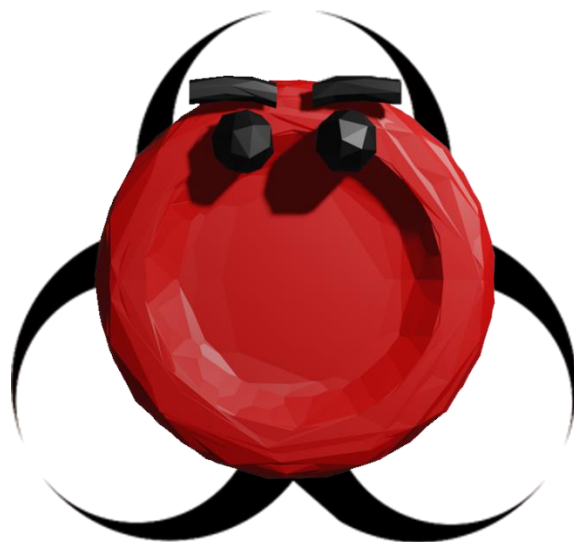


Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Katedra aplikovanej informatiky



CELL SPACE

Obrázok z hry do pozadia

TDD

Nikolas Gyepes
David Švec
Timea Danišová
Ľubomír Lehota
2022/2023
3. Ročník

TECHNICAL DESIGN DOCUMENT

ZÁKLADNÉ INFORMÁCIE

Cieľová platforma: Windows, Web

Ovládanie hry:

- Pohyb – W,A,S,D
- Skok – Space
- Ovládanie kamery – Myš
- Špeciálna akcia – E/LMB

Natívne rozlíšenie: 1920x1080

MINIMÁLNE HARDVÉROVÉ POŽIADAVKY

Procesor (CPU): Intel Pentium N6000

Grafický procesor (GPU): Integrovaná

RAM: 4GB

HDD voľné miesto: 250MB

TECHNOLÓGIE A NÁSTROJE POUŽITÉ PRI VÝVOJI HRY

Nástroj pre vývoj hry: Unity, Visual Studio Code

Nástroje pre vývoj 2D alebo 3D grafiky: Blender, Photoshop

Nástroje použité pre vývoj zvukov a hudby: Audacity

ĎALŠIA CHARAKTERISTIKA

Programovanie: Jazyk C# v kombinácii s enginom Unity

Animácie: Použité z platformy Adobe Mixamo s úpravami v softvéri Blender

Zvuky: freesound.org, chosic.com

Lokalizácia: Anglická, Slovenská

Iné: