

Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave  
Katedra aplikovanej informatiky

# CELL SPACE

## 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