

LEXIKÓN

Tím 4





Náš tým





Ivan BOREC - Tím líder a Herný dizajnér

- Generovanie pismen
- Sloty pre pismena, získavanie stringov z hracieho poľa
- Centralizácia premenných do GameManager
- ContinueButton v MainMenu
- RerollButton animacia a funkcionalita
- Mergovanie vetiev





Jakub KERUL' - Zvukový a Webový dizajnér

- Zvuková a hudobná stránka projektu
- Tvorba **originálnej hudby** pre hru (atmosféra, tempo, emócie)
- Návrh a implementácia **sound efektov** (interakcie, pohyb, udalosti)
- Práca v **DAW prostredí** – skladanie, vrstvenie zvukov, mix
- Príprava **textového dokumentu so slovami/lyrikou**
- Zabezpečenie konzistencie zvuku s herným prostredím





Bahdan RYCHAK - Level dizajnér

- Implementácia všetkých UI prvkov a asetov vyvinutých Martinom
- Vývoj animácií hlavného hráča a príšery (pohyb, úder, smrť, čakanie)
- Implementácia hudby a zvukových efektov vyvinutých Jakubom
- Práca s Git a Github v rámci tímu, riešenie problémov so zlúčením verzií.
- Vývoj a implementácia podmienok výhry a prehry.
- Pomoc pri vývoji skriptov a vývoji ostatným členom tímu.





Denis NÉMETH - Programátor mechaniky hry

- Algoritmizácia
- Shop funkcionalita (napr. HelpUI.cs, ShopManager.cs, [ShopUI.cs](#))
- Práca s accept button, algoritmus na vyhľadávanie slov v súbore
- DizenSlot a MäkčeňSlot implementácia (napr. [AccentSlot.cs](#))
- Text Score -> HP bar
- Reset písmen a útokov
- Implementácia funkcií v rámci iných skriptov v projekte





Martin PESCHL - Grafický dizajnér

- 2D Pixelová Grafika
- Návrh a realizácia jednotlivých assetov:
 - Ikony
 - Rámy
 - Logo
 - Tlačítka
 - Menu
 - Pozadie
- Úprava assetov:
 - Úprava vizuálneho prevedenia rytiera



PÝTAJTE SA NÁS



ĎAKUJEME ZA POZORNOST