

LEXIKÓN

Tím 4





Náš tým





Jakub KERUL' - Zvukový a Webový dizajnér

- Venujem sa tvorbe webových stránok a zvukovému dizajnu.
- V projekte budem vytvárať zvukové efekty a hudbu, ktorá umocní herný zážitok, a zároveň postavím webovú stránku pre našu hru.
- Chcem, aby hra ponúkala komplexný audiovizuálny zážitok.





Ivan BOREC - Tím líder a Herný dizajnér

- Moja úloha je koordinovať tímovú prácu, zabezpečiť komunikáciu a dohliadať na dodržiavanie termínov.
- Mojím cieľom je vytvoriť prostredie, v ktorom môže každý člen tímu naplno rozvinúť svoj potenciál a prispieť k vytvoreniu hry, na ktorú budeme všetci hrdí.





Bahdan RYCHAK - Level dizajnér

- Mám skúsenosti s programovaním v jazykoch Python, C++, JavaScript a s frameworkmi Django a SwiftUI.
- V projekte sa zameriavam na návrh hernej logiky, implementáciu mechaník a technickú stránku vývoja.
- Chcem vytvoriť hru, ktorá je technicky vyspelá a zároveň intuitívna pre hráčov.





Denis NÉMETH - Programátor mechaniky hry

- Zaujíma ma pochopenie logiky vývoja hier a ich architektúry.
- V projekte sa sústredím na návrh herných algoritmov, štruktúru kódu a integráciu jednotlivých komponentov.
- Chcem sa naučiť pracovať s hernými enginmi a aplikovať algoritmické koncepty v praxi.





Martin PESCHL - Grafický dizajnér

- Som 3D grafik so skúsenosťami s tvorbou prostredia a herných objektov v Blenderi.
- V projekte budem vytvárať vizuálne elementy hry – postavy, prostredie a textúry.
- Mojím cieľom je pretvoriť náš herný koncept do pútavej vizuálnej podoby.





CIEĽ projektu

- Naším cieľom je vytvoriť funkčnú demo verziu hry **Lexikón**
- Je to slovná výzva, ktorá kombinuje zábavu so vzdelávaním a rozvojom jazykových schopností.
- Projekt zároveň slúži ako priestor na učenie sa práce v tíme, zvládnutie nástrojov Unity a Git, a získanie praktických skúseností s vývojom hier.

PÝTAJTE SA NÁS



ĎAKUJEME ZA POZORNOST