

Tímový projekt RALR (Reborn as a Lonely Robot)



Tím - 3

Horváth

Šemoda

Hlavačka

Talyzina

Geschwandtner

O projekte

- 2D platformová hra so zameraním na atmosféru a emócie
- Kombinácia akcie a súbojov s bossmi
- Postupné odhaľovanie príbehu cez prostredie, cutscény a vizuálne prvky
- Futuristický minimalistický vizuálny štýl
- Dôraz na hráčsky zážitok, plynulosť pohybu a vyváženú obtiažnosť
- Každý level je navrhnutý tak, aby posúval herný aj príbehový vývoj

Myšlienka projektu



1. Hra ukazuje, že aj v chladnom, futuristickom svete má vzťah a empatia hodnotu
2. Prekonanie osamelosti

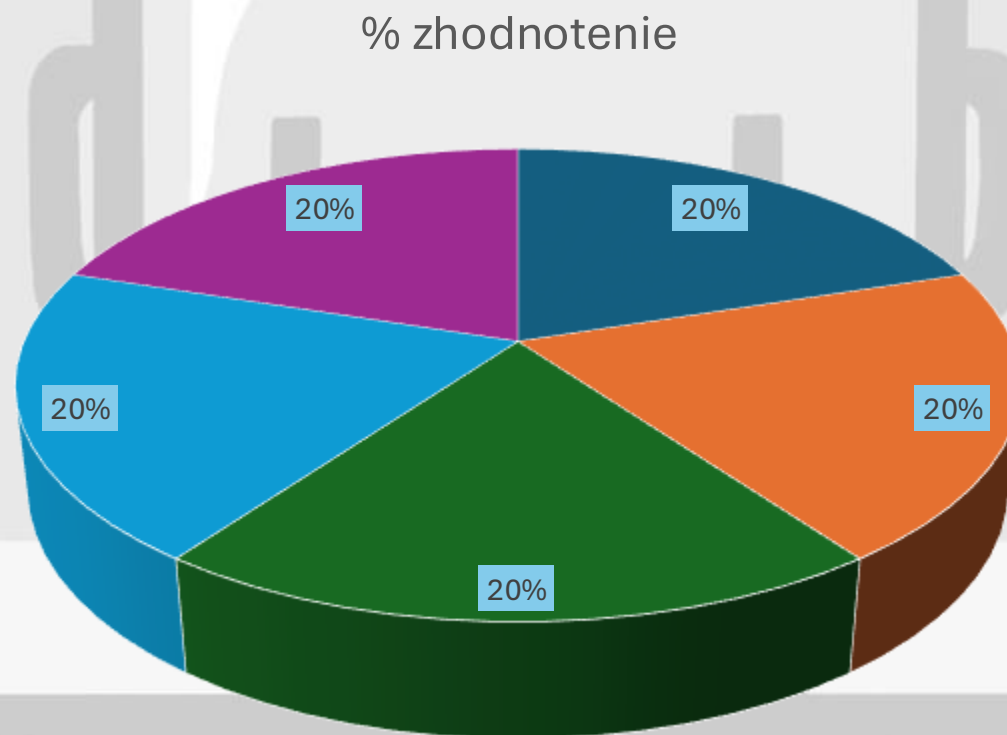
Zhodnotenie projektu

- Plán riešenia:

1. Na začiatku sme zvolili tému projektu, vedúceho tímu a rozdelili role podľa zručností
2. Projekt sme rozdelili na týždenné fázy vývoja s jasne stanoveným harmonogramom
3. Paralelne prebiehal vývoj hry (programovanie, grafika, zvuk) a tvorba levelov
4. Každý týždeň sme na stretnutiach kontrolovali splnené úlohy a upravovali ďalší postup
5. Postupne sme pridávali nepriateľov, bossov, puzzle, príbeh a zvuk
6. Záver projektu bol zameraný na testovanie, opravy chýb a finálne ladenie hry

- Projekt je dokončený na 100%

Zhodnotenie práce členov na projekte



■ Matúš ■ Jakub ■ Jano ■ Šimon ■ Alexandra

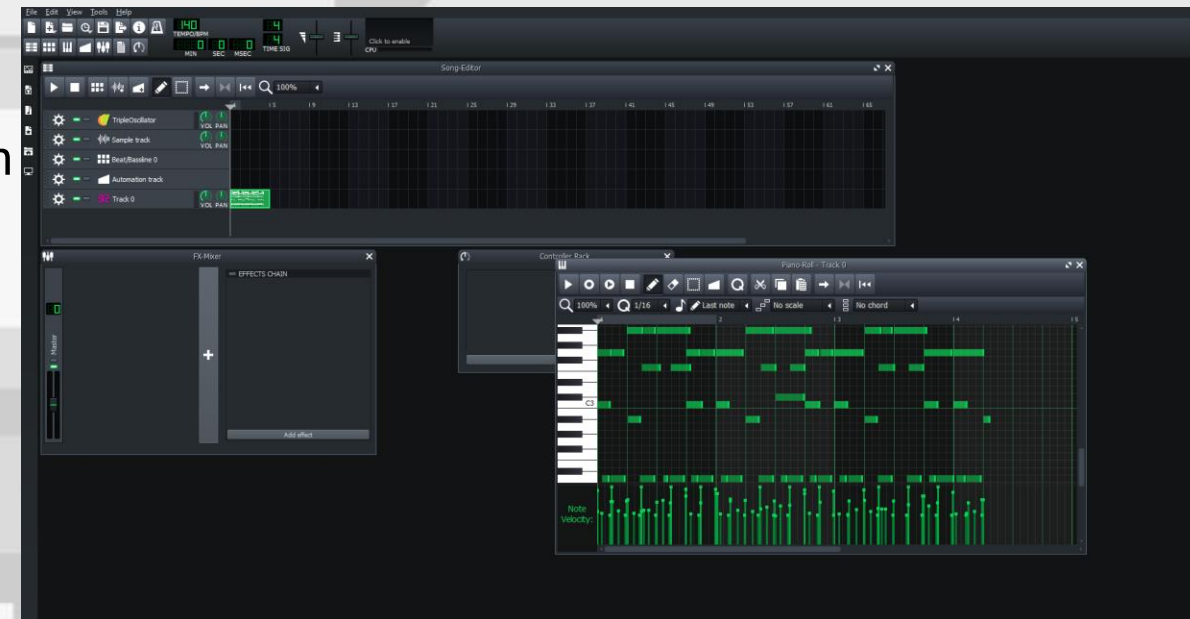
Matúš Horváth

- Team Leader
- Lore writer
- Idea maker
- Sound mixer
- QA Tester
- Head of marketing



Matúš Horváth

- Vedenie tímu a koordinácia práce členov
- Autor hlavnej myšlienky projektu a herného príbehu
- Konzultácie s členmi tímu
- Tvorba zvukov a hudby do hry
- Kontrola kvality (QA testing) a dohľad nad vývojom
- Zabezpečenie prezentácie projektu
- Koordinácia testovania a finálne schvaľovanie herných prvkov
- Počet odpracovaných hodín na projekte: 72,5



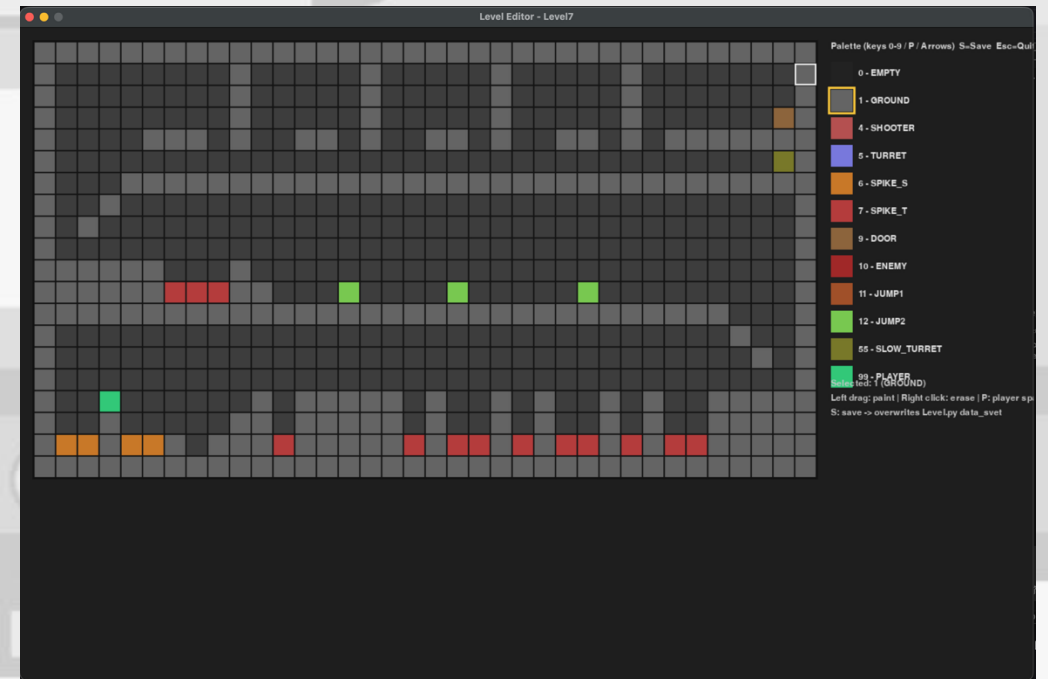
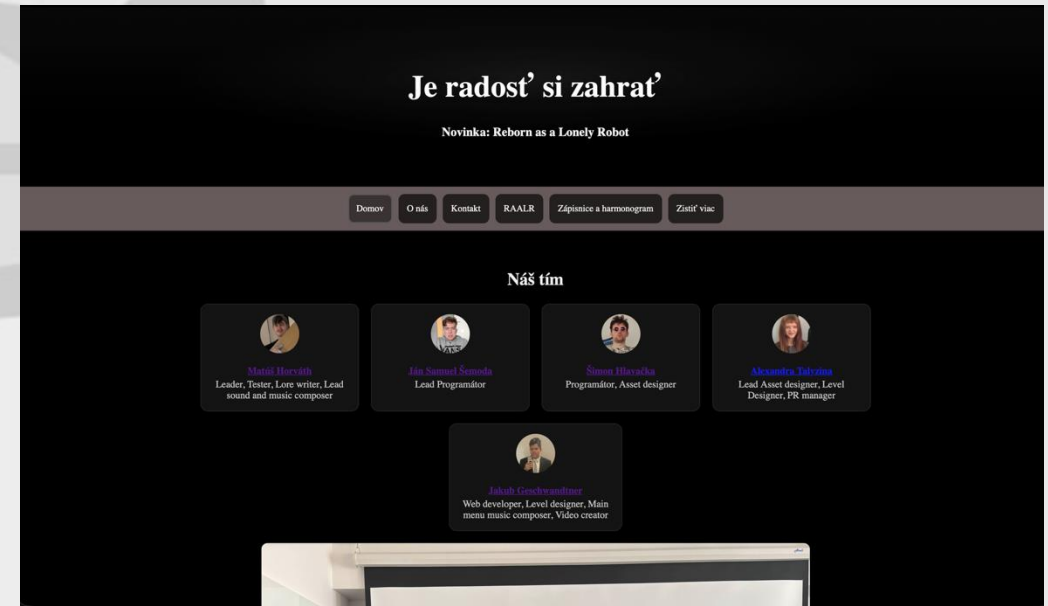
Jakub Geschwandtner

- Web Developer
- Level Designer
- Secretary
- Administration



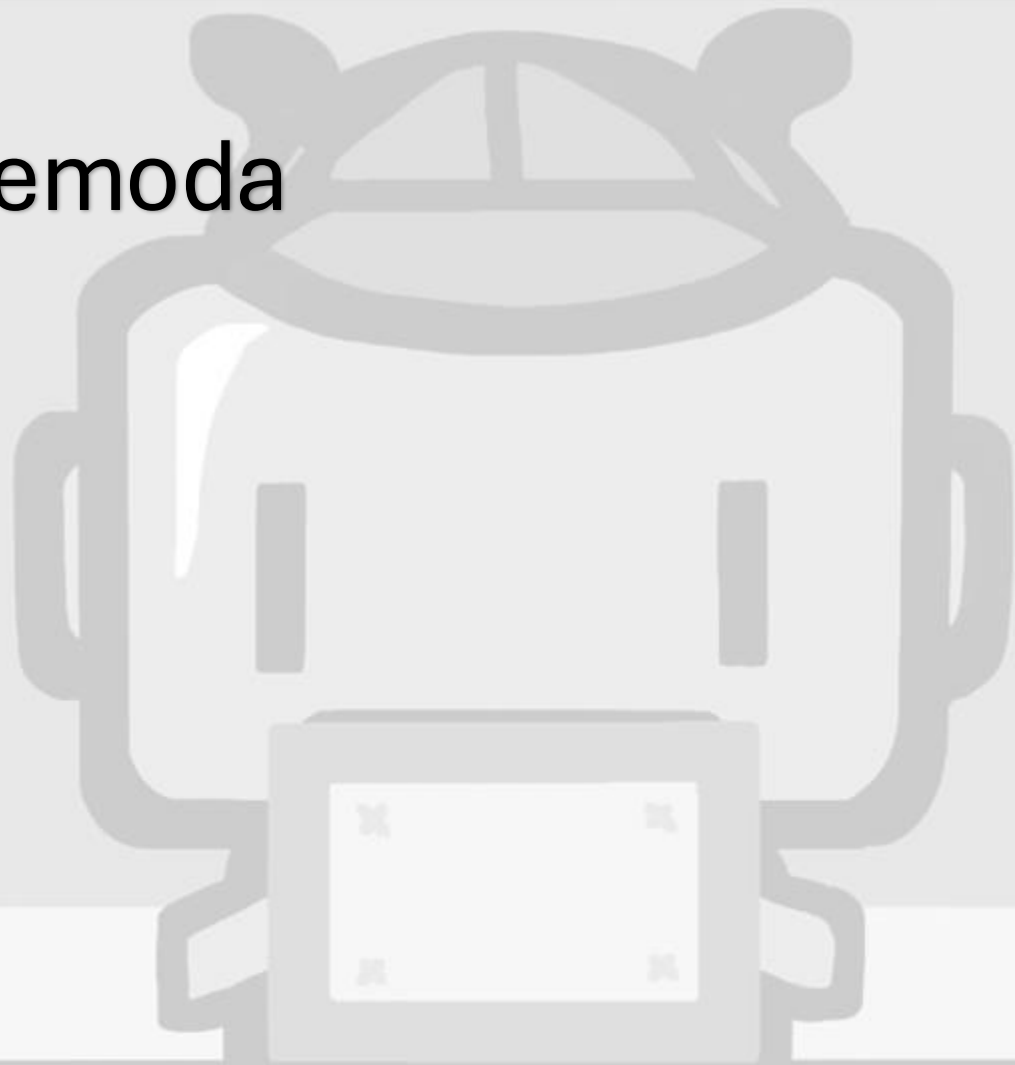
Jakub Geschwandtner

- Vytvorenie a správa webovej stránky tímu
- Návrh a tvorba herných levelov
- Vedenie administratívy (zápisnice, harmonogram, dokumenty)
- Spracovanie a aktualizácia projektovej dokumentácie
- Počet odpracovaných hodín na projekte: 63



Ján Samuel Šemoda

- Lead Developer
- Level designer
- QA Tester



Ján Samuel Šemoda



- Návrh a implementácia herného jadra a hlavných mechaník hry
- Programovanie nepriateľov, bossov a ich správania
- Spolupráca na návrhu a implementácii levelov
- Testovanie hry, hľadanie chýb a ladenie herných mechaník
- Optimalizácia výkonu hry a úprava škálovania obrazovky
- Spolupráca na integrácii zvukov a herných efektov
- Počet odpracovaných hodín na projekte: 123

```
class World: 5 usages
    def __init__(self, data, current_level, tile_size):
        self.tile_list = []
        self.enemies = pygame.sprite.Group()
        # NEW: player spawn stored in logic-space (pixels)
        self.player_spawn = None
        # NEW: list of door rects (unscaled, logic-space)
        self.door_list = []
        self.current_level = current_level
        self.boss = None
        self.boss_door_locked = False
        self.boss_door_info = None
        self.boss1 = None
        self.boss1_door_spawned = False
        self.boss2 = None
        self.boss2_door_spawned = False
        self.boss4 = None
        self.boss4_door_spawned = False
        self.boss5 = None # NEW: worm boss reference
        self.boss5_door_spawned = False # NEW: track if Boss5 door already spawned

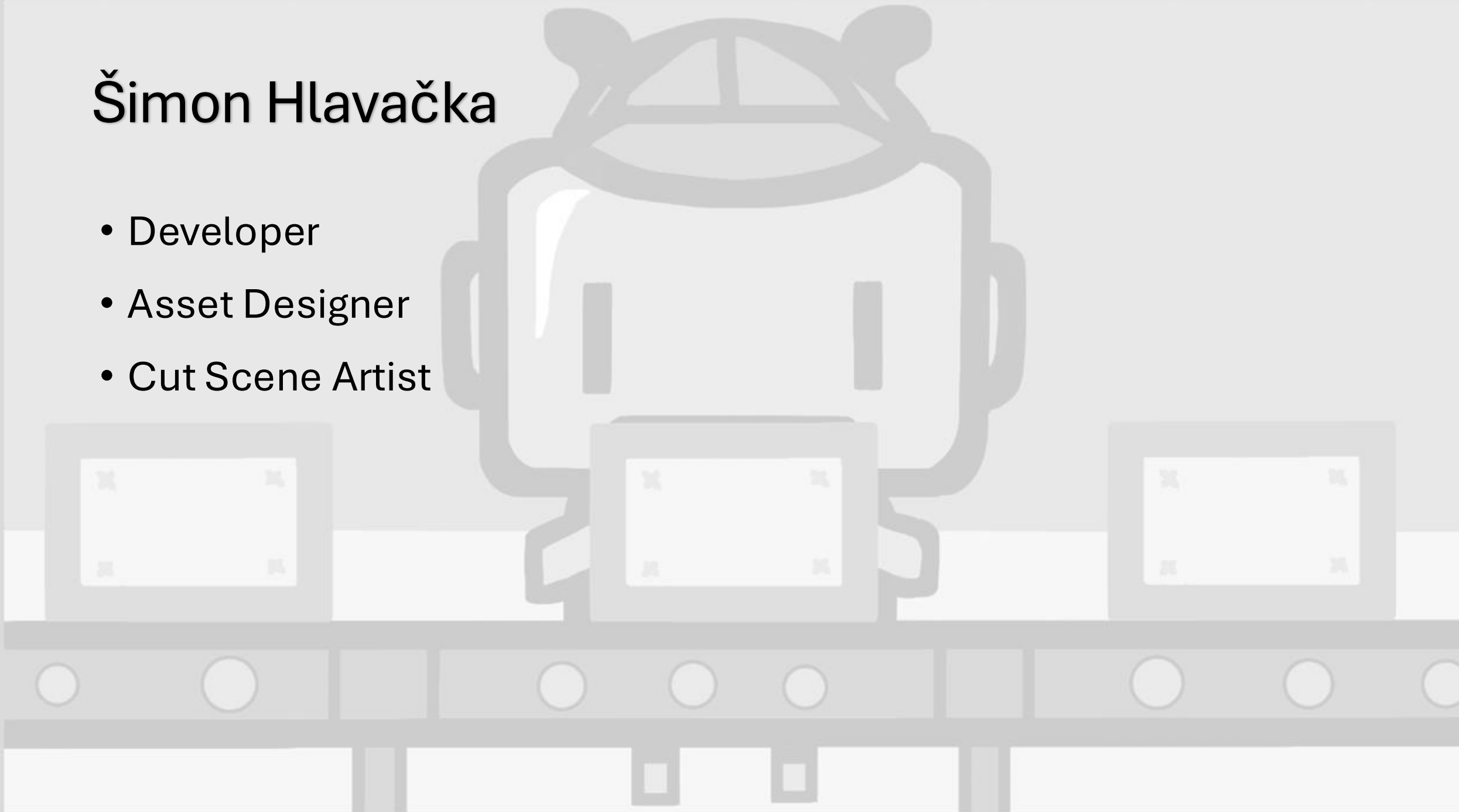
        self.hazard_list = [] # list[pygame.Rect] - each entry is a hitbox rect
        # (img, rect, col, row) when locked

        # replace direct loads with two-attempt tries
        try:
            block1 = pygame.image.load(r"Textures\ground_block_normal.png").convert_alpha()
        except Exception:
            try:
                block1 = pygame.image.load("Textures/ground_block_normal.png").convert_alpha()
            except Exception:
                block1 = pygame.Surface((tile_size, tile_size))

        try:
            block2 = pygame.image.load(r"Textures\ground_block_cracked.png").convert_alpha()
        except Exception:
            try:
                block2 = pygame.image.load("Textures/ground_block_cracked.png").convert_alpha()
```

Šimon Hlavačka

- Developer
- Asset Designer
- Cut Scene Artist



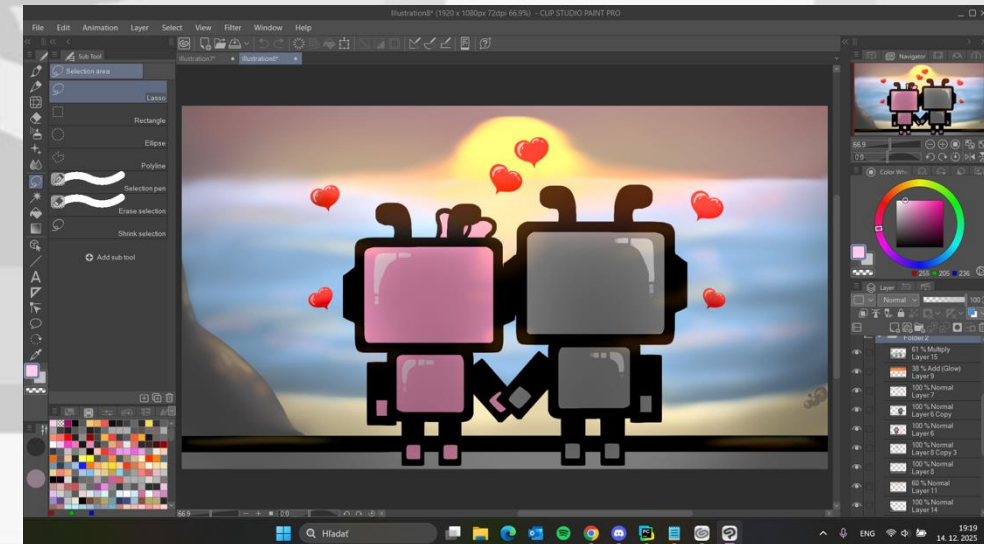
Šimon Hlavačka



- Programovanie herných prvkov a mechaník
- Implementácia grafických assetov do hry
- Tvorba cutscén a príbehových obrázkov
- Návrh a implementácia špeciálnych herných mechaník (turrety, pichliače)
- Technická podpora pri ladení levelov a bossov
- Počet odpracovaných hodín na projekte: 91

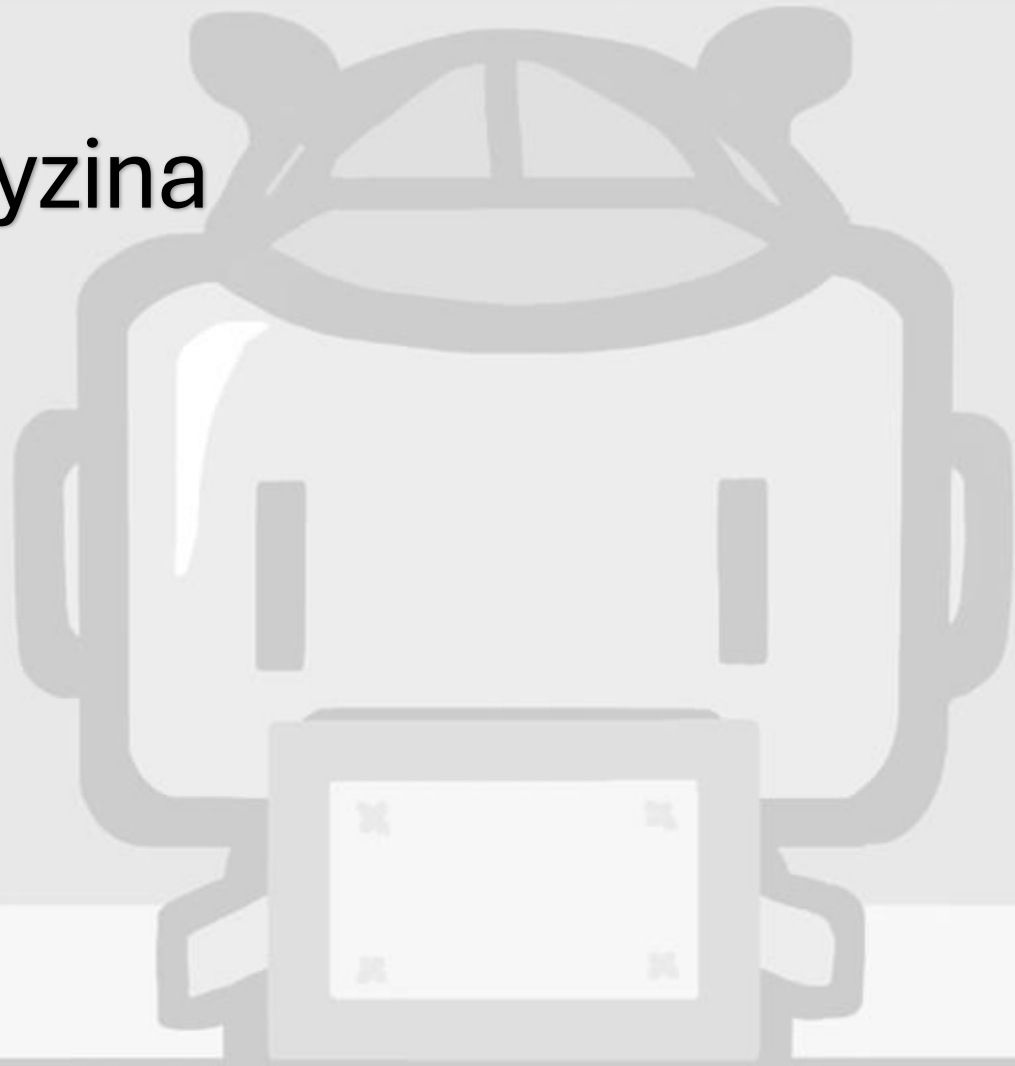
```
if reached_door:
    if level == 25:
        try:
            outro_paths = [r"Images\Outro_1.png", r"Images\Outro_2.png", r"Images\Outro_3.png",
                           r"Images\Outro_4.png"]
            res = show_intro_slideshow(outro_paths, final_label="Main Menu", final_action='menu')
        except Exception:
            res = None

        if res == 'menu' or res == 'skip':
            main_menu = True
            end_state = None
            game_over = 0
            reset_game_to_start()
            try:
                pygame.mixer.music.stop()
            except Exception:
                pass
            current_music_kind = None
        else:
            end_state = "won"
```



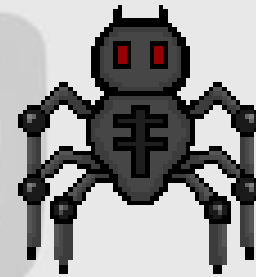
Alexandra Talyzina

- Asset Designer
- Level Designer

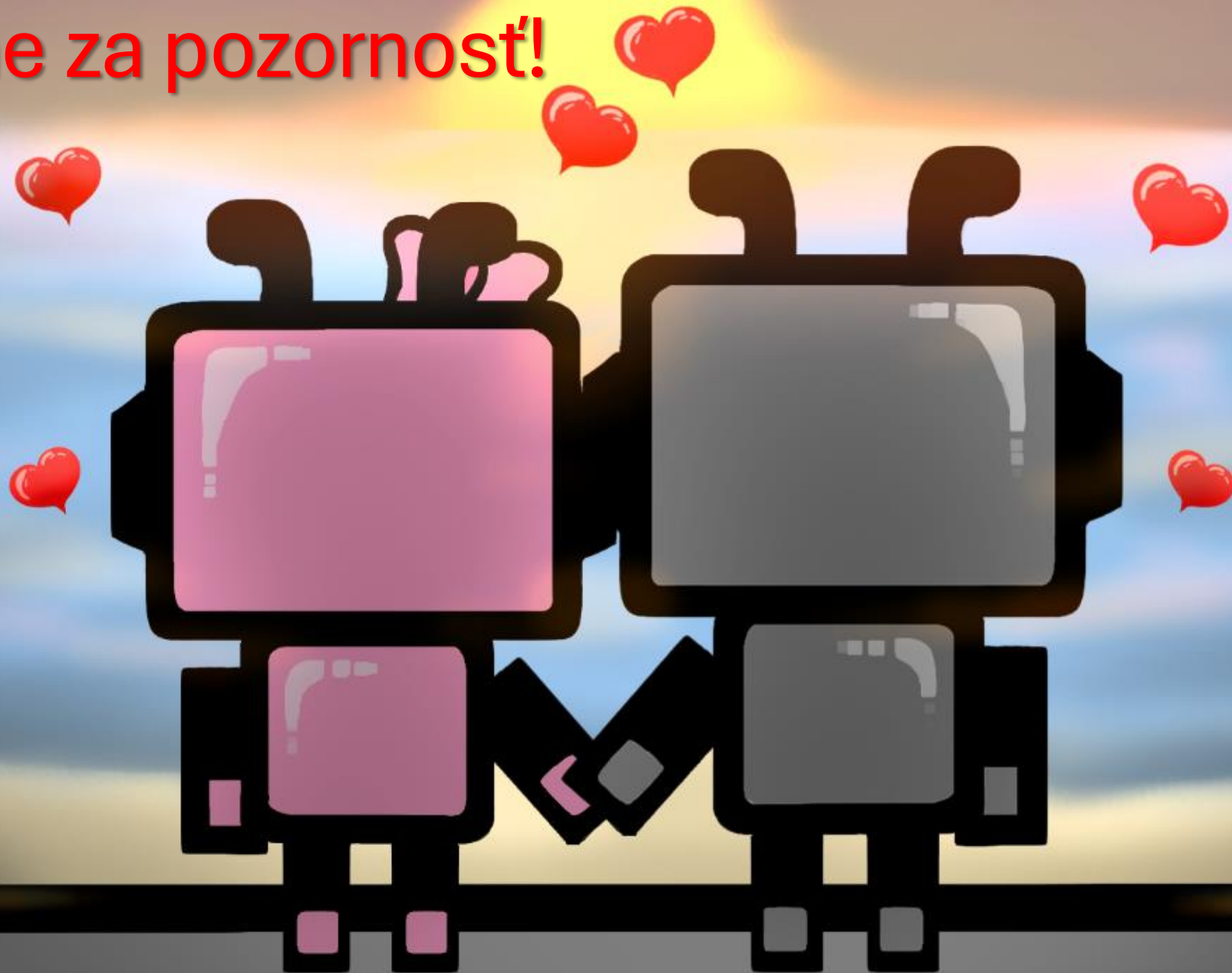


Alexandra Talyzina

- Návrh a tvorba grafických assetov
- Dizajn textúr prostredia a herných objektov
- Spolupráca na návrhu levelov
- Tvorba vizuálneho štýlu hry a jeho jednotnosti
- Počet odpracovaných hodín na projekte: 49



Ďakujeme za pozornosť!



The End