



RAALR

(Reborn as a Lonely Robot)



Náš tým



Matúš Horváth

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



Matúš Horváth

- Som zodpovedný a cieľavedomý človek, ktorý sa rád učí nové veci a nebojí sa výziev.
- Pri práci kladiem dôraz na presnosť, spoľahlivosť a dobrú komunikáciu v tíme.
- Mám pozitívny prístup, rád hľadám riešenia a dokážem sa rýchlo prispôbiť novým situáciám.
- Záleží mi na kvalite odvedenej práce a neustále sa snažím zlepšovať svoje zručnosti.
- Chcem byť súčasťou tohto projektu, pretože verím, že v ňom dokážem naplno využiť svoje schopnosti, ďalej sa rozvíjať a zároveň prispieť k dosiahnutiu spoločných cieľov.



Ján Samuel Šemoda

- Lead Developer
- Level designer
- QA Tester



Ján Samuel Šemoda

- Pracujem ako hlavný programátor projektu.
- Mám skúsenosti s jazykom Python a knižnicou Pygame, ktorú budeme v našom projekte aktívne využívať.
- Mojou úlohou bude tvorba herného loopu, objektov, levelov a tiež prepojenie textúr s hrou.
- Okrem toho budem dohliadať na optimalizáciu kódu a správne fungovanie jednotlivých herných mechaník.
- Spolupracujem s ostatnými členmi tímu na návrhu hernej logiky a implementácii nových funkcií.
- Cieľom mojej práce je zabezpečiť, aby hra bola plynulá, funkčná a technicky stabilná.
- Na tomto projekte ma motivuje najmä možnosť vytvoriť niečo komplexné a plne funkčné od základov.
- Teší ma práca s technológiami, ktoré aktívne využívame, a vidina toho, že moje rozhodnutia a riešenia budú mať priamy vplyv na kvalitu výslednej hry.



Šimon Hlavačka

- Developer
- Asset Designer
- Cut Scene Artist



Šimon Hlavačka

- Na tímovom projekte sa budem venovať programovaniu, herným mechanikám a level dizajnu.
- Mám skúsenosti s programovaním v jazyku Python, konkrétnejšie s knižnicou Pygame, ktorú budeme využívať aj v tomto projekte.
- Okrem toho mám znalosti aj v jazykoch C a C++.
- Medzi moje silné stránky patrí schopnosť rýchlo sa učiť nové veci a nachádzať efektívne riešenia problémov.
- Tento projekt chcem spracovať čo najlepšie, zároveň si pri jeho vývoji užívať proces tvorby hry a pridať do nej také prvky, s ktorými budeme všetci spokojní.



Alexandra Talyzina

- Asset Designer
- Level Designer
- Instagram marketing



Alexandra Talyzina

- Na tímovom projekte budem pracovať ako grafik so zameraním na tvorbu pixelovej grafiky.
- Mojou úlohou bude navrhovať a vytvárať vizuálne prvky hry, ako sú postavy, prostredia a objekty, ktoré budú tvoriť jednotný a esteticky príjemný vizuálny štýl.
- Medzi moje silné stránky patrí zodpovednosť, kreativita a schopnosť efektívne spolupracovať v tíme.
- Pri práci sa snažím dbať na detaily a vytvárať grafické prvky, ktoré podporujú atmosféru a herný zážitok.
- Tento projekt vnímam ako príležitosť rozvíjať svoje zručnosti v oblasti pixel artu a prispieť k vzniku originálnej a vizuálne zaujímavej hry.



Jakub Geschwandtner

- Web Developer
- Level Designer
- Secretary
- Administration
- Music composer
- Youtube marketing



Jakub Geschwandtner

- Na projekte RAALR pracujem ako web developer, level designer a spracovávam zápisnice a dokumentáciu našich projektov.
- Vo voľnom čase sa rád zaujímam o počítačové siete a kybernetickú bezpečnosť, zároveň ovládam jazyky C / C++ / C# a pracujem na samovzdelávaní sa v jazyku Python.
- Motivuje ma možnosť ďalej rásť v prostredí, kde môžem spojiť technické zručnosti s kreativitou a prácou v tíme.
- Tento projekt beriem ako príležitosť posunúť sa dopredu, učiť sa nové technológie a zároveň prispieť k niečomu, čo má skutočný význam a potenciál.

MOSCOW

Reborn as a Lonely Robot

Kategória	Obsah
Must have (Musí mať)	• Herný loop • Pohyb • NPC • Menu • Min. 5 levelov • Textúri • Finish • Príbeh • Puzzles
Should have (Mal by mať)	• Pridanie viacerých levelov • Účel: rozšírenie logiky • Sound
Could have (Mohol by mať)	• Cut scenes • Dabing • Level selector • Settings
Will not have (Nebude mať)	• Multiplayer • Zmena obtiažnosti • Split screen • Pokročilá AI • 3D modely / grafika

Rok 2077. V futuristickom minimalistickom veľkomeste pracuje robot v továrni. Každý deň robí to isté, prenáša odpad a vykonáva príkazy bez prestávky. Tento robot (clanker) je však iný. Vie cítiť. Vie byť smutný. Vie byť osamelý. Jedného dňa ho počas práce zaujme obrovská projekcia na budove oproti. Neónové svetlo mu zasvieti do očí a na obrazovke uvidí AI (clanker) spoločníčku. Na chvíľu sa zastaví. Pozerá na ňu. Niečo sa v ňom zmení. Chce ju nájsť. Opustí továreň a vydá sa na cestu cez temné ulice mesta. Aby sa k nej dostal, musí prejsť rôzne úrovne plné nepriateľov, bossov, hádaniek a pascí. Každý level ho posúva bližšie k jeho vysnívanej spoločníčke. Z každého boss fightu získava časť jej tela: hlavu, končatiny, trup. A napokon, to najdôležitejšie = srdce. Na konci príbehu sedia spolu na okraji mesta a pozerajú na nočnú oblohu plnú svetiel. Dva roboty (clankery). Jedno ticho. A pocit, že už nie sú sami.

