

# Little Mighty One

---

Jiglău **F**abrizzio 233, Andruță Andra-Mihaela 232  
Iordache **T**udor-Dimitrie 233, Tunaru Ioana-**A**lexandra 232

# Contents

1. Backlog
2. Arhitectura
3. Aspecte tehnice
4. Ce urmează?
5. Sneak Peek

# Idea Proiectului | Backlog

Proiectul constă în dezvoltarea unui joc RPG 2D top - down, în care jucătorul controlează un personaj ce explorează o lume fictivă, înfruntă inamici și folosește arme pentru a supraviețui.



## Step 0

Crearea ideii generale a jocului, stabilirea mecanicilor RPG, scopul proiectului și pregătirea inițială în Unity.



## Step 1

Configurarea player-ului și a mediului de joc.

Implementarea mișcării jucătorului, sistem de atac cu sabia, coliziuni și efecte vizuale de combat (flash, knockback, VFX).



## Step 2

Modularizarea hărții prin adăugarea obiectelor și a animațiilor, redesign-ul scenelor, aplicarea post processing și a particulelor de lumină.



## Step 3

Adăugarea de scene multiple, implementarea Scene Manager-ului cu tranziții, obiecte de tranziție și animații fade in/out



## Step 4

Dezvoltarea interfeței pentru Health, Stamina, Scor și Inventar. Adăugarea unor inamici variați și, opțional, un Final Boss un nivel de dificultate crescut și o concluzie epică a jocului.



## Goal

Finalizarea jocului într-o formă playable, cu toate sistemele implementate, meniu principal, sunet, UI complet și export pentru testare.

# Arhitectura

**Engine:** Unity 2D

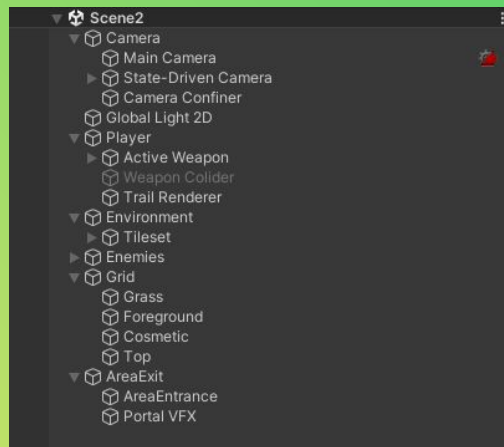
**Limbaaj:** C#

**IDEs:** Visual Studio / Rider

**Version Control:** Git

**Task Management:** Jira

# Componentele Jocului



## Aspecte Tehnice

Ce am implementat, ce probleme am întâlnit și cum le-am rezolvat în timpul dezvoltării jocului.

1

### Animatii, decor & AI inamic + bugs

Creat animatii Idle/Run + tranziții  
Fixat glitch dimensiuni sprite-uri  
Adăugat decor (tufișuri/copaci) + coliziuni  
Roaming enemy (logica GetRoamingPosition)  
Controlat direcția & viteza (MoveTo)  
Fix bug mișcare enemy albastru

2

### Combat, feedback si camera

Animație sabie + efect splash  
Coliziune sabie-inamic & damage  
Knockback + flash vizual  
Death VFX inamic (particule albastre)  
Dash cu viteză & rotație  
Cinemachine + confiner cameră  
Fix randare sabie (Sorting Group)

3

### Rule tile, Scenes Manager, Map revamp, Lighting

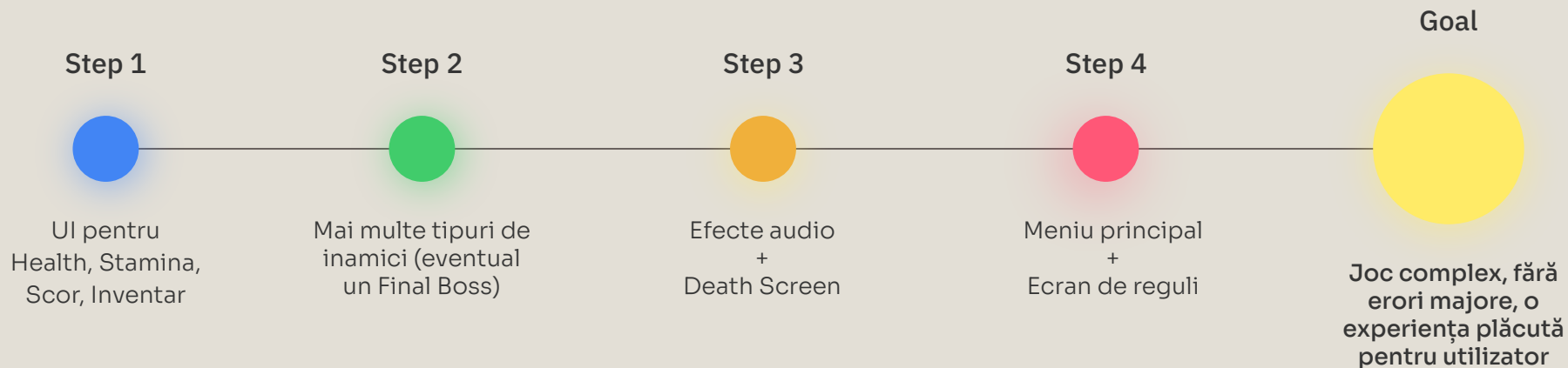
Painter pentru environment  
Design-ul scenelor + future proofing  
Fix pentru texture clipping + light  
Tranziția dintre scene  
Torțe (Lighting) + Post Processing

4

### Destructibles, Sprites transparency, Portals & Fading, Particles

Obiecte de tip destructibile cu animații  
Bush & Tree transparency  
Portal între scene  
Animație de tranziție între scene  
Light particles

# Ce urmează?



# Sneak Peek + Multumim!