

Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

Mr. Bean în bucluc

1209A_7_David_Vrînceanu



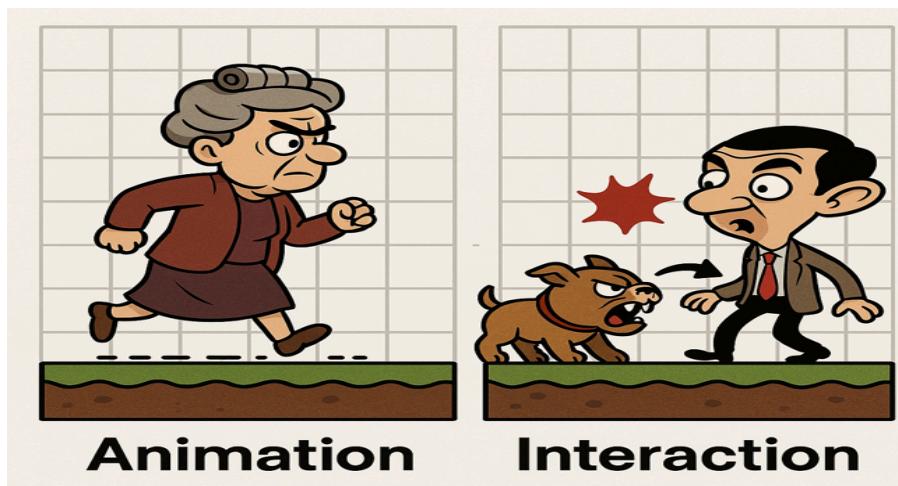
Proiectarea contextului și descriere detaliată

Mr. Bean în bucluc

Mr. Bean, cu stilul său inconfundabil și mintea plină de idei trăsnite, s-a îndrăgostit! Din păcate, aleasa inimii sale nu pare ușor de impresionat. Pentru a-i demonstra că este demn de atenția ei, Mr. Bean trebuie să adune trei obiecte speciale, fiecare simbolizând o calitate esențială: inventivitate, curaj și romantism.

Problema? Vecinul, proprietara cea ciudată și pisica sunt deciși să-i strice planurile!

Joc singleplayer, “Mr. Bean în bucluc” promite o experiență plăcută, interesantă, purtând jucătorul prin lumea plină de peripeții a lui Mr. Bean. Protagonistul jocului întâmpină provocări din partea mai multor personaje: unele cu intenții bune, altele cu intenții rele, capătă abilități de-a lungul călătoriei și învață lecții valoroase, însă trece cu mult curaj prin obstacole, scopul cel dintâi fiind cucerirea prietenei sale. Fiind un joc de aventură, de tip platformer, perspectiva acestuia este la persoana a III-a, jucătorul controlându-l pe Mr. Bean în încercarea de a depăși obstacolele și de a colecta obiectele necesare. Proiecția grafică este liniară, de tip 2D, iar stilul adoptat este minimalist.



Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

Vederea este laterală (side view), personajul neputând decât să meargă înainte, să se întoarcă înapoi, să sară și să lupte pentru a ajunge la îndeplinirea scopului.

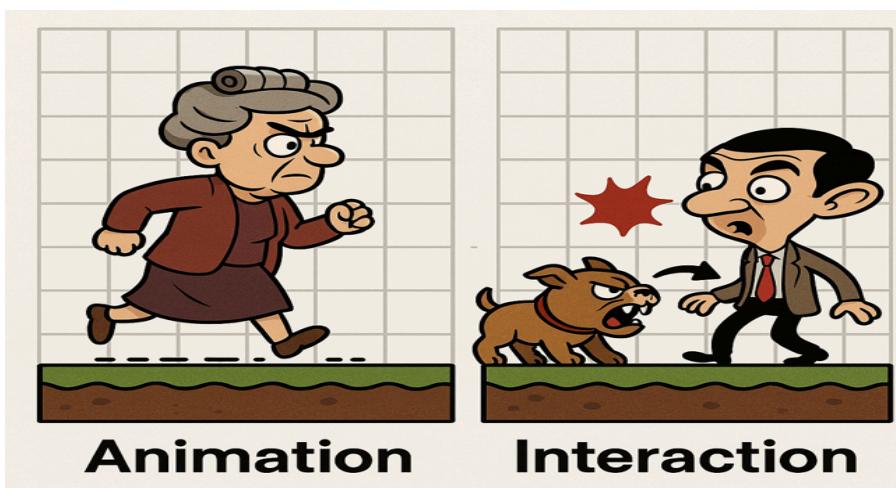
În primul nivel, Mr. Bean pornește într-o misiune inedită: trebuie să adune toate ceasurile deșteptătoare din cartier pentru a demonstra că este un om punctual și organizat. Însă, există o problemă! Proprietara ursuză nu suportă gălăgia și va face tot posibilul să-l împiedice. Jucătorul trebuie să fie agil, să se ferească de ea și de albina pătrunsă în încăpere, să fugă la timp, adunând toate obiectele necesare înainte ca bătrâna furioasă să-l prindă!

În cel de-al doilea nivel, Mr. Bean dorește să își surprindă aleasa inimii cu o cină romantică perfectă! Dar pisica malefică a proprietarei are alte planuri și i-a furat trandafirii, lăsând în urma ei un apartament cuprins de haos. Acum, Mr. Bean trebuie să urmărească pisica năstrușnică și să recupereze obiectele esențiale, folosindu-se de peștișori drept momeală. Dacă reușește, masa este gata, iar planul său romantic poate continua!

În ultimul nivel, vecinul tatuat îl provoacă pe Mr. Bean la un test de curaj plin de obstacole! De data aceasta, Bean trebuie să adune greutăți și cauciucuri, dar nu e atât de simplu... Cățelul furios al vecinului este mereu pe urmele lui! Jucătorul trebuie să fie atent și să evite capcanele, demonstrând că poate face față provocării fără să fie prinse.

Finalul jocului

După toate aventurile, Mr. Bean ajunge în fața iubitei sale, ținând în mâna ursulețul de plus, trofeul de curaj și o floare roșie salvată cu greu de la pisică. La început, ea pare



Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

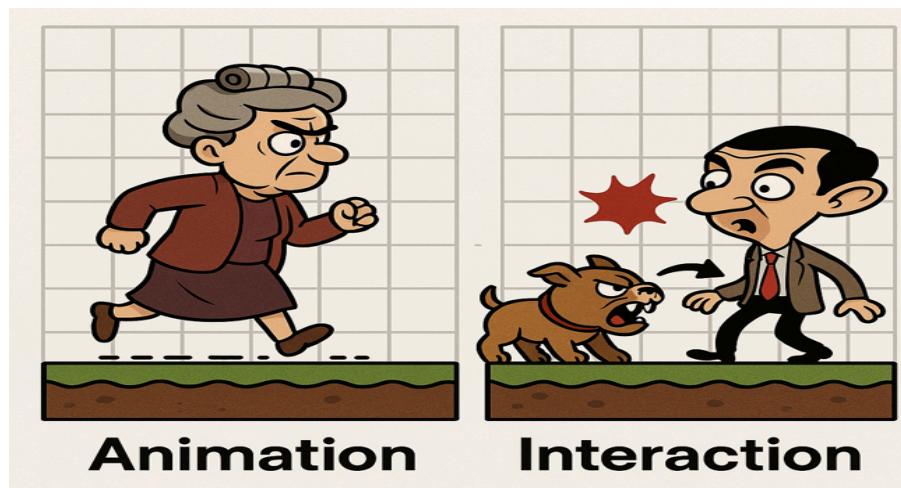
Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

surprinsă, apoi începe să râdă. Deși nimic din ce a făcut Bean nu a ieșit perfect, efortul și sinceritatea lui au fost suficiente pentru a o impresiona.

Într-un final emoționant, cei doi se aşază la cină sub stele, iar Bean, încântat că și-a atins scopul, se manifestă tipic lui, iubita lui râde și îi dă un sărut pe obraz. Se pare că, în stilul său unic, Mr. Bean chiar a reușit să cucerească inima ei! ❤️

Va încerca Mr. Bean din nou să o cucerească? Sau va rămâne la stilul său obișnuit, plin de peripeții și încurcături?



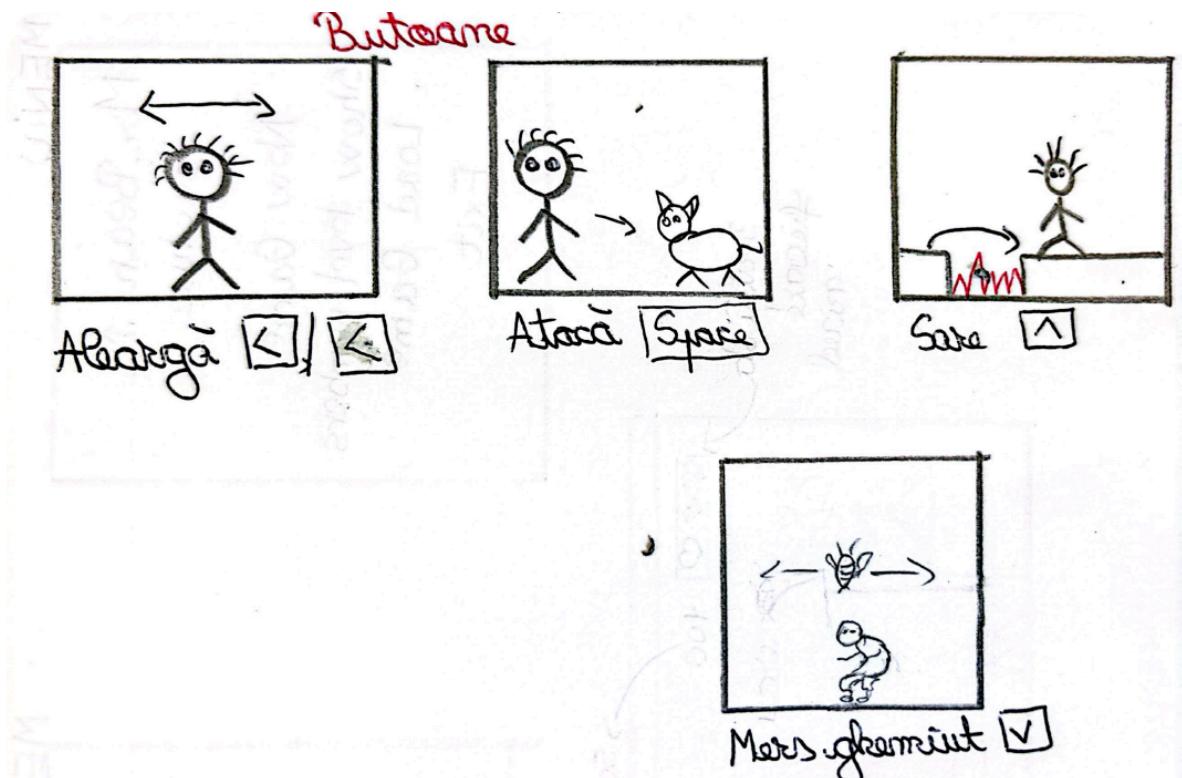
Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

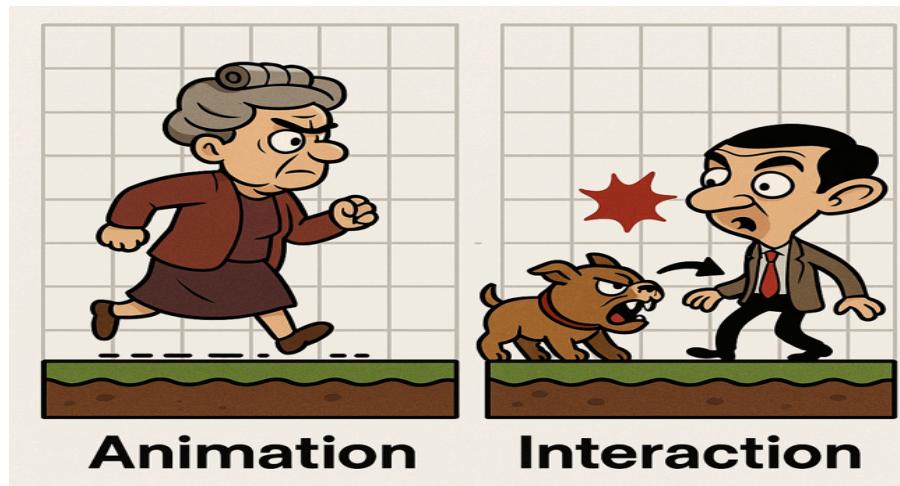
Proiectarea sistemului și descriere detaliată



~Butoane~

Observații:

Mișcare:



Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

- pentru a se deplasa, jucătorul va trebui să apese tastele UP, DOWN, LEFT și RIGHT. Acesta poate merge în față, în spate, poate sări și poate merge ghemuit.
- Camera Angle = Side View (sensul de parcursere a călătoriei eroului nostru va fi spre dreapta - din perspectiva jucătorului - cu posibilitatea de a se întoarce, luând-o spre stânga);
- în unele situații, jucătorul va trebui să sără, iar acest lucru este posibil prin tasta UP;

Atac:

- în cazul confruntării cu un dușman, jucătorul îl poate înfrângă cu ajutorul butonului SPACE (abilitatea de a ataca va apărea în nivelul 2 și va continua în nivelul 3); este necesar înfrângerea inamicului care păzește ușa/mașină/iubita pentru a termina nivelul;

Pause/Sound:

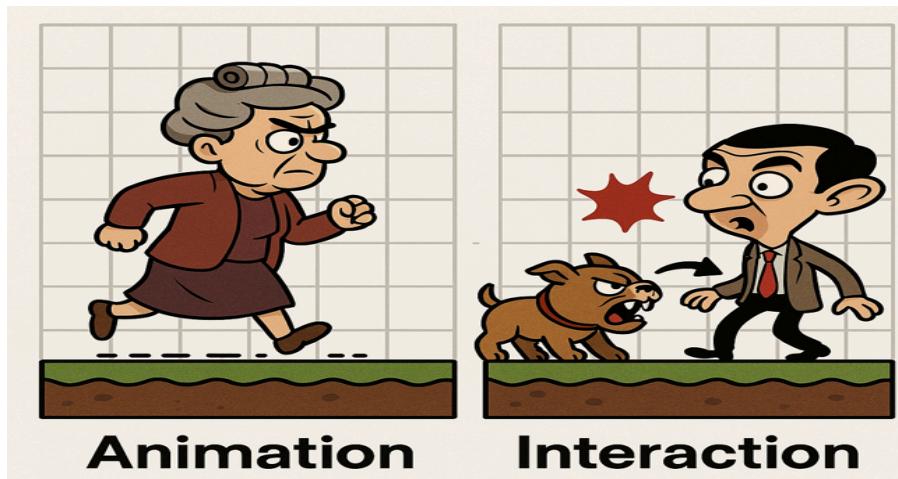
- pentru a pune pe pauză jocul se va apăsa pe tasta P;
- pentru a opri/porni sunetul, se va apăsa pe tasta S.

Scor

Pentru a trece la nivelul următor, protagonistul trebuie să ajungă la ușa ,respectiv la mașină. Totuși, jucătorul își poate crește scorul prin adunarea unor obiecte caracteristice probelor fiecărui nivel:



ceasuri deșteptătoare (50 puncte)



Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina



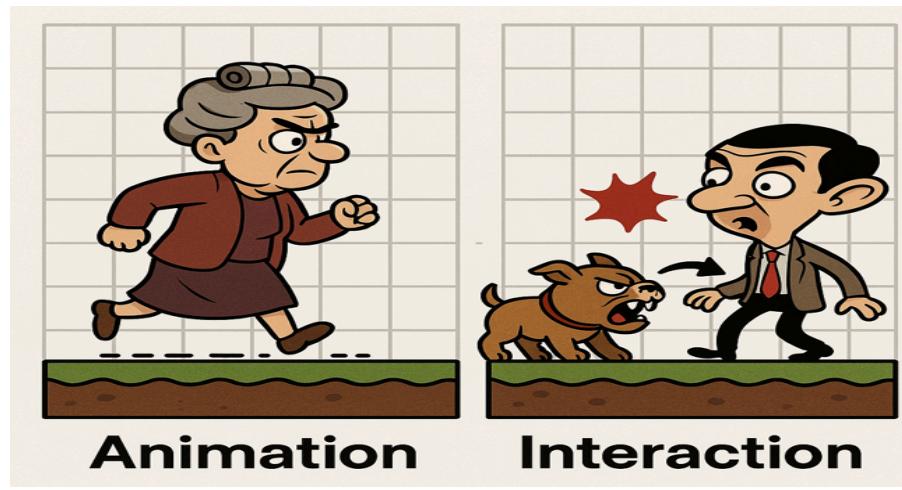
trandafiri (60 puncte)



gantera (70 de puncte)



anvelopa (80 puncte)

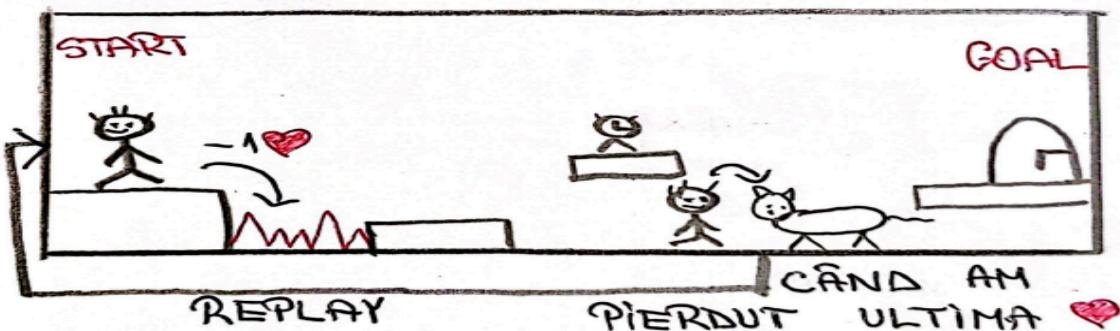
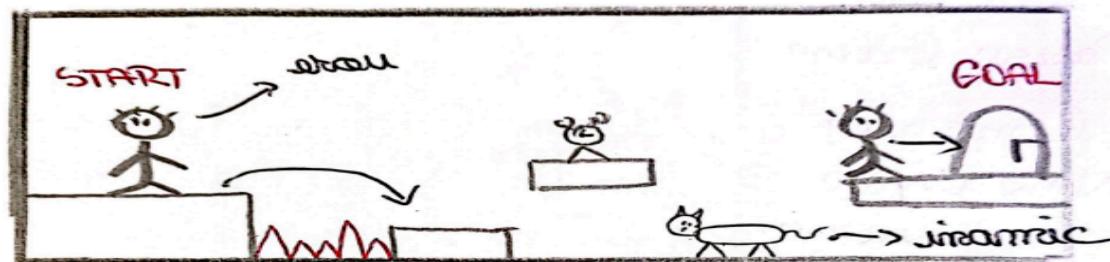


Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

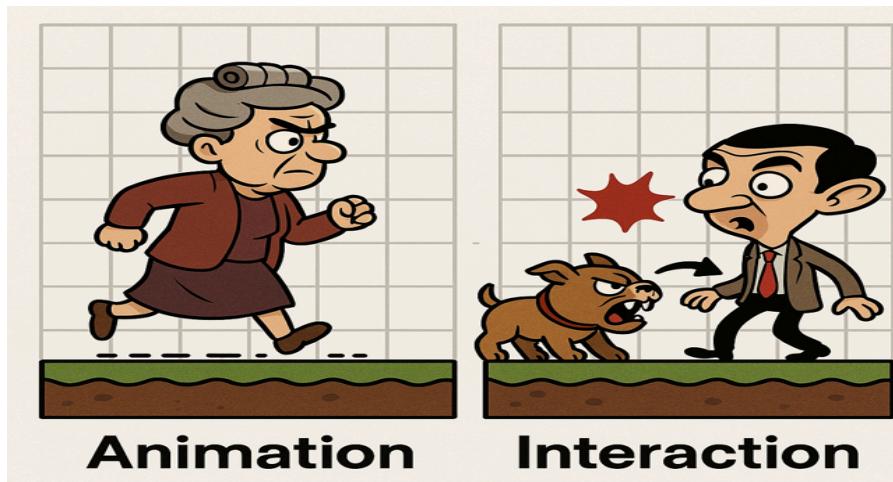
Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina



Reguli generale:

- jucătorul începe fiecare nivel cu 3 vieți (), pierderea unei vieți fiind marcată de către o inimă albă ().
- dacă jucătorul cade în vreo capcană (zona marcată cu roșu), acesta pierde o viață din cele 3 și se întoarce în punctul de start; dacă un inamic lovește protagonistul, acesta pierde o viață, transfigurându-se în punctul de start; dacă pierde toate cele 3 vieți, pe ecran se va afișa **GAME OVER. RETRY?** și jucătorul va relua (dacă dorește) nivelul;
- gândind în mod strategic aceste abilități, jucătorul are misiunea de a ajunge la iubita lui, trecând prin uși magice, intrând în mașină(fiecare ducând spre un nou nivel, urmând ca în ultimul nivel să ajungă la iubită), ferindu-se de capcane înselătoare, câștigând puncte bonus și înfruntând dușmanii periculoși.



Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

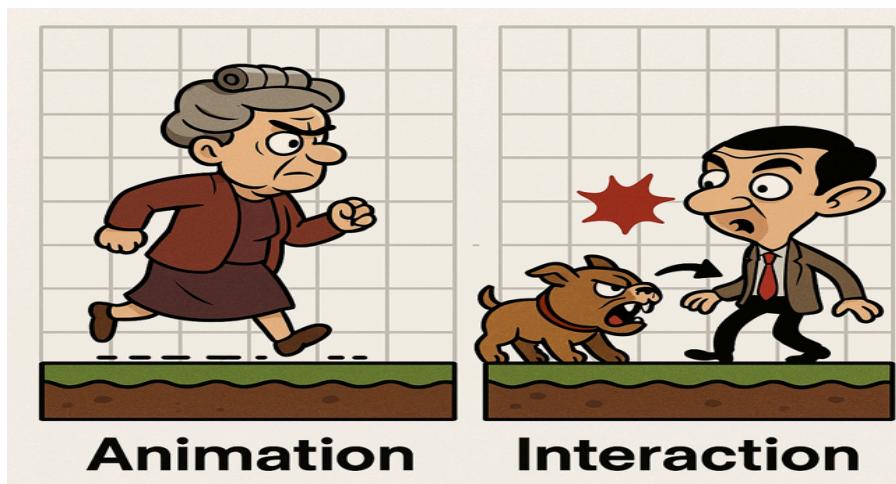
Reguli per-nivel

➤ Nivelul 1

- La începutul jocului, Mr.Bean este poziționat în partea cea mai din stânga a ecranului, pe o treaptă.
- Pentru a avea un număr mai mare de puncte la finalul jocului, care îl vor ajuta la scor, trebuie să adune ceasurile deșteptătoare, sărind pe treptele plasate la diferite niveluri de înălțime.
- Albina nu îi face nimic dacă Mr. Bean nu o atinge, ea are un traseu scurt, iar el fie sare peste ea, fie se poate ghemui pe sub ea.
- Proprietara se deplasează pe o distanță scurtă, jucătorul fiind nevoit să o urmărească pentru a putea sări peste ea și a ajunge la ușa care duce în următorul nivel.

➤ Nivelul 2

- Mr.Bean pornește din partea stângă a scenei, scopul lui fiind să ajungă în partea opusă, unde se găsește ușa.
- Trebuie să aibă grija la sărituri ca să nu cadă în ghimpi. Contactul cu țepii o să-l aducă pe Mr. Bean la începutul nivelului, pierzându-și o viață.
- De asemenea, pisica proprietarei va încerca să-l opreasă pe protagonist. Aceasta se deplasează în stânga și în dreapta și poate fi oprită atunci când Mr. Bean o ademenește cu peștișori.
- Dacă Mr. Bean va reuși să treacă peste toate obstacolele, va evada din



Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

casă, ajungând la ultimul nivel care îl mai desparte de iubita lui.

➤ Nivelul 3

- Inițial, în partea de jos a ecranului se află câinele, inamicul, la o mică distanță de Mr. Bean pentru a-i oferi un mic avantaj acestuia, deoarece câinele îl va urmări pe tot parcursul acestui nivel.
- Dacă inamicul îl ajunge pe jucător sau acesta din urmă se atinge de cățel va pierde o viață și va fi dus la start.
- Există însă o convenție, Mr. Bean se poate folosi de unul din obiectele pe care le poate colecta de pe treptele situate la diferite niveluri de înălțime: ursulețul Teddy, folosindu-l drept momeală și oprind inamicul din urmărire.
- Alte obiecte pe care trebuie să le colecteze sunt: galtera și anvelopa, care îi vor oferi puncte în plus.
- Există un mini-labirint în care se află obiectul cu cel mai mare punctaj, pe care îl poate sau nu colecta.
- În final, îl așteaptă mașina care îl va duce la finalul jocului.

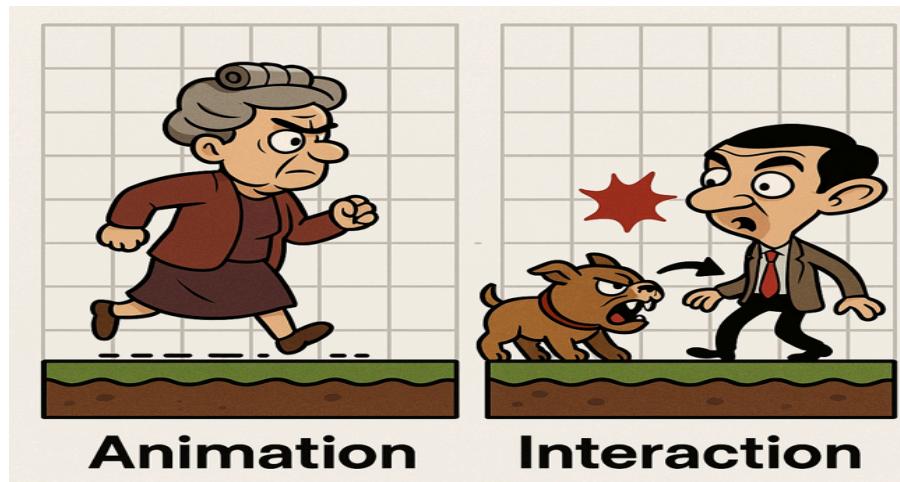


Cu toate acestea, capcanele sunt la tot pasul, iar jucătorul va trebui să fie foarte atent ca să le evite: altfel își va pierde viețile și va fi nevoie să reia jocul.



Proiectarea conținutului și descriere detaliată

Caractere



Animation

Interaction

Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

Eroul jocului, Mr. Bean, este pus în față misiunii de a-și cucerii prietena. Complexitatea lumii în care trăiește îl lămurește repede ca acest scop este unul complex, provocare aproape imposibilă, ținând cont de faptul că își cunoaște destul de bine vecinii care nu sunt tocmai prietenoși, îi devin inamici în acest joc. Acesta poate sări, ghemui, merge înainte și înapoi; poate colecta diferite obiecte și poate interacționa cu inamicii, prin intermediul tastei SPACE.

Obiecte

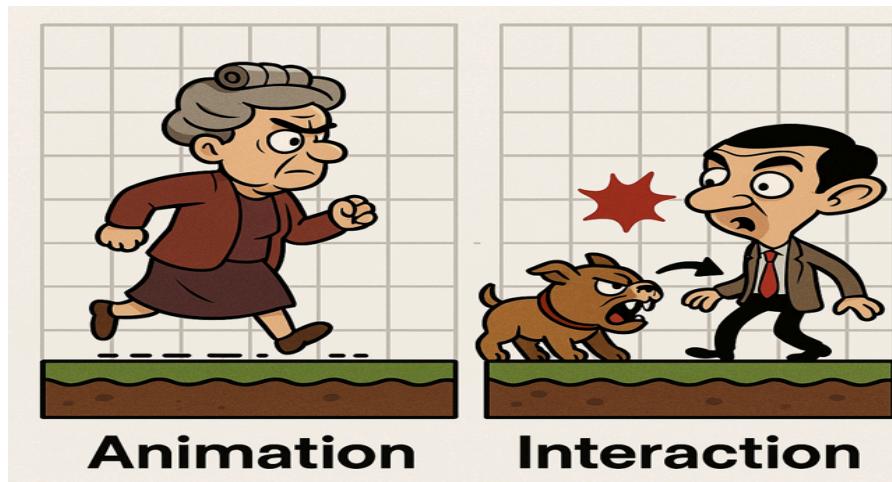
În drumul lui, personajele care se arată îi pun piedici, încurcându-l în misiunea lui de a se întâlni cu iubita sa. Unii vor rămâne impasibili, lucru deloc surprinzător pentru el. Cu toate acestea singurul prieten loial este ursulețul Teddy, care îi va fi alături mereu. Acesta este un mijloc de apărare, fiind folosit drept momeală în lupta cu câinele. Ursulețul nu se poate mișca singur.



Inamicii ce-i vor apărea în cale sunt de trei tipuri:



Nr. 1: "Lasă-mă ca să te las.": Pe scurt, sunt acei inamici care nu-ți vor face niciun rău dacă nu le faci nimic. Însă, dacă-i atingi, aceștia te vor răni, luându-ți o inimă (care va reprezenta numărul de încercări de a termina nivelul). Albina se poate deplasa doar stânga-dreapta pe o rază scurtă.



Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina



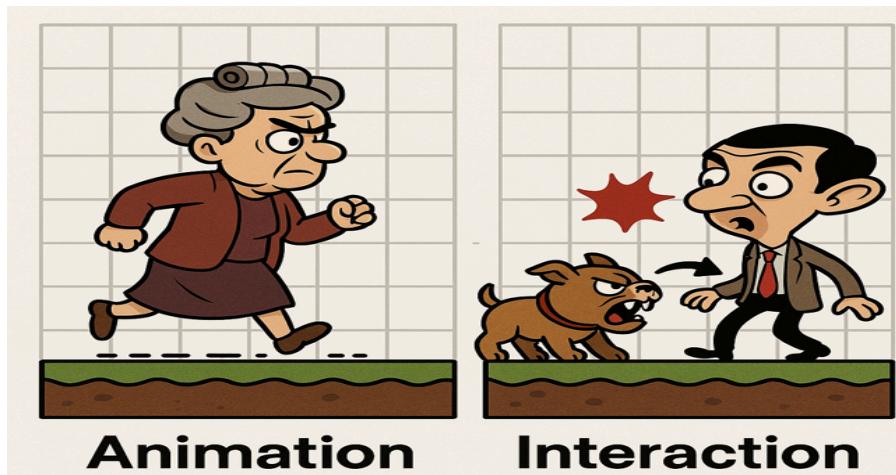
Nr. 2: "Boss": Acest inamic va încerca să te atace imediat ce ai apărut în aria ei vizuală. Aceasta se poate deplasa înainte și înapoi, iar atunci când este atinsă te atacă, luându-ți o viață. Ea este cea care apără ușa spre următorul nivel.

Nr. 3: "Mai bine ferește-te": Pisica proprietarei nu îl place deloc pe Mr. Bean. Ea se plimbă dintr-o parte în alta a unei zone delimitate de două trepte, scopul ei fiind acela de a apăra ușa (singura metodă prin care eroul poate evada din casă). Mr. Bean va reuși să scape de animalul de companie al proprietarei aruncându-i peștisorii drept momeală.



Nr. 4: "Mai bine ferește-te": Cățelul vecinului vrea să îl muște pe protagonist, încurcându-l în proba de forță și curaj. Dacă reușește să îl ademenească cu ursulețul Teddy, Mr. Bean va reuși să ia mașina și să se întâlnească cu iubita lui. Acesta are proprietatea de a alerga după jucător, atacându-l și luându-i o viață. El poate sări și merge doar înainte, urmărindu-l pe jucător.

Animații și interacțiuni



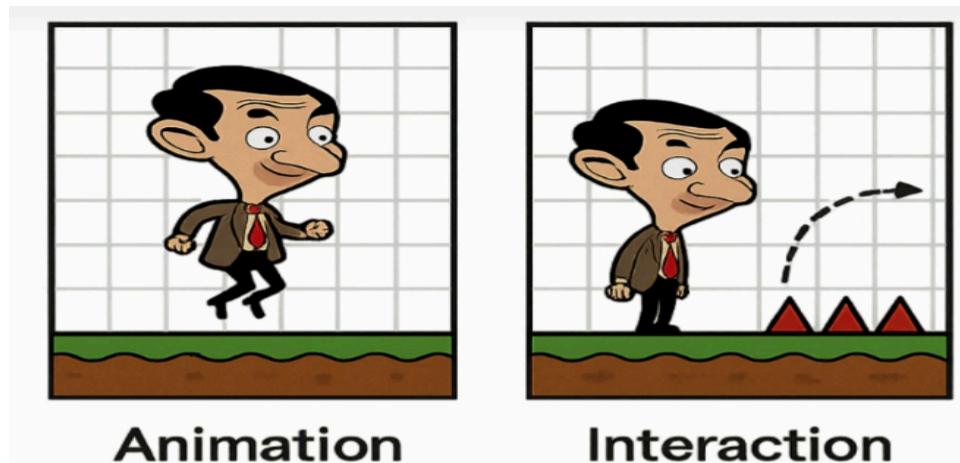
Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

Interacțiunea cu cățelul duce la pierderea unei vieți.



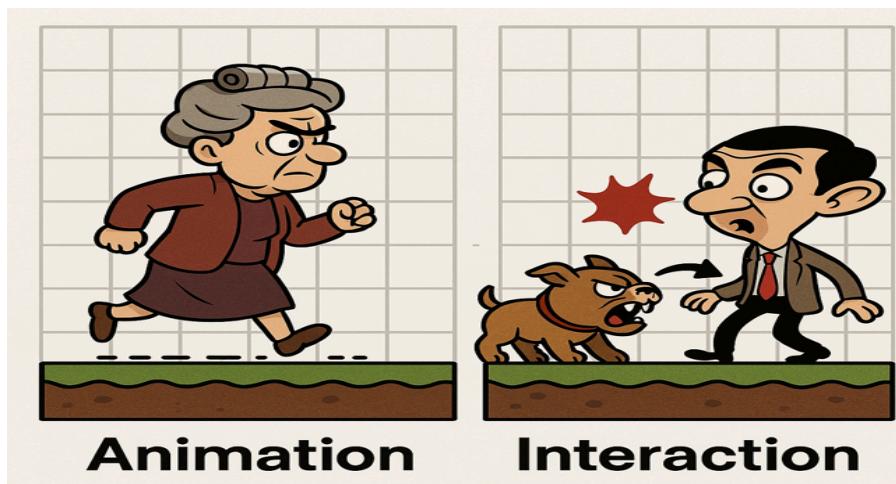
Acesta are capacitatea de a sări, lucru sugerat de animația de mai sus.

Interacțiunea cu spinii duce la pierderea unei vieți , dacă nu sare peste ei.

Într-o lume magică, plină de culoare, aparențele pot să însale, aşa încât va fi nevoie de o minte ascuțită pentru a termina nivelurile: acest univers vine deopotrivă cu bonusuri și capcane.

Proiectarea nivelurilor și descriere detaliată

“**Mr. Bean în bucluc**” prezintă o călătorie nemaipomenită, pe parcursul a 3 niveluri, în care jucătorul este invitat să lupte contra inamicilor, să câștige puncte bonus reprezentate de diferite obiecte și să evite capcanele, pentru a-l ajuta pe Mr. Bean să ajungă la iubita lui. Nivelul de dificultate al jocului crește treptat, în același timp cu abilitățile personajului principal.



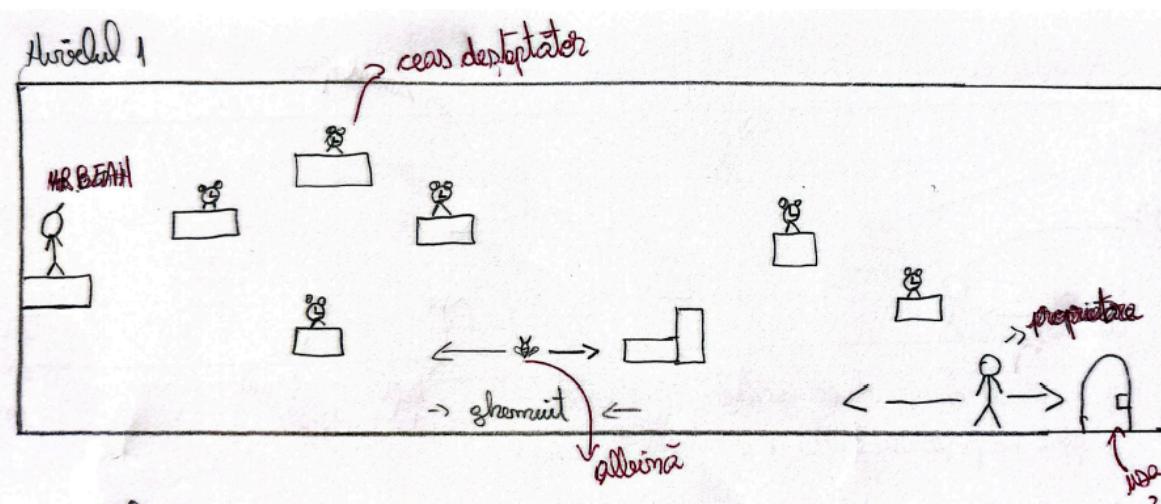
Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

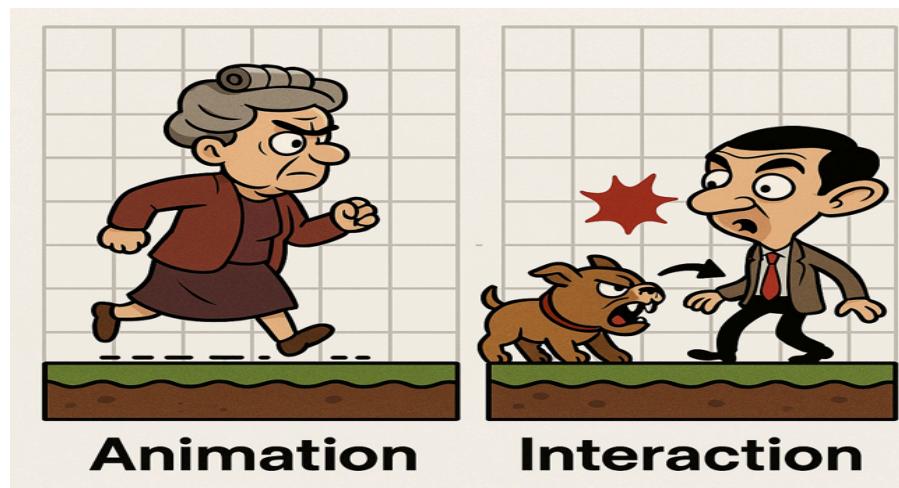
Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

Nivelul 1



Nivelul 1: „Fighting with the grumpy landlady”



Echipa nr. 07

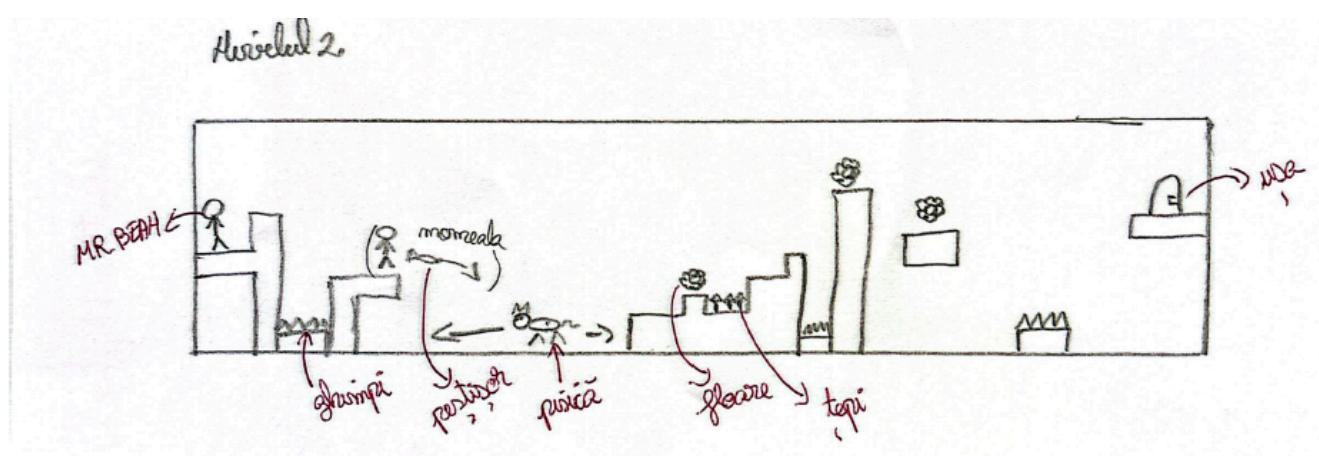
Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

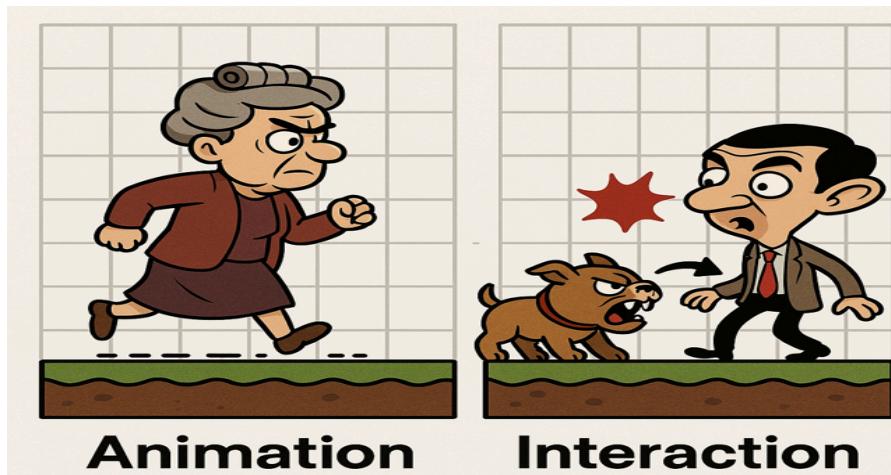
- pus în față provocării, jucătorul află că are doar 3 șanse pentru a trece prin fiecare dintre cele 3 provocări; altfel riscă să piardă pe vecie inima iubitei;
- ceasurile deșteptătoare îi oferă puncte bonus;
- ușa către următorul nivel este apărată de proprietară, care nu se va lăsa înfrântă de nimeni; ea o protejează pentru că nu își dorește ca Mr. Bean să o aducă în casă pe viitoarea lui iubită.

Nivelul 2



Nivelul 2: „Romance under the Stars... if you get rid of the cat!”

- Față de primul nivel, nivelul 2 aduce obstacole noi: acum inamicul este pisica și protagonistul trebuie să aibă grijă când sare ca să nu cadă în spini, altfel își va pierde o viață;



Echipa nr. 07

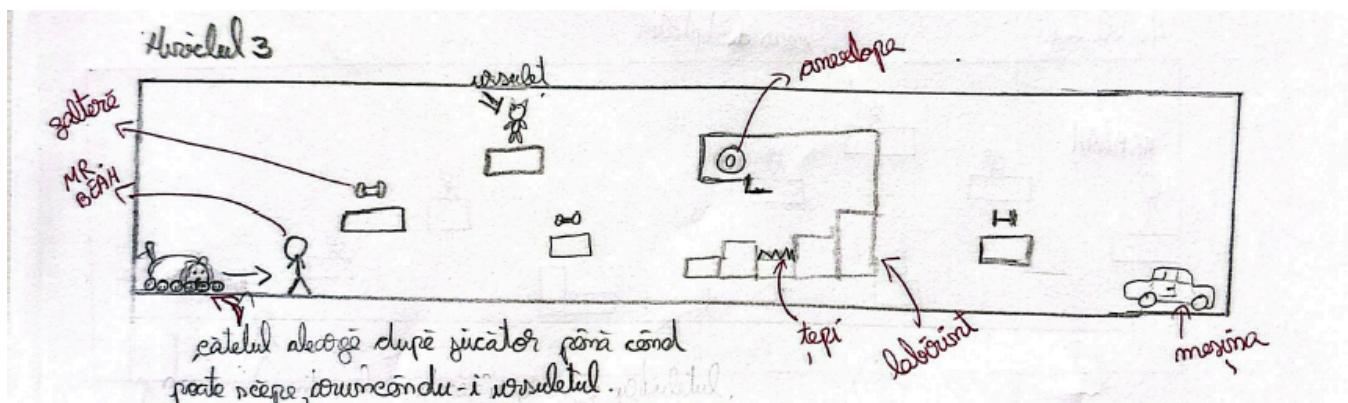
Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

- Elementele de scor apar în continuare, iar valoarea lor crește, adunându-se la scorul precedent.

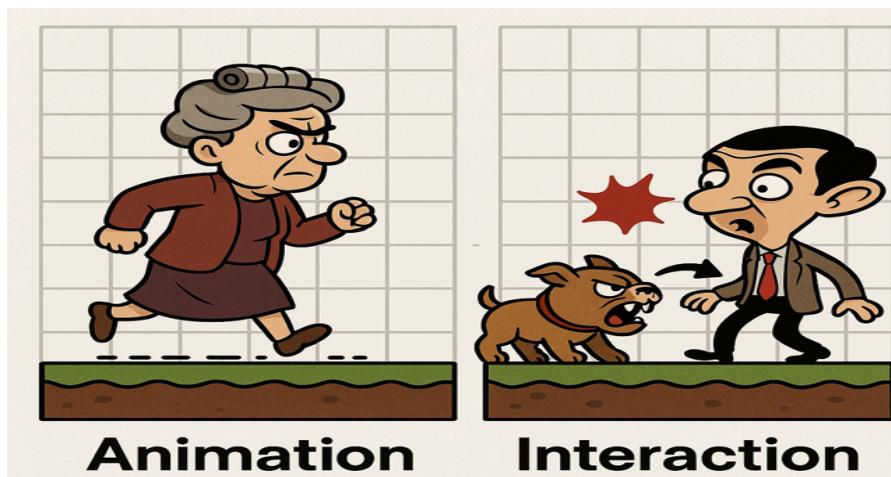
Nivelul 3



Nivelul 3: „The neighbor's strength challenge”

Această etapă a jocului, cea mai dificilă de altfel, aduce provocări noi:

- cățelul poate să aleagă după Mr. Bean, urmându-i parcursul;
 - față de primele două niveluri, jucătorul poate trece prin mini-labirintul în care se află obiectul cu cel mai mare punctaj;
 - punctele bonus, deși mult mai valoroase decât în primele două niveluri, sunt mult mai greu de obținut acum și jucătorul va fi nevoie să se străduiască mai mult dacă dorește să le obțină.



Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

Observații:

- imaginile prezentate mai sus sunt doar un model vizual al nivelurilor și deci pot apărea mici modificări; scopul reprezentării lor este acela de a oferi exemplificare mai concretă a elementelor de joc care intervin la un anumit nivel. Cu toate acestea, există posibilitatea renunțării la anumite caracteristici și înlocuirea lor cu ceva care se potrivește mai bine nivelului. Atât imaginea generală, cât și tematica jocului se vor păstra.
- harta finală va fi extinsă și va conține mai multe elemente de joc.

Proiectarea interfeței cu utilizatorul și descriere detaliată



Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

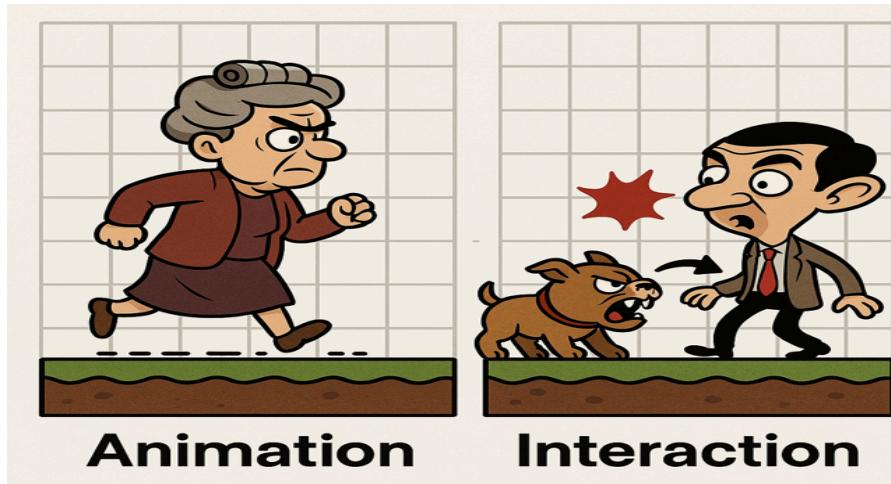
Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

Meniu

Jocul vine la pachet și cu o interfață simplă, dotată cu cerințele minime de care utilizatorul are nevoie pentru a se bucura de joc:

- **New Game** oferă jucătorului calea pentru a începe (sau a reîncepe, după dorință), un nou joc;
- **Show level numbers** permite jucătorului să vizualizeze nivelurile;
- **Load Game** permite jucătorului să continue din punctul de unde a lăsat ultima oară jocul înainte de a salva;
- **Exit** închide fereastra jocului.

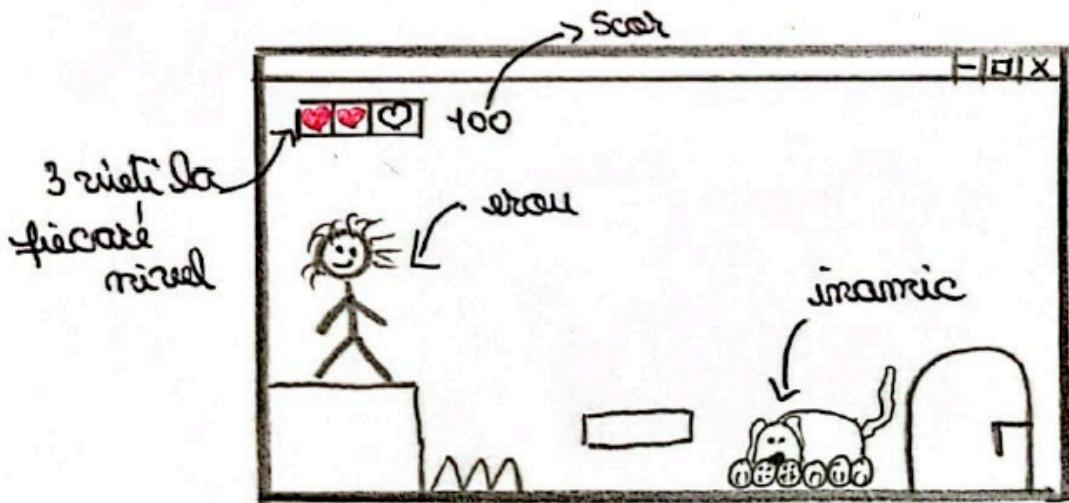


Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina



Simplitatea se păstrează și în cazul jocului propriu-zis, fiind mai prietenos cu utilizatorii mai puțin pricepuți sau cu cei care își doresc informații exacte. Mai sus au fost prezentate idei atât pentru personaje, cât și pentru elemente de scor și hartă. Pe lângă acestea, aici se poate observa unde sunt plasate numărul vieților și a scorului, fiind cele mai importante aspecte pe care un jucător le caută atunci când începe un joc.



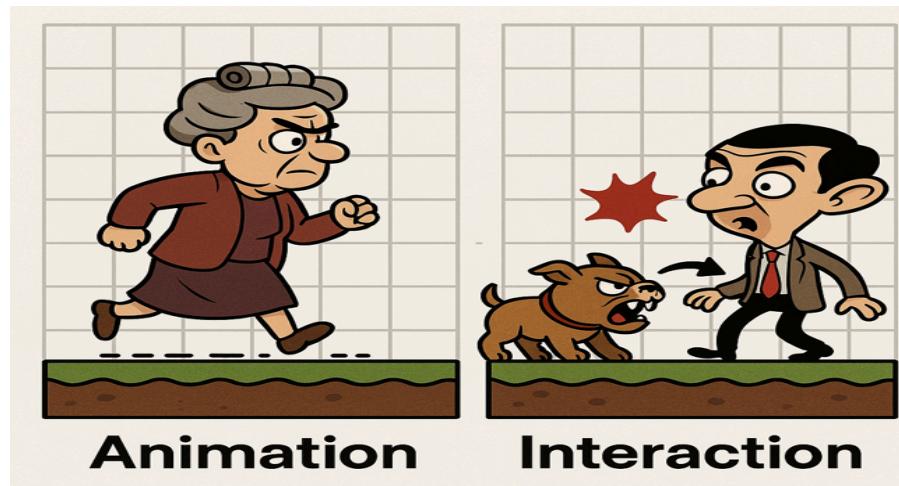
Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

Meniu – Pauză



Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

Prin intermediul meniului **Pauză**, accesat de butonul P, jucătorul are posibilitatea de a-și salva evoluția, accesând-o oricând își dorește. De altfel, poate alege dacă dorește să continue jocul, să înceapă unul nou sau să iasă din interfață.

Game Sprite-Sheet-uri (câteva exemple):



Animation



Interaction

Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina



Bibliografie:

https://www.kindpng.com/imgv/hxTRiT_transparent-sprite-sheet-dog-hd-png-download/#google_vignette

https://mrbean.fandom.com/wiki/Julia_Wicket?file=Mrs+wicket+left.svg

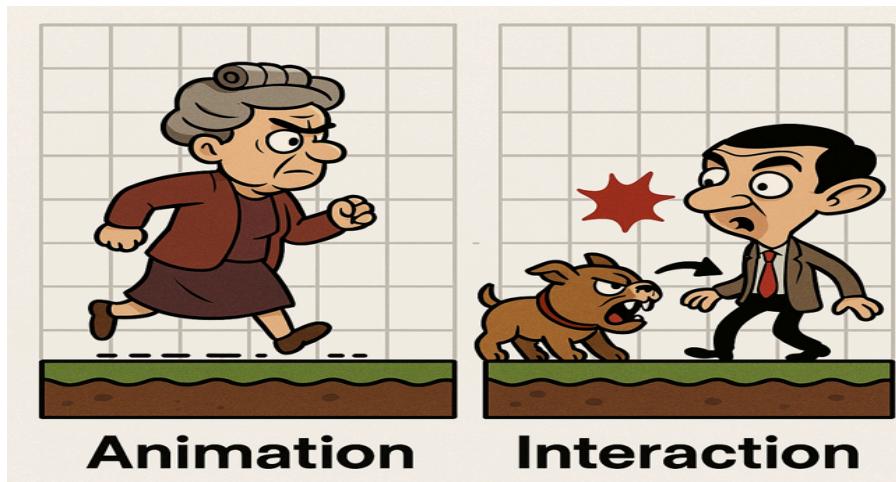
<https://www.alamy.com/cartoon-cute-bee-mascot-merry-bee-with-an-empty-table-small-wasp-vector-character-insect-icon-holiday-template-design-for-invitation-cards-image447569839.html>

https://www.spriters-resource.com/browser_games/mrbeanmatchingpairs/sheet/212434/

<https://gamedeveloperstudio.itch.io/floor-spikes>

https://drive.google.com/file/d/11EYtfLENGYf21v-kAolMiVPTO2WMNbRg/view?usp=drive_link

https://www.traditionalanimation.com/mr-bean-model-sheet_s/



Echipa nr. 07

Tema proiectului: Mr. Bean în bucluc

Grupa 1209A David Bianca-Vasilica

Grupa 1209A Vrînceanu Maria-Iustina

<https://gameprogrammingpatterns.com/game-loop.html>

<https://www.pixilart.com/draw/rose-aka-my-fav-flower-d-1ef52e90c2492c7>

<https://www.friv.com/z/games/jimlovesmary2/game.html?c>

