

PROYECTO
HABICHUELAS RADIOACTIVAS:
Bean a Hero

Contenido

Historia Introductoria:	3
DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES:	3
Secuencia de niveles:	6
Mecánicas del juego:	6
Descripciones físicas:	7
Arte conceptual:	7

Historia Introductoria:

La historia se remonta a una época distante, una época con diversos problemas, unos mas serios que otros. Siendo uno de los mas importantes la carencia de alimentos que sufrían en las regiones de la época, la época medieval...

Muchos habitantes y poco suministro de alimento para la gran cantidad de población que vivían en los pueblos de estos reinos antiguos. La gente desesperada, comenzaba a consumir cualquier tipo de alimento que encontraban, y por desgracia se morían de hambre, no había nada que pudieran hacer para solucionarlo por la culpa de un rey tirano que acumulaba toda la comida para el solo, comida que además terminaba pudriéndose.

La única esperanza de acabar con esta catástrofe era un caballero debilucho que nunca destacó entre los demás, pero *¿cómo podía este escuálido caballero salvar al mundo?* La respuesta era sencilla, con el poder de las **¡Habichuelas Radioactivas!** Unas extrañas habichuelas que poseían propiedades únicas *¿Qué tipo de propiedades?* Ya lo descubrirán.

Y así comienza la aventura del caballero con sus objetivos muy claros, derrotar a los infectados y ya de paso acabar con el hambre del mundo restaurando las principales fuentes de comida *¿Será capaz de lograrlo?*

DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES:

El personaje principal es un caballero que mientras se desarrolla el videojuego va obteniendo distintas habilidades que le aportan las habichuelas.



MrBeen es el personaje que nos otorga la primera habichuela mágica. Cuando un hombre le dio un extraño papel apareció en el juego. Tas leernos lo que pone en el papel nos entrega la primera habichuela.

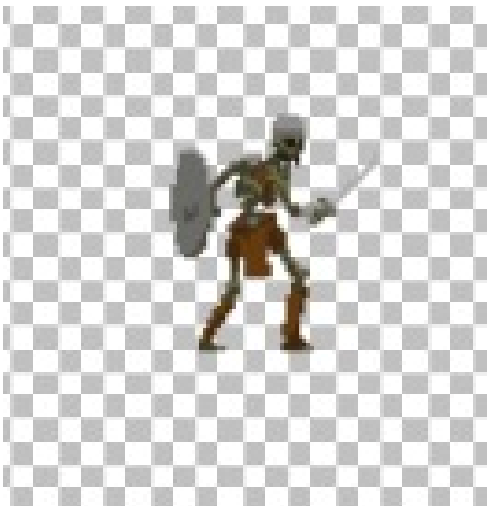


el personaje principal tras tomarse la primera que nos da MrBeen, el powerup lo que le atorga es mas vida



el personaje principal después de recibir el segundo puwerup (tercera sala), lo que le otorga el powerup es mas velocidad.

Tenemos tres tipos de enemigos que van a ir apareciendo y por último el final boss.



esqueleto



slime



seta



final boss



tras vencer al final boss nos encontramos con el rey rodeado de comida.

Secuencia de niveles:

En la primera sala se explicará la historia y los controles y Mr. Bean entregará la primera habichuela. Después habrá dos salas más y el final boss.

En cada sala habrá tres tipos de enemigos distintitos que aparecerán aleatoriamente y con un tamaño también aleatoria, habrá dos niveles (salas) con este tipo de enemigos y una ultima sala con el final boss.

Mecánicas del juego:

El personaje principal puede moverse en las cuatro direcciones, atacar, lo que mas destaca en el son los powerups de las habichuelas, en el juego hay dos, cada uno cambia la apariencia del personaje, el primero te hace ir más lento, pero te da vida extra y el segundo aumenta la velocidad del personaje.

Las mecánicas de los enemigos son que aparecen aleatoriamente en la sala, su tamaño también es aleatorio, hay un enemigo de cada tipo por sala y el personaje no podrá salir si alguno de los enemigos está vivo.

Descripciones físicas:

Se detecta la colisión entre el personaje y el enemigo, se comprueba si el personaje esta atacando en cuyo caso el enemigo recibe daño, si no el enemigo ataca y es el personaje el que pierde vida.

Arte conceptual:

Los mapas al inicio se planteaba utilizar plataformas en el centro de los niveles para dar una sensación de profundidad y utilizar árboles gigantes para dar la sensación de relieves. Se terminó sustituyendo por lo que es ahora el entorno por el que puede transitar el jugadores.

Estaba pensado que los enemigos fueran todos caballeros y ratones que robaban comida, además se planteó el uso de un jefe gigante en el último mapa. Se ideó usar enemigos que atacaran a distancia.