

Desarrollo del Videojuego: Inspirado en el Capítulo "King-Size Homer" (Capítulo 7, Temporada 7)

Juan Sebastian Galeano 1006110753

Maria Adelaida Angel 1001367810

Desarrollo del Videojuego: Inspirado en el Capítulo "King-Size Homer" (Capítulo 7, Temporada 7)

Sinopsis del Capítulo Base: En el capítulo "King-Size Homer", Homero Simpson decide aumentar de peso de manera extrema para evitar ir a trabajar y lograr realizar su trabajo desde casa. Su plan tiene éxito inicialmente, pero con el tiempo enfrenta consecuencias inesperadas, incluida una crisis cuando sobrecarga la planta nuclear.

Dinámica del Juego: El juego se inspira en las aventuras de Homero durante este capítulo. El jugador tomará el control de Homero mientras intenta alcanzar su objetivo de evitar ir a trabajar, manteniendo su peso por encima del límite mínimo necesario. A lo largo del juego, Homero enfrentará desafíos para evitar perder peso mientras sigue sus tareas cotidianas. El jugador deberá esquivar obstáculos como dietas, ejercicios o miembros de la familia que intentan que Homero vuelva a su estado anterior.

Niveles del Juego:

- **Nivel 1:** La meta del aumento de peso En este nivel, el objetivo es ayudar a Homero a alcanzar el peso deseado. El jugador debe dirigir a Homero a comer comida chatarra y evitar cualquier actividad física. Para esto, se implementan ecuaciones de movimiento parabólico que controlan la caída de comida desde la parte superior de la pantalla, y el jugador debe mover a Homero para recogerla. Si Homero recoge suficientes alimentos, alcanzará su peso objetivo, pero si no lo hace a tiempo, perderá.
- **Nivel 2:** El trabajo desde casa En este nivel, Homero intenta trabajar desde casa. Aquí, el movimiento de los objetos en pantalla será oscilatorio. El jugador debe ayudar a Homero a sortear una serie de obstáculos mientras intenta usar su computadora, como interrupciones familiares o errores en la computadora que intentan hacerlo caminar y, por lo tanto, perder peso. La dificultad aumenta con el tiempo.
- **Nivel 3:** La crisis en la planta nuclear El último nivel introduce un movimiento más complejo, el movimiento acelerado. Homero, tras causar un accidente en la planta nuclear debido a su tamaño, debe dirigirse rápidamente hacia el sistema de seguridad para prevenir una catástrofe. El jugador debe mover a Homero utilizando un modelo de aceleración en línea recta, esquivando obstáculos como empleados de seguridad y otros trabajadores.

Dinámicas Físicas:

1. **Movimiento parabólico:** Implementado en el primer nivel para simular la caída de comida.
2. **Movimiento oscilatorio:** En el segundo nivel, Homero debe esquivar interrupciones que se mueven de manera pendular.
3. **Movimiento acelerado:** En el tercer nivel, la velocidad de Homero aumenta mientras se dirige hacia el sistema de seguridad de la planta nuclear.

Cada uno de los niveles tendrá dinámicas claramente diferenciadas, enfocadas en los diferentes desafíos que Homero enfrenta en su objetivo de evitar ir a trabajar y lidiar con las consecuencias de su decisión.