PROYECTO FINAL- Informática II

**Equipo # 15**

**Integrante: Sofia Casas Centeno**

**Capítulo escogido: 2 - «Radioactive Man», Temporada: 7**

Contexto

En este episodio, Bart y Milhouse están emocionados por la filmación de la película de Radioactive Man en Springfield, y Milhouse es elegido para ser el compañero de Radioactive Man, Fallout Boy.

Explicación de la idea de juego propuesta

Este episodio me llama mucho la atención ya que se presta para ser inspiración de un juego de plataformas o de acción, donde Bart asume su alter ego, "Bartman", y lucha contra los villanos en la ciudad de Springfield.

Como sprites se podían podrían incluir:

1. Bartman (Bart disfrazado de superhéroe): El personaje principal del juego.
2. Milhouse como Fallout Boy: Podría ser un personaje jugable o un aliado.
3. Radioactive Man: Como mentor o figura central del juego.
4. Villanos: Puedes incluir personajes conocidos de Springfield como el Sr. Burns, Snake (el ladrón), y otros villanos adaptados a un estilo de superhéroes.

Este juego inspirado en el episodio "Radioactive Man" podría dividirse en varios niveles, cada uno con su propia temática y mecánicas basadas en eventos del episodio y en elementos de la serie.

Esquema

Nivel 1: Calles de Springfield

* Descripción: Bart, como Bartman, corre por las calles de Springfield. El escenario es simple: hay plataformas (techos de casas o autos) y enemigos pequeños como matones que tratan de detenerlo.
* Objetivo: Llegar al final de la calle, esquivando obstáculos como botes de basura y autos en movimiento. Al final del nivel, Bartman llega al set de filmación.
* Mecánicas o métodos para utilizar:
  + - * Bartman puede saltar y golpear a los enemigos.
      * Se manejaría el movimiento básico de izquierda, derecha y saltar.

Nivel 2: El Set de Filmación

* Descripción: En este nivel, Bartman tiene que cruzar el set de filmación lleno de plataformas inestables, como grúas y cámaras que se mueven.
* Objetivo: Evitar las trampas del set y llegar hasta Milhouse, quien está en peligro por los efectos especiales.
* Mecánicas o métodos para utilizar:
  + - * + Saltos entre plataformas móviles y evitar objetos que caen.
        + Los enemigos pueden ser elementos como cámaras que se mueven o luces que caen del techo.

Nivel 3: Batalla Final contra un Villano

* Descripción: Bartman se enfrenta a un villano (puede ser el Sr. Burns o Snake) en un área sencilla, como un callejón.
* Objetivo: Derrotar al villano en una pelea simple.
* Mecánicas o métodos para utilizar:
  + - * + El villano solo se mueve de lado a lado y lanza objetos.
        + Bartman tiene que saltar y golpear hasta que el villano sea derrotado.