Momento 1:

En el episodio escogido, Marge es una oficial de policía, entonces para esto ella se enfrentará con varios enemigos a través del juego.

En el primer nivel me gustaría que se base mucho en acertijos en los cuales Marge tenga un inventario y pueda hacer uso de objetos que encuentre para así poder resolver tales acertijos. Marge también tendrá armas las cuales podrá usar contra enemigos que aparezcan aleatoriamente. Es decir, que el nivel se pasará si Marge sobrevive y aparte, resuelve los acertijos que estén propuestos en el nivel. Siendo estos elementos característicos de la serie. La vista de este nivel sería cenital, en la que Marge podrá moverse de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha por diferentes escenarios.

En el segundo nivel, me gustaría que el juego implementará más ecuaciones físicas y en este caso la vista sea de un costado. Allí Marge podrá saltar entre plataformas y lanzar objetos, así como también hacer uso de armas para acabar con los enemigos. El nivel se culminará cuando Marge recorra todo el mapa, y no sea aniquilada por ninguno de los enemigos.

|  |
| --- |
| Objetos |
| sprite |
|  |

N

|  |
| --- |
| Personajes |
| -int coordenadasx  -intcoordenadasy  -int vidas  -sprite |
|  |

N

|  |
| --- |
| Armas |
| -daño |
| +movimiento() |

|  |
| --- |
| Encontrados |
|  |
| N |

|  |
| --- |
| Enemigos |
| - |
| +Atacar()  N |

|  |
| --- |
| **Marge** |
| **-**  1 |
| +AgarrarObjeto()  1  +Arrojar()  +ColocarObjeto() |

1

1

2-12