**Sinopsis del Capítulo:**

En el episodio "Donnie Fatso" de Los Simpsons (Temporada 22, Episodio 9), Homer Simpson es arrestado por corrupción y acaba en la prisión de Springfield. Un agente del FBI le ofrece un trato: reducir su condena a cambio de infiltrarse como informante en la mafia de Fat Tony, el jefe de la mafia local. Homer se convierte en un "hombre de confianza" dentro de la organización, y a medida que se adapta al entorno de la mafia, surge un dilema moral sobre su lealtad tanto al FBI como a sus nuevos amigos. Mientras Homer se enfrenta a esta situación, la aparición de Fit Tony, el primo de Fat Tony, complica la situación, desencadenando una serie de eventos que pondrán a prueba la lealtad y las decisiones de Homer.

**Dinámica del Juego:**

El juego se inspirará en los principales eventos de este episodio, dividiéndose en dos niveles principales. El objetivo del juego es que el jugador tome el control de Homer, quien deberá cumplir con diversas misiones para avanzar en su infiltración en la mafia de Fat Tony y posteriormente colaborar con el FBI para recopilar información. A lo largo del juego, Homer enfrentará dilemas morales y físicos, lo que le llevará a decidir entre la lealtad a la mafia o a la ley.

**Nivel 1: "El Ingreso a la Mafia"**

En este primer nivel, el jugador controla a Homer mientras se enfrenta a los oficiales de policía que intentan detenerlo después de la pelea en la prisión. El objetivo principal es ganar el respeto de los hombres de Tony y demostrar que Homer es "duro" para unirse a la mafia.

Objetivo: Homer debe enfrentarse en un combate cuerpo a cuerpo contra varios policías corruptos que amenazan a los subordinados de Tony. Los intercambios de golpes serán el centro del juego. Los controles serán sencillos, con un botón para golpear y otro para esquivar.

Mecánica de juego: Se puede crear un sistema de combate simple pero efectivo donde Homer pueda mejorar su poder de ataque o defensa, similar a un juego de lucha estilo arcade. Las peleas aumentarán en dificultad conforme se avanza, y el jugador tendrá que adaptarse a las estrategias de los policías.

Interactividad: A medida que Homer gane combates, se desbloquearán pistas que lo acercarán a la aceptación en la mafia.

**Nivel 2: "Infiltración en la Mafia"**

En el segundo nivel, Homer, ahora infiltrado, tiene que recopilar información para el FBI sin que Fat Tony se entere. El jugador debe guiar a Homer a través de una serie de misiones encubiertas mientras mantiene la apariencia de ser un miembro fiel de la mafia.

Objetivo: Homer debe completar misiones encubiertas, como escuchar conversaciones en las reuniones de la mafia, obtener documentos importantes o sabotear planes sin ser descubierto.

Mecánica de juego: Este nivel tendrá un enfoque de sigilo, en el que el jugador tendrá que evitar ser visto por los miembros de la mafia. Homer debe usar su entorno para esconderse y no llamar la atención mientras se infiltra.

Interactividad: Para hacer el juego más desafiante, Homer deberá usar un sistema de alerta en el que el jugador tendrá que evitar zonas vigiladas. Además, puede usar objetos o distraer a los guardias para avanzar.

**Vistas Propuestas para los Niveles:**

**Nivel 1: "El Ingreso a la Mafia"**

Vista clásica de lucha de arcade, con Homer y los policías en un escenario de prisión. Los gráficos pueden ser simples, pero con detalles suficientes para mostrar la agresividad del ambiente de la cárcel.

**Nivel 2: "Infiltración en la Mafia"**

Un entorno más complejo, con pasillos y oficinas oscuras. Se pueden utilizar gráficos que representen la mafia clásica: un despacho con un estilo retro o una cantina. Los jugadores tendrán que moverse de forma sigilosa entre los distintos personajes para no ser vistos.

La idea es mantener la jugabilidad simple y accesible mientras se adapta la trama del episodio a los niveles del videojuego.