**Momento I del Proyecto Final**

1. **Sinopsis del capítulo elegido:**

Bart pelea contra [N](https://es.wikipedia.org/wiki/Nelson_Muntz" \o "Nelson Muntz)elson Muntz, el matón de la escuela, mientras protege los panecillos que Lisa horneó para la maestra Hoover. Nelson gana y le advierte a Bart que recibirá la misma paliza al día siguiente, después de la escuela. En casa, Homer le aconseja a Bart pelear sucio, mientras que Marge sugiere que intente razonar con él. Escogiendo el consejo de Homer, Bart enfrenta a Nelson, pero pierde otra vez. Esta vez, consulta al miembro más rudo de familia Simpson, el abuelo Simpson.

El abuelo le presenta a Bart a Herman, un loco que se cree veterano de guerra porque le falta un brazo pero en realidad lo perdió al sacarlo por la ventanilla del bus escolar cuando era chico, que tiene una tienda de objetos de guerra. Herman le declara la guerra a Nelson y le enseña a Bart la estrategia para abordar a su enemigo. Bart reúne a otros niños de la escuela que han sido traumatizados por Nelson y los alista como tropas. Mientras Herman comanda desde la casa en el árbol de Bart, éste los dirige desde el campo de batalla. Rodeando a Nelson y a sus matones, los niños comienzan a lanzarles globos de agua.

Aterrorizados, los matones se rinden y Nelson es tomado prisionero, pero amenaza con volver a golpear a Bart cuando sea desatado. Luego, Herman redacta un armisticio, el cual Bart y Nelson aceptan en firmar. Marge entra con panecillos y la paz prevalece.

1. **Dinámica del juego:**

En un principio, el juego iniciará con un prólogo basado en la primera pelea entre Bart y Nelson (Solo historia). Luego, el primer nivel será un entrenamiento para Bart el cual consiste en luchar contra otros matones de su escuela y esquivar distintos objetos relacionados con el mundo de Los Simpsons mientras que recoge potenciadores para aumentar su fuerza, su velocidad y su vida máxima (Se pueden añadir más potenciadores si el tiempo lo permite), estos primeros matones van a ser cada vez más fuertes durante el progreso del primer nivel. El segundo nivel consistirá en una batalla contra Nelson que será el jefe final el cual tendrá unas estadísticas mucho más potentes que los matones del anterior nivel y demostrará la importancia de tomar los potenciadores.

A diferencia del capítulo original, no se reunirán a otros niños de la escuela, solamente se utilizará a Bart en todas las batallas.

Las armas que tendrá Bart a su disposición son sus puños y patadas, además de los globos de agua (Que serán limitados y no se afectarán con los potenciadores).

La dinámica de juego en el primer nivel será similar a juegos de acción con vista lateral en 2D en el primer nivel batallando con varios enemigos a la vez (Por ejemplo, la saga Metal Slug), mientras que el segundo nivel tendrá una dinámica similar a los juegos de pelea de los años 90 (Por ejemplo, la saga The King of Fighters). Se usará una dinámica distinta en cada nivel para que el juego sea más variado dentro de sus posibilidades.

1. **Cámaras:**

He mencionado juegos de referencia respecto a las cámaras en el elemento anterior de este informe. Pero en general será un juego en 2D con vista lateral, ya que puede ser el más jugable y programable con los parámetros entregados y con la idea que se tiene.

1. **Físicas:**

En un principio las físicas planteadas serán las siguientes:

* Se tendrán colisiones para todos los personajes u obstáculos que lo necesiten.
* Habrán movimientos oscilatorios en algunos obstáculos.
* Los globos de agua que tiene Bart como armas a distancia los usará con un movimiento parabólico.