El juego tendrá una temática de los Simpsons, donde el personaje principal será Homero, los enemigos serán los marcianos de esta saga, los disparos serán chops de cerveza y los obstáculos serán vegetales.

El mapa tendrá un tamaño fijo de 800x600 pixeles y el juego se desarrollará de manera horizontal, esto es, el jugador se ubicará en el extremo izquierdo de la pantalla moviéndose verticalmente y los enemigos se ubicarán en el extremo derecho.

Los objetos del juego estarán agrupados en colecciones, esto es, una colección de enemigos, una de obstáculos, otra de disparos y un atributo de tipo jugador. Cada objeto conoce su posición en el mapa a través de un atributo par(x,y).

Las colisiones serán resueltas por la clase Mapa, ésta posee un método que verifica si dos objetos se encuentran en la misma coordenada (x,y). Por ej, un objeto de la clase disparo le envía el mensaje a la clase mapa con sus coordenadas y éste retorna un booleano true o false si es que se produjo la colisión y el objeto con el cual se produjo en un par <Boolean, Object>. Luego el disparo le envía un mensaje disminuirVida() a dicho objeto.

El juego consta de tres niveles, cada uno finaliza cuando la vida del jugador llega a 0 (se reinicia el nivel) o cuando haya destruido a todos los enemigos (se avanza al nivel siguiente). A medida que se avanza de nivel se va incrementando la cantidad de enemigos y obstáculos.