



# PACMAN: REBIRTH

**3<sup>^</sup>E**

*Progetto realizzato da  
Adar, Micheletti, Heise*



## **Tipologia di gioco:**


**-Multiplayer online,** 3D, con visuale in terza persona.

I giocatori interagiscono grazie a una piattaforma multigiocatore tramite un servizio di host.

-Le partite sono composte da *quattro fantasmini* e un *Pacman*. Il videogioco si basa sulle abilità di collaborazione e coordinamento dei giocatori: è infatti essenziale per i *fantasmi* lavorare insieme e aiutarsi per catturare *Pacman*. Mentre per *Pacman* è essenziale affidarsi alle proprie abilità per fuggire alla presa dei *fantasmini* e vincere.



# ***IDEE GENERALI:***

- 
1. Movimento con WASD e il mouse;
  2. **Fantasmini** sono più lenti del 5% rispetto a pacman;
  3. La partita può finire per 3 cause:
    - a) **Pacman** finisce le 3 vite a disposizione,
    - b) **Pacman** mangia tutti i fantasmi,
    - c) **Pacman** mangia tutti i pallini;
  4. **Pacman** ha 3 vite per partita
  5. I **fantasmini** hanno una vita per ciascuno.



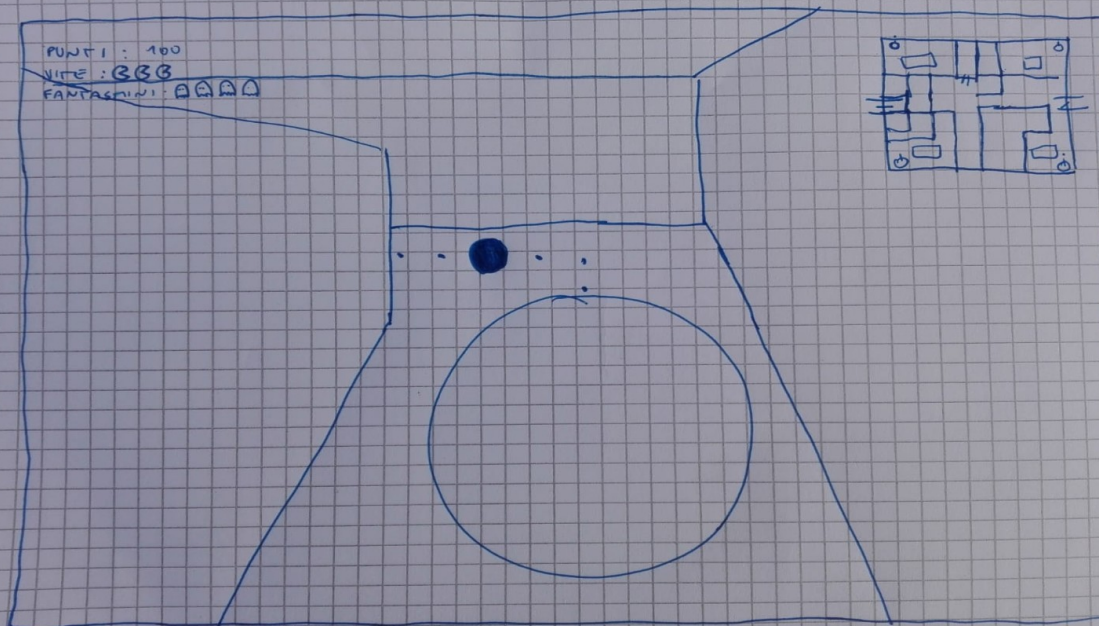
6.i **fantasmini** sono 4 *per partita*;

7.**Pacman** lascia delle **tracce** che saranno visibili ai **fantasmini** per 5 *secondi*;

8.I **fantasmini** nella minimappa vedranno la posizione degli alleati ma non la posizione di **Pacman**, dei punti , delle «**ciliegie**» o delle «**torte**»;

9.Ogni **fantasmino** ha un raggio d'azione nel quale se dovesse entrare **Pacman**, la posizione (di **Pacman**) verrà segnalata a tutti i **fantasmi** per qualche secondo con un'aura **gialla** e sulla minimappa.

# Ipotetica schermata di gioco:



- 1. Minimappa in alto a destra dove si puo' vedere:**
  - a) La propria posizione,*
  - b) Quella dei pallini e dei power up (in caso si giocasse come Pacman),*
  - c) Gli altri compagni di squadra (nel caso dei fantasmini),*
- 2. La visuale e' in Terza Persona .**

## *Qual'è l'obiettivo di Pacman?*

L'obiettivo di **Pacman** è di riuscire a **mangiare tutti i pallini** oppure di **eliminare tutti i fantasmi**.

## *Come farà Pacman ad eliminare i fantasmini?*

**Pacman** potrà eliminarli mangiando delle «**torte**» che appariranno in maniera casuale nella mappa ma che saranno comunque visibili dal giocatore sulla minimappa, una volta mangiata la **torta pacman** potrà vedere l'aura dei **fantasmini** attraverso le pareti e sulla minimappa ed **eliminarli** (tutto questo per un totale di 20 sec). 30 secondi dopo la fine dell'effetto della torta ne apparirà un'altra sulla mappa.

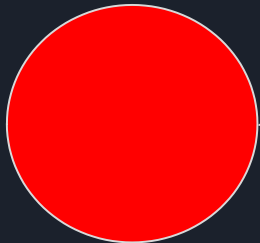
## *Quante vite ha Pacman durante una partita?*

**Pacman** ha **3 vite a disposizione**, ogni volta che muore (tranne l'ultima) esso ripartirà dal punto di spawn originario;

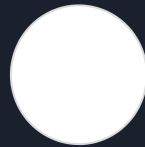
I **fantasmini** lasceranno delle **tracce colorate** per terra che segnaleranno a **Pacman** il passaggio di un **fantasma**. Le tracce saranno visibili per *4 secondi*;

Durante la partita spawneranno delle «**ciliegie**» che non saranno altro che *punti addizionali*;

Ad ogni vittoria, **Pacman** otterrà 2000 punti che saranno addizionati ad un punto per ogni pallino mangiato. Punti per ogni fantasmino eliminato 400 punti, Per ogni **ciliegia** mangiata 200.



Le tracce  
saranno del  
colore del  
fantasmino



Punto  
normale



# ***Musica e Audio:***

La Colonna Sonora di **Pacman: Rebirth** conterra' tutti le tracce del gioco originale;

*Sound Effects* per riflettere la nuova natura del gioco, *piu' adrenaliniche* nei momenti di inseguimenti con i fantasmi e tracce *piu' calme* invece quando si stanno raccogliendo i punti.

# Note finali:

abbiamo avuto quest'idea pensando a quanto sarebbe divertente riunirsi di sera, anche da distanza, attraverso una chat vocale, e giocare a qualcosa di cooperativo che richieda **poco tempo** e che garantisca tanto **divertimento**.

Pacman e' stato un gioco fenomenale, che ha sicuramente cambiato il

**Rebirth**, riportarlo alla sua vecchia **gloria** con **grafica e gameplay del 2018**.

*Pacman: Rebirth, e' molto piu' di una semplice idea, e' la dimostrazioni dell'amore verso il mondo videoludico che da sempre riunisce persone di tutto il mondo.*

*"E in ultimo un ringraziamento alla professoressa Franciscono che ci ha permesso di lavorare a questo progetto."*



# *Pacman: Rebirth*

Idea del progetto realizzata dai 3 partecipanti,  
Lead Designer e direttore artistico: Filippo Micheletti,  
Game Director e COO della Rebirth Entertainment: Deniss Adar  
Game Tester(appena viene rilasciata la Beta): Oskar Heise

***DOMANDE?***