

GIOCO DI RIFERIMENTO: PAC-MAN

Con MECCANICHE note:

- mangiare i cookies scappando dai fantasmini che puoi mangiare quando prendi il power-up per un tempo limitato.

DINAMICA nota:

- il giocatore scappa e pianifica il percorso evitando i fantasmini per raccogliere tutti i cookies.

ESTETICA nota:

- Tensione per evitare i fantasmini e soddisfazione quando si possono mangiare i fantasmini che scappano da pac-man.

MODIFICA ALLA MECCANICA:

- I fantasmini possono MANGIARE i cookies!!!
- Pacman può spostare dei blocchi per cercare di bloccare i fantasmini (stile BOULDER DASH / MOPI Ranger)

DINAMICA nuova:

- il giocatore deve anticipare i fantasmini che gli possono rubare il boccone.
- il giocatore può usare dei blocchi per fermare i fantasmini guadagnando tempo per raccogliere i cookies e creare delle trappole (strategia)

NUOVA ESTETICA

- Maggior tensione per mangiare i cookies prima dei fantasmini - c'è la competizione con i fantasmini quindi soddisfazione quando si riesce a rallentarli o ad intrappolarli.