

## PYTHON GAMES

A pixelated, cyan-colored logo resembling the word "PACMAN" in a blocky, retro font. It is centered within a light red rectangular frame.

Титаренко Степан

# РАСМАН ИСТОРИЯ

Рас-Ман – аркадная видеоигра, разработанная японской компанией **Namco** и вышедшая в 1980 году.





# ТОРУ ИВАТАНИ

## О РАС-МАН

*«В то время все доступные игры были очень жестокими – игры о войне и космических захватчиках. Не было ни одной игры для всех сразу, а особенно, которые понравились бы девушкам. Я хотел придумать «комическую» игру, которой могли бы наслаждаться даже девушки»— Toru Iwatani, создатель Рас-Ман*



После выхода в Японии  
игра была принята  
хорошо, но не стала  
популярной.



## ПАС-МАН

Имя героя игры образовано от японского звукоподражательного выражения «паку-паку» (яп. パクパク), обозначающего открывание и закрывание рта во время еды.



CHARACTER  
NAME

# CHARACTER APPEARANCE

## ПАС-МАН

Внешний вид Пакмана произошёл от японского иероглифа для слова «рот» (яп. 口 кути), форму которого Иватани решил округлить.



## Introducing Рас-Ман

Первый аркадный автомат с игрой был установлен **22 мая 1980 года** в кинотеатре района Сибуя, Токио.



# MISSION

## RECORD

- Рекорд в аркадной игре был поставлен 3 июля 1999 года 33-летним Билли Митчеллом.
- Рекорд составлял 3 333 360 очков, для набора которых Билли прошёл 256 уровней.

# Game process



## MAZE

Герой  
находится в  
лабиринте, в  
котором  
собирает очки

## POINT

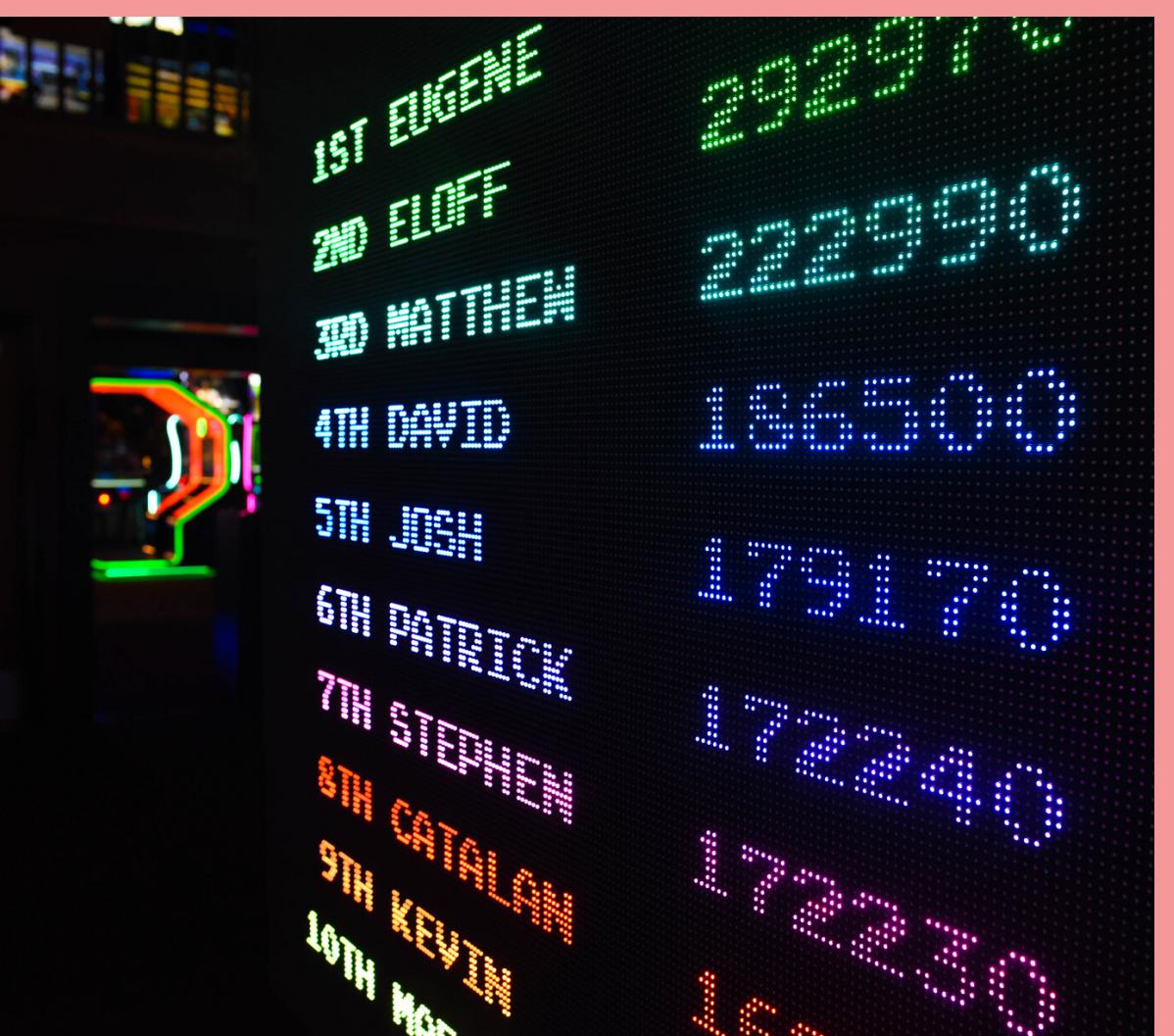
Цель игры -  
набрать как  
можно большее  
кол-во очков,  
не теряя при  
этом жизней

## PACMAN

Игрок  
управляет  
пакмэном

## GHOST

Призраки,  
пытаются  
помешать  
герою набрать  
очки, при  
столкновении с  
ними, герой  
теряет жизнь



## PLAYERS NUMBER

Игра рассчитана на двух игроков, следующий мог подойти, когда предыдущий терял жизнь

## MECHANICS

На протяжении всей игры, герой находится в лабиринте, который со временем не меняется. Лабиринт содержит точки - за съедение которых герой получает очки, а также энерджайзеры и призраков.



MAZE

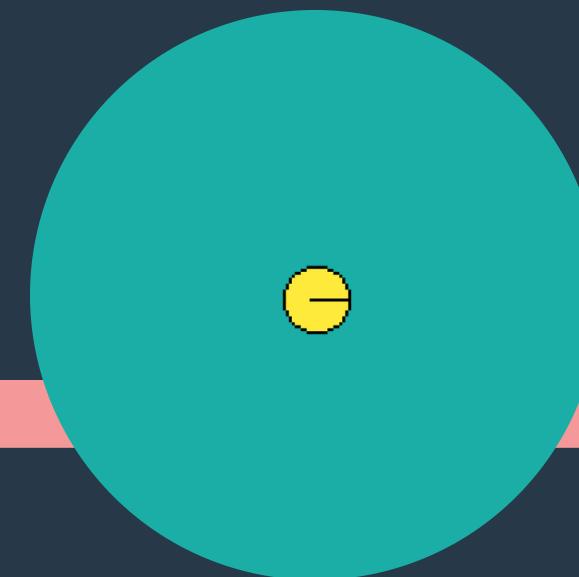
# POINTS

## MECHANICS ORIGINAL

Всего в лабиринте находятся 240 маленьких точек и 4 большие, известные как энерджайзеры. За съедение маленькой точки даётся 10 очков, а за съедение энерджайзера – 50.

## MECHANICS NEW

За съедение обычных точек герой получает 1 очко, за съедение монеток – 5 очков, игра завершается победой, когда герой соберет все точки и все монетки.



POINT

1 ОЧКО



COIN

10 ОЧКОВ

# Energizers



## CHERRY

Ускоряет персонажа в 2 раза на 5 секунд



## LEMON

На 2 секунды дает возможность ломать стены и замедляет в 2 раза



## STRAWBERRY

Восстанавливает 1 жизнь



## PEAR

Дает неуязвимость на 2 секунды

# Ghosts

## MUTANT GHOST

Патрулирует местность, и является больше обычного в 2 раза



## SLOW GHOST

Медленнее обычного, преследует персонажа



## FAST GHOST

Быстрее обычного в 2 раза, патрулирует местность



## INVISIBLE GHOST

При движении налево или направо становится невидимым, преследует персонажа





## ORIGINAL GHOSTS

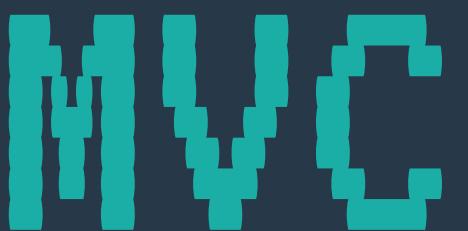
Довольно незамысловатое  
поведение

## NEW GHOSTS

ПОКА ЧТО, такое же  
незамысловатое поведение...)



# APPLICATION ARCHITECTURE

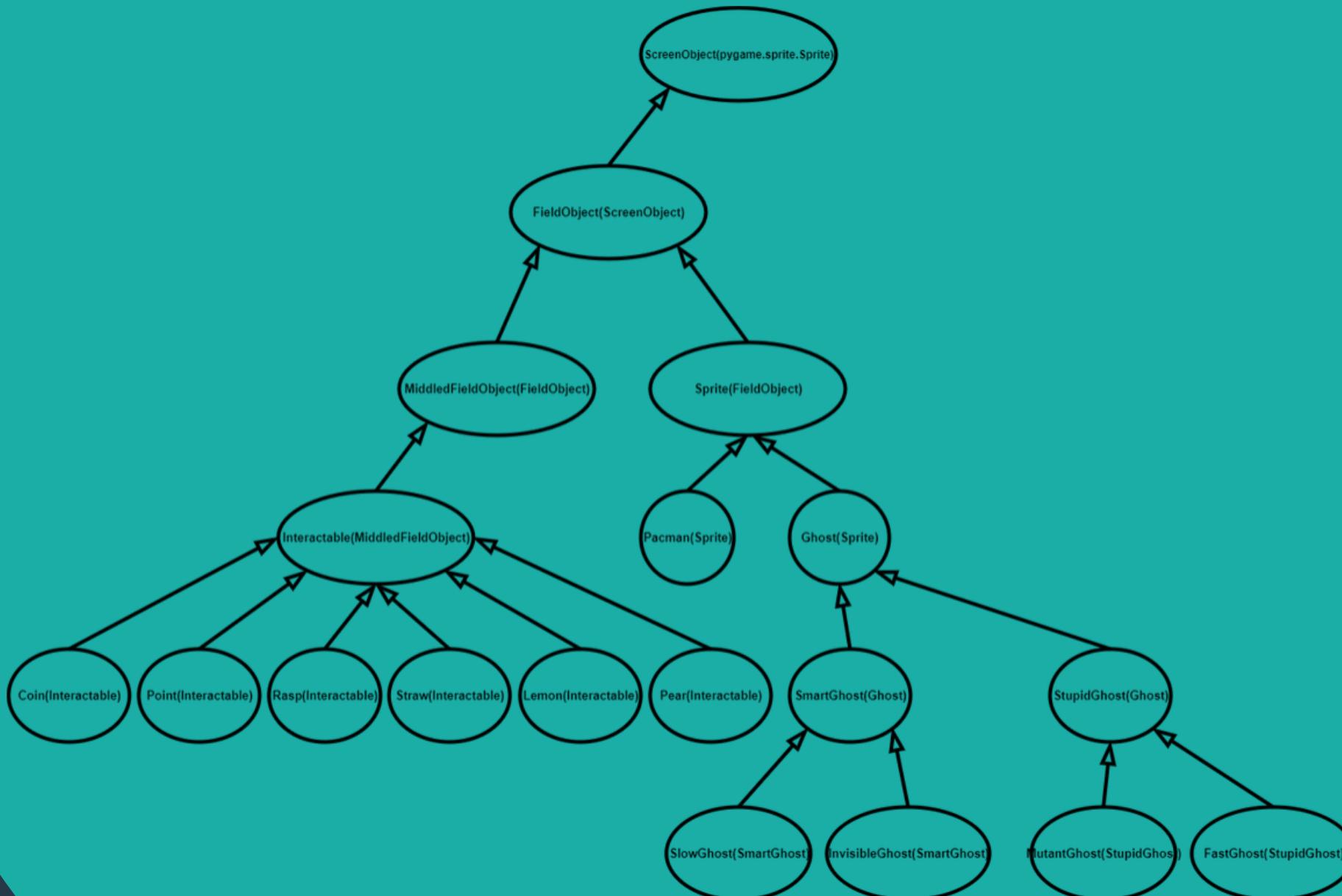


MODEL VIEW CONTROLLER

Гибкость и изменяемость (в теории)



## ОСНОВНАЯ ИЕРАРХИЯ



# PACMAN DEMONSTRATION

