ZZZ 역기획/퀘스트 / 별나루 퀘스트 / 타격감 개선안

팩맨 역기획 세부 기획서



기맞기획 11기 20260705 박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 - 5P

1. 파트 착수 조건

설계 목표 - 6P

1. 팩맨 인수 기준
2. 핵심 원칙

규칙 분석 - 8P

1. 팩맨의 플레이 순환

구조 분석 - 9P

1. 객체와 관리자

규칙 분석 - 10P

1. 점수와 위험의 관계

동선과 난이도 - 11P

1. 지도/입력 검토

검증 기준 - 12P

1. 분석 근거의 한계

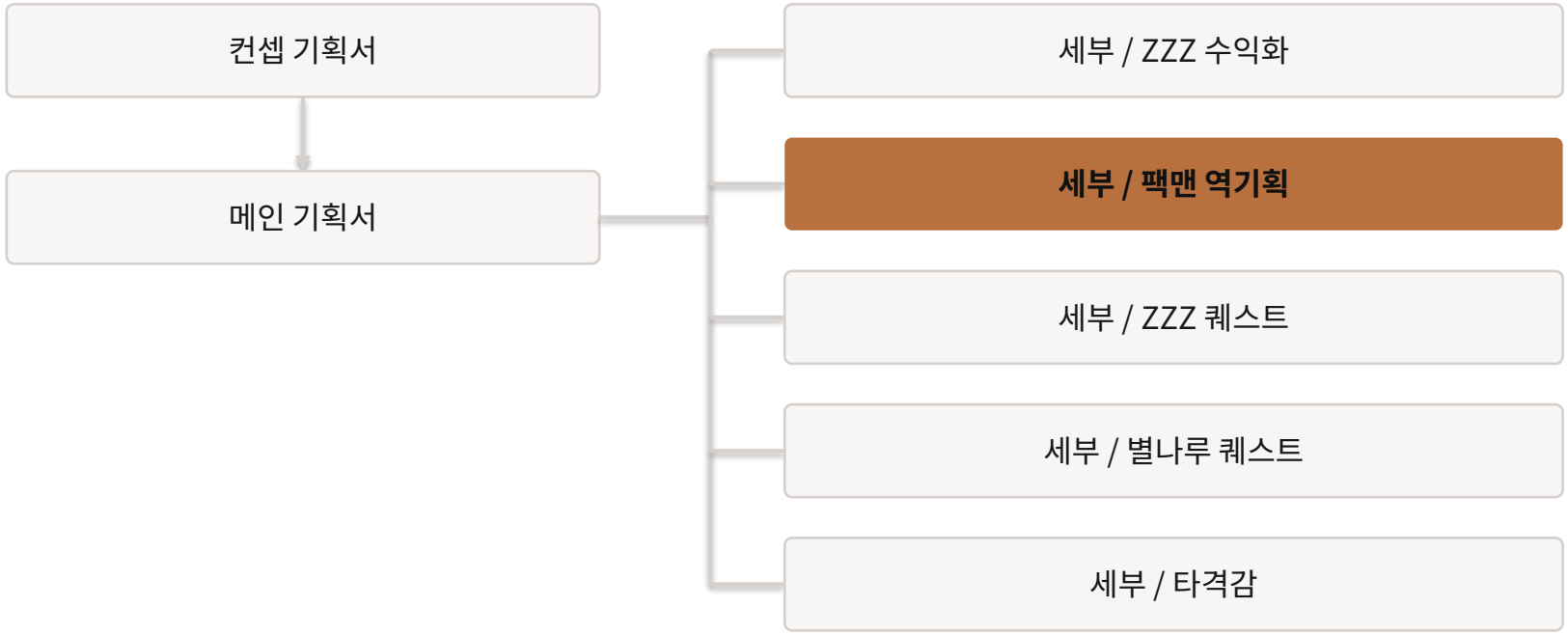
제작 계획 - 13P

1. 작성 작업
2. 검수와 인수

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-06-26	박도원	구조 역기획	객체와 규칙의 분석 범위를 정리함
2	2026-07-05	박도원	역기획 확장	변수와 관리자 책임을 상세화함
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

설계 전제 – 파트 착수 조건

상위 결정

MDA와 객체 책임을 연결하기로 함

상세 공백

동선, 충돌, 상태 전이의 표가 필요함

설계 목표 – 팩맨 인수 기준



같은 규칙에서 위험과 기회가 바뀌는 이유를 설명할 예정임

2편

구조/확장 역기획

1경로

시작부터 재시작까지

의도 후속 작업의 인수 기준을 고정함

근거 Downloads/20260626_5-2_팩맨구조역기획_Ver01_박도원.pdf 및 20260705_5-6_팩맨역기획서_Ver01_박도원.pdf

설계 목표 – 핵심 원칙

규칙

점수와 충돌을 입력/상태와 연결함

객체

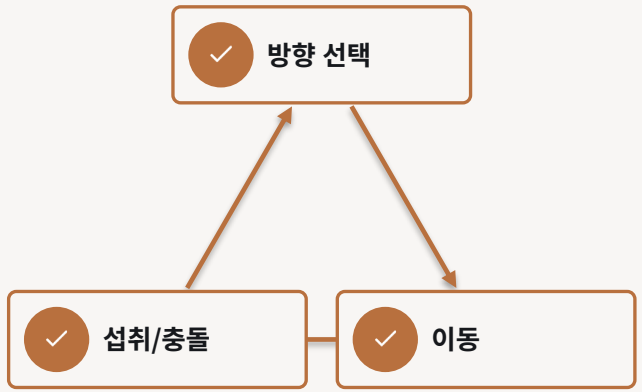
위치, 방향, 목표의 책임을 나눔

경험

공수 전환의 동선 선택을 분석함

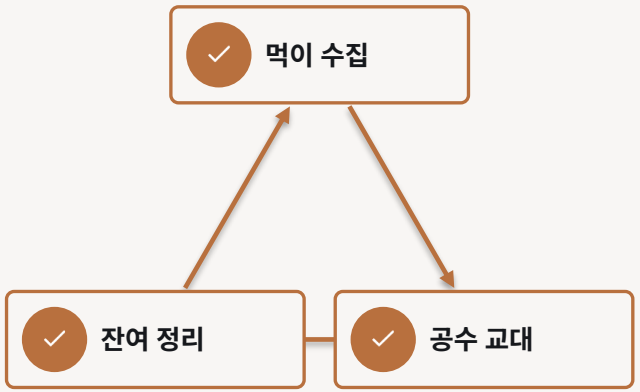
규칙 분석 – 팩맨의 플레이 순환

코어



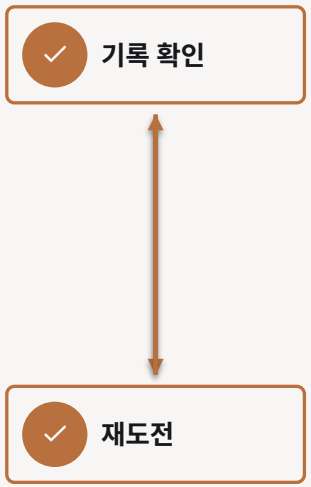
교차로마다 다음 위험을 판단함

인게임



남은 먹이의 위치가 후반 동선을 제한함

아웃게임



계정 성장 대신 점수 개선을 목표로 함

구조 분석 – 객체와 관리자

한 판의 상태

이동 객체

좌표, 방향, 목표 좌표를 보관함

- 플레이어
- 적 4종

맵과 수집

통로와 남은 수집물을 관리함

- 벽/워프
- 먹이/파워 먹이/과일

진행과 표시

점수, 목숨, 종료를 표시함

- 게임/점수 관리자
- HUD/결과 UI

규칙 분석 – 점수와 위험의 관계

원문 값을 공식 전체 버전의 공통 규칙으로 확대하지 않음

대상	원문 수치	분석 질문
일반 먹이	10점	안전 동선과 우회 비용의 관계
파워 먹이	50점	즉시 사용과 보존의 선택
과일	100점	추가 점수와 위험 감수
연속 적 섭취	200, 400, 800, 1600점	공격 전환 중 추격 거리 증가

동선과 난이도 – 지도/입력 검토

지도 좌표와 AI 공식은 원문 확인 범위를 넘겨 확정하지 않음

요소	분석할 조건	확인할 경험
교차로	다음 방향 입력과 벽 충돌	위험 회피의 예측 가능성
막다른 구간	먹이와 적의 접근 위치	진입 전 탈출 경로 판단
워프	입구, 출구, 적 추적 상태	추격을 끊는 기회
파워 종료	공격 가능 상태의 종료 신호	무리한 추격의 위험
실패/재시작	목숨 소진, 결과, 초기화	재도전 목표의 가시성

검증 기준 – 분석 근거의 한계

확인하지 못한 맵 크기, 속도, 적 알고리즘을 창작 사실로 만들지 않음

자료	활용	보완 기준
6월 구조 PDF	규칙/객체 분류	원문 수치와 관계를 대조함
7월 확장 PDF	변수/관리자 책임	선언과 호출 주체를 구분함
PDF 한글 추출	일부 누락 발생	v1 요약의 범위 밖은 관찰 항목으로 둠
다른 제출자 PDF	폴더 내 참고 자료	개인 산출물 수에서 제외함

제작 계획 – 작성 작업

1

규칙표

조작, 점수, 충돌의 조건을 정리함

2

객체표

변수와 관리자 호출을 연결함

3

사례표

도주, 추격, 실패를 각각 추적함

제작 계획 – 검수와 인수

1

수치 대조

점수표와 객체 표의 용어를 맞춤

2

경로 검토

시작, 승패, 재시작의 누락을 찾음

3

인수

관찰과 미확인 항목을 구분해 제출함