

(ب) عملکرد در نقشه medium بسیار ضعیف‌تر است زیرا فضای حالات آن بسیار گسترده‌تر است. به همین دلیل تعداد اپیزودهای خیلی بیشتری برای این نقشه نیاز است تا بصورت کامل برای هر استیت، اکشن هایش به اندازه کافی مشاهده شوند و تخمین درستی از Q ولیو ها بدست آید.

(ج) دو نوع رفتار را می‌توان عجیب تفسیر کرد، اولاً اینکه پکمن لزوماً غذاها بزرگتر را اولویت قرار نمی‌دهد، یعنی مثلاً ممکن است نزدیک آن باشد اما اولویتی برای آن قائل نیست و ممکن است مسیر دیگری را برای غذا برود. این رفتار ناشی از فیچر نزدیک‌ترین غذا است. این فیچر چیزی مبنی بر ارزش غذای نزدیک را محاسبه نمی‌کند و تنها معیار آن صرفاً فاصله به نزدیک‌ترین غذا است. دومین رفتاری که می‌توان آن را عجیب گفت: پکمن گاهی در شرایطی است که مثلاً در ۲ طرف آن دسته‌هایی از غذا وجود دارد و به سمت دسته‌ای با تعداد غذای کمتر می‌رود. دلیل این نیز همان فیچر فاصله نزدیک‌ترین غذاست که اهمیتی به مقدار آن نمی‌دهد.

گاهی نیز بدون ترس به سمت روح می‌رود که دلیل این نیز فیچر تعداد روح‌ها با فاصله ۱ است. یعنی اگر روحی در مجاورتش نباشد دیگر به مکان آن اهمیت نمی‌دهد.