



팩맨 기획서

목차

1. 컨셉 기획 개요

- 장르, 플랫폼, 컨셉트
- 객채 개요
- 핵심 사이클, 게임 루프, 점수요소

2. 게임 전체 플로우

3. 시스템 기획 세부

- 플레이어
- 유령
- 펠릿 / 파워펠릿
- 과일
- 맵
- 매니저
- 이벤트
- 사운드

4. UI 기획

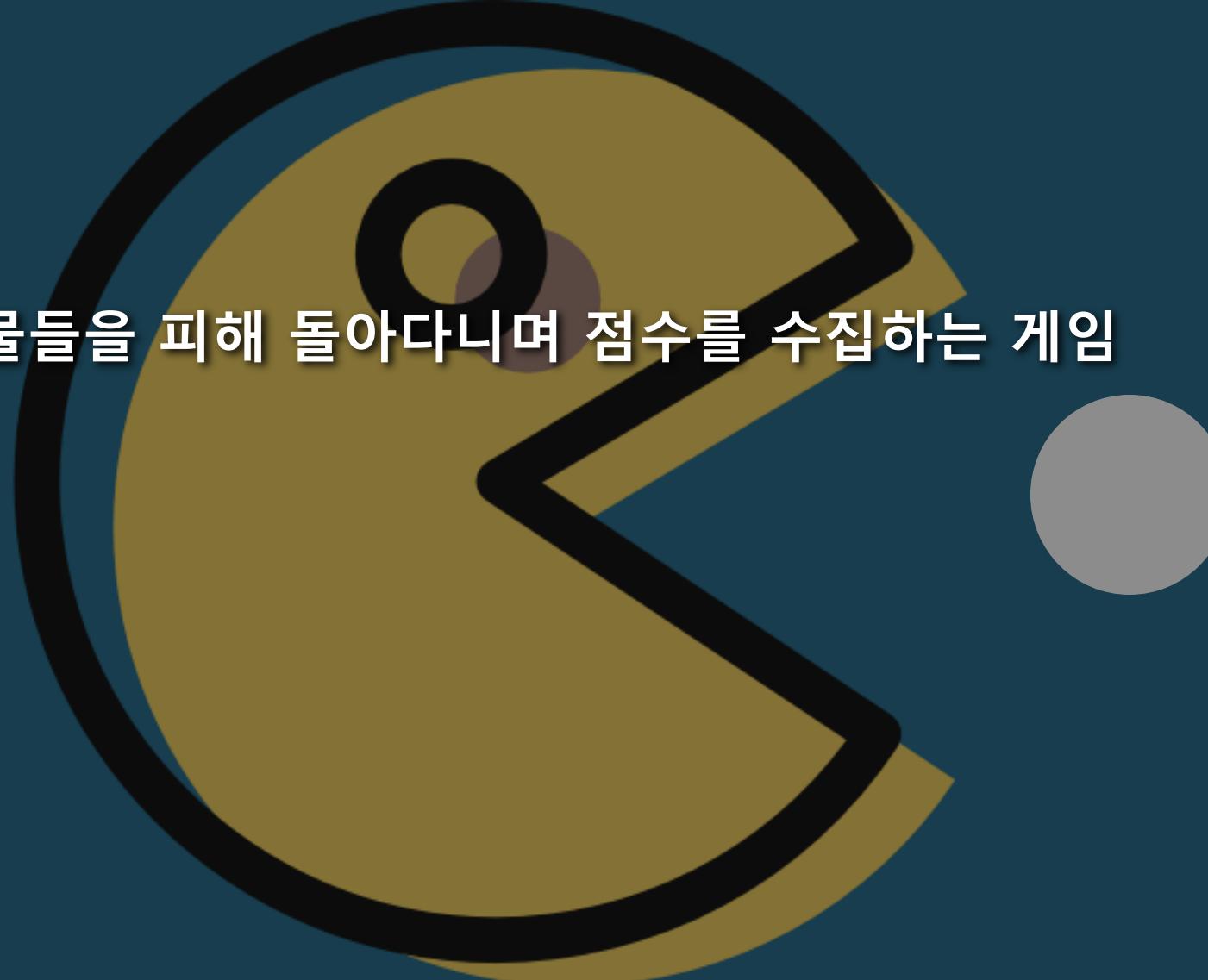
- 인트로 화면
- 게임 플레이 화면
- 게임 오버 화면
- 하이스코어 화면
- 게임 씬 플로우

컨셉 기획 개요

장르: 아케이드

플랫폼: 아케이드

컨셉: 미로 속에서 괴물들을 피해 돌아다니며 점수를 수집하는 게임



컨셉 기획 개요

객체 개요

플레이어

- 노란 원형 캐릭터, 상하좌우로 이동가능

맵

- 고정된 구조의 지형으로 맵에 세워진 벽은 플레이어가 지나갈 수 없으며, 화면의 종단에 벽이 없는 지형은 반대편 벽이 없는 지형과 연결되어 있음
- 전략적 이동과 회피 경험으로 스릴 제공

유령

- 맵 중앙에서 스폰하며, 플레이어가 도망쳐야 할 대상
- 색상 별 4개의 유령이 있으며 각 유령은 서로 다른 이동 AI 보유
- 위험과 긴장감으로 플레이어의 전략적 의사결정을 유도

펠릿

- 플레이어가 모아야 하는 대상
- 작은 펠릿과 큰 펠릿이 있으며 큰 펠릿 획득 시 플레이어와 유령의 역할이 역전됨

과일

- 플레이어가 먹을 시 추가 점수

컨셉 기획 개요

핵심 사이클

- 미로 탐색 - 유령을 회피하며 점수 획득 - 모든 점 섭취 - 다음 스테이지 진입

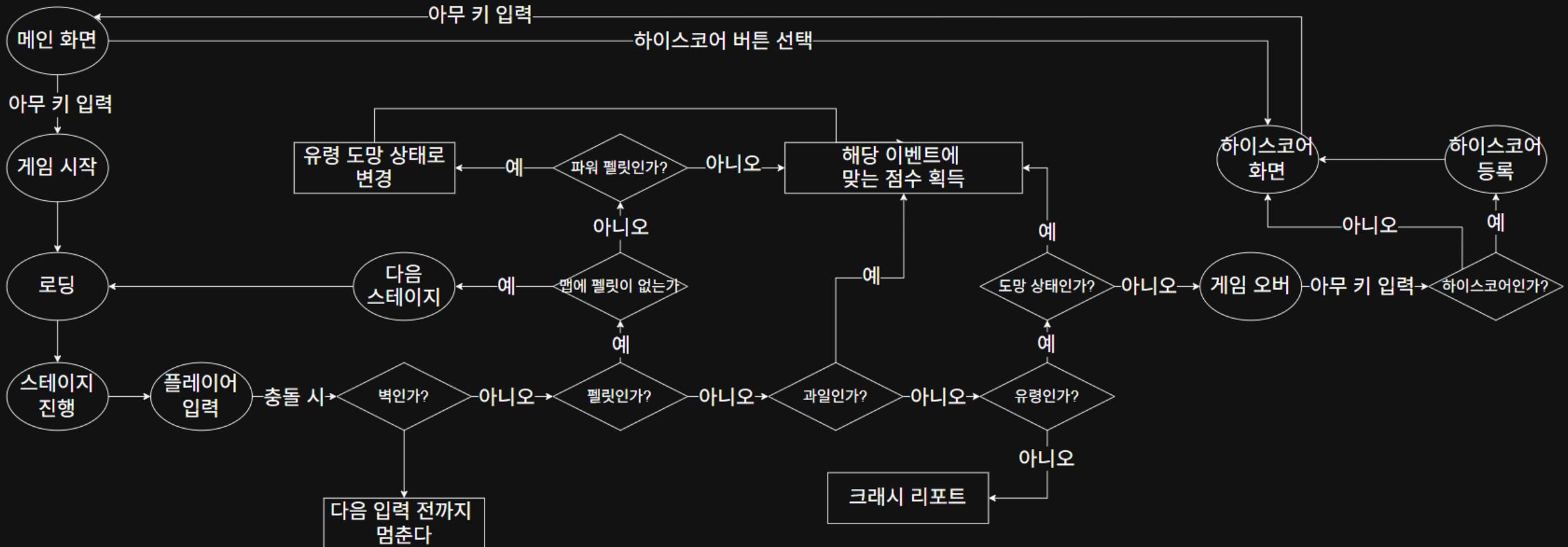
게임 루프

- 점수 경쟁과 스테이지 상승으로 점진적 난이도 상승의 일차원적 루프의 반복

점수 요소

- 펠릿 - 가장 기본적인 자원이자 맵 클리어 조건 획득 시 10점 추가
- 파워 펠릿 - 파워 펠릿 섭취 시 유령 처치 가능. 파워 펠릿 섭취 시 50점 추가
- 유령 - 파워 펠릿 섭취 후 유령 처치 가능. 유령 처치 시 200점 추가, 연속 처치 시 2배로 증가
- 과일 - 스테이지 비례 추가 점수

게임 전체 플로우



시스템 기획

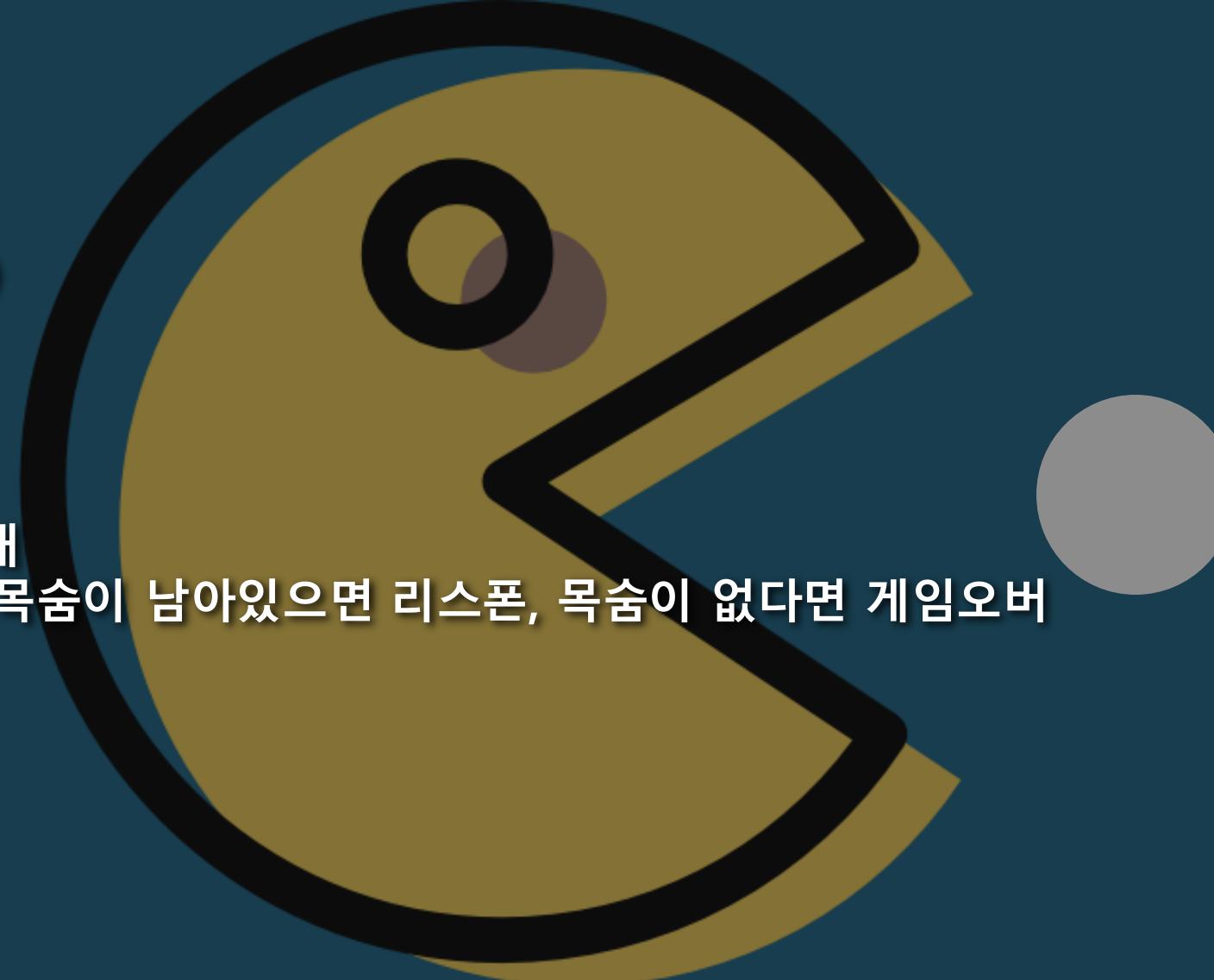
구조 세부 - 플레이어

속성

- 위치(x, y)
- 이동 방향(상/하/좌/우)
- 속도
- 목숨

상태

- 생존 - 플레이 가능 상태
- 사망 - 유령과 충돌 시 목숨이 남아있으면 리스폰, 목숨이 없다면 게임오버



시스템 기획

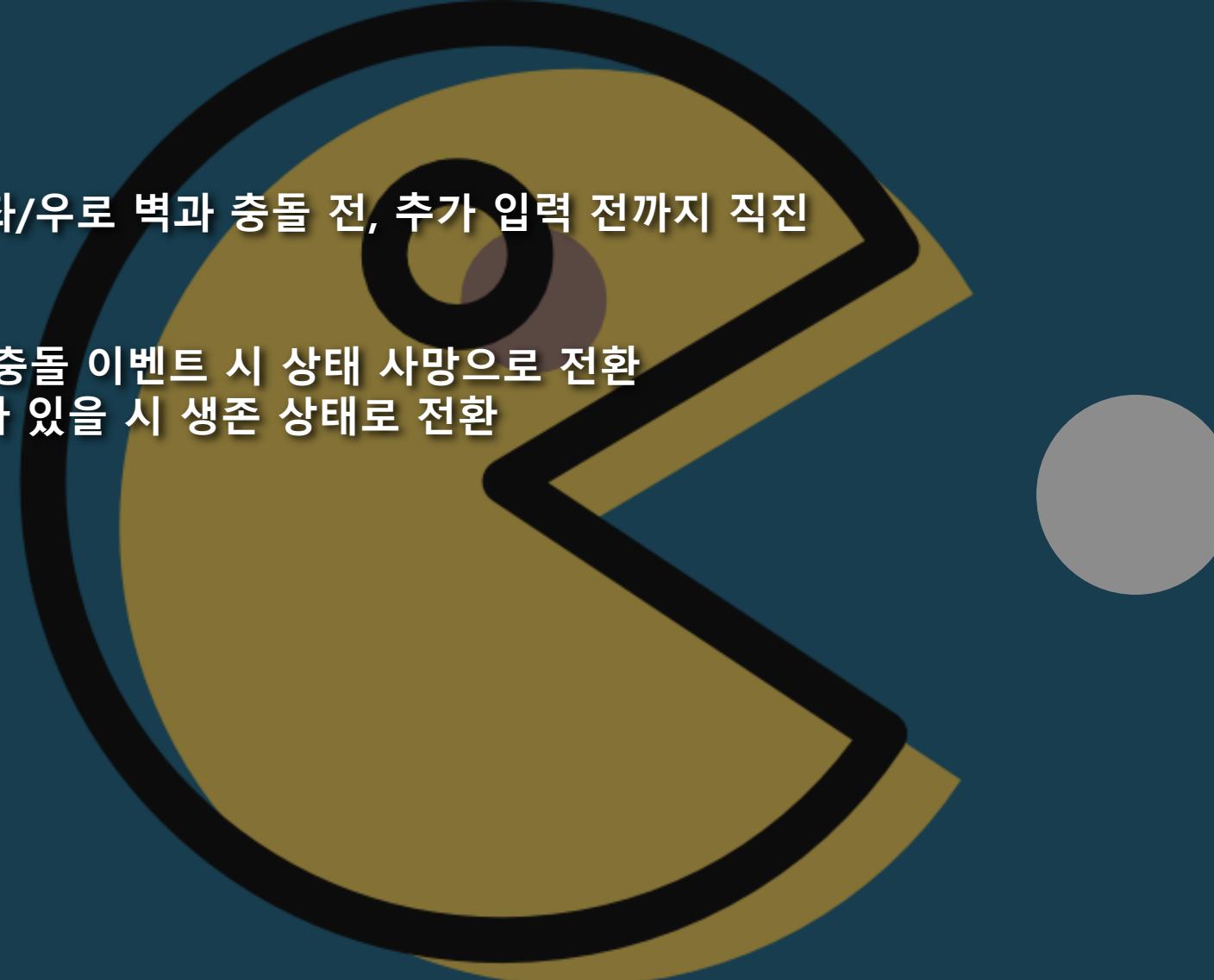
규칙 세부 - 플레이어

규칙

- 입력 방향에 따라 상/하/좌/우로 벽과 충돌 전, 추가 입력 전까지 직진

상태 변화

- 추격/배회 상태의 유령과 충돌 이벤트 시 상태 사망으로 전환
- 사망 상태에서 목숨이 남아 있을 시 생존 상태로 전환



시스템 기획

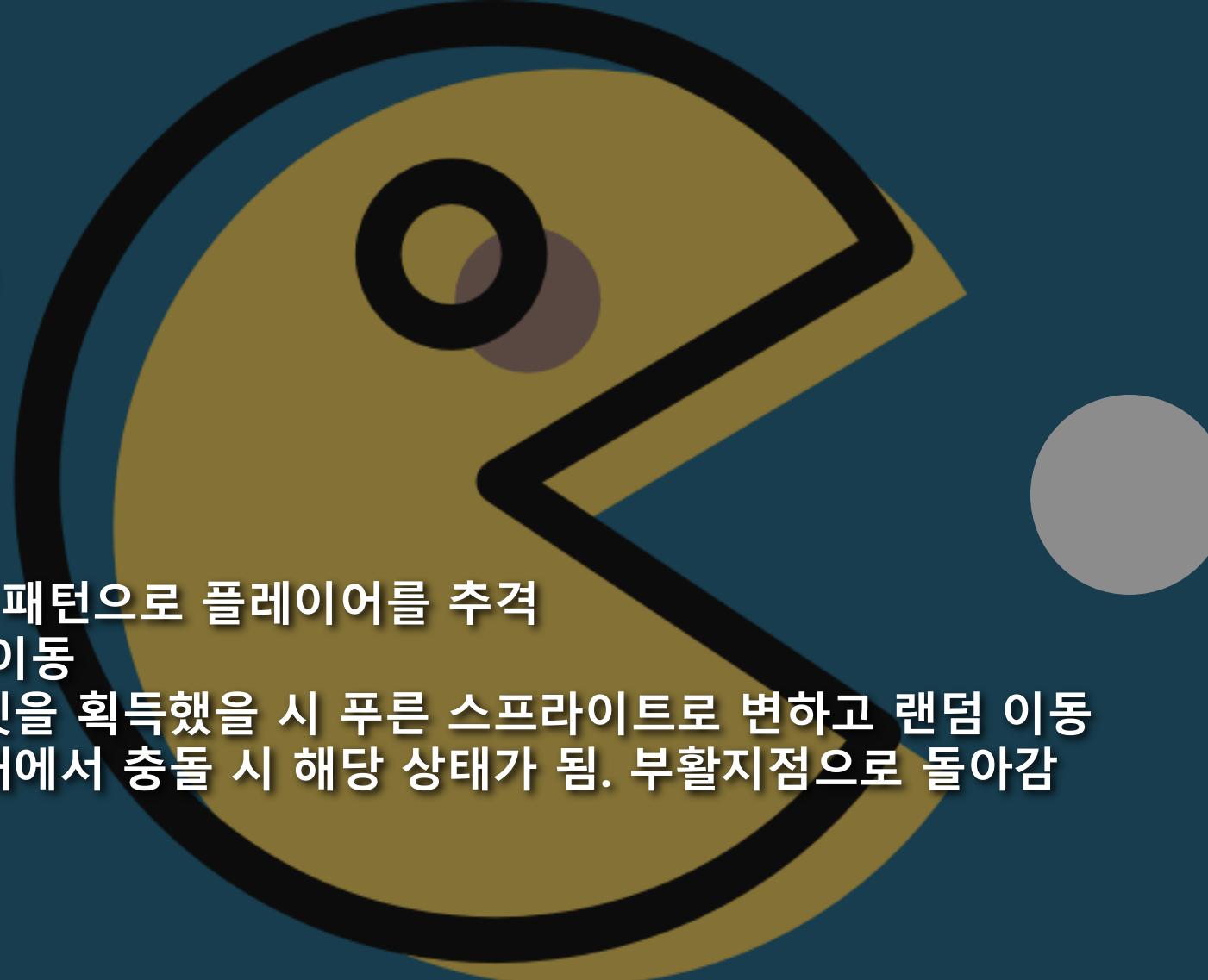
구조 세부 - 유령

속성

- 위치(x, y)
- 이동 방향(상/하/좌/우)
- 속도 - 스테이지 비례
- 종류 - 개별 AI 적용
- 현재 상태

상태

- 추격 - 각 유령 고유 AI 패턴으로 플레이어를 추격
- 배회 - 맵의 각 코너로 이동
- 도망 - 팩맨이 파워 펠릿을 획득했을 시 푸른 스프라이트로 변하고 랜덤 이동
- 처치 - 팩맨과 도망 상태에서 충돌 시 해당 상태가 됨. 부활지점으로 돌아감



시스템 기획

규칙 - 유령

규칙

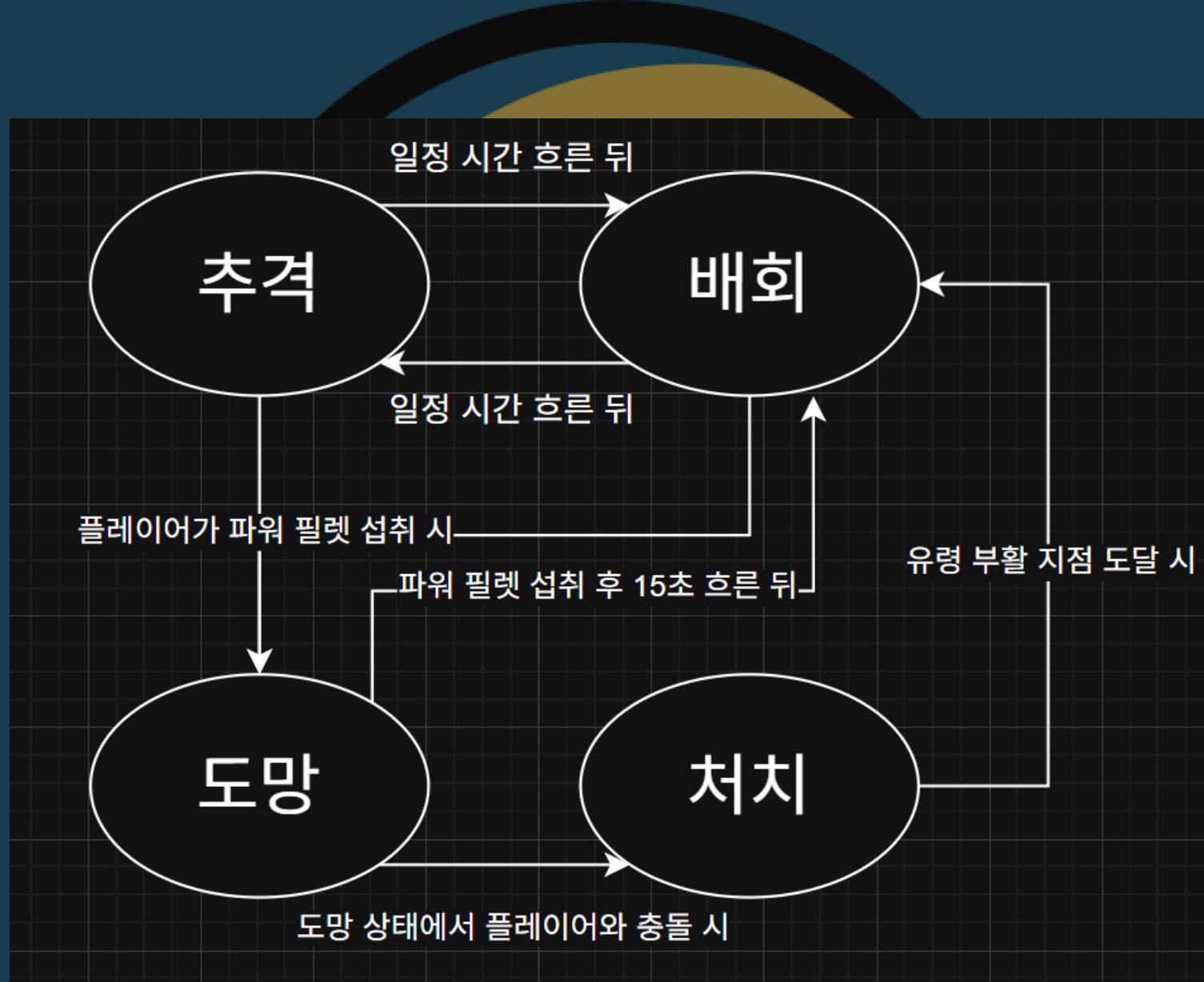
- 각 개체에 따른 서로 다른 기본 추격 AI 사용.
- 현재 개체의 상태에 따른 추격/분산/도망등의 이동 AI 사용
- 플레이어와 충돌 시 유령 상태 판정 이벤트
- 도망 상태 종료 전 5초 동안은 유닛이 깜박거림



시스템 기획

규칙 - 유령

상태변화



시스템 기획

구조 세부 - 펠릿 / 파워 펠릿

속성

- 위치(x, y)
- 종류 - 일반 펠릿, 파워 펠릿
- 점수 - 일반 펠릿(10점), 파워 펠릿(50점)

상태

- 존재



시스템 기획

규칙 - 펠릿 / 파워 펠릿

규칙

- 플레이어와 충돌 시 점수 매니저에 이벤트 전송

상태 변화

- 플레이어와 충돌 시 삭제 됨
- 게임 시작 시 고정된 위치에 출현



시스템 기획

구조 세부 - 과일

속성

- 위치(x, y)
- 점수 - 스테이지 비례
- 등장 조건 - 70번째, 170번째 펠릿 섭취 후 등장
- 등장 시간 - 30초 지나면 사라짐

상태

- 등장



시스템 기획

규칙 - 파일

규칙

- 플레이어와 충돌 시 점수 매니저에 이벤트 전송

상태 변화

- 플레이어와 충돌 시 삭제 됨
- 등장 조건 만족 시 출현
- 일정 시간 출현 상태일 시 삭제됨



시스템 기획

구조 세부 - 맵

속성

- 타일 데이터 - 벽, 길, 포탈, 펠릿, 파워 펠릿, 과일 위치
- 시작 위치 - 플레이어, 유령
- 부활 위치 - 유령
- 특수 기능 - 포탈

상태

- 고정

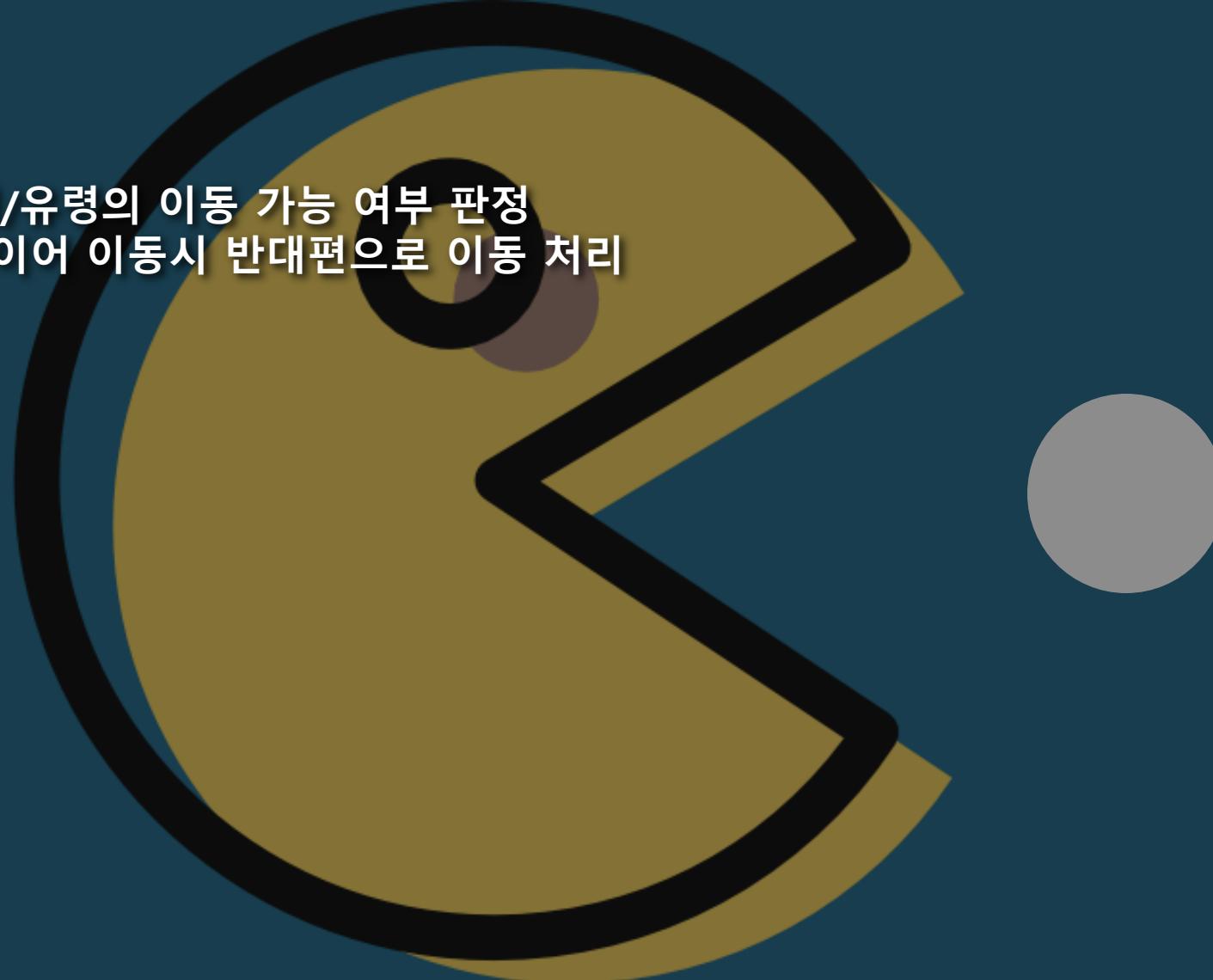


시스템 기획

규칙 세부 - 맵

규칙

- 고정된 위치에서 플레이어/유령의 이동 가능 여부 판정
- 맵 끝에 열린 구조로 플레이어 이동시 반대편으로 이동 처리



시스템 기획

매니저 구조

매니저

게임 매니저

- 현재 게임의 씬 상태를 전환
- 스테이지를 로딩 - 해당 스테이지에 맞게 과일 점수, 유령 속도 및 AI조정

점수 매니저

- 펠릿/파워 펠릿/과일/도망 상태의 유령과 플레이어 충돌 시 상승하는 점수를 기록, 합산하는 역할
- 게임 오버 시 점수가 탑 9 이내라면 저장 매니저 호출

저장 매니저

- 호출 시 해당 판의 점수를 하이스코어로 기록

시스템 기획

이벤트

이벤트 명	조건	효과
충돌 이벤트	플레이어와 유령/펠릿/파워 펠릿/과일 충돌 시 발생	각 개체별 상호작용 출력
상태 판정 이벤트	유령과 플레이어의 충돌 이벤트 발생 시 발생	유령 상태별 상호작용 출력
Stage Clear 이벤트	맵에 펠릿이 없을 시 발생	게임 매니저가 다음 스테이지 출력
Game Over 이벤트	플레이어 사망 상태에서 목숨 0일 때 발생	게임 오버 씬 출력

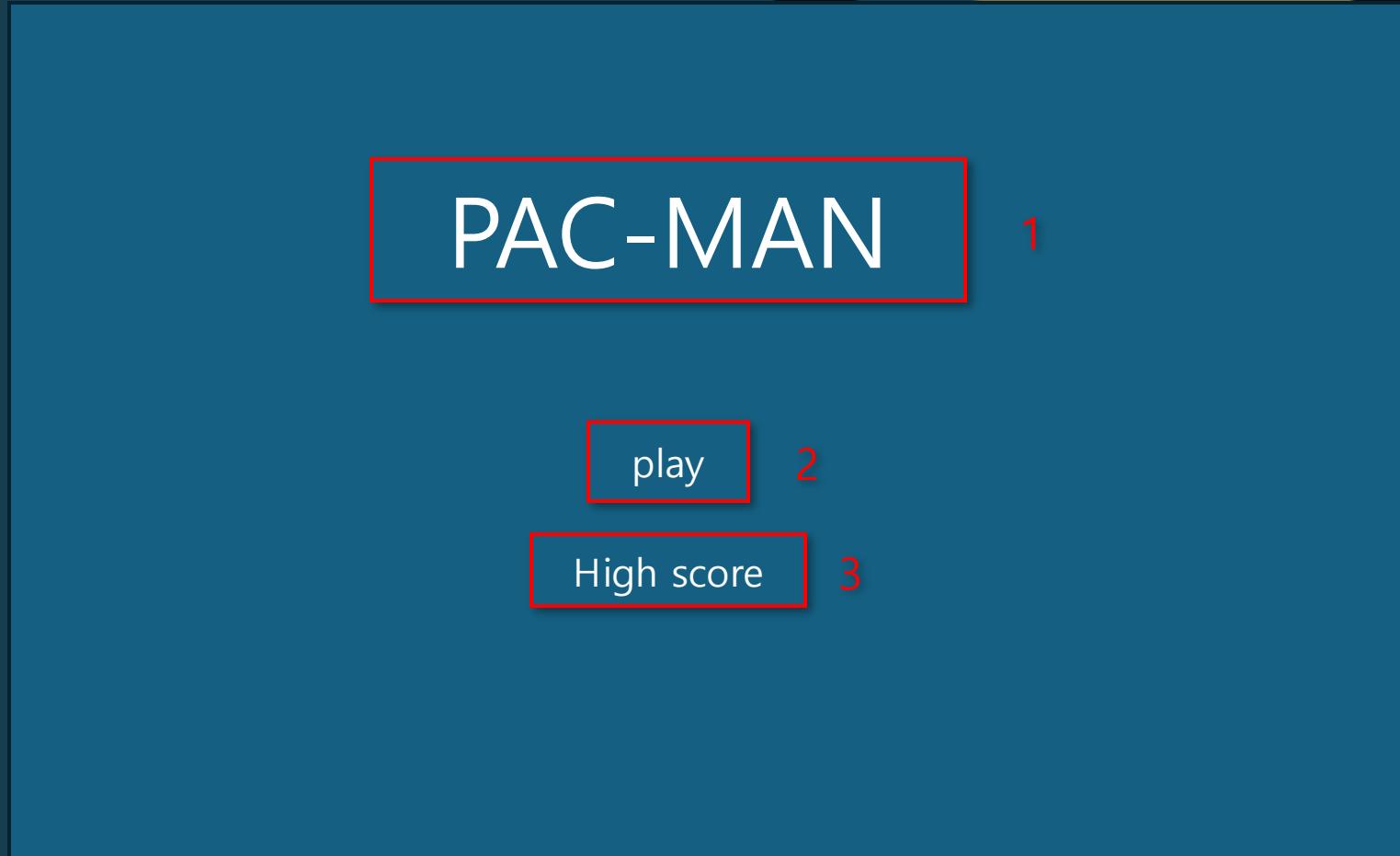
시스템 기획

사운드

사운드 명	재생 조건	정지 조건
기본 사운드	플레이어 게임 시작 시	로딩 시
레디 사운드	게임 시작 후 1스테이지 레디 상태일 때	로딩 종료 시
스테이지 시작 사운드	스테이지 클리어 후 2스테이지 이후 로딩 상태일 때	로딩 종료 시
펠릿 획득 사운드	펠릿 충돌 시	다음 위치에 펠릿 미존재 시
과일 획득 사운드	과일 충돌 시	사운드 재생 종료 시
유령 사운드	유령 이동 시	파워 펠릿 섭취 시
유령 도망 사운드	파워 펠릿 섭취 시	파워 펠릿 효과 종료 시
Stage Clear 사운드	맵에 펠릿이 없을 시 발생	다음 스테이지 로딩 시
Game Over 사운드	플레이어 사망 상태에서 목숨 0일 때 발생	플레이어가 아무 버튼 누를 시

UI 기획

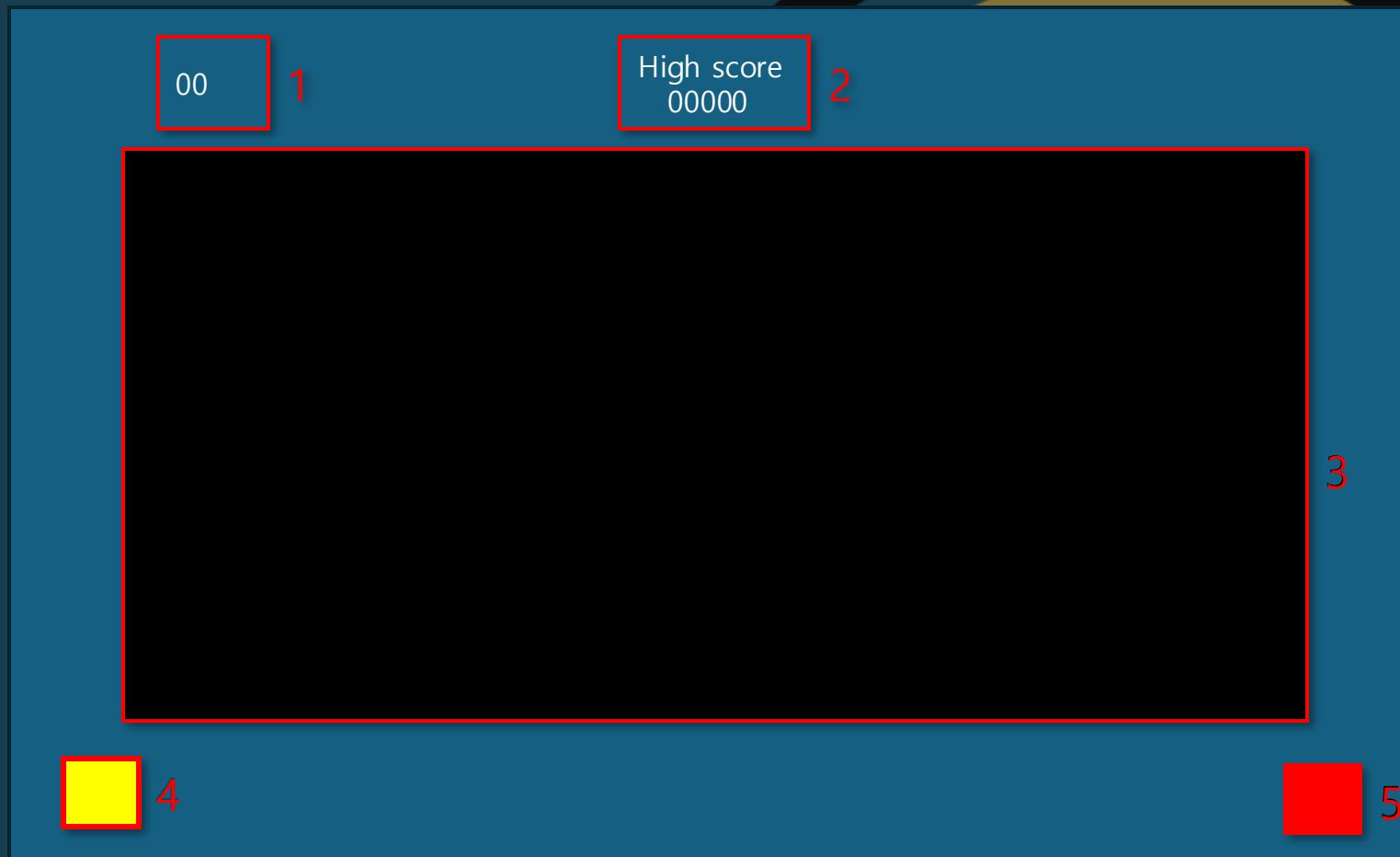
인트로 UI 기획



1. 게임 타이틀
2. 게임 플레이 버튼
3. 하이스코어 화면

UI 기획

게임 플레이 화면 UI 기획



1. 해당 게임의 점수 표기
2. 게임의 최고 점수 표기
3. 게임 플레이 화면
4. 남은 목숨 표기
5. 스테이지 표기

UI 기획

게임오버 썬 UI 기획

GAME
OVER

1

1. 게임 오버 표기

UI 기획

씬 별 UI 기획

High score			
No.	Name	Score	Stage
1	AAA	10000000	255
2	000	00025315	061
3	000	00000000	000
4	000	00000000	000
5	000	00000000	000
6	000	00000000	000
7	000	00000000	000
8	000	00000000	000
9	000	00000000	000

1

2

3

4

1. 순위
2. 플레이어 이름
3. 하이스코어 점수
4. 달성 스테이지

UI기획

씬 플로우 기획



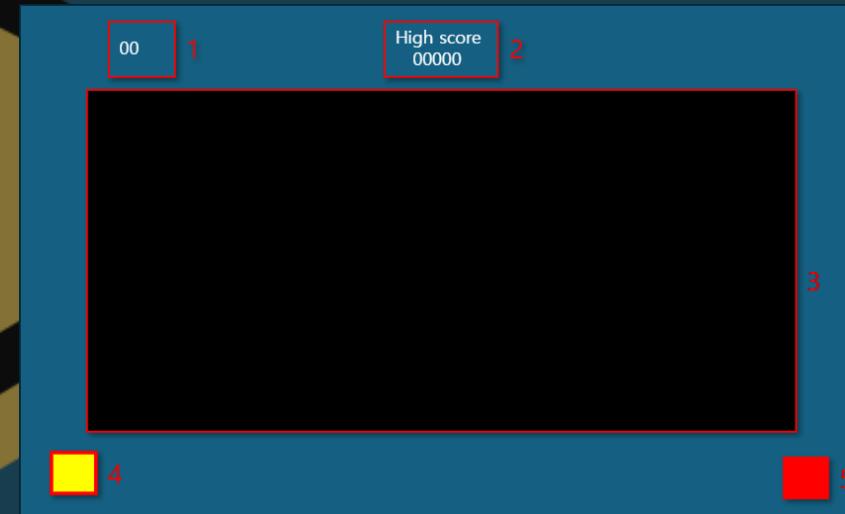
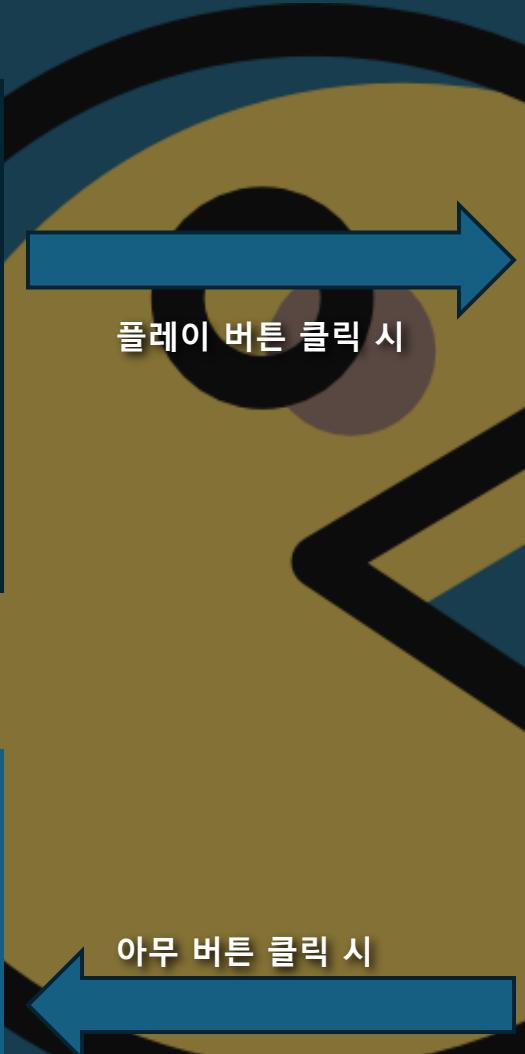
하이스코어 버튼 클릭 시



아무 버튼 클릭 시

High score			
No.	Name	Score	Stage
1	AAA	10000000	255
2	000	00025315	061
3	000	00000000	000
4	000	00000000	000
5	000	00000000	000
6	000	00000000	000
7	000	00000000	000
8	000	00000000	000
9	000	00000000	000

1 2 3 4



플레이어 사망 상태에서
목숨이 남아있지 않을 시

