



# 팩맨 기획서

# 목차

## 1. 컨셉 기획 개요

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

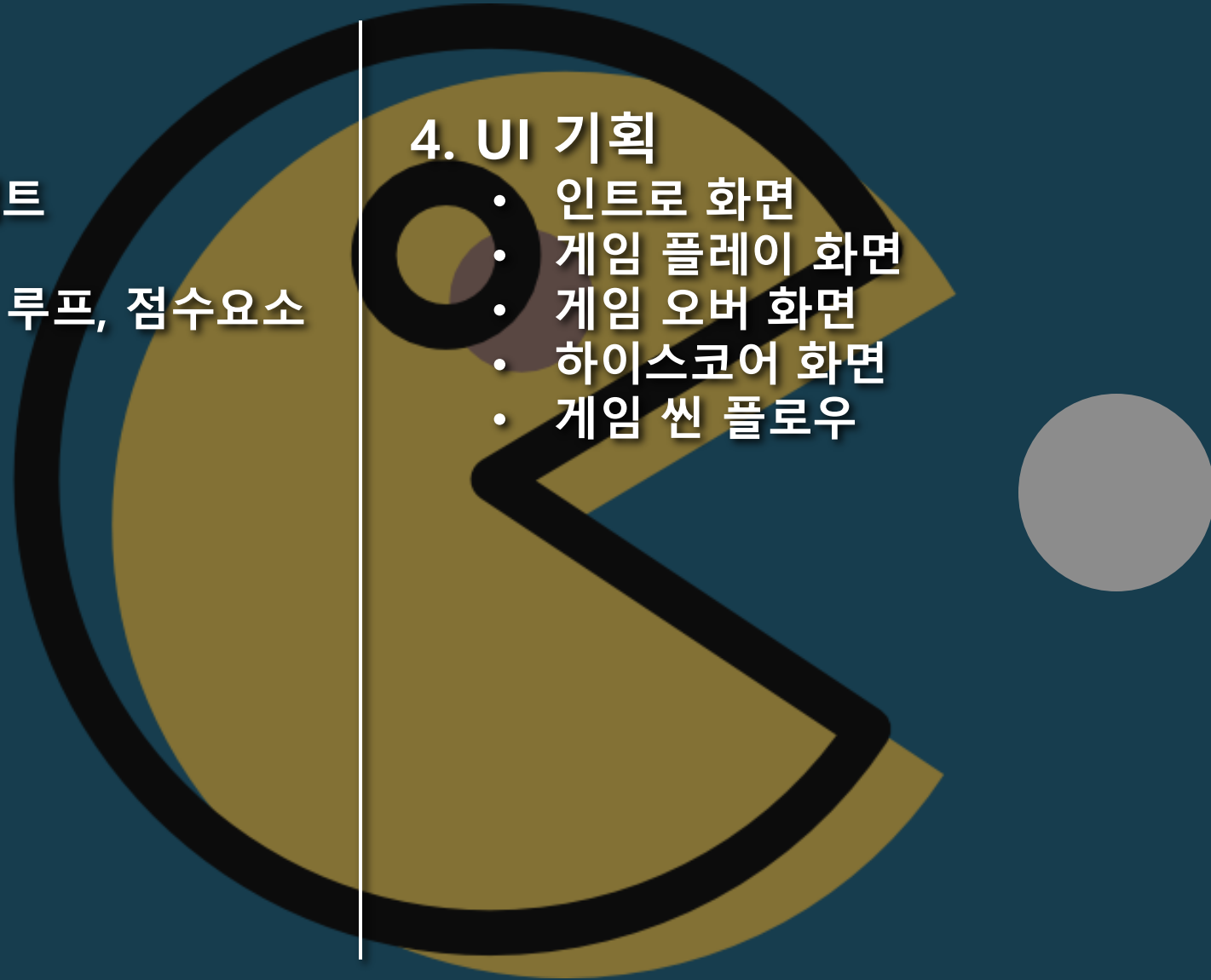
## 2. 게임 전체 플로우

## 3. 시스템 기획 세부

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

## 4. UI 기획

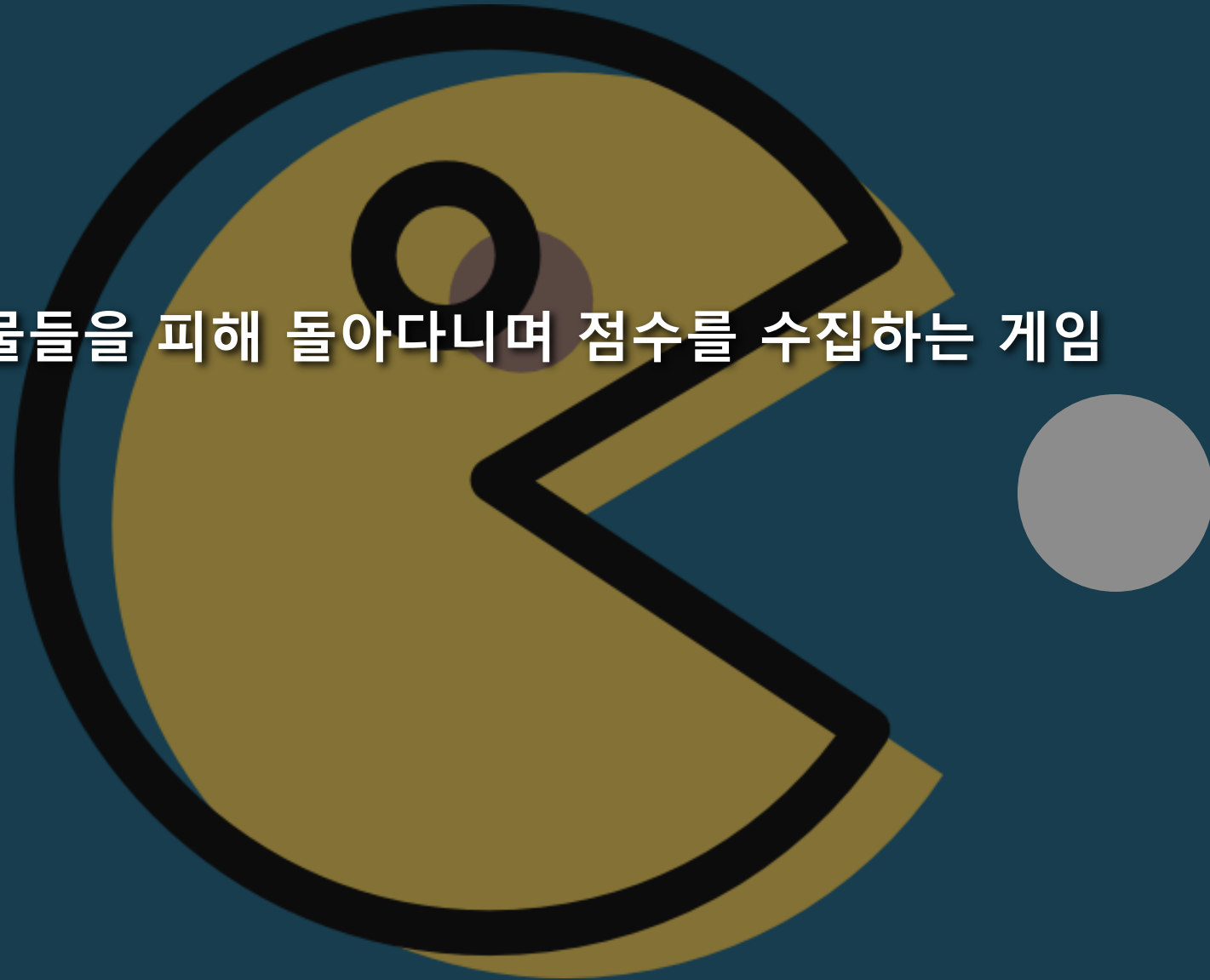
- 인트로 화면
- 게임 플레이 화면
- 게임 오버 화면
- 하이스코어 화면
- 게임 씰 플로우



# 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

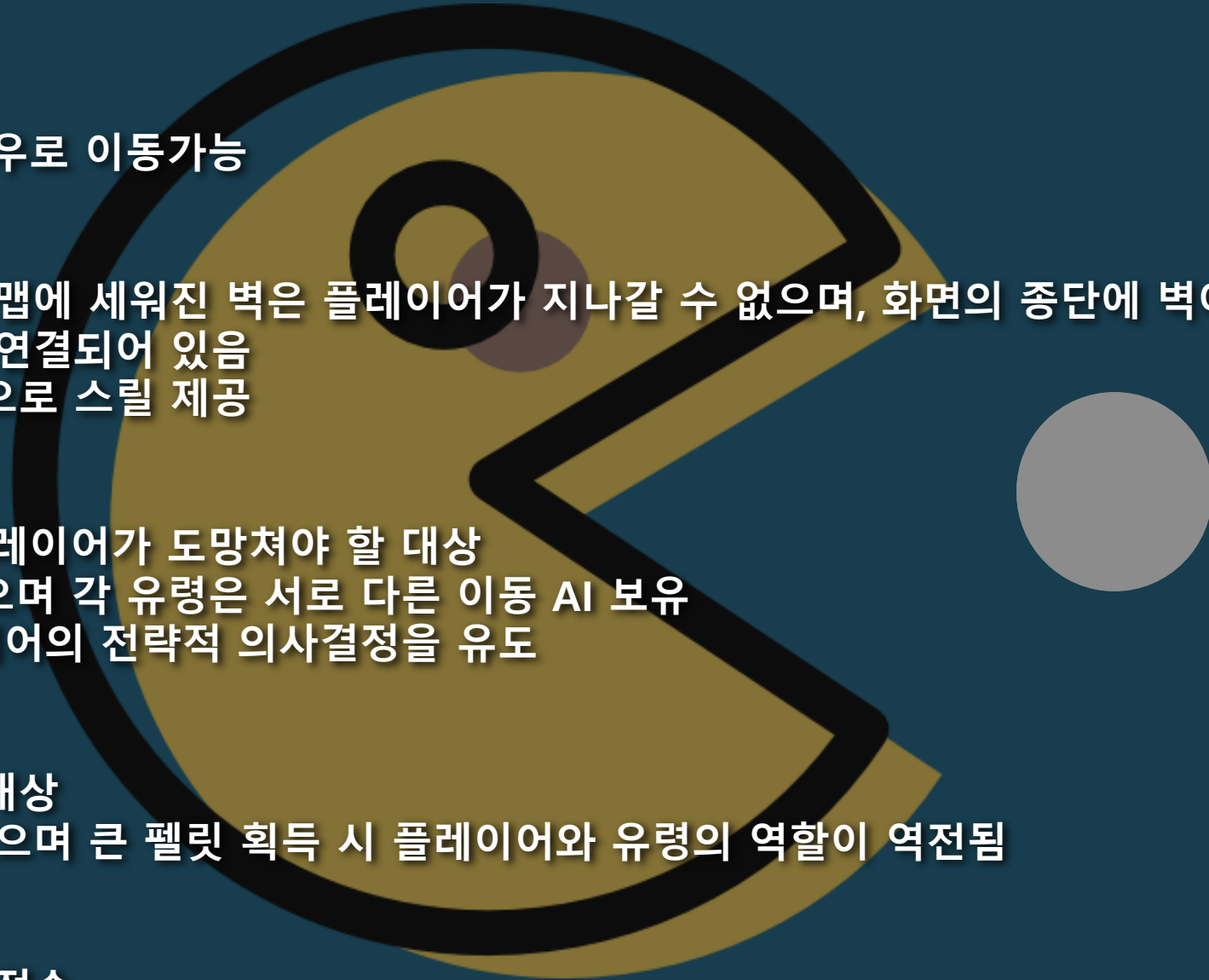
- 맵 중앙에서 스폰하며, 플레이어가 도망쳐야 할 대상
- 색상 별 4개의 유령이 있으며 각 유령은 서로 다른 이동 AI 보유
- 위험과 긴장감으로 플레이어의 전략적 의사결정을 유도

### 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

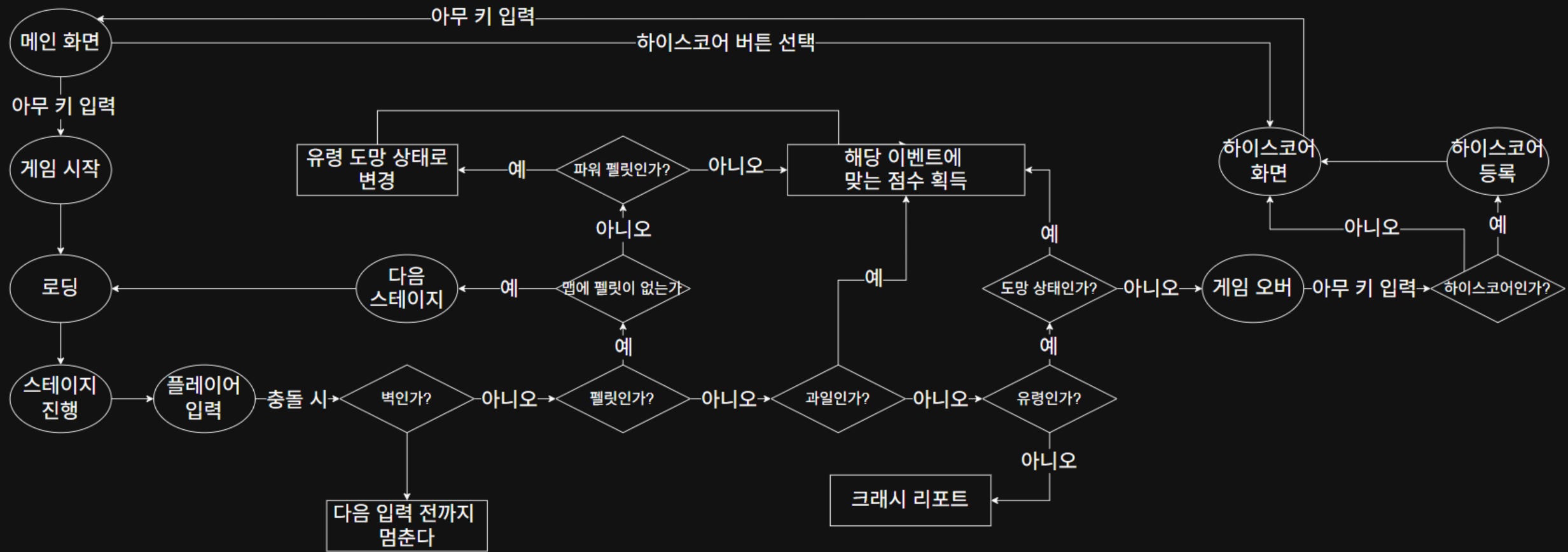
## 게임 루프

- 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

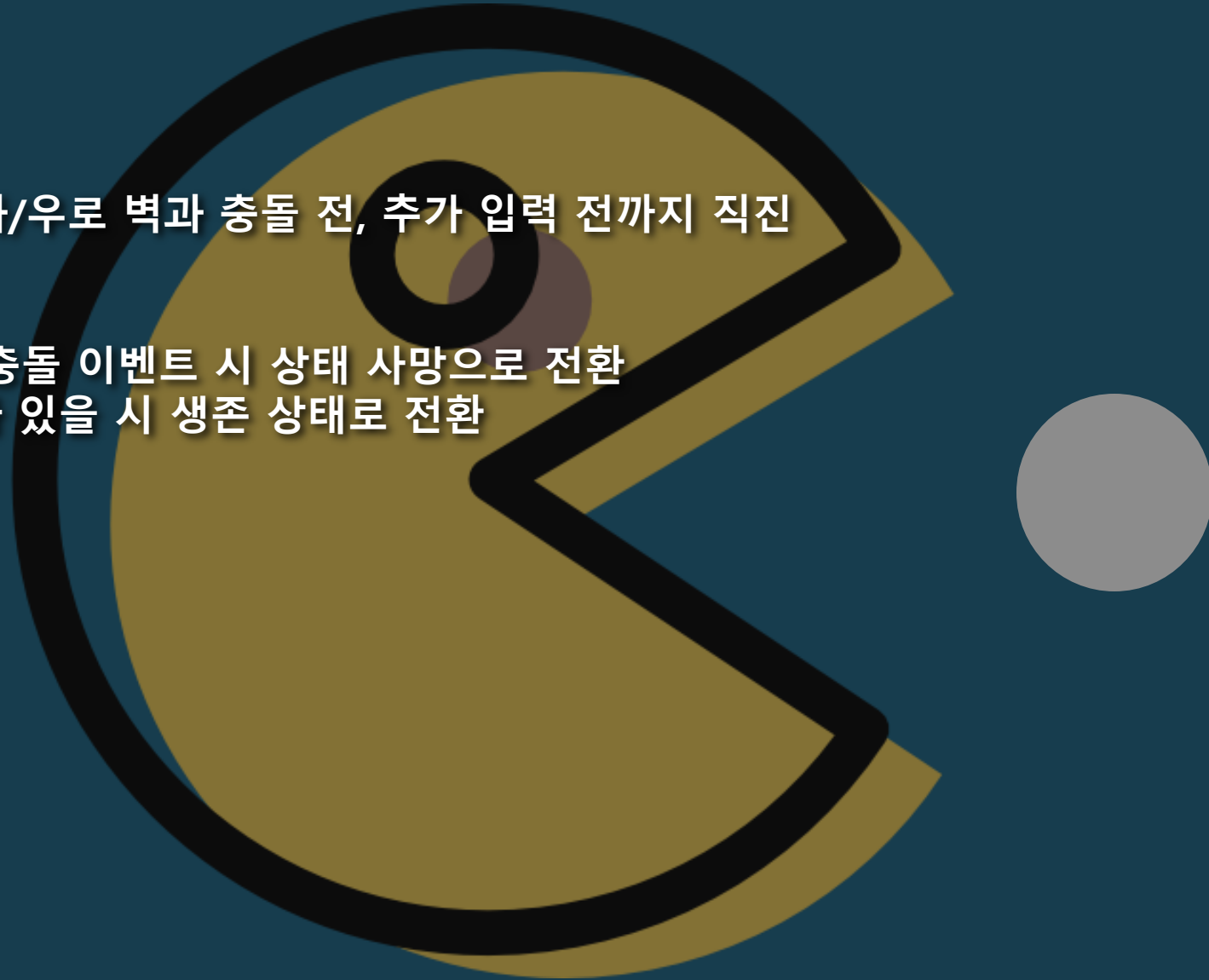
## 규칙 세부 - 플레이어

### 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

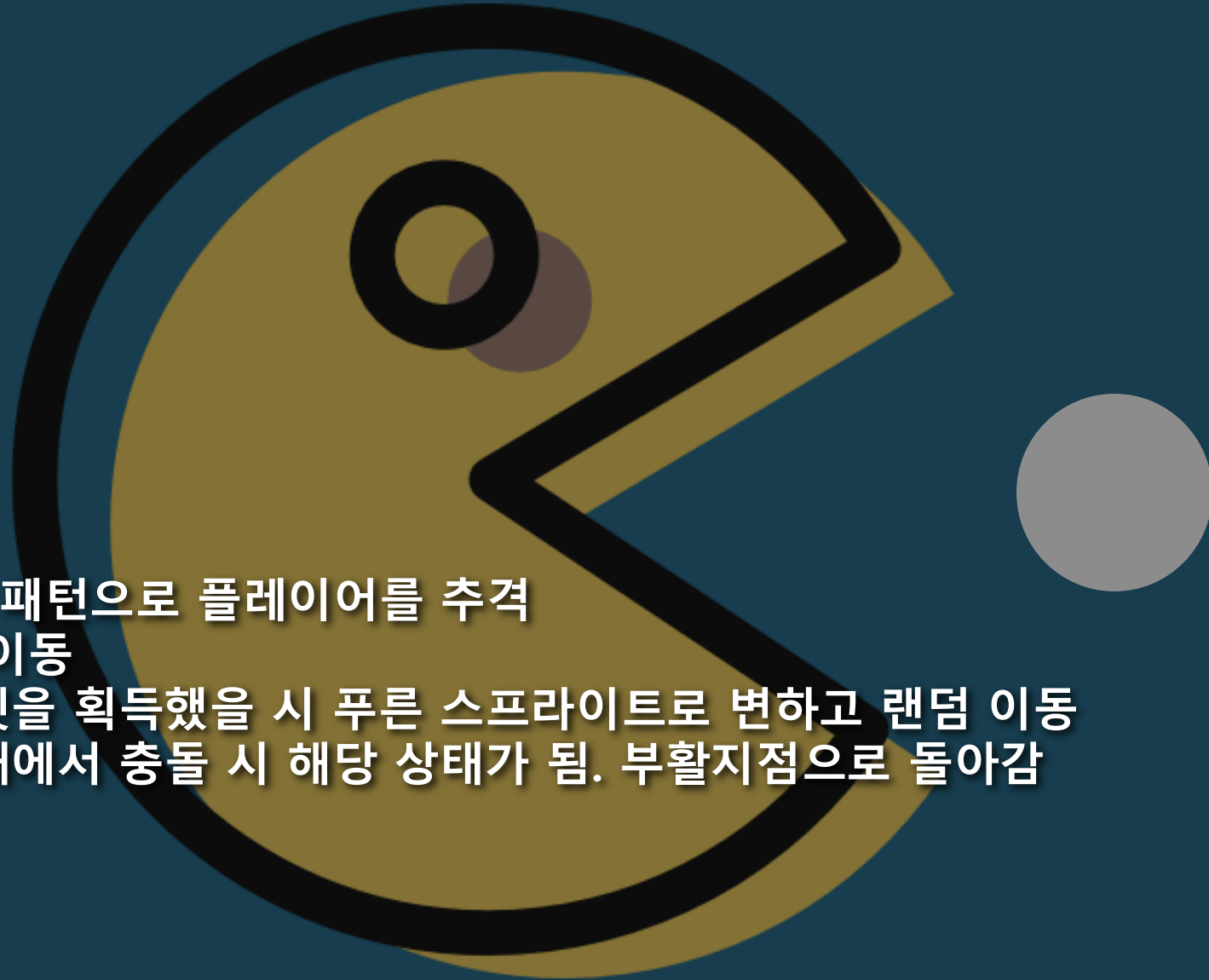
## 구조 세부 - 유령

### 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

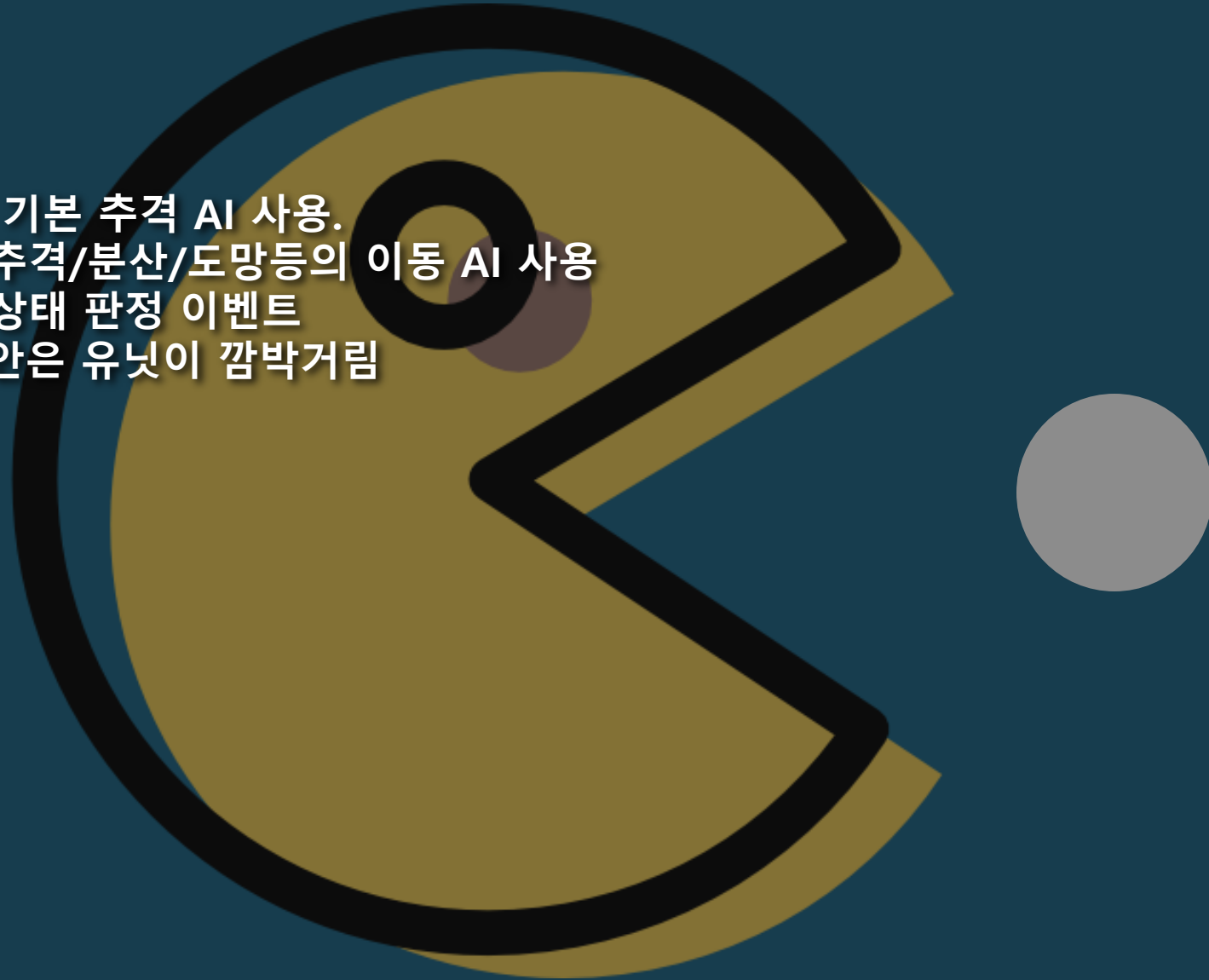


# 시스템 기획

## 규칙 - 유령

### 규칙

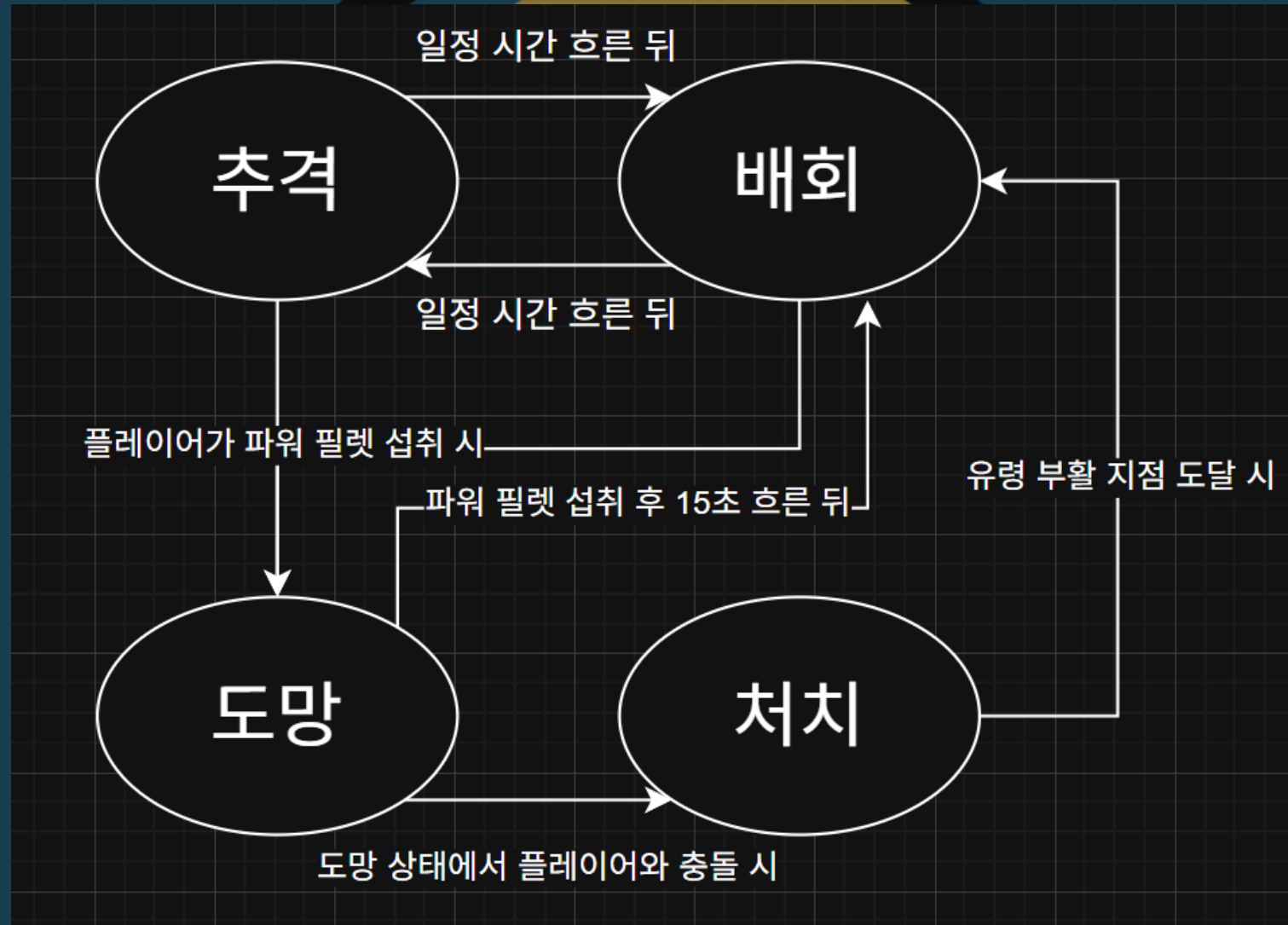
- 각 개체에 따른 서로 다른 기본 추격 AI 사용.
- 현재 개체의 상태에 따른 추격/분산/도망등의 이동 AI 사용
- 플레이어와 충돌 시 유령 상태 판정 이벤트
- 도망 상태 종료 전 5초 동안은 유닛이 깜박거림



# 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 - 과일

### 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

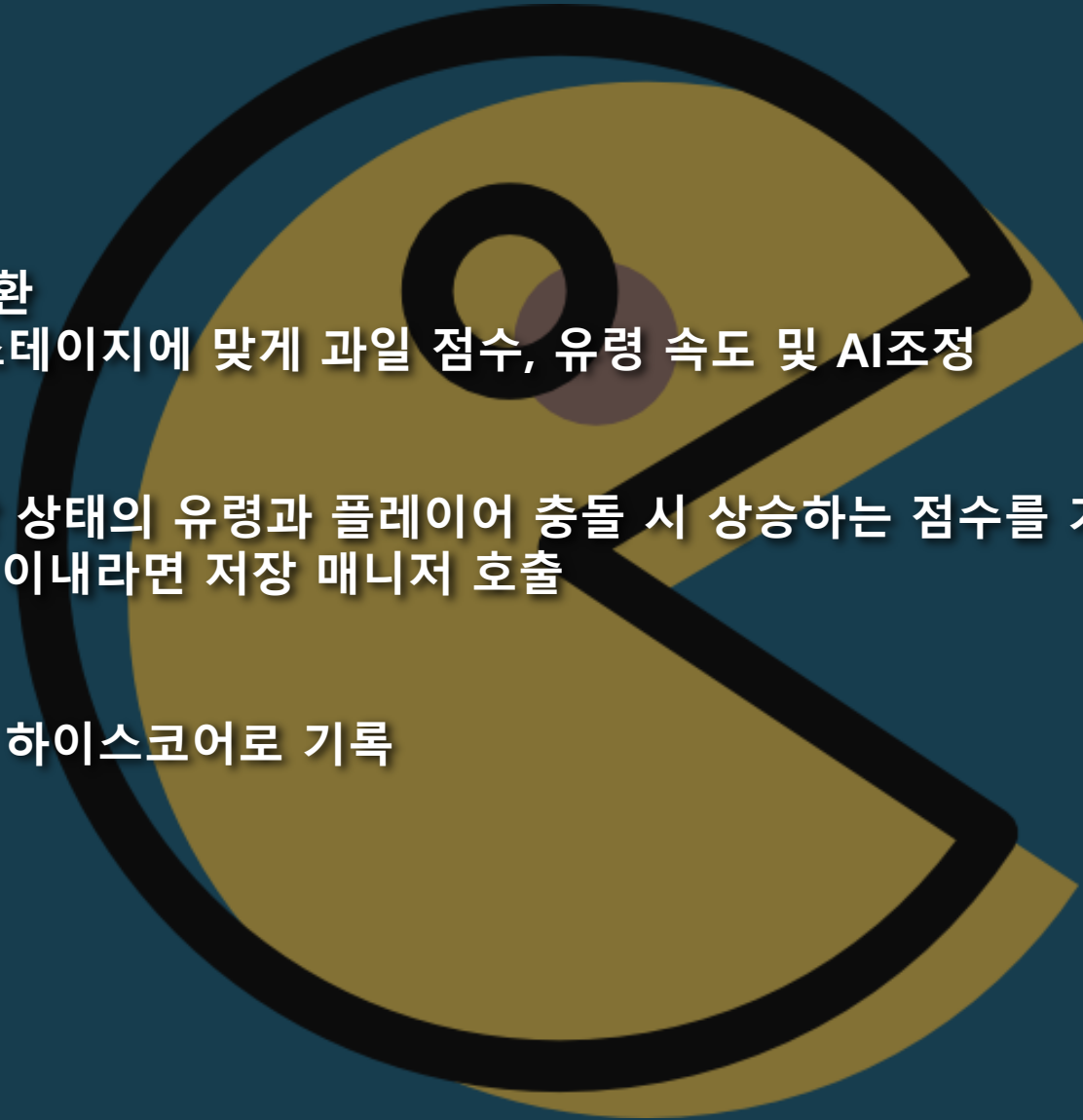
- 현재 게임의 실행 상태를 전환
- 스테이지를 로딩 - 해당 스테이지에 맞게 과일 점수, 유령 속도 및 AI조정

#### 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

PAC-MAN

1

play

2

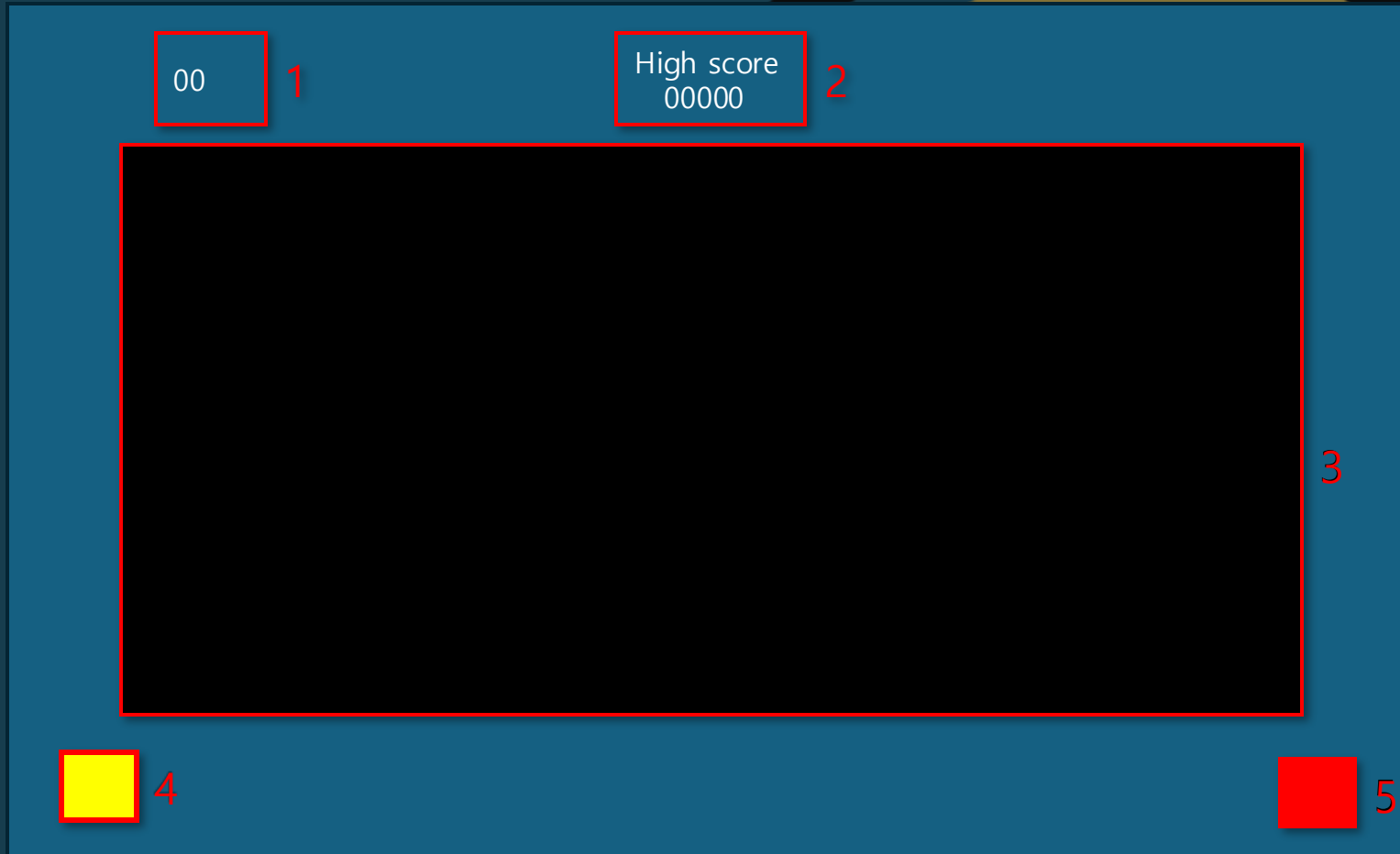
High score

3

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 썸 UI 기획

GAME  
OVER

1

1. 게임 오버 표기

# UI 기획

## 썬 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



# UI 기획

## 씬 플로우 기획

