개인 프로젝트

BuildTest
컨셉 기획서

차량 추격 게임의 규칙 복원 / 분석 범위 설계

BuildTest

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260717	20260718 19:55
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 전 자산과 공백

목표 – 6P

1. 분석 목표

핵심 요소 – 7P

1. 핵심 분석 원칙

본문 – 8P

1. 대상과 범위

작업 계획 – 9P

1. 컨셉 확정 작업
2. 분석 진입 방안

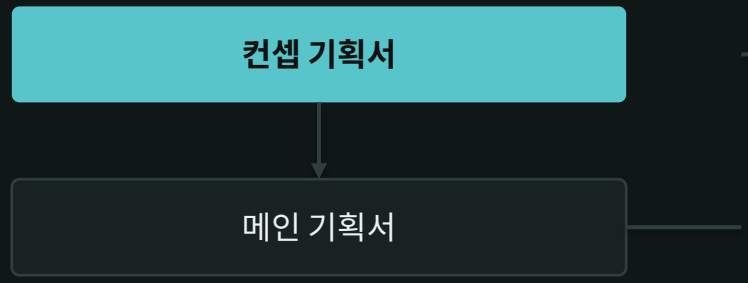
본문 – 11P

1. 리스크와 대응

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-17	박도원	분석 질문 초안	구동 원리, 변수, 매니저 관계를 우선 질문으로 정리함
2	2026-07-18 19:54	박도원	빌드 대상 점검	관리 DLL 중심의 분석 진입점을 점검함
3	2026-07-18 19:55	박도원	범위 확정 / 메인 착수	주행, 추격, 진행의 관계 분석을 메인 작업으로 정함
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 전 자산과 공백

분석 대상

Windows 실행 빌드를 출발점으로 삼을 예정임

의도 확인 가능한 범위를 정함

근거 My project_PLS2를 분석 대상으로 삼음

원본 공백

편집 가능한 Unity 프로젝트 확보 여부부터 확인함

의도 씬 설정과 코드 분석을 구별함

근거 실행물만으로 편집 구조를 알 수 없음

작업 체계

Antigravity와 구조 분석을 진행할 예정임

의도 질문별 설명을 명세로 묶음

근거 객체, 변수, 매니저 이해가 과제임

목표 – 분석 목표



입력 → 상태 → 피드백으로 게임의 구동 원리를 설명할 예정임

3축

주행 / 추격 / 진행

100%

추출 대상 클래스 역할 대응

0건

근거 없는 실제 설정값 단정

의도 수정에 필요한 시스템 연결을 먼저 확보함

근거 구동 원리와 객체별 변수 분석이 출발점임

핵심 요소 – 핵심 분석 원칙

관계 우선

상태 변경과 호출 관계를 우선 정리함

의도 진행의 인과를 설명함

근거 차량과 추격자를 함께 설명해야 함

근거 분리

코드, 씬, 실행 관찰의 증거 수준을 나눔

의도 기본값을 실제 밸런스로 오인하지 않게 함

근거 직렬화 필드는 씬에서 바뀔 수 있음

확장 기준선

현재 규칙과 추가 아이디어를 별도 관리함

의도 확장 판단의 기준을 확보함

근거 현재 구조 이해가 먼저 필요함

본문 – 대상과 범위

최소 분석 범위를 고정할 예정임 편집 원본 없이 시작하는 과제임

항목	범위	판단 기준
독자	게임 구조를 수정/비교하려는 기획자	입력, 조건, 결과로 설명함
플랫폼	Unity Windows 빌드	정확한 에디터 버전은 별도 확인함
우선 대상	C# 로직 / 씬 전환 참조	복원 가능한 규칙부터 다룸
후속 대상	카메라 / UI / 사운드	씬 배치가 필요한 항목을 분리함
범위 밖	전체 Unity 프로젝트 재제작	에셋/프리팹 복구를 완료 조건에서 제외함

작업 계획 – 컨셉 확정 작업

1

자산 목록

실행물, DLL, 씬 파일의 존재를 확인함

의도 분석 진입점을 정함

근거 빌드 구조가 접근 방법을 결정함

2

분석 질문

주행, 추격, 진행 질문을 묶음으로 정리함

의도 필요한 설명을 우선함

근거 객체 관계 이해가 핵심임

3

증거 규칙

확정 가능한 값과 보류할 값을 구분함

의도 추정의 혼입을 줄임

근거 소스와 씬은 다른 증거임

작업 계획 – 분석 진입 방안

1

빌드 식별

관리 DLL과 제품 정보를 읽을 예정임

app.info / 파일 목록

의도 대상 혼동을 방지함

근거 파일명만으로 버전을 알 수 없음

2

코드 접근

관리 어셈블리의 소스 추출 가능성을 점검함

C# 역컴파일러 후보

의도 규칙을 직접 읽을 통로를 확보함

근거 Mono 구조를 우선 확인함

3

범위 확정

역할 표와 미확인 목록을 메인 단계로 넘김

Antigravity / Markdown

의도 분석 범위를 유지함

근거 에셋 복구는 별도 작업임

본문 – 리스크와 대응

⚠ 패키지 포함만으로 기능 사용을 단정할 수 있음	→ 🛡 호출 코드와 씬 참조를 별도로 확인할 예정임
⚠ 같은 클래스명으로 다른 프로젝트와 동일성을 오인할 수 있음	→ 🛡 빌드/소스 대조 전에는 관계를 미확인으로 남김
⚠ 화면과 원본 문서가 없을 수 있음	→ 🛡 규칙 도식과 미확인 목록으로 범위를 표현함