BuildTest (차량 게임 역컴파일 분석) — 세부기획서 (분석대상 규칙/데이터명세)

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-07-18 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P041 / 근거 수준: C / 작성: Claude (재구성) 이 문서는 결과물과 제작 기록으로부터 기획 의도를 역추정해 당시 작성한 것처럼 재구성한 것이다. 확인된 사실과 추정을 [근거]/[추정] 태그로 구분한다.

1. 목적과 범위

- 목적: 소스에서 확정되는 수치와 소스에 없는 값을 구분해, 이후 복원/재구현 때 쓸 데이터 명세를 만든다.
- 범위: `decompiled_src`의 17개 파일. UI/레벨/아트 해당 부분은 씬 접근 전까지 해당 없음(씬 바이너리 미분석).

2. 설계

파라미터 추출 구분 규칙

- 의도(Why): 확정값과 인스펙터 값을 섞으면 재구현 때 잘못 쓰인다.
- 설계(How): 소스 리터럴/필드 초기값은 확정, `[SerializeField]`/`public` 무초기화 필드는 씬값 미확인으로 표기한다. 새 제안값은 [제안값]을 붙인다. 필드 기본값은 인스펙터가 덮어쓸 수 있으므로 "코드 기본값"이라 쓴다.
- 필요(What): 소스 전수.
- 작업 방법: Grep으로 `float`/`int` 초기값 수집 → 표 작성.
- 완료 기준: 3절 표에 모든 수치가 구분되어 있다.
- 리스크/대안: 기본값과 씬값이 다를 수 있다. 씬 직렬화를 읽는 도구로 확정한다.
- 근거: [근거: decompiled_src/*.cs]

씬 값 복원 계획

- 의도(Why): 난이도 해석에 필요한 적 수/아이템 수/`motorForce`가 씬에 있다.
- 설계(How): `level1`/`level2` 중 `RaceScene` 파일을 식별하고, 직렬화 도구(예: 에셋 추출기)로 MonoBehaviour 필드를 읽는다. 도구 선택은 [제안값] 수준의 후보이며 실제 사용 기록 없음.
- 필요(What): `level0~2`, `sharedassets*.assets`, `globalgamemanagers`(빌드 설정). 도구 1종.
- 작업 방법: 씬 이름↔인덱스 확인 → 필드 덤프 → 3절 표 갱신.
- 완료 기준: 미확인 값이 모두 채워지거나 "추출 불가"로 확정된다.
- 리스크/대안: 도구가 Unity 6 형식을 지원하지 않을 수 있다. 그 경우 실행 중 관찰(속도계, 아이템 카운터)로 대체한다.
- 근거: [추정: 씬 값이 소스에 없음] [근거: Glob 결과]

실행 검증

- 의도(Why): 코드 해석이 실제 동작과 맞는지 확인한다.
- 설계(How): exe 실행 후 체크리스트: 메뉴→튜토리얼→레이스, R 리스폰의 3초 유령, 피격 후 3.5초 추격 정지, 아이템 완료 시 골 활성, 게임오버/클리어 시 시간 정지.
- 필요(What): `My project_PLS2.exe`, Windows PC.
- 작업 방법: 기록 없음.
- 완료 기준: 체크리스트 항목별 결과 기록.
- 리스크/대안: 실행 이력은 기록 없음. 공유 폴더 `BuildTest (1)`와 버전 차이 가능성.
- 근거: [근거: 소스] [추정: 검증 절차는 제안]

3. 데이터/리소스 명세

코드 기본값(확정) | 클래스 | 필드 | 값 | 단위/의미 | |---|---|---|---| | CarController | ghostTime | 3 | 초, 리스폰 후 충돌 무시 | | CarController | minPitch / maxPitch | 0.8 / 2 | 엔진음 피치 범위, 속도 30 m/s에서 최대 | | CarController | 무입력 감쇠 | 0.993 | 입력 절대값 0.1 미만 시 매 물리 프레임 곱 | | CarController | 속도 환산 | 3.6 | m/s→km/h | | EnemyChaser | predictionTime | 0.5 | 초 | | EnemyChaser | updateInterval | 0.1 | 초 | | EnemyChaser | rotationSpeed | 360 | 도/초 | | EnemyChaser | cornerSlowDown | 0.5 | 최대 코너 감속 비율 | | EnemyChaser | sirenDistance / maxSirenVolume | 50 / 1 | 거리, 볼륨 | | EnemyChaser | crashVolume | 1 | | | EnemyChaser | 접촉 피해 / 추격 정지 | 10 / 3.5 | HP / 초 | | PlayerHP | maxHP / invincibleTime | 100 / 1 | HP / 초 | | PlayerMovement | playerMovingSpeed / strafeSpeed | 10 / 5 | 힘 계수 | | PlayerMovement | runMultiplier / 속도 상한 | 2 / 2×run | | | PlayerMovement | 마우스 감도 | 2 / 2 | 수평/수직 | | ObjectRotate(2) | rotationSpeed | 20 | 도/초 |

씬값 미확인: `motorForce`, `breakForce`, `maxSteerAngle`, `enemyCars` 목록, `spawnPoints` 수, NavMeshAgent `speed`/`acceleration`, `totalItemCount`, `rotationLimit`, 튜토리얼 페이지 수.

시스템 이벤트 데이터 | 이벤트 | 조건 | 결과 | |---|---|---| | GameOver | HP≤0 | 패널, 사운드 정지, timeScale 0 | | Clear | 골 진입 & 수집 완료 | 패널, 사운드 정지, timeScale 0 | | Respawn | R 키 | 가장 가까운 스폰, 속도 0, 유령 3초 | | 키 획득 | Player 태그 접촉 | `DoorController.gotKey=true`, "Key Acquired" 표시 |

리소스 목록: exe, `Managed` DLL 약 50종, URP/Cinemachine/InputSystem/Services 패키지, `level0~2`, `sharedassets0~2`, `resources.assets`. 오디오/모델 개별 목록은 미확인. [근거: Glob 결과, `ScriptingAssemblies.json`]

4. 작업 순서

1. 확정값 표 검증(소스 재대조). 2. `RaceScene` 파일 식별. 3. 씬 필드 추출 시도. 4. exe 실행 체크리스트. 5. 표 갱신과 본 문서 버전 상향. 6. P013 시티러쉬 등과 클래스 비교(동일성 판단은 증거 확보 후).

5. 검수 기준

- 모든 수치에 확정/미확인/[제안값] 구분이 있다.
- 소스에 없는 수치가 확정으로 쓰이지 않았다.
- 체크리스트 8항목 이상 실행 결과가 있다(미실행 시 "미실행" 명시).

- 도보 모듈 3종의 사용 여부가 결론 또는 "미확인"으로 명시되어 있다.