UnityBasic — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-07-03 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P034 / 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. 한 줄 컨셉과 기획 의도

한 줄 컨셉: Unity 6 기초 교과 과정을 씬 단위 실습으로 정리하고, 마지막에 구글시트 기반 비주얼노벨 대사 UI로 묶는 학습 프로젝트. [근거: README.md; Scenes 목록]

기획 의도. - 완성 게임이 아니라 기초 기능을 단계별로 익히는 것을 목적으로 한다. [근거: README.md "유니티 기초 교과"] - 3D 공간 구성, 프리팹 반복 생성, UI 대사 표시를 각각 별도 씬으로 분리해 개념별 복습이 가능하게 한다. [추정: PJ_00~PJ_03 씬 분리] - 비주얼노벨 연습은 이후 VN 계열 프로젝트의 대사 시스템 기초가 되도록 데이터(시트)와 표시(UI)를 분리해 만든다. [추정: 마지막 커밋 "비주얼노벨백업"과 코드 구조]

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 타깃: 제작자 본인(학습자). [추정: 교과 실습]
- 엔진: Unity 6000.3.19f1, C#, TextMeshPro. [근거: raw/codex1.md; Assets/TextMesh Pro]
- 플랫폼: 에디터 실행 중심, 배포 계획 기록 없음. [근거: raw/codex1.md "배포본 미확인"]
- 범위: 씬 6개(`SampleScene`, `PJ_00~03`, `map`), 스크립트 3개. [근거: Assets/Scenes, Assets/Scripts]
- 인원/도구: 1인, 수작업 표기, Unity/구글시트. [근거: projects_registry.csv; PJ_03.unity]

3. 핵심 재미와 차별점

- 플레이어 판타지는 없다. 학습 성취가 핵심이다. [추정: 게임 루프 부재]
- 차별점: 대사를 코드가 아닌 시트에 두어 비개발 방식으로 시나리오를 편집한다. [근거: DialoguePlayer.cs]
- 레퍼런스: 기록 없음.

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관/서사: 기록 없음. `PJ_03`의 임시 텍스트(화자 "와 샌즈"/대사 "아시는구나")는 샘플 문구로 보이며 설계 요소로 보지 않는다. [근거: PJ_03.unity]
- 아트: 배경 `BG_00~08`, 캐릭터 `Char_00~03`, 초상 `Portrait_00~03`의 3계층 이미지 구성. 한글 폰트 NotoSansKR. [근거: Assets/Resources, Assets/Fonts]

5. 게임 흐름 개요

- 코어 루프 없음. 진행은 실습 순서(PJ_00 → PJ_03)다. [추정: 씬 번호]
- PJ_03 내부 흐름: 시작 id 로드 → 대사 표시 → "다음" 버튼 → nextId 따라 이동 → 종료 이벤트. [근거: DialoguePlayer.cs]

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 파트 (대사 로직/스폰)

- 의도(Why): 학습 대상인 C# 컴포넌트, 코루틴, UnityEvent를 최소 코드로 연습한다.
- 설계(How): `DialoguePlayer`가 시트를 읽어 id→줄 사전을 만들고 `onLine`/`onEnd` 이벤트로 알린다. `SpawnManager`는 타이머로 프리팹을 주기 생성한다.
- 필요(What): Unity 6, 구글시트 게시 CSV, 스폰 프리팹.
- 작업 방법: 씬별 구현 → 에디터 실행으로 확인(AI/도구 분담 기록 없음).
- 완료 기준: 대사가 시트대로 표시되고, 프리팹이 쿨다운마다 생성된다.
- 리스크/대안: 시트 URL 접근 실패 시 대사 없음. 로컬 CSV 대안.
- 근거: [근거: DialoguePlayer.cs; SpawnManager.cs; PJ_01.unity]

콘텐츠 파트 (실습 씬)

- 의도(Why): 개념별로 독립 씬을 두어 학습 범위를 분리한다.
- 설계(How): `PJ_00` 큐브 다수로 만든 방(벽, 바닥, 조명, Global Volume), `PJ_01` 방 +SpawnManager(쿨다운 2), `PJ_02` 바닥+카메라, `PJ_03` UI 대사, `map` 빈 씬.
- 필요(What): ProBuilder 없이 큐브/조명 배치. [추정: 오브젝트명이 Cube (n)]
- 작업 방법: 씬 복제/확장.
- 완료 기준: 각 씬 단독 실행 가능.
- 리스크/대안: 씬별 학습 주제가 문서화되지 않음 → 03에서 명세.
- 근거: [근거: Scenes/*.unity 오브젝트명]

아트/사운드 파트

- 의도(Why): VN 화면 구성 요소(배경, 캐릭터, 초상)를 갖춘 최소 리소스로 UI 연습을 한다.
- 설계(How): Resources 폴더에 이름 키로 배치, 한글 TMP 폰트 SDF 생성. 사운드 없음.
- 필요(What): PNG 17개 내외, 폰트.
- 작업 방법: 에셋 임포트 후 키 이름과 시트 열 값 일치.
- 완료 기준: 키로 로드되어 이미지 표시.
- 리스크/대안: 키 오타 시 경고 후 이미지 숨김.
- 근거: [근거: DialogueView.cs; Assets/Resources]

UI/데이터 파트

- 의도(Why): 시트 편집만으로 대사를 바꾸는 데이터 주도 UI를 체험한다.
- 설계(How): Canvas 아래 BG, Char, Portrait 이미지, 화자/본문 TMP, 다음 Button. 상세는 03.
- 필요(What): 시트 열 구성 id, next, speaker, text, portrait, background, character.
- 작업 방법: 시트 작성 → 게시 → URL 입력.
- 완료 기준: 연속 대사 진행 후 종료.
- 리스크/대안: 게시 URL 변경 시 갱신 필요.

- 근거: [근거: DialoguePlayer.cs; PJ_03.unity]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물	근거
M1	3D 공간/조명 기초	PJ_00, PJ_01	[추정: 씬 순서]
M2	스크립트/프리팹 스폰	SpawnManager, dudonban 프리팹	[근거: PJ_01.unity]
M3	UI/VN 대사 시스템	PJ_03, Dialogue*.cs	[근거: Scripts]
M4	백업	커밋 ae248a9 2026-07-12	[근거: .git/logs/HEAD]

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 학습 목표/교과 요건이 문서화되지 않아 완료 판정 기준이 없다(기록 없음).
- 분기(선택지) UI는 `Jump` API만 있고 화면 구현은 확인되지 않았다. [근거: DialoguePlayer.cs]
- 이 프로젝트를 이후 VN 프로젝트로 확장할지 여부는 결정 기록 없음.