

Back in school 기획서

개요

01 기본 정보

04 게임 플레이 디테일

02 목표 & 재미요소

05 UI/UX 화면

03 핵심 게임 플레이

06 진행 현황

01 기본 정보



저희 학교 뷰 좋죠

장르: 비주얼 노벨, 어드벤처, 플랫포머

테마: 학교

디바이스: PC

타겟: 나랑 내 친구들

01 기본 정보

스토리



여름방학 5일 전, 미래가 착잡한 특성화고
3학년 학생들의 학교 생활 이야기

01 기본 정보

주요 레퍼런스 게임



Night in the woods

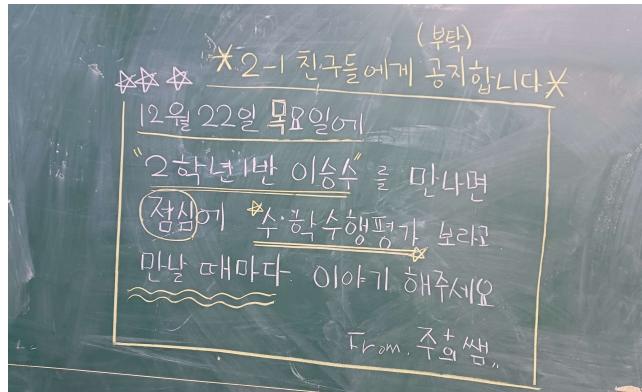
#대학 자퇴 #깽판 #제 인생이 망했어요

02 목표 & 재미요소

목표

5일 동안 학교생활을 버텨내기

플레이어는 5일 동안 학교에서 친구들과 여러가지 일을 겪게 된다.



제작 의도

상업적으로 재밌는 게임을 만들어야지! X
내 고등학교 기억을 게임으로 기록해야지 O

대학교 다니면서 느낀 건 기억이 너무 빨리
휘발 된다는 겁니다;;
다 까먹기 전에 기록해둬야지 싶었습니다.

+ 나 아니면 이런 게임 만들 사람도 없음
나만 만들 수 있는 게임 되게 낭만 잇당 ㅎㅎ

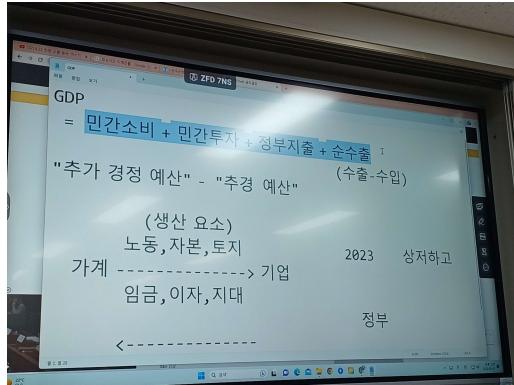
02 목표 & 재미요소

재미 요소

5일 동안 벌어지는 실화 기반의 여러 사건들



미술 치료 시간 (제 작품입니다)



수업 듣기



김예은
이 작품은 홍현수의 '집에가고싶은 마음'에 공허함을 표현한 ○^○ 입니다.

온라인 수업 때 띤짓하기

02 목표 & 재미요소

재미 요소

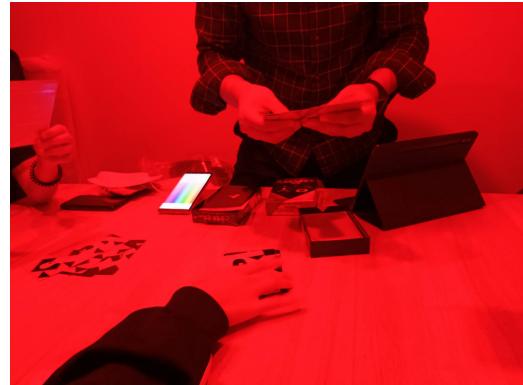
5일 동안 벌어지는 실화 기반의 여러 사건들



몰래 옥상 올라갔다가 경비 아저씨한테
쫓기기



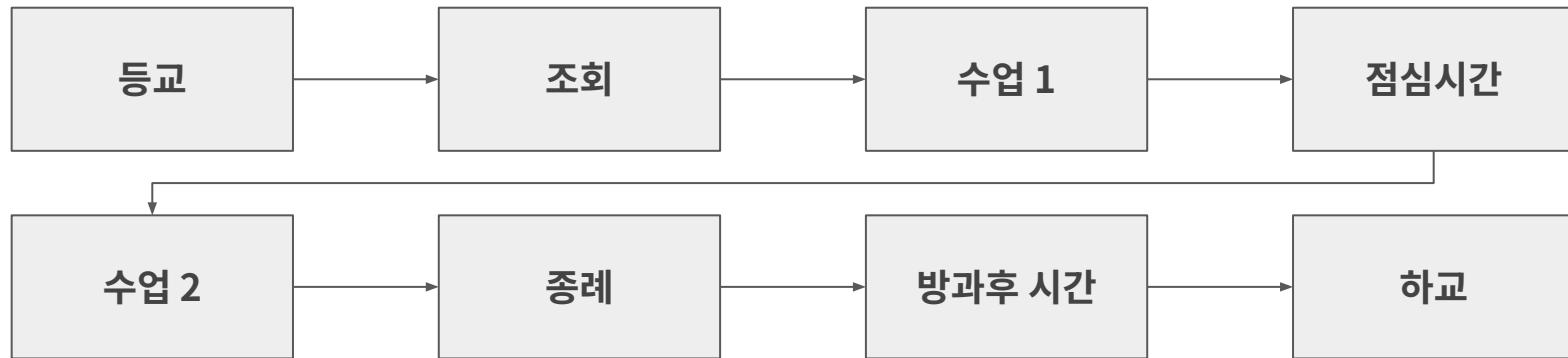
친구들이랑 뺄 짓하기



보드게임 동아리

03 핵심 게임 루프

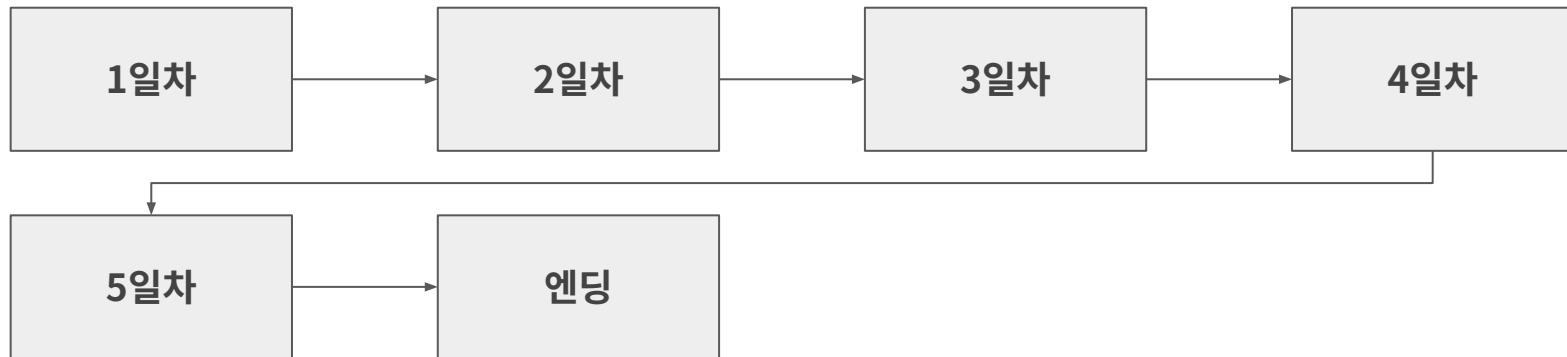
플레이 루프



방학식 때 까지 반복

03 핵심 게임 루프

엔딩



엔딩은 단 하나:

학교는 선형적으로 흘러가는 공간, 1인 개발임을 고려.

03 핵심 게임 루프

파트 별 분류

스토리 컷신

미니게임

탐험(자율적으로 돌아다님)

등교, 조회, 종례, 하교,
방과후 시간

수업 1, 수업 2, 점심시간

점심시간

03 게임 플레이 디테일

3가지 파트

스토리 컷신

대화를 넘기며 스토리 진행



미니게임

과목, 상황에 맞는 간단한 미니게임



탐험(자율적으로 돌아다님)

정해진 시간 동안 자율적으로 NPC들에게 대화를 걸거나, 맵을 탐험할 수 있음



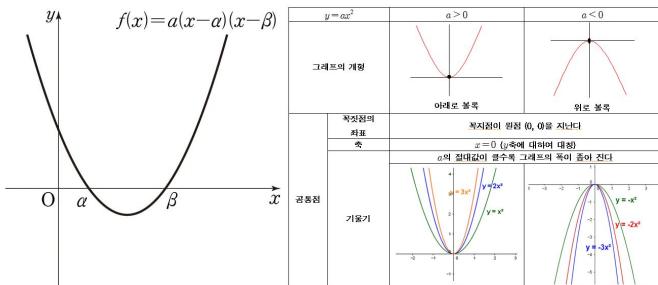
04 게임 플레이 디테일

미니게임 목록

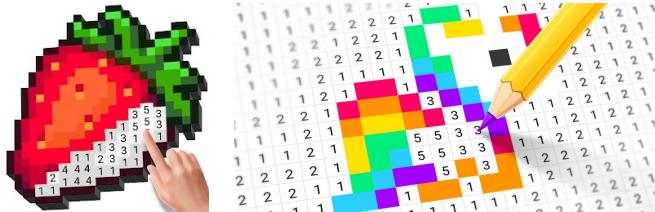
1. 사회 (들으라는 수업은 안듣고 낙서하기)



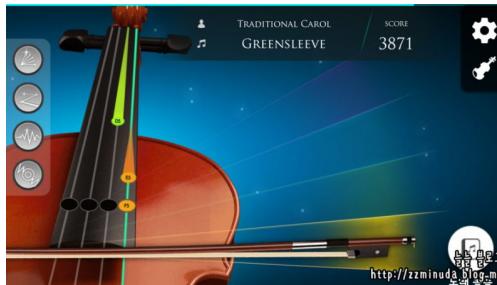
3. 수학 (이차 함수 문제 풀기)



2. 디지털 아트 (픽셀 찍기)



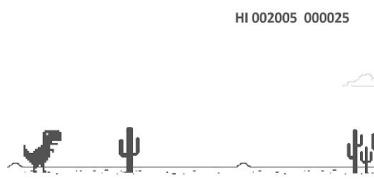
4. 음악 (바이올린 연주)



04 게임 플레이 디테일

미니게임 목록

5. 체육 (스케이트 보드)



HI 002005 000025

공룡 대신 스케이트
보드를 타고 있는
캐릭터로

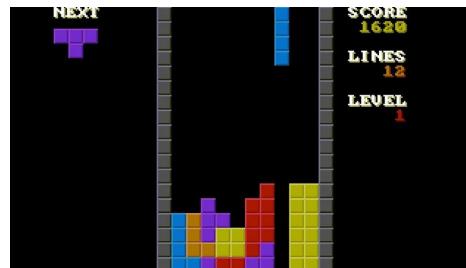
7. 영어 (방학계획 발표 타자 게임)



6. 과학 (마시멜로우 스파게티 조립)



8. 점심시간 (음식 테트리스)



04 게임 플레이 디테일

학교의 규칙

1. 건강상태 자가진단(코로나)

- 등교 시간에 어플을 키고 해야 한다.

2. 실내화 착용

- 조회 시간 전에 갈아 신어야 한다.

3. 급식 많이 남기지 않기

- 점심 시간 미니게임을 성공해야 한다.

...

(추후 더 추가)

교칙을 어길 경우 벌점을 받으며

벌점이 많이 쌓일 경우 방과후 활동을 못 하고 남아서

청소를 해야 하기에 방과후 활동 스토리를 진행

못하게 된다. (도전과제 달성 불가)

04 게임 플레이 디테일

도전과제 목록

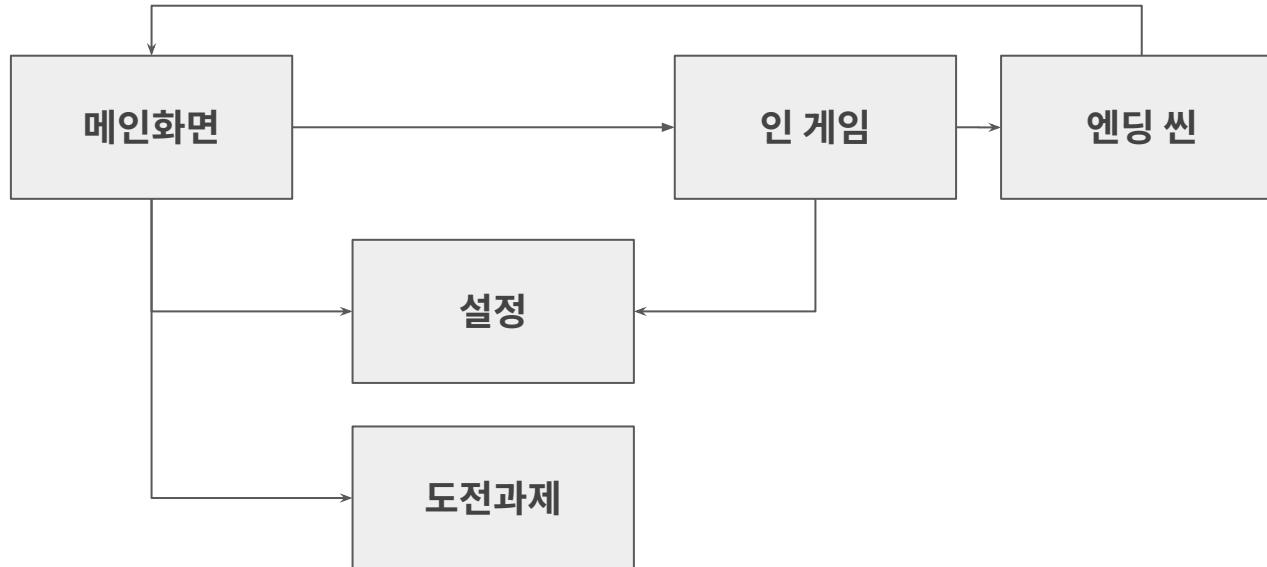
- 엔딩 보기
- 벌점을 한 번도 받지 않기
- (NPC NAME)과의 모든 대화 보기

달성할 경우 해당 NPC가 메인 화면에 추가됨

… (등등등)

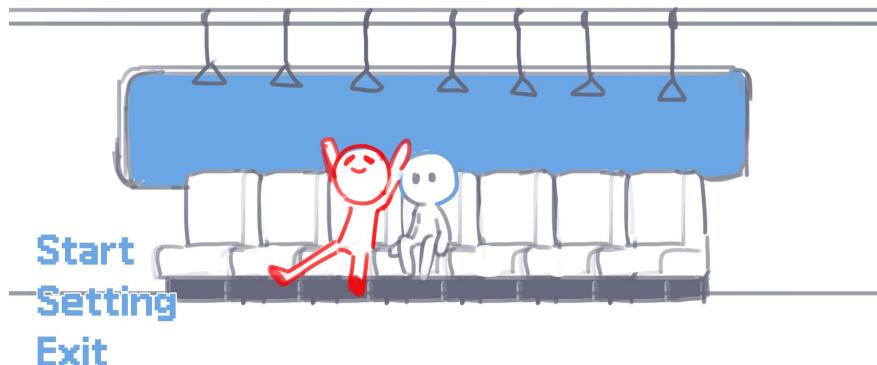
05 UI/UX 화면

UI flow



05 UI/UX 화면

메인화면

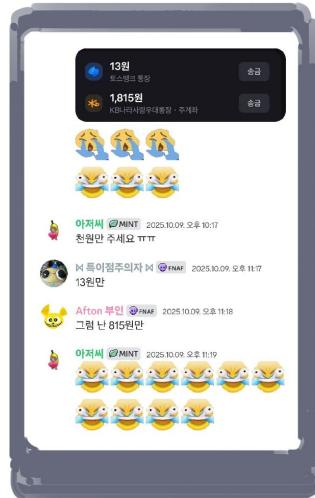


지하철 배경,

도전과제: 특정 NPC 캐릭터의 모든 대화 해금
시 배경에 캐릭터 하나씩 추가됨.

05 UI/UX 화면

스토리 썬 - 등교, 하교 시간



지하철 안에서 휴대폰으로 친구들과 단체 메신저를 한다.

05 UI/UX 화면

미니게임 - 점심시간



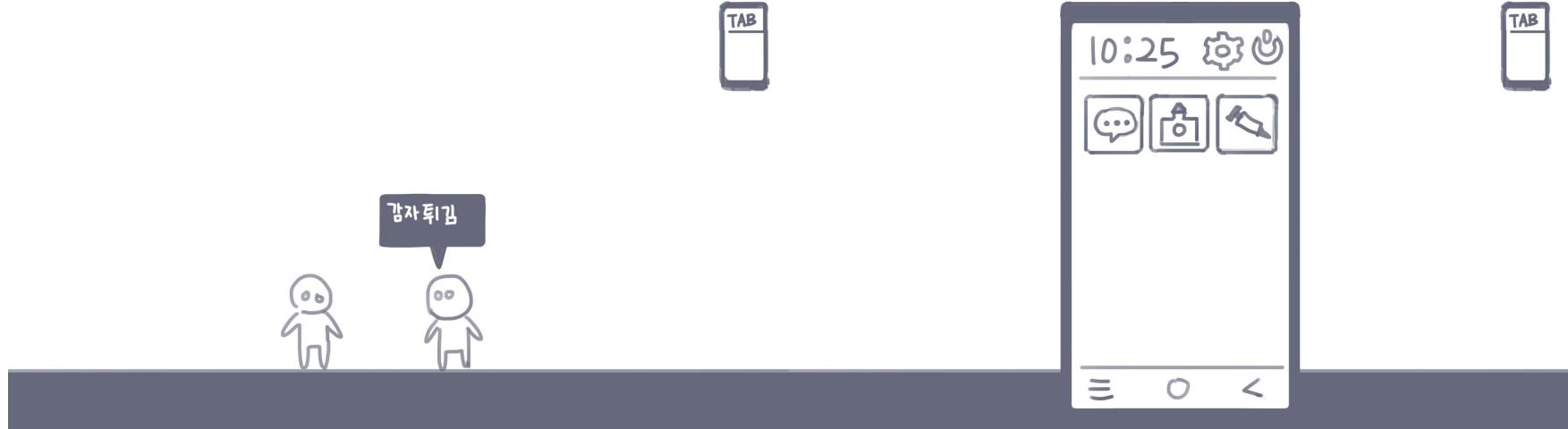
위장 테트리스

위장에서 급식 메뉴들로 테트리스를 한다.
15개의 블록을 무사히 쌓으면 통과

쌓지 못 할 경우 급식을 남기게 되며 벌점을
받는다.

05 UI/UX 화면

메인화면



E키 눌러 상호작용

Tab키로 휴대폰을 열 수 있다. (메시지, 학교 규칙 확인, 게임 설정)

06 진행 사항

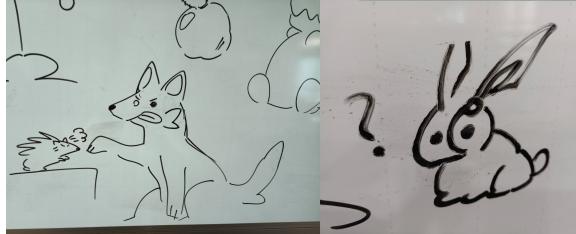
아트 - 캐릭터



아저씨 MINT

2025.11.10. 오후 1:39

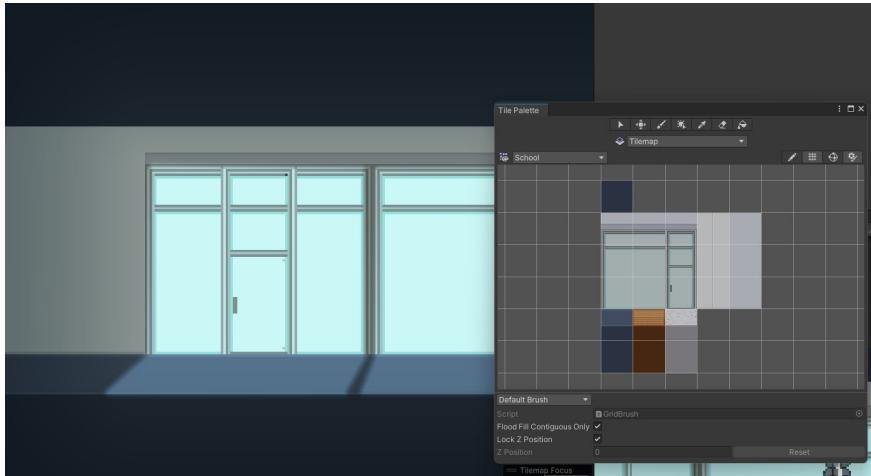
약간 고증이 틀린거 지적해도 되나요
고농이는 여름에도 반바지를 입고 등교한적이
거의 없습니다
손에 껍음
3년 통틀어서 다섯손가락 안에들듯



고딩 때부터 친구들마다 각자의 마스코트? 가 이미 있었기 때문에 그것을 기반으로 캐릭터를 만들었습니다
(캐릭터들 이름도 친구들 별명에서 따왔습니다)

06 진행 사항

아트 - 배경



Tile Map 사용해서 시험삼아 배치만 해봤습니다.
뭔가 불편하긴 한데 할 만함..

06 진행 사항

프로그래밍

게임 진행 상황입니다.

작업 목록: 텍스트 이펙트 관련 코드 제거하고 타이핑 효과만 남기도록 수정 중입니다.

To-dos:

- DialogueLine.cs에서 TextEffectType enum과 textEffect, effectIntensity 필드 제거
- DialogueManager.cs에서 텍스트 이펙트 관련 모든 코드 제거
- DialogueTrigger.cs에서 textEffect, effectIntensity 필드 및 관련 코드 제거
- DialogueDataEditor.cs에서 textEffect, effectIntensity 관련 코드 제거

DialogueTrigger.cs (v1.6 - 시간대별 대사)

```
이 스크립트는 ** GameTrigger **의 currentDay (예: 1)와 currentState (예: Lunch_FreeTime) 을 조합해서, '1일자 점심'에 해당하는 원활한 대사를 찾아냅니다.
```

DialogueTrigger.cs 스크립트 전체를 아래의 새 코드로 일어주세요.

```
C#  
using UnityEngine;  
using System.Collections.Generic; // List  
  
// =====  
// (v1.6) '날짜'와 '시간대(GameState)'를 엮어서 만드는 새 클래스  
// =====  
[System.Serializable] // 인스펙터에 보이게 할  
public class ContextualDialogue  
{  
    public int day; // 1, 2, 3...  
  
    [Tooltip("날짜 설정 시간대(점심, 밤과후 등)에만 이 대사를 찾으니.")]  
    public GameState specificState; // (GameManager의 GameState Enum)  
}
```

DialogueLine.cs

```
[System.Serializable]  
25 hidden lines  
[Header("테스트 이펙트")]
```

DialogueManager.cs +1 -1

```
* - 1. 캐릭터 애니메이션 재생  
* - 2. 텍스트 이펙트 (Shake, Wave, Bounce)  
* - 2. 타이핑 효과  
* - 3. 선택지 시스템 (최대 4개, 화살표 선택)
```

바로 되는 고정 패치 (추천)

DialogueManager에 '방금 시작했으니 1프레임 동안 넘김 일때 금지' 플래그를 추가해.

1) DialogueManager 필드 추가

```
char  
private bool blockAdvanceInputThisFrame = false;
```

2) StartDialogue 끝 끌을 이렇게 바꿔

(기존의 DisplayNextSentence(); 는 제거)

```
public void StartDialogue(string conversationID, Transform npcSpeaker)  
{  
    List<DialogueLine> dialogueLines = localizationManager.Instance.GetConversation(conversationID)  
  
    if (dialogueLines.Count == 0)  
    {  
        Debug.LogError(conversationID + " 대화를 찾을 수 없습니다.");  
        return;  
    }  
  
    StopAllCoroutines();  
    isTyping = false;  
    isWaitingForChoice = false;  
    dialogueText.text = "";  
  
    speechBubble.gameObject.SetActive(true);  
    IsDialogueActive = true;  
    currentNpcSpeaker = npcSpeaker;  
  
    if (playerController != null) playerController.enabled = false;  
  
    lines.Clear();  
    foreach (DialogueLine line in dialogueLines) lines.Enqueue(line);  
  
    RefreshCharacterCache();  
  
    // * 특성: 시장 표면에 날된 모양 초기 + 다음 표면에 것 를 옮기  
    blockAdvanceInputThisFrame = true;  
    StartCoroutine(BeginDialogueNextFrame());  
}
```

Cursor AI랑 제미나이 or CharGPT 한테 물어보면서 하고 있습니다 (바이브..코딩..?@@)
AI가 세상을 지배한다

06 진행 사항

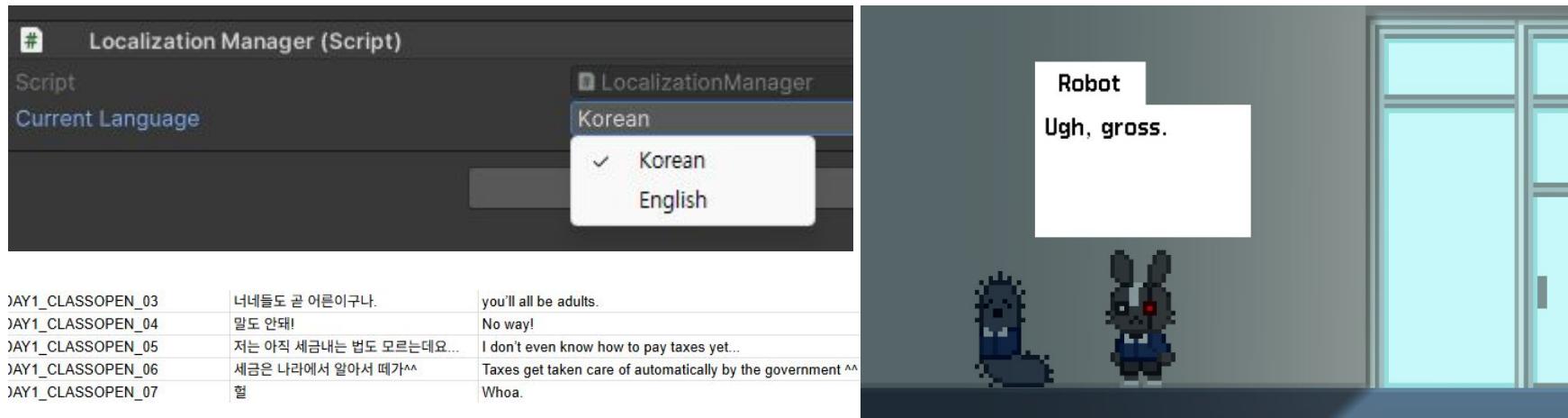
프로그래밍



기본 이동 & 대사 출력 & 일차 설정 완료

06 진행 사항

프로그래밍



로컬라이징? 영어 번역 기능도 넣었습니다 (굳이 사서 고생하는 편)