

〈Unity Dialogue Frameworks〉

(Fungus & Dialogue System for Unity)

1. 개요

- 스토리 기반 게임(비주얼 노벨, RPG, 어드벤처 등)에서 대화 시스템은 핵심 기능
- Unity는 기본적으로 대화 시스템이 없기 때문에, Fungus (무료, 비주얼 스크립팅 기반)와 Dialogue System for Unity (유료, 강력한 RPG/Narrative 지원) 패키지를 활용하는 경우가 많음

2. Fungus

2.1 특징

- 무료 패키지 (Asset Store에서 제공)
- 비주얼 스크립팅 기반, 블록(Blocks)과 명령(Command)으로 스토리 제작
- 대화 UI, 캐릭터 초상화, 카메라 제어, 변수/조건 분기 지원
- 코딩 없이도 빠른 프로토타이핑 가능

2.2 설치

- Unity Asset Store〉Fungus 검색〉Import
- 메뉴에 Tools〉Fungus 항목 추가됨

2.3 UI / 주요 컴포넌트

컴포넌트	설명
Flowchart	스토리/대사 구조 관리, 블록 단위로 구성
Block	특정 조건/트리거에서 실행되는 대화/이벤트 모음
Command	Show Message, Portrait, Move, Wait 등 액션
Variables	조건 분기나 상태 저장에 사용 (Bool, Int, String 등)
Say Dialog	캐릭터 대화창
Menu Dialog	선택지 표시



2.4 기본 대화 예제

2.4.1 Flowchart 생성 (‘Tools> Fungus> Create> Flowchart’)

2.4.2 Block 생성 후 Say 명령 추가> ‘Character: "Hello Player!"’

2.4.3 Play 실행> 대화창 표시

3. Dialogue System for Unity

3.1 특징

- 유료 에셋 (Pixel Crushers 제작)
- RPG, 대규모 스토리, 시네마틱 컷씬, 퀘스트 시스템까지 지원
- Fungus보다 강력하고 확장성 뛰어남
- Ink, Chat Mapper, Twine 등 다양한 외부 툴과 통합 가능
- 세이브/로드, Localization, 음성/자막 동기화 지원

3.2 설치

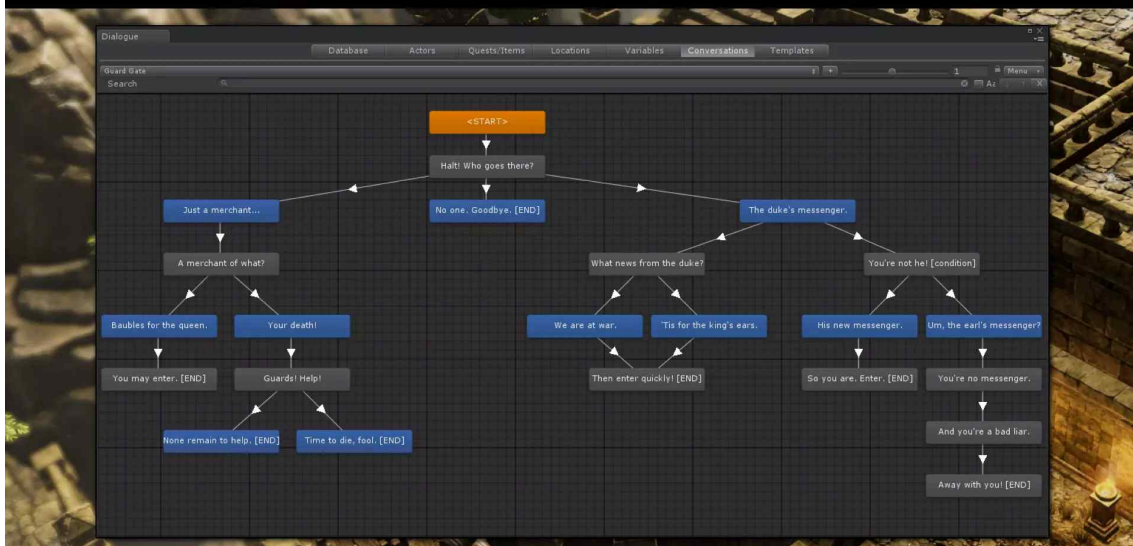
- Unity Asset Store> Dialogue System for Unity 구입 & Import
- 메뉴에 Tools> Pixel Crushers 항목 추가됨

3.3 UI / 주요 컴포넌트

컴포넌트	설명
Flowchart	스토리/대사 구조 관리, 블록 단위로 구성
Block	특정 조건/트리거에서 실행되는 대화/이벤트 모음
Command	Show Message, Portrait, Move, Wait 등 액션
Variables	조건 분기나 상태 저장에 사용 (Bool, Int, String 등)
Say Dialog	캐릭터 대화창
Menu Dialog	선택지 표시

NODE-BASED VISUAL EDITOR

Write in Unity or import from Chat Mapper, articy:draft, Neverwinter Nights, and other formats



3.4 기본 대화 예제

3.4.1 'GameObject> Pixel Crushers> Dialogue Manager' 생성

3.4.2 Dialogue Database 만들고 캐릭터/대사 등록

3.4.3 Scene에 NPC 배치 후 Dialogue Trigger 컴포넌트 부착

3.4.4 실행〉 NPC와 상호작용 시 대화 진행

4. Fungus vs Dialogue System 비교

항목	Fungus	Dialogue System
가격	무료	유료
접근성	비주얼 스크립팅, 초보 친화적	데이터/노드 기반, 전문적
확장성	소규모/중규모 게임에 적합	대규모 RPG, 복잡한 스토리에 적합
UI 커스터마이징	기본 제공 템플릿	TextMeshPro, CustomUI 완전 지원
외부 툴 연동	제한적	Ink, Twine, Chat Mapper등 지원
부가 기능	간단한 캐릭터 제스처/ 카메라	퀘스트, 컷씬, Localization, 음성 지원

5. 스크립트 예제

Fungus (대화 시작)

```
using Fungus;

public class FungusDialogueTrigger : MonoBehaviour
{
    public Flowchart flowchart;

    void OnTriggerEnter(Collider other)
    {
        {
            if (other.CompareTag("Player"))
            {
                flowchart.ExecuteBlock("IntroBlock");
            }
        }
    }
}
```

Dialogue System (대화 호출)

```
using PixelCrushers.DialogueSystem;
using UnityEngine;

public class NPCDialogueTrigger : MonoBehaviour
{
    void OnMouseDown()
    {
        DialogueManager.StartConversation("NPCConversation");
    }
}
```

6. 활용 팁

- Fungus:

- 소규모 인디, 프로토타입, 교육용 프로젝트 적합
- 코딩 최소화 > 빠른 결과물

- Dialogue System:

- 퀘스트, 분기 스토리, 시네마틱 연출 필요한 RPG/어드벤처 게임
- UI를 TextMeshPro 기반으로 커스터마이징하는 게 일반적
- 다른 Narrative 툴과의 통합으로 팀 협업 유리