GimatGiwhaek 11th Class - 3rd Squad ‘SPACE MD’s Game

CITY RUSH

컨셉 기획서

기맞기획 11기 3조 스페이스MD 제작
시티 러쉬 게임 컨셉 기획서

Space MD
팀장_윤희성
팀원_박도원
팀원_이제희

20260701
문서 최초 작성

20261125
문서 최종 수정



목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 동기 – 5P

1. 착수 시점 현황
2. 시작 이유

목적과 목표 – 7P

1. 프로젝트 목표

재미 요소 – 8P

1. 재미 요소 3가지 (원본 메인 기획서)

핵심 요소 – 9P

1. 핵심 요소 4가지

재미 요소 – 10P

1. 재미가 생기는 순간
2. 주요 루프

컨셉과 방향 – 12P

1. 세계관과 방향성
2. 조작 설계
3. 시스템 초안

비주얼 방향 – 15P

1. 톤과 화풍

제작 과정 – 16P

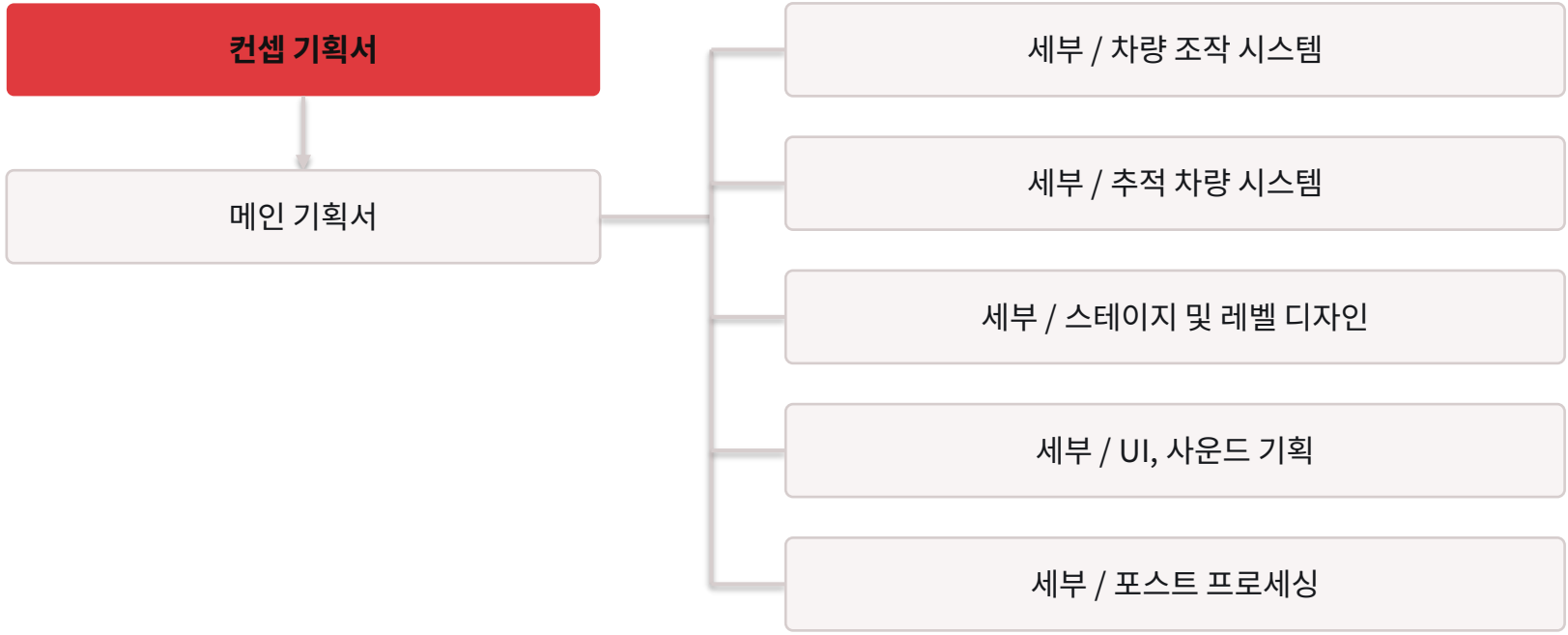
1. 제작 단계와 일정

제작 관리 – 17P

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-01	박도원	문서 최초 작성	목차 작성 (출처: 정리본)
2	2026-07-02	윤희성, 박도원	게임 컨셉, 원페이지 기획 회의	회의 내용 기반 원페이지 기획 (출처: 정리본)
3	2026-07-03	박도원	레이아웃, 내용 작성	시스템, 스테이지, 재미 요소, 제작 일정 (출처: 정리본)
4	2026-07-03	이제희	기획 의도, 조작 설명 작성	작성 내용 취합 (출처: 정리본)
5	2026-07-04	박도원	문서 수정, 보충	기획 의도, 조작, 재미 요소, 비주얼 수정 (출처: 정리본)
6	2026-07-05	박도원	문서 보충	목차, 조작, 화면 구성, 등장 차량 추가 (출처: 정리본)
7	2026-07-08	박도원	재미 요소 작성	시티 러쉬란, 재미 요소 3가지 (출처: 원본 메인 기획서)
8	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 재미 요소 편입, 문체 정리

개요 – 문서 계층



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

시작 동기 – 착수 시점 현황

문서, 코드 없는 출발점, 과제 주제만 확정

확보

3인 팀

팀장 윤희성, 박도원, 이제희

근거 기맞기획 11기 3조 편성

Unity

캐주얼 게임 과제 제작 엔진

제출 일정

7월 중순 제출 목표

미확보, 제약

게임 컨셉

장르, 규칙 미정

짧은 기간

개발 가능 기간 1주 안팎

리소스

자체 아트 제작 여력 부족

시작 동기 – 시작 이유

과제 조건

캐주얼 게임

짧은 한 판

의도 평가자의 빠른 플레이 확인

한 스테이지

복잡한 동선 기반 플레이 타임

의도 콘텐츠 양 대신 동선 설계

선택 장르

도심 추격

설명 없이 전달되는 속도감, 긴장감

근거 레퍼런스 GTA2 (도심 자유 주행), FFX Runner (차량 추격전)

직관적 서사

스토리 없는 탈출극 구도

의도 서사 제작 비용 절감

목적과 목표 – 프로젝트 목표



경찰을 피해 도망치며 돈을 획득하여 봉쇄를 풀고 탈출 (원본 원페이지 기획), 조작 숙련이 결과를 가르는 한 스테이지 빌드 완성

1

스테이지

2종

차량 (플레이어, 추격)

7일

제작 계획 (07/06~07/12)

의도 짧은 기간 내 완성도 확보, 코어 루프 하나로 범위 축소

근거 3인 팀, 1주 일정, 메타 진행과 다수 스테이지 불가

재미 요소 – 재미 요소 3가지 (원본 메인 기획서)

도심 질주

속도 제한 없이 도심을 자유롭게 질주하는 재미

의도 4륜구동, 바퀴 한두 개가 끼어도 탈출 가능

끝없이 따라오는 추적자

끈질긴 추격을 뚫고 목적지 도착 시의 해방감

의도 멈추면 잡힌다는 긴장

열쇠를 모아 탈출

열쇠 전부 수집 후 도시 봉쇄 해제와 탈출의 달성감

의도 이동 목적, 마무리 목표

핵심 요소 – 핵심 요소 4가지

물리 차량

바퀴가 지면을 밀어내는 전진

의도 숙련도 차이 기반 결과 차이

근거 반복 플레이 동기

추적자

끝없이 따라붙는 경찰

의도 정지 시 포획 긴장

근거 원페이지 기획 회의 (07/02)

열쇠와 탈출

전부 수집 시 출구 개방

의도 이동 목적, 마무리 목표

도심 스테이지

미로 같은 도시 한 판

의도 동선 기반 플레이 타임

재미 요소 – 재미가 생기는 순간

추적 압박 →

긴장

코너 감속 실패, 끼임, 포획

해방

끈질긴 추격 돌파, 출구 도착

탐색

열쇠 위치 탐색, 도시 구조 학습

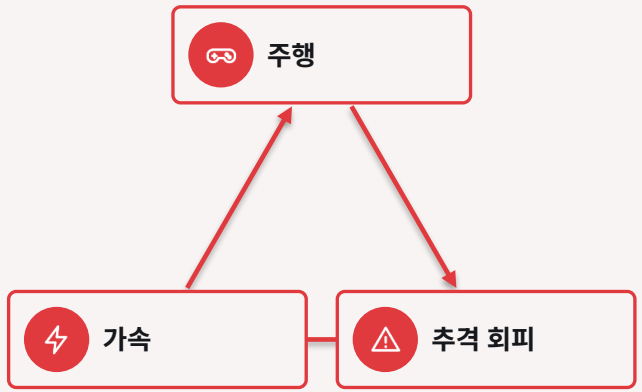
질주

속도 제한 없는 도심 횡단

플레이어 조작 숙련 →

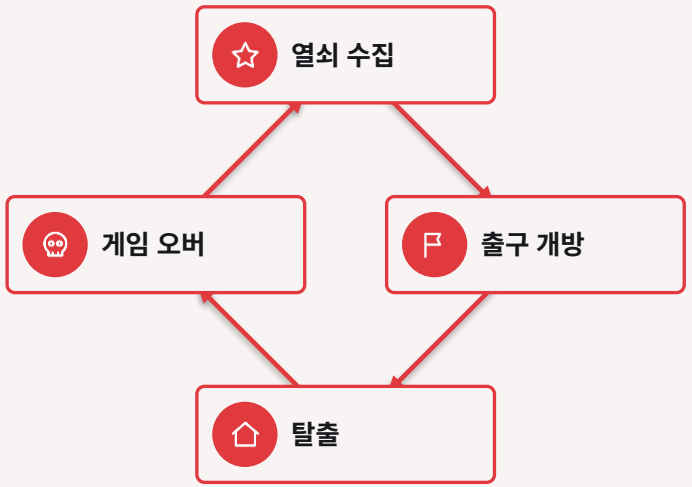
재미 요소 – 주요 루프

코어 루프 (초 단위)



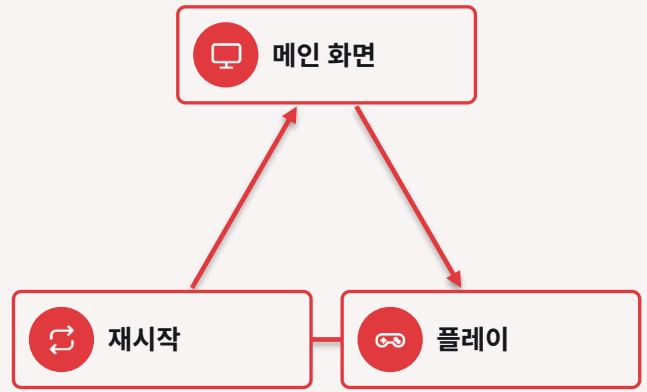
주행, 추적자 회피

인게임 루프 (판 단위)



수집 후 개방, 종료 시 재시작

아웃게임 루프 (회차 단위)



저장, 성장 없음, 재시작만 존재 (한 스테이지 범위)

컨셉과 방향 – 세계관과 방향성

세계관

21세기 현대 도심 차량 추격전

의도 설명 없는 상황 전달

서사

스토리 없는 탈출극

의도 길 찾기 과정의 자체 서사

플레이 타임

복잡한 동선의 한 맵 장시간 활용

의도 스테이지 1개로 시간 확보

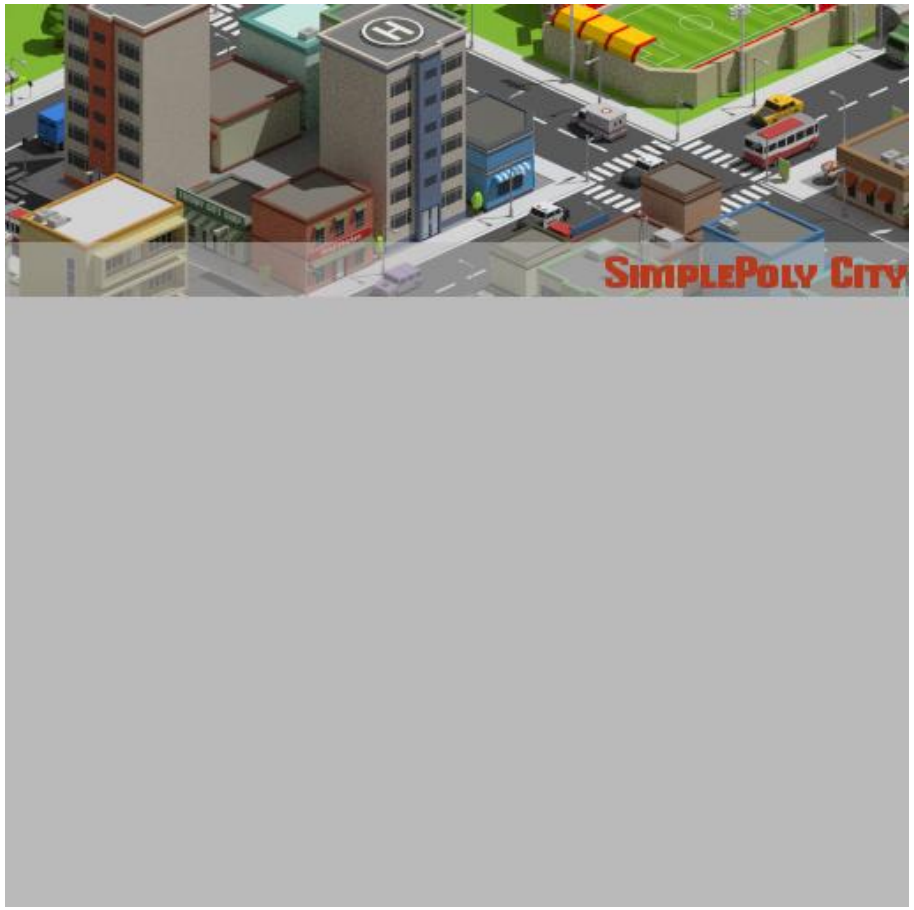
컨셉과 방향 – 조작 설계

입력	동작	이유
방향키 ↑ ↓	전진, 후진	정면, 후면 이동 전용 차량
방향키 ←→	진행 방향 각도 변경	직접 좌우 이동 미지원
스페이스바	차량별 특수 스킬 (안)	차량 개성 후보
ESC	정지, 메뉴 호출	일시 정지 수단
좌클릭	메뉴 선택	UI 버튼 조작

컨셉과 방향 – 시스템 초안

시스템	초안	이유
추적	게임 시작과 함께 추적자 가속, 충돌 시도	처음부터 긴장 유지
피해	체력 감소 = 추적자 속도 - 플레이어 속도	충돌 강도의 피해 반영
속도	플레이어 50~70km/h, 추적자 10~60km/h	추적자 따돌림 여지
서스펜션	물리 기반 서스펜션	과격한 조작의 예측 불가성

비주얼 방향 – 톤과 화풍



목표 분위기 참고, SimplePoly City 에셋 소개 이미지 (게임 화면 아님)

데포르메 3D

복잡한 도시의 위치, 방향 파악 용이

근거 회색빛 도심 톤

색 대비

노란 스포츠카, 미국 경찰차 구분

의도 시인성, 심리적 압박

화면 구성

화면의 25분의 1 크기 차량, 미니맵

의도 경로 구별 보조

제작 과정 – 제작 단계와 일정

1

메인 시스템

07/06~07/08 차량, 추적, 충돌

2

스테이지, 객체

07/09~07/10 제작, 매핑

3

QA

07/11 시험, 점검

4

추가 수정

07/12 보완, 마무리

제작 관리 – 관리 방식

항목	방식	이유
일정	단계별 날짜 컨셉 고정	1주 내 범위 유지
버전	문서 Ver 0.x, GitHub 저장소	3인 공통 기준
문서	컨셉, 메인, 세부 순 작성	상위 결정의 하위 목표 연결
검수	07/11 QA 단일 라운드	인원, 시간 부족
리스크	물리 차량 끼임, 범위 증가, 에셋 톤 불일치	초반 대응책 확정

다음 단계 – 메인 기획 착수 준비

1

게임 흐름도

수집, 개방, 탈출 순서 도식

문서 레이아웃

의도 규칙 한 장 공유

2

등장 객체

차량, 아이템, 도시, 매니저 정리

회의

근거 팀원 간 역할 분담

3

프로젝트 세팅

Unity 프로젝트, 저장소 준비

Unity / GitHub

의도 공동 작업 기반 우선 확보

4

에셋 점검

도시, 차량 무료 에셋 확인

에셋 스토어

근거 자체 아트 제작 여력 부족