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

CITY RUSH

세부 기획서

기맞기획 11기 3조 스페이스MD 제작
시티 러쉬 게임 스테이지 및 레벨 디자인

Space MD
팀장_윤희성
팀원_박도원
팀원_이제희

20260714
문서 최초 작성

20261125
문서 최종 수정



목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현 상황 – 5P

1. 착수 시점

목표 – 6P

1. 스테이지 목표

구간 설계 – 7P

1. 직진과 코너 (원본 세부 기획서)
2. 구간 3종 (원본 세부 기획서)

제작 방법 – 9P

1. 맵 제작 순서

구현 필요 요소 – 10P

1. 정리 카테고리와 에셋

리소스 – 11P

1. 맵 리소스 수량

리스크 – 12P

1. 리스크와 대응

구현 계획 – 13P

1. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-14	박도원	문서 최초 작성	원본 세부 기획서 생성 (출처: 원본 세부 기획서)
2	2026-07-16	박도원	스테이지, UI, 사운드 작성	스테이지 초안 (출처: 원본 세부 기획서)
3	2026-07-18	박도원, 윤희성	스테이지 수정	맵 이미지 변경 (출처: 원본 세부 기획서)
4	2026-07-18	박도원	스테이지 구간 색상 추가	구간별 색상 (출처: 원본 세부 기획서)
5	2026-07-19	박도원	문서 최종 완성	원본 세부 기획서 완성 (출처: 원본 세부 기획서)
6	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 3장 스테이지 및 레벨 디자인과 정리본 통합, 문체 정리

개요 – 문서 계층



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

현 상황 – 착수 시점

프로토 동작, 맵 자동 생성 도구 완성 시점

확보

맵 생성 도구

100×100 타일 맵 코드 배치

정리 도구

카테고리별 오브젝트 정리

도시 에셋

프리팹 138개

미확보

구간 설계

속도 상한, 동선 의도 미정

배치 기준

열쇠, 스폰, 탈출구 위치 기준 부재

도달성 확인

전체 목표 도달 점검 전

목표 – 스테이지 목표



직선, 테두리, 골목 구간 3종의 속도 상한 차이 기반 난이도 조절, 전체 열쇠와 탈출구에 도달 가능한 한 맵

3종	100×100	100%
구간 유형	생성 타일 격자	목표 도달 가능

의도 맵 설계만으로 난이도, 긴장 조절

근거 한 스테이지 기반 플레이 타임 컨셉

구간 설계 – 직진과 코너 (원본 세부 기획서)

구간	속도	설계 의도
직진	최대 150km/h 가속	최대 65km/h 추격 차량을 따돌리기 충분한 속도
우회전, 좌회전	약 50km/h 이하 감속	별도 운전 기술 없이 충돌, 끼임 없는 코너링 기준

구간 설계 – 구간 3종 (원본 세부 기획서)

직선 경로

직진 주행 시 150km/h 이상 가능, 스테이지 중앙 격자 배치

의도 추적 차량을 따돌리는 구간

테두리 구간

맵 외곽 순환로, 의도적 장애물 배치로 70km/h 이상 가속 불가

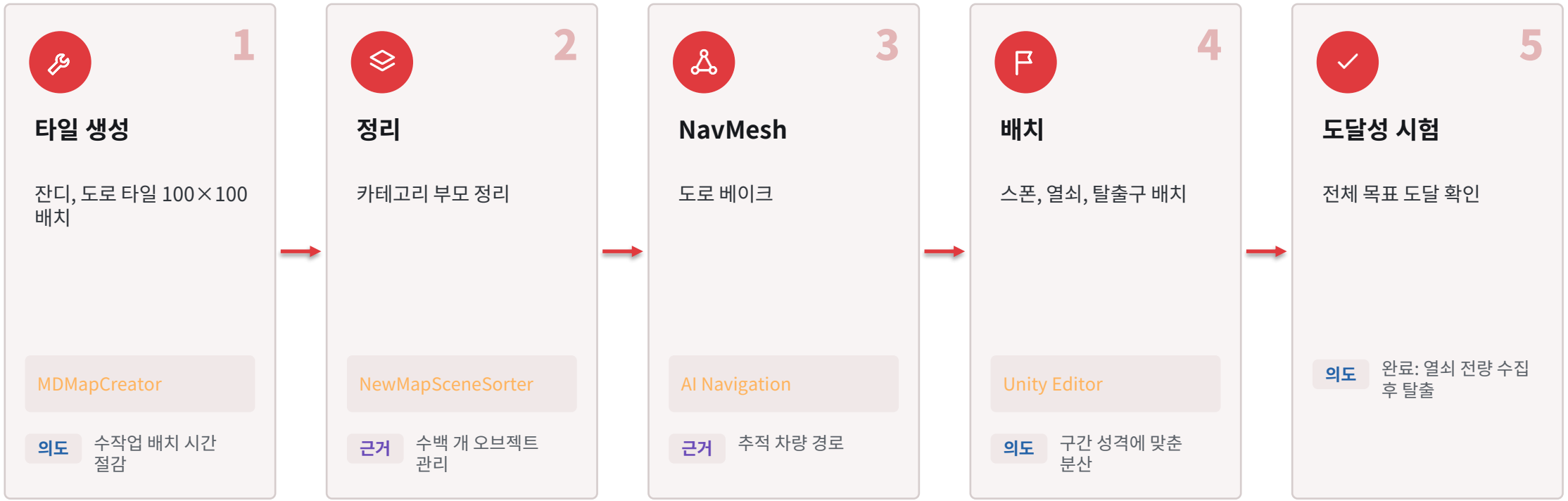
의도 직선 구간의 밸런스 조절

골목 구간

짧은 골목, 거리상 60km/h 이상 주행 곤란

의도 운전 실력에 따른 감속 최소화

제작 방법 – 맵 제작 순서


1
타일 생성
잔디, 도로 타일 100×100 배치
MDMapCreator
의도 수작업 배치 시간 절감
2
정리
카테고리 부모 정리
NewMapSceneSorter
근거 수백 개 오브젝트 관리
3
NavMesh
도로 베이크
AI Navigation
근거 추적 차량 경로
4
배치
스폰, 열쇠, 탈출구 배치
Unity Editor
의도 구간 성격에 맞춘 분산
5
도달성 시험
전체 목표 도달 확인
의도 완료: 열쇠 전량 수집 후 탈출

구현 필요 요소 – 정리 카테고리와 에셋

SimplePoly City 프리팹 138개

Building

건물 40개

- House 12
- Sky, Residential

Vehicle

장애물, 소품 차량 42개

- Police Car
- Bus, Truck 외

Road

도로 조각 18개

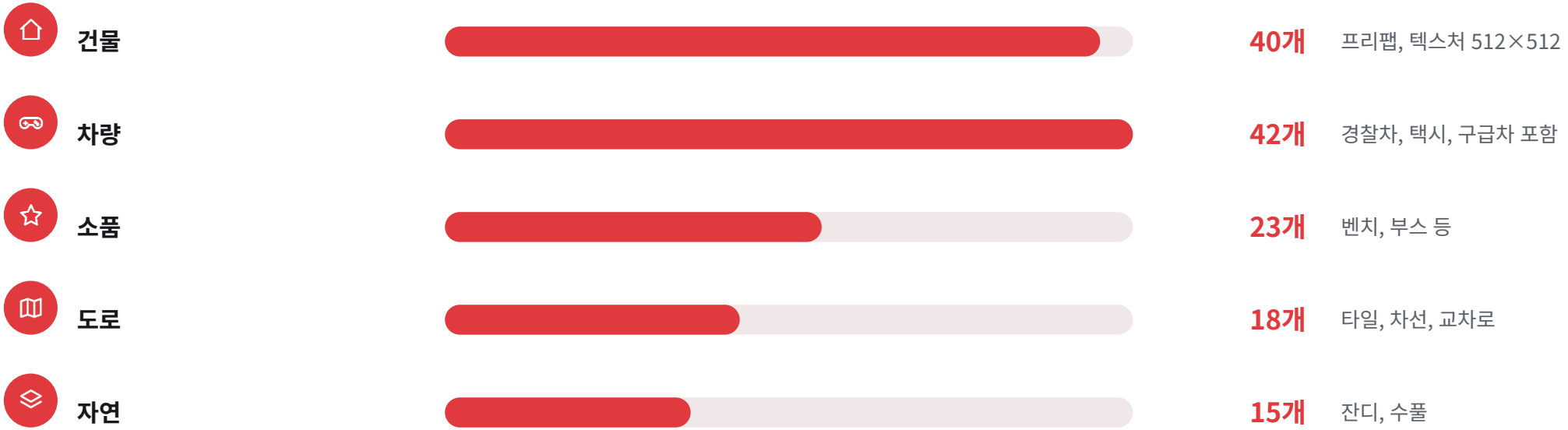
- Tile, Lane
- 교차로, 코너

Props, Natures

소품 23개, 자연 15개

- 벤치, 부스
- 수풀

리소스 – 맵 리소스 수량


건물
40개
프리팹, 텍스처 512×512
차량
42개
경찰차, 택시, 구급차 포함
소품
23개
벤치, 부스 등
도로
18개
타일, 차선, 교차로
자연
15개
잔디, 수풀

리스크 – 리스크와 대응

맵 생성 시 기존 오브젝트 전체 삭제	정리된 씬에서만 수정
차량의 건물 콜라이더 끼임	스폰 복귀, 도로 폭으로 보완
열쇠 위치의 한 구간 쏠림	구간별 분산 배치

구현 계획 – 완수 방안

1

구간 색상 맵

구간별 색상 설계도

문서 이미지

의도 팀 공통 설계도

2

정리 후 수정

정리된 씬 전용 편집

Unity Editor

근거 생성 시 초기화 구조

3

재베이크

배치 변경 후 NavMesh 재생성

AI Navigation

근거 재베이크 누락 방지

4

검증

직선, 테두리, 골목 시험 주행

의도 완료: 구간별 상한과 설계 일치