시티 러쉬 세부 기획서 / 스테이지 및 레벨 디자인

구간 설계, 맵 생성 도구, 맵 리소스
기맞기획 11기 3조 스페이스MD / 유니티 캐주얼 게임 프로젝트 / 작성 기준 2026-07-16 / Ver 1.0 (원본 통합) / 작성 박도원 / 최초 작성 박도원

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** 구간 유형
- **100×100** 생성 타일 격자
- **100%** 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 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 (의도: 수작업 배치 시간 절감 / 도구: MDMapCreator)
2. **정리** 카테고리 부모 정리 (근거: 수백 개 오브젝트 관리 / 도구: NewMapSceneSorter)
3. **NavMesh** 도로 베이크 (근거: 추적 차량 경로 / 도구: AI Navigation)
4. **배치** 스폰, 열쇠, 탈출구 배치 (의도: 구간 성격에 맞춘 분산 / 도구: Unity Editor)
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

항목	수량	비고
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

리스크	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 (의도: 팀 공통 설계도 / 도구: 문서 이미지)
2. **정리 후 수정** 정리된 씬 전용 편집 (근거: 생성 시 초기화 구조 / 도구: Unity Editor)
3. **재베이크** 배치 변경 후 NavMesh 재생성 (근거: 재베이크 누락 방지 / 도구: AI Navigation)
4. **검증** 직선, 테두리, 골목 시험 주행 (의도: 완료: 구간별 상한과 설계 일치)

업데이트 로그

업데이트 로그

작성일	작성자	작성 내용	비고

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