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

CITY RUSH

세부 기획서

기맞기획 11기 3조 스페이스MD 제작
시티 러쉬 게임 UI, 사운드 기획

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. UI, 사운드 목표

핵심 요소 – 7P

1. 설계 4축

UI 흐름 – 8P

1. UI 전체 흐름도 (원본 세부 기획서)

화면 명세서 – 9P

1. 화면 명세서 (원본 세부 기획서)

사운드 – 10P

1. 사운드 기획서 (원본 세부 기획서)

리소스 – 11P

1. 사운드 리소스 수량

설정과 범위 – 12P

1. 저장, 설정, 언어 범위

리스크 – 13P

1. 리스크와 대응

필요한 작업 – 14P

1. 필요한 작업

구현 계획 – 15P

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	UI, 사운드 초안 (출처: 원본 세부 기획서)
3	2026-07-19	박도원	문서 최종 완성	원본 세부 기획서 완성 (출처: 원본 세부 기획서)
4	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 4장 UI 기획서, 5장 사운드 기획서와 정리본 통합, 문체 정리
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현 상황 – 착수 시점

프로토 HUD 정보, 엔진음 클립 확보, 화면 구성 부재

확보

UI 매니저

내구도, 속도, 수집 표시 구조

엔진 클립

시작, 루프, 종료 WAV 3개

정지 규칙

ESC, timeScale 정지

미확보

화면 명세

화면별 진입, 요소 정의 부재

나머지 사운드

BGM, 브레이크, 사이렌, 충돌 음원 부재

설정 범위

저장, 언어 범위 미정

목표 – UI, 사운드 목표

화면 5종, 버튼 4종 기반 시작부터 재시작까지 끊김 없는 흐름, 사운드 기반 속도와 추적 거리 전달

5종	5종	50m
화면	사운드	사이렌 반응 거리

의도 HUD 정보 최소 3종, 나머지 정보는 소리로 전달, 시야는 도로에 집중

근거 3D 추격 중 과다한 화면 정보의 조작 방해

핵심 요소 – 설계 4축

최소 HUD

내구도, 속도, 열쇠만 표시

의도 도로 시야 확보

빠른 재시작

종료 화면 즉시 복귀

의도 아쉬움의 재도전 연결

RPM 사운드

엔진음 높낮이 기반 속도 전달

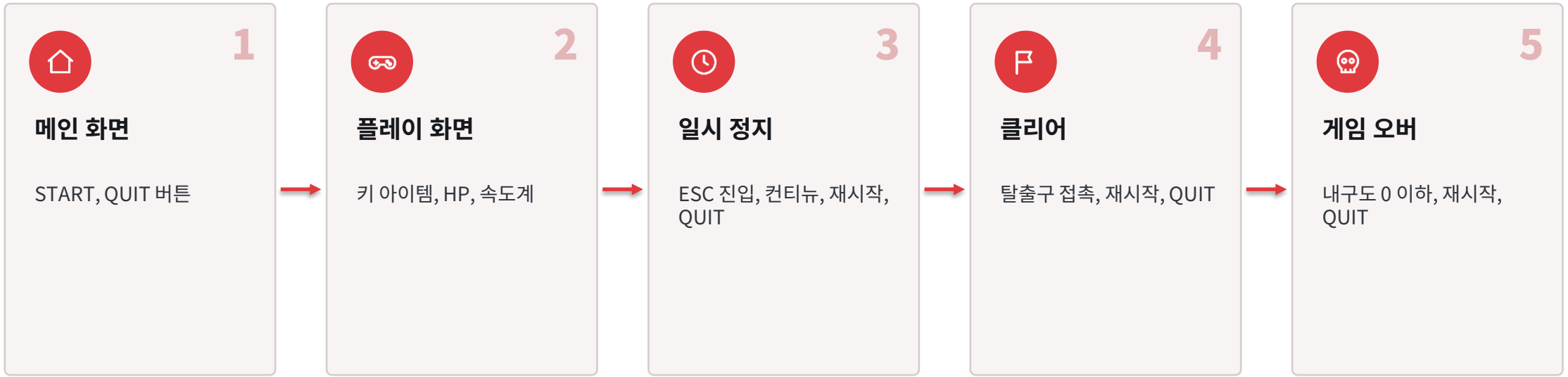
의도 청각 속도 피드백

거리 사이렌

가까울수록 커지는 경고음

의도 시야 밖 추적자 인지

UI 흐름 – UI 전체 흐름도 (원본 세부 기획서)



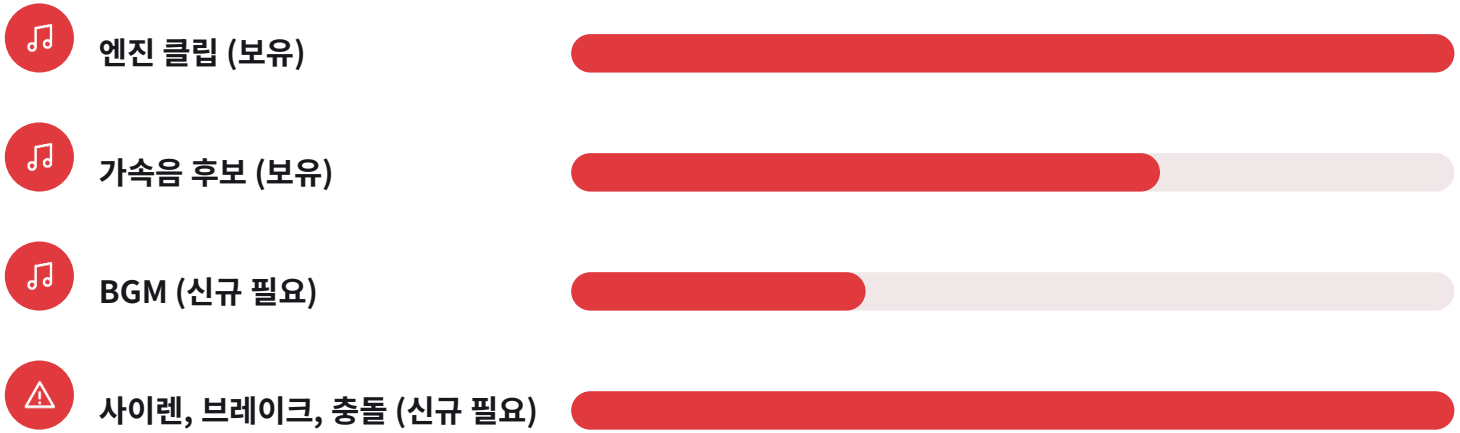
화면 명세서 – 화면 명세서 (원본 세부 기획서)

화면	진입 방법	구성 요소
메인	게임 시작 시	게임 제목 (CITY RUSH), START 버튼 (플레이 화면 진입), QUIT 버튼 (게임 종료)
플레이	START, 재시작, 컨티뉴 버튼 입력 시	키 아이템 보유 현황과 총 수량, 남은 차량 내구도 HP, 현재 속도 속도계
일시 정지	플레이 화면에서 ESC 키 입력 시	컨티뉴 (플레이 화면 복귀), 재시작 (게임 초기화 후 복귀), QUIT
클리어	탈출구 트리거 접촉 시	재시작, QUIT
게임 오버	차량 내구도 0 이하 시	재시작, QUIT

사운드 – 사운드 기획서 (원본 세부 기획서)

사운드	재생 시기	메커니즘
게임 BGM	메인 화면	메인 화면 표시 중 루프 재생
엔진 사운드	게임 플레이 화면	엔진 RPM 0 초과 시 루프 재생, RPM에 따라 0.8~2.0배속, 음역대 기반 RPM 변화 묘사
브레이크 사운드	게임 플레이 화면	현재 속도 0이 아닐 때 브레이크 입력 동안 루프 재생, 급정거음 묘사
사이렌 사운드	게임 플레이 화면	추적 차량 거리 50m 이하 시 루프 재생, 거리 0에서 볼륨 1.0, 50에서 0
충돌 사운드	게임 플레이 화면	추적 차량 충돌 판정 시 1회 재생

리소스 – 사운드 리소스 수량



엔진 클립 (보유)	3개	WAV 44.1kHz 모노, 시작 0.5초, 루프 0.3초, 종료 0.3초
가속음 후보 (보유)	2개	WAV 48kHz 스테레오, 0.03초, 0.7초
BGM (신규 필요)	1개	메인 화면 루프, WAV 예정
사이렌, 브레이크, 충돌 (신규 필요)	3개	각 1종, 무료 음원 검토

설정과 범위 – 저장, 설정, 언어 범위

항목	결정	이유
저장	없음	단일 스테이지, 이어하기 불필요
설정	볼륨, 옵션 화면 없음	과제 범위 밖, 시간 부족
언어	영문 제목, 한국어 단일	평가자 중심 대상

리스크 – 리스크와 대응

⚠ 엔진음 이중 구현에 따른 소리 겹침	→ 🛡 한 방식으로 통일
⚠ 사이렌 음원 부재로 거리 반응 미확인	→ 🛡 무료 음원 우선 확보
⚠ 재시작 후 상태 미초기화	→ 🛡 재시작 시 씬 재로드

필요한 작업

1

화면 5종

패널, 버튼 구성

2

HUD

내구도, 속도, 열쇠 갱신

3

음원 확보

BGM, 사이렌 등 4종

4

사운드 스크립트

재생 조건 연결

구현 계획 – 구현 순서

1

화면 틀

패널 5종, 전환 우선 제작

Unity UI

의도 막힘 없는 흐름

2

HUD 연결

매니저 값의 표시 연결

UIManager

근거 매니저 보유 값 활용

3

사운드 연결

화면, 거리 기반 재생 조건

AudioSource

근거 RPM, 거리 값 제어

4

검증

시작부터 재시작까지 1회 완주

의도 완료: 전체 화면 진입, 복귀 확인