시티 러쉬 세부 기획서 / UI, 사운드 기획

UI 흐름, 화면 명세, 사운드 5종
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 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** 화면
- **5종** 사운드
- **50m** 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)

1. **메인 화면** START, QUIT 버튼
2. **플레이 화면** 키 아이템, HP, 속도계
3. **일시 정지** ESC 진입, 컨티뉴, 재시작, QUIT
4. **클리어** 탈출구 접촉, 재시작, QUIT
5. **게임 오버** 내구도 0 이하, 재시작, QUIT

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

항목	수량	비고
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

리스크	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

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 (의도: 막힘 없는 흐름 / 도구: Unity UI)
2. **HUD 연결** 매니저 값의 표시 연결 (근거: 매니저 보유 값 활용 / 도구: UIManager)
3. **사운드 연결** 화면, 거리 기반 재생 조건 (근거: RPM, 거리 값 제어 / 도구: AudioSource)
4. **검증** 시작부터 재시작까지 1회 완주 (의도: 완료: 전체 화면 진입, 복귀 확인)

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	UI, 사운드 초안 (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 4장 UI 기획서, 5장 사운드 기획서와 정리본 통합, 문체 정리