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

CITY RUSH

세부 기획서

기맞기획 11기 3조 스페이스MD 제작
시티 러쉬 게임 포스트 프로세싱

Space MD
팀장_윤희성
팀원_박도원
팀원_이제희

20260718
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. 포스트 프로세싱 목표

화면 연출 – 7P

1. 시네머신 (원본 포스트 프로세싱 기획서)
2. 모션 블러와 필터 (원본 포스트 프로세싱 기획서)

튜토리얼 – 9P

1. 튜토리얼 기획서 (원본 포스트 프로세싱 기획서)
2. 첫 플레이 흐름
3. 유저 생애 항목

추가 기능 확장 – 12P

1. 추가 기능 확장 기획서 (원본 포스트 프로세싱 기획서)

리스크 – 13P

1. 리스크와 대응

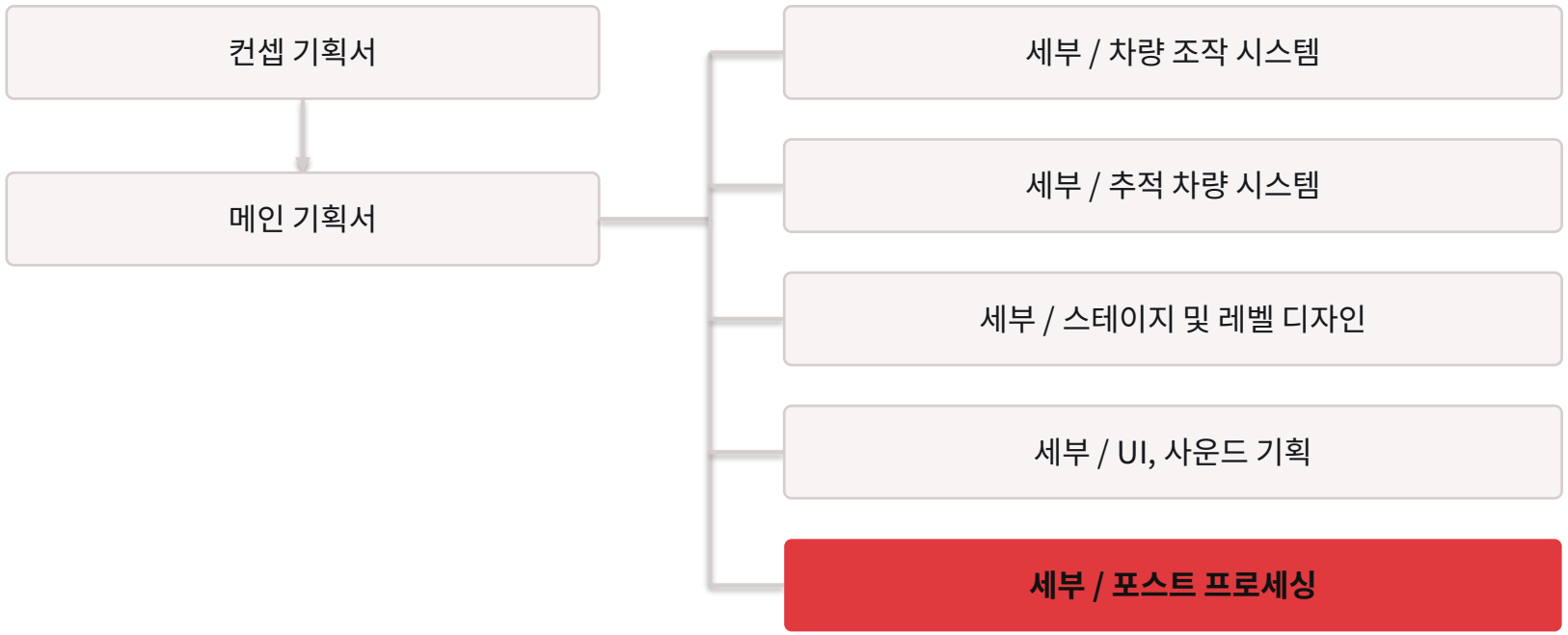
구현 계획 – 14P

1. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-18	박도원	문서 최초 작성	문서 생성, 목차 작성 (출처: 원본 포스트 프로세싱 기획서)
2	2026-07-18	박도원	화면 연출, 튜토리얼 작성	화면 연출, 튜토리얼 초안 (출처: 원본 포스트 프로세싱 기획서)
3	2026-07-18	박도원	카메라 연출 이관	세부 기획서의 카메라 연출 이관 (출처: 원본 세부 기획서)
4	2026-07-19	박도원	추가 기능 확장 작성	추가 기능 확장 내용 (출처: 원본 포스트 프로세싱 기획서)
5	2026-07-19	박도원	화면 연출, 튜토리얼 수정	화면 연출, 튜토리얼 수정 (출처: 원본 포스트 프로세싱 기획서)
6	2026-07-19	박도원	문서 임시 완성	제출용 임시 완성 (출처: 원본 포스트 프로세싱 기획서)
7	2026-11-25	박도원	원본, 정리본 통합	원본 포스트 프로세싱 기획서와 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

카메라 연출의 세부 기획서 분리, 본 문서 이관 시점

확보

플레이 가능한 프로토

수집, 탈출, 재시작 연결

URP, Cinemachine

프로젝트 내 패키지 포함

화면 5종 설계

메인, 플레이, 정지, 종료 화면 확정

미확보

속도 연출

속도의 시각적 체감 효과 부재

튜토리얼

조작, 규칙 안내 화면 부재

해금, 경제

차량 1종, 보상 구조 부재

목표 – 포스트 프로세싱 목표

속도에 비례해 커지는 화면 효과 기반 질주감 강화, 한 페이지 튜토리얼 기반 초반 시간 절감

3층	1페이지	1종 → N종
터널 필터 레이어	튜토리얼	차량 확장 구상

의도 속도 제한 없는 도심 질주의 시각적 뒷받침

근거 컨셉 재미 요소 중 질주감의 높은 연출 의존도

화면 연출 – 시네머신 (원본 포스트 프로세싱 기획서)

상황	카메라 반응	이유
속도 변화	플레이어 속도에 따른 카메라 원근 적용	속도감 강화
주행 중	부드러운 카메라 이동	멀미 없는 추적 시점
급커브, 드리프트	Damping 효과 기반 카메라 중심 이동	방향 전환의 자연스러운 표현
추격 차량 충돌	화면 떨림	충돌 순간 즉시 인지

화면 연출 – 모션 블러와 필터 (원본 포스트 프로세싱 기획서)

속도 연동 화면 효과

속도 기반 모션 블러

플레이어 속도에 따라 화면 중심을 향한 모션 블러 발생, 심화

- 중심 방향

터널 효과 필터

3층 레이어, 속도에 따라 화면 외곽부터 원형 적용

- 무채색 필터
- 명암 필터
- 속도선 왜곡 필터

튜토리얼 – 튜토리얼 기획서 (원본 포스트 프로세싱 기획서)

튜토리얼 페이지

조작법 확인, 목적과 게임 규칙 이해, 게임 초반 불필요한 시간 소모 절감

삽입 위치

메인 화면과 게임 플레이 화면 사이

튜토리얼 UI

하단 NEXT 버튼, 버튼 기반 화면 전환

튜토리얼 – 첫 플레이 흐름


1
메인 화면
START 선택
의도
한 번의 클릭으로 시작
2
튜토리얼
조작법, 목적, 규칙 확인 후 NEXT
근거
초반 시간 소모 절감
3
플레이
열쇠 수집, 탈출 시도
4
종료
클리어 또는 게임 오버
5
재시작
아쉬움 기반 재도전

튜토리얼 – 유저 생애 항목

항목	설계	이유
온보딩	튜토리얼 한 페이지	조작, 규칙 일괄 전달
플레이 시간	한 판 수 분 안팎 (추정)	캐주얼 과제 단일 스테이지
리텐션	숙련 차이, 재시작 유도	맵 설계, 정지 규칙 기반 아쉬움
엔딩	클리어 화면 종료	서사 없이 탈출 달성 자체가 보상

추가 기능 확장 – 추가 기능 확장 기획서 (원본 포스트 프로세싱 기획서)

항목	구상	이유
현재	노란 스포츠카 1종	범위 축소
해금	업적, 추가 구매 기반 차량 해금	반복 플레이 동기
차별화	차량별 최대 가속도, 전륜 조향각, 최대 내구도 변수 변경	코드 변경 없는 차량 특색
수익	출시 직후 판매량 외 추가 수익	확장 시 수익 구조 후보

리스크 – 리스크와 대응

과도한 모션 블러, 필터로 인한 조작 곤란	속도 비례 강도 제한, 시험
카메라 흔들림에 따른 멀미	충돌 순간에만 짧게 적용
확장안의 제출 일정 초과	문서 구상으로만 유지, 구현 제외

구현 계획 – 완수 방안

1

카메라 우선

속도, 충돌 반응 설정

Cinemachine

근거 기존 포함 패키지

2

필터 적용

속도 값 비례 볼륨 강도

URP 포스트 프로세싱

의도 효과 기반 속도감

3

튜토리얼 삽입

메인과 플레이 사이 페이지

Unity UI

근거 버튼 기반 화면 전환

4

검증

고속 주행, 충돌 장면 시험

의도 완료: 가독성 유지, 속도감 향상