

기획서 D7 — 세부

전선을 깐다

UI/UX / 조작 기획서

LAY THE LINE / D7 UI/UX

작성
박도원

문서 최초 작성
2026-11-20

문서 최종 수정
2026-11-20

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

원칙 / 흐름 - 5P

1. UX 원칙
2. 화면 흐름도

인게임 UI - 7P

1. HUD 배치
2. 레벨업 카드
3. 교대 피드백

조작 - 10P

1. 조작 매핑
2. 모바일 배치

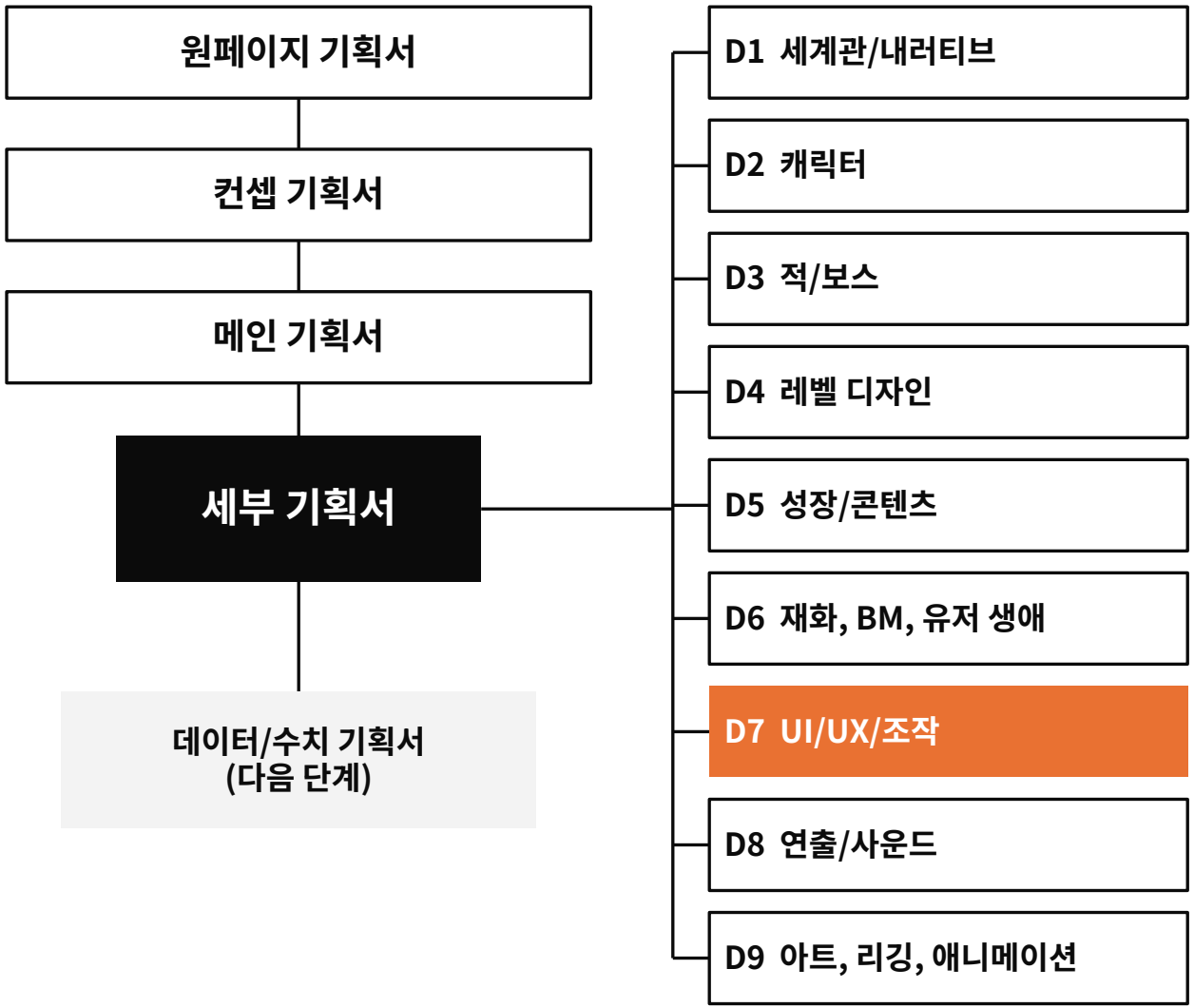
아웃게임 / 접근성 - 12P

1. 로비 배치
2. 가독성/접근성

개요 - 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-20	박도원	문서 최초 작성	UX 원칙/화면 흐름, HUD, 카드, 교대 UI, 조작, 모바일, 로비, 접근성 작성
2	2026-11-20	박도원	앙상블 서사 반영	로비 = 에이전트 2인 상황극 (12P)
3				
4				
5				

개요 – 문서 계층



이 문서의 역할

메카닉 상태를 한눈에 읽히게 하고, 입력을 이동/교대에 집중시키는 화면과 조작 설계

상위 목표

메인 : M1 작업 상태 / M3 교대 시퀀스 / M4 전력 용량
D5/D6 : 아웃게임 시스템

하위 산출물

UI 와이어프레임 / UI 아트 발주 / 입력 매핑 데이터

원칙 / 흐름 – UX 원칙



위협은 0.5초 안에

카트, 단선, 예고 공격은 화면 어디서든
적색으로 즉시 인지



손은 이동과 교대에만

공격은 자동 — 입력은 이동, 회피, 교대,
스킬 4개

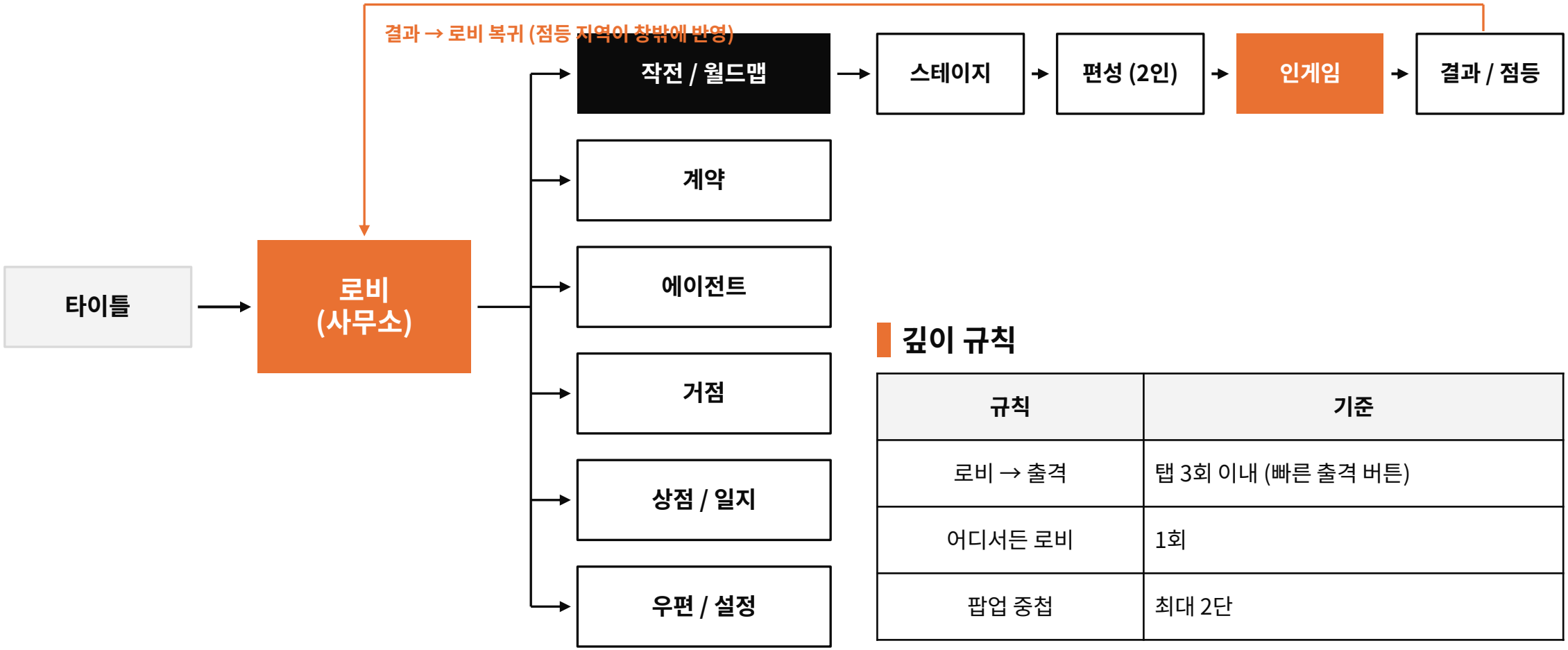


정보는 색으로

앰버=내 선 / 시안=연결 / 황금=보상 /
적색=위험 (컨셉 컬러 스크립트)

근거 : 뱀서라이크 화면은 적/투사체로 혼잡 → 문자보다 색/위치로 상태를 전달해야 함 (컨셉 리스크 R2)

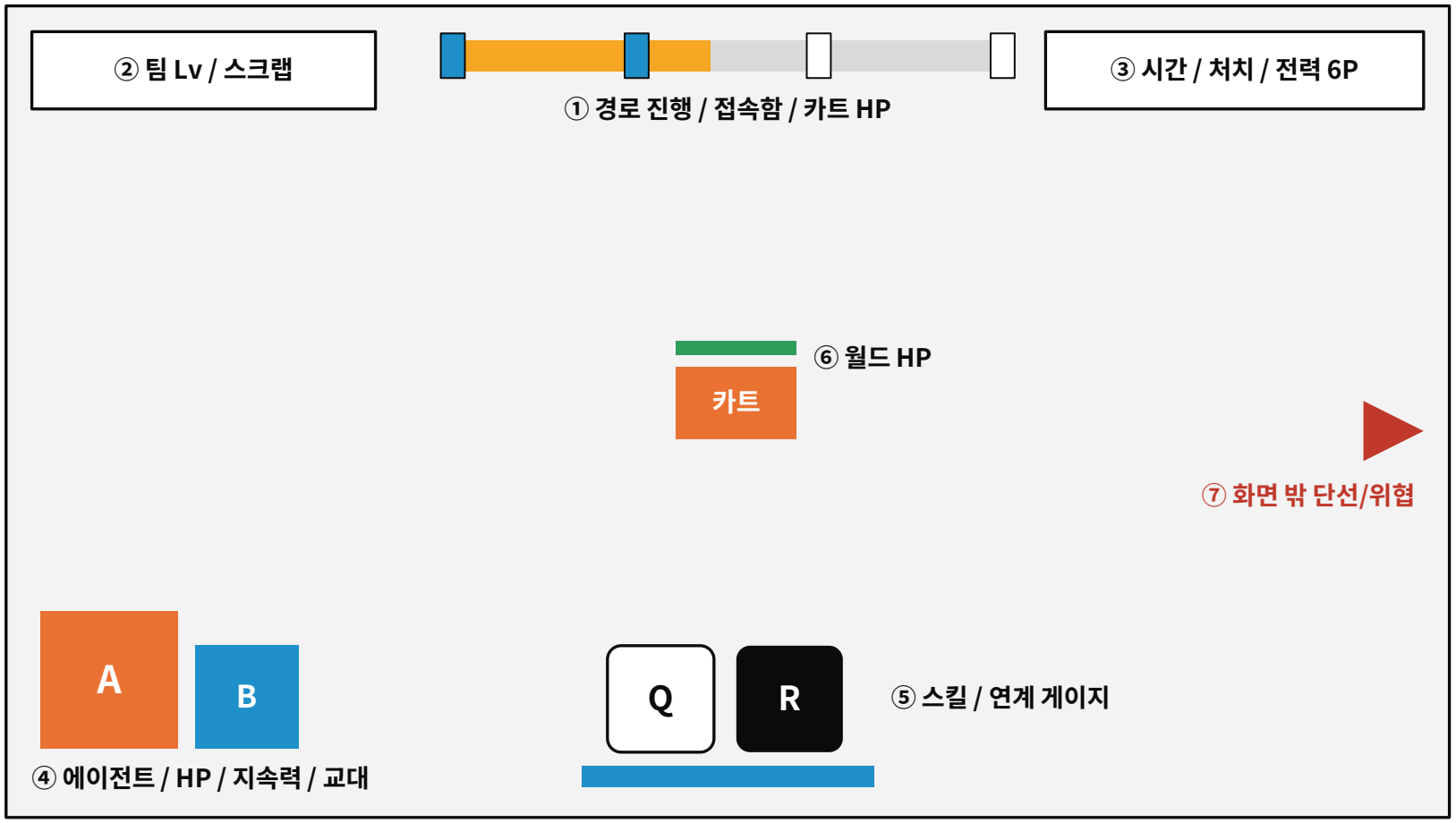
원칙 / 흐름 – 화면 흐름도



깊이 규칙

규칙	기준
로비 → 출격	탭 3회 이내 (빠른 출격 버튼)
어디서든 로비	1회
팝업 중첩	최대 2단

인게임 UI – HUD 배치



우선순위

순	요소
1	⑥⑦ 위협/카트
2	④ 지속력/교대
3	① 진행
4	⑤ 스킬
5	②③ 수치

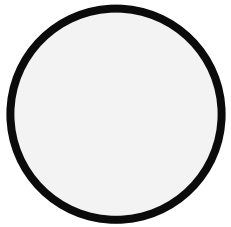
중앙 60%는 비움 — 전투 시야 확보

인게임 UI – 레벨업 카드

무기 강화	설비	장비
아이콘	아이콘	아이콘
세라 / 번개 고리 Lv3 → 4	**투광등 / 1P**	**강화 배터리 / 진화 재료**
	전력 부족 시 회색 + '전력 부족'	진화 조합이면 ★ 표시

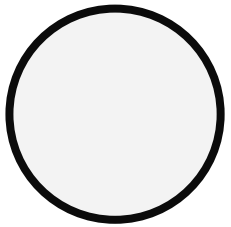
규칙 선택 중 시간 정지 / 리롤 판당 2회 / 카드 타입은 색 띠로 구분 (텍스트보다 먼저 읽힘)

인게임 UI – 교대 피드백



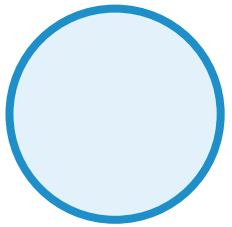
준비

초상화 테두리 흰색



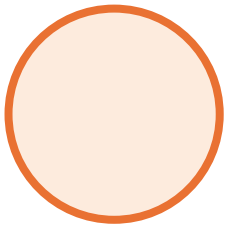
쿨다운 2초

시계 방향 게이지



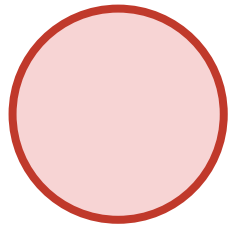
퍼펙트 가능

적 예고 중 시안 섬광



콤비 준비

연계 게이지 100 / 두 초상화 연결선



지속력 부족

엄호 초상화 적색 맥동

교대 순간 화면 반응 (0.6초)

초상화 위치 교체 → **진입기 컷 0.3초** → **퍼펙트 시 0.6초 감속 + 시안 테두리**

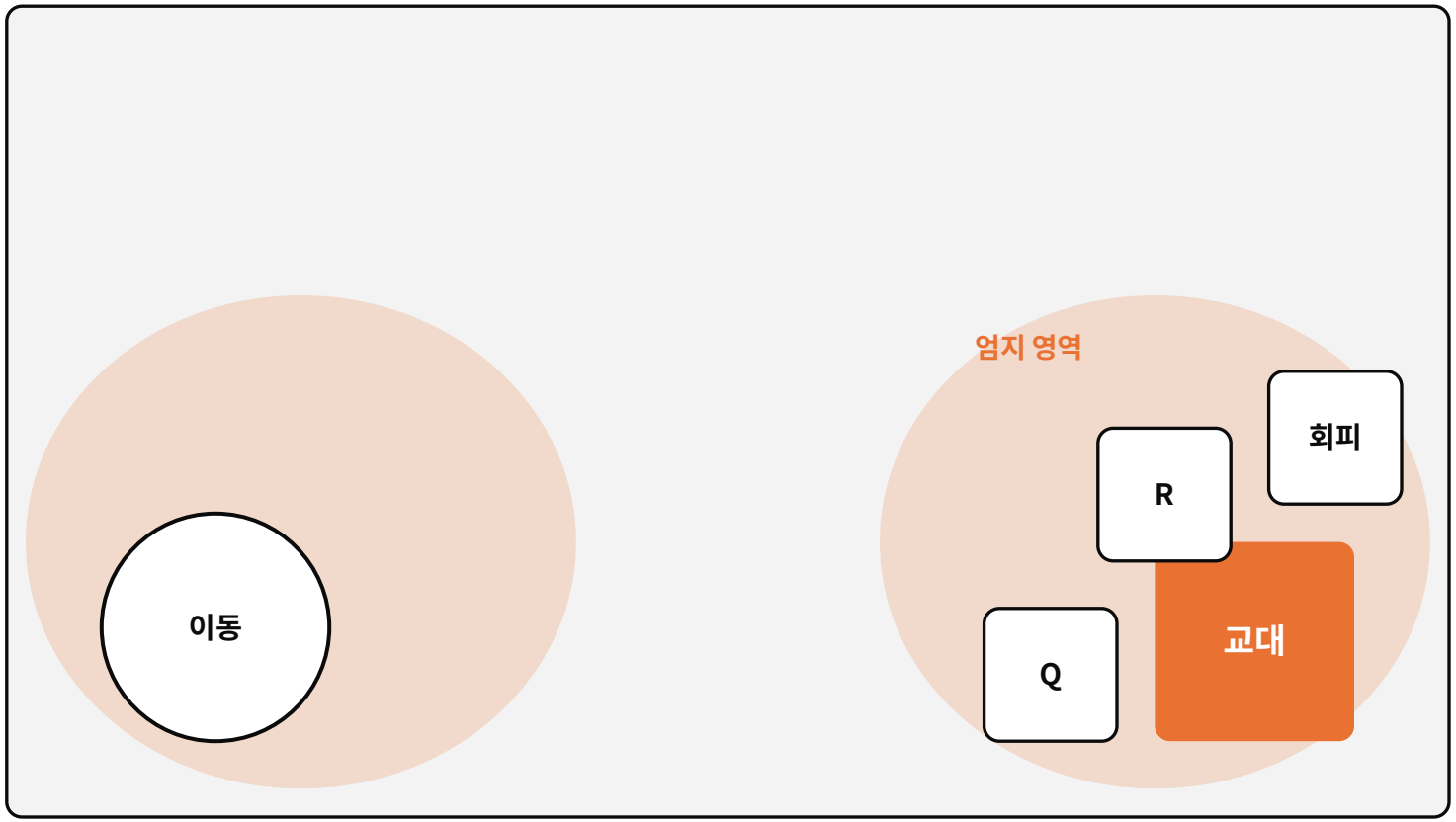
타이밍 수치는 메인 M3 교대 시퀀스 기준

조작 – 조작 매핑

행동	키보드 / 마우스	게임패드	모바일
이동	WASD	L 스틱	좌측 가상 스틱
공격	자동	자동	자동
스킬 방향	마우스 커서	R 스틱	스킬 버튼 드래그
전술 스킬	Q	X	우측 버튼 1
궁극기	R	RB	우측 버튼 2
교대	**Space**	**LB**	**우측 큰 버튼 (엄지 위치)**
회피	Shift	A	우측 버튼 3
상호작용 (수리)	E (2초 홀드)	Y 홀드	단선 근처 자동 버튼
카드 선택	1 / 2 / 3 / 클릭	D패드 + A	탭
일시정지	Esc	Start	좌상단

교대는 모든 입력 방식에서 '가장 누르기 쉬운 자리' — 게임의 핵심 동사가 손가락의 기본 위치

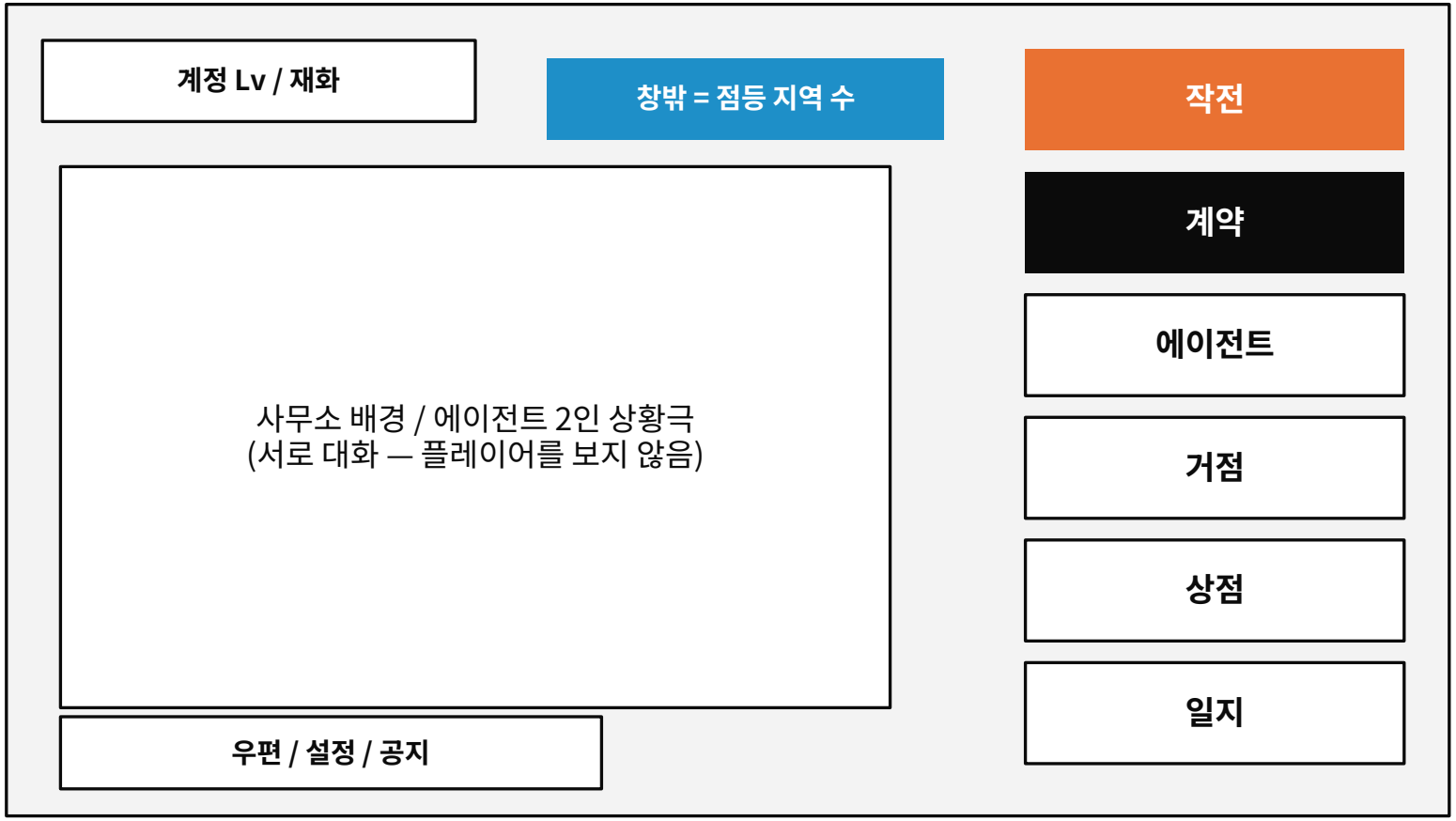
조작 - 모바일 배치



모바일 규칙

항목	기준
교대 버튼	최대 크기 / 엄지 휴식 위치
버튼 최소	9mm 이상
스킬 조준	드래그 / 놓으면 시전
자동 회피	옵션 (기본 꺼짐)

아웃게임 / 접근성 – 로비 배치



배치 근거

요소	이유
2인 상황극 중앙	캐릭터 간 관계 / 밝은 톤 상시 노출
작전 최상단	로비→출격 3탭 규칙
창밖 점등	메타 진척의 시각화

아웃게임 / 접근성 - 가독성 / 접근성

색약 모드 3종
적색/시안 대신 형태(줄무늬/외곽선) 병행

UI 크기 80~130%
HUD/자막 개별 조절

화면 흔들림 0~100%
히트스톱/셰이크 강도 조절

교대 알림 보조
지속력 20% 이하 시 음성/진동 알림

위협 소리 시각화
화면 밖 위협 방향 아이콘

키 재지정
모든 행동 재지정 / 홀드/토글 선택

최소 가독 기준 본문 폰트 1080p 기준 24px↑ / 대비 4.5:1↑ / 위협 아이콘 화면 높이 3%↑