

기획서 D8 — 세부

전선을 깐다

연출 / 사운드 기획서

LAY THE LINE / D8 DIRECTION

작성
박도원

문서 최초 작성
2026-11-20

문서 최종 수정
2026-11-20

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

연출 - 5P

1. 강도 사다리
2. 점등 시퀀스
3. 교대 연출
4. 궁극기 컷인

카메라 / 타격감 - 9P

1. 카메라 규칙
2. 피드백 표
3. VFX 색 규칙

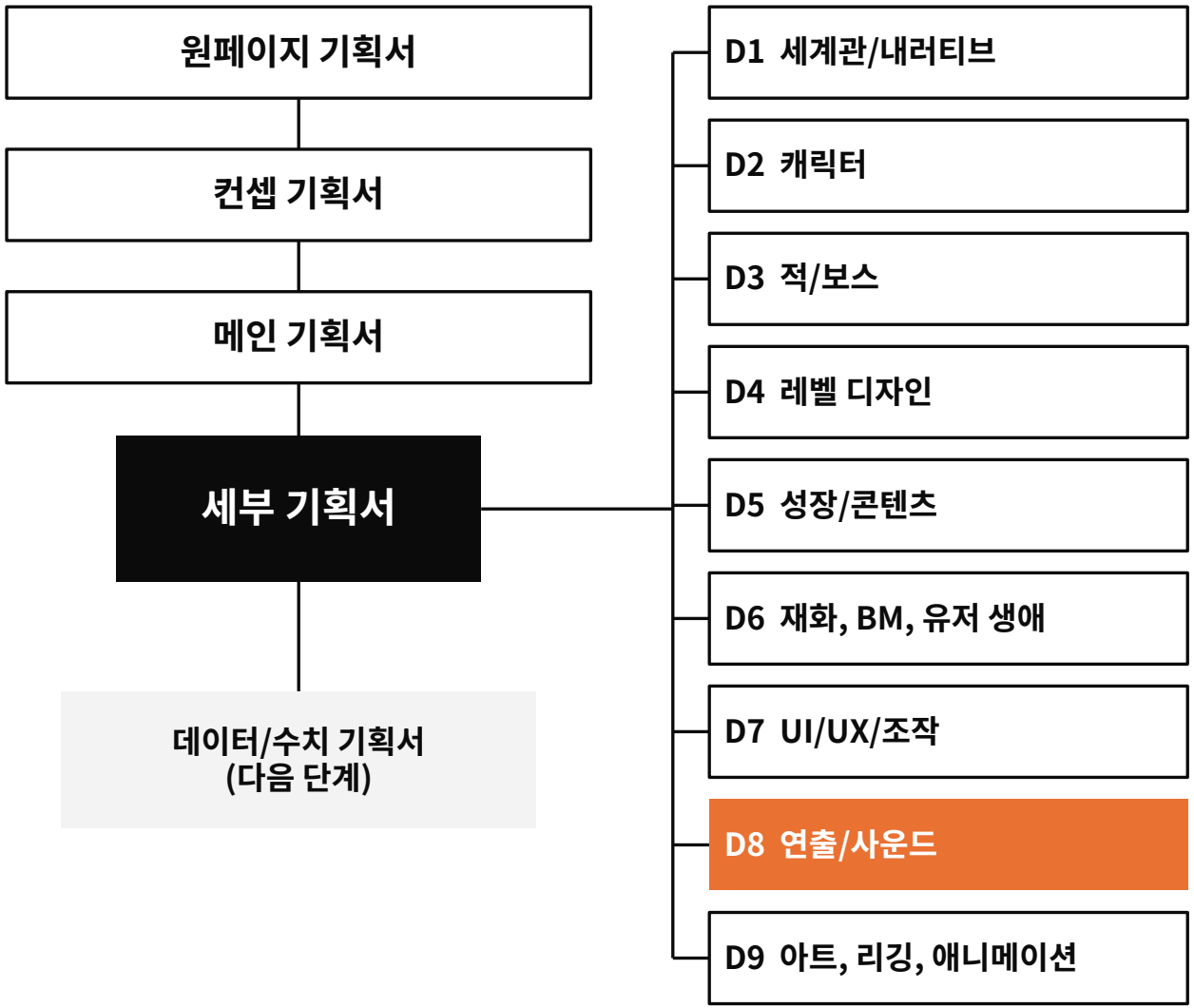
사운드 - 12P

1. BGM 동적 레이어
2. SFX / 보이스

개요 - 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-20	박도원	문서 최초 작성	강도 사다리/점등 시퀀스, 교대, 컷인, 카메라, 타격감, VFX, BGM, SFX, 보이스 작성
2				
3				
4				
5				

개요 – 문서 계층



이 문서의 역할

메카닉의 순간들을 얼마나 크게 보여 주고 들려줄지 — 감정의 크기를 배분

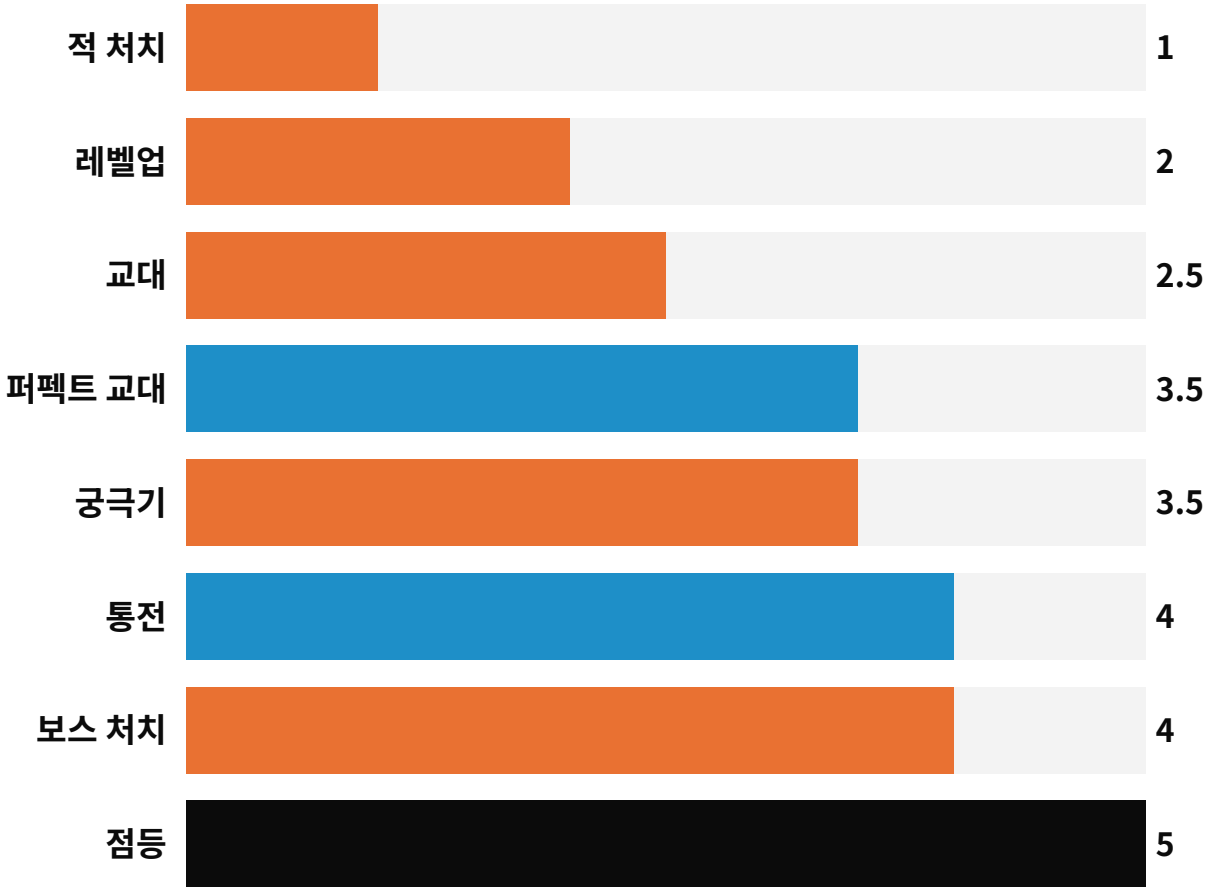
상위 목표

컨셉 : 밝힌다(점등 카타르시스) / 컬러 스크립트
메인 : M3 교대 시퀀스 / M4 통전

하위 산출물

컷신 콘티 / VFX 발주 / 카메라 데이터 / 사운드 발주서

연출 – 강도 사다리



배분 규칙

단계	허용 연출
1~2	파티클 / 소리만
2.5~3.5	+ 감속 / 컷인 (1.2초 이하)
4	+ 카메라 이동 / BGM 전환
5	+ 조작 일시 해제 / 전용 테마

5단계는 판당 1회(점등)뿐 — 가장 큰 연출을 가장 의미 있는 순간에만

연출 – 점등 시퀀스 (시그니처)

0.0 송전 완료	1.0 케이블 질주	3.0 도시 점등	5.0 주민 반응	7.0 결과
1.0초	2.0초	2.0초	2.0초	1.0초
모든 적 정지 소리 컷	출발점→도시 선을 따라 빛이 달림	창문이 파도처럼 켜짐 전용 테마 시작	환호 실루엣 두 에이전트 하이파이브	점등 지역 +1 보상



점등 무드 시안

규칙

항목	규칙
스킵	첫 점등 지역은 스킵 불가 / 이후 1초 뒤 스킵 가능
카메라	카트에서 도시 방향으로 상승하며 빠짐
색	판 내내 아껴 둔 황금색을 여기서 처음 전면 사용 (컨셉 컬러 스크립트)

연출 – 교대 연출

0.0초
입력
초상화 교체 / 짧은 휘슬

→

0.1초
퇴장
기존 엄호 → 카트로 대시 잔상

→

0.15초
등장
새 엄호 카트에서 도약

→

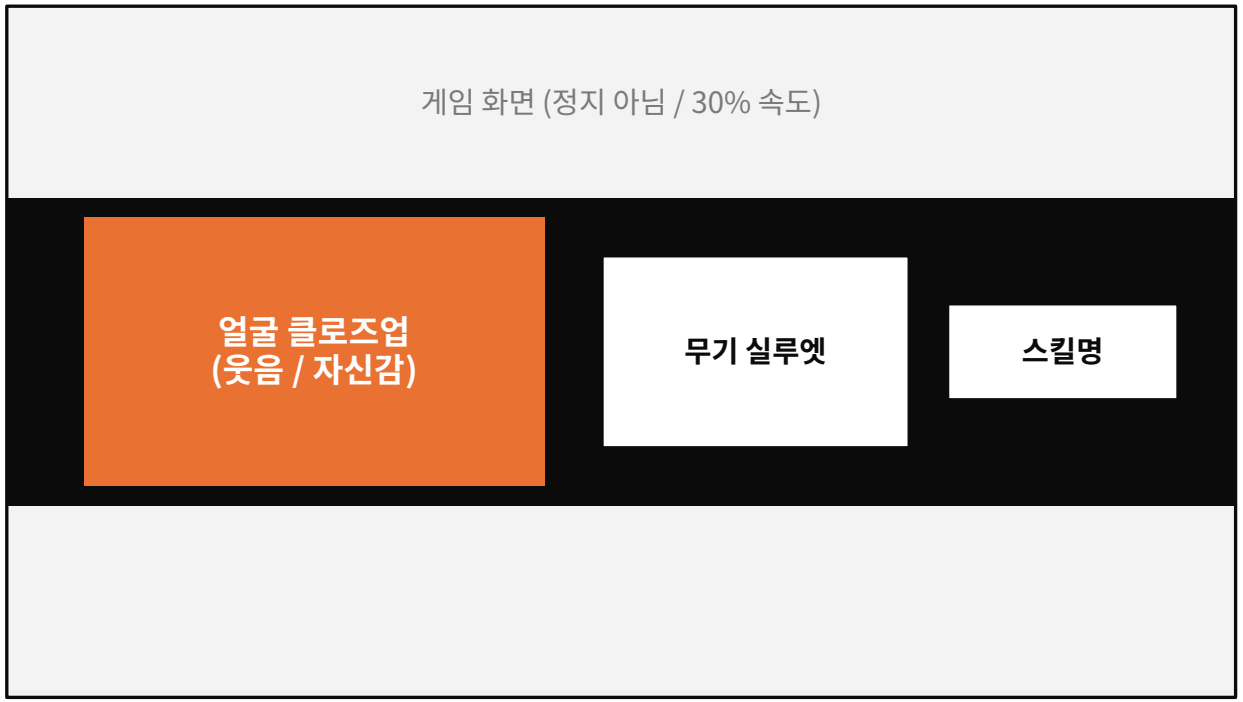
0.3~0.6초
진입기
에이전트별 고유 동작 / 범위 표시

퍼펙트 교대 추가 연출

0.6초 감속 (게임 속도 30%) → **화면 테두리 시안 플래시** → **피격 직전 적 공격이 빗나가는 잔상** → **‘PERFECT’ 짧은 표기**

교대 1회 총 0.6초 — 하루 수백 번 보는 연출이므로 짧고 매번 같은 리듬

연출 – 궁극기 컷인



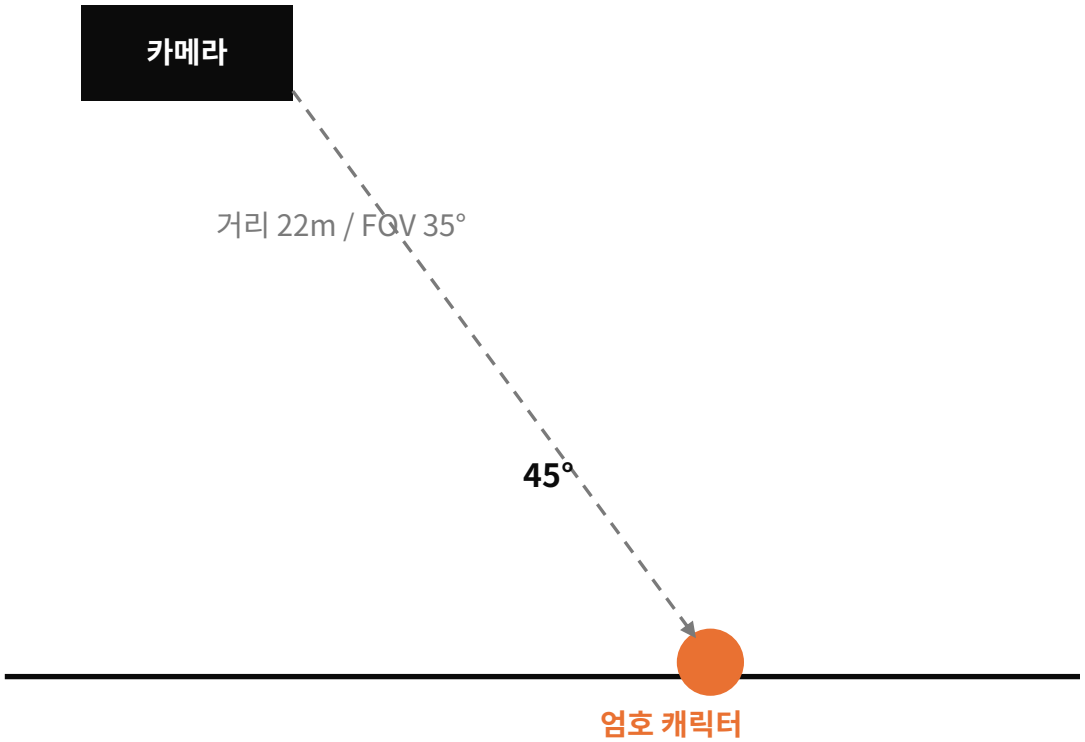
컷인 규칙

항목	규칙
길이	1.2초 이하
표정	항상 밝은 얼굴 (D2 톤 규칙)
반복	같은 에이전트 30초 내 재사용 시 축약판 0.4초
설정	컷인 끄기 옵션

콤비 스킬

두 에이전트 분할 화면 컷인 1.5초 — 판당 2~3회만 나오므로 일반 컷인보다 길게 허용

카메라 / 타격감 - 카메라 규칙



상황별 변화

상황	카메라
기본	엄호 추적 / 진행 방향으로 15% 오프셋
접속 작업	줌아웃 15% / 카트 중심
보스 등장	보스 컷 1.5초 → 복귀
테더 경계	카트 쪽으로 화면 끌림
점등	상승하며 도시 방향 패닝

카메라 / 타격감 - 피드백 표

이벤트	히트스톱	흔들림	플래시	진동(패드)
일반 적중	—	—	적 흰색 0.05초	—
엘리트 처치	0.04초	약	—	약
진입기 적중	0.06초	중	—	중
퍼펙트 교대	0.6초 감속	—	테두리 시안	강
카트 피격	—	약	카트 적색	약
보스 필살 적중	0.1초	강	화면 적색	강

일반 적중은 플래시만 — 초당 수십 회 발생하므로 멈춤/흔들림 금지

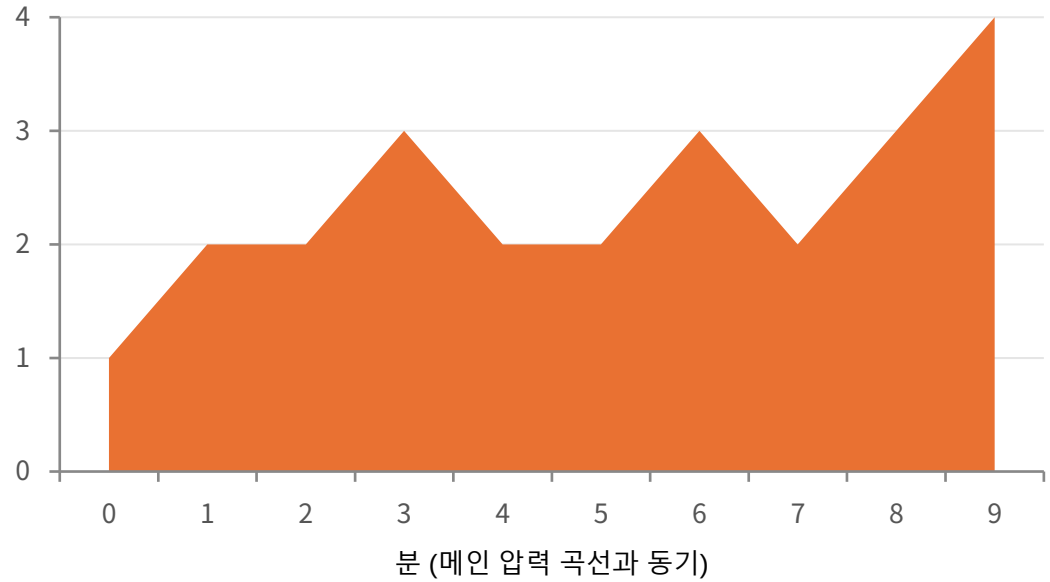
카메라 / 타격감 – VFX 색 규칙

아군 공격		에이전트 시그니처 컬러 / 고채도
적 공격 / 예고		적색 / 자주 계열만 사용
케이블 / 통전		앰버(미통전) / 시안(통전 순간)
보상 / 회복		황금 계열 — 점등과 같은 색

밀도 상한 화면 전체 파티클 2,000 / 아군 VFX는 적 예고보다 항상 아래 레이어

사운드 – BGM 동적 레이어

L4 리드 멜로디	궁극기 / 보스
L3 베이스/기타	밀도 60% ↑ / 접속 작업
L2 리듬 (드럼)	스폰 밀도 30% ↑
L1 앰비언트 패드	항상



테마 구성 (런칭 BGM 16곡)

분류	곡 수
지역 작전 (4지역 × 레이어형)	4
보스 4 / 점등 테마 1 / 로비 2 / 이벤트/메뉴 5	12

사운드 – SFX / 보이스

SFX 우선순위 (동시 재생 32채널)

1 적 예고 / 카트 피격 / 단선

↓

2 교대 / 퍼펙트 / 궁극기

↓

3 아군 무기 (에이전트별 고유)

↓

4 적 피격 / 처치 (묶음 재생)

모든 바크는 밝은 톤 (D2 대사 규칙) / 에이전트당 약 250줄 / 페어 전용 점등 대사 포함

보이스 바크

상황	예시 톤	빈도
교대 진입	“내 차례!”	매번 (5종 랜덤)
퍼펙트 교대	“딱 맞췄지?”	매번
접속 완료	“불 들어온다!”	매번
단선	“선 끊겼어, 갔다 올게!”	쿨 20초
지속력 부족	“잠깐, 숨 좀!”	쿨 30초
점등	페어 전용 대사	매번