

전투 SFX 리스트업 기획서

프로젝트 창귀야



팀:타임슬립

기획자 차경환

1. 문서 수정 기록

작성기록		
작성일자	작성내용	작성자
2026.01.09	기초 내용 작성	차경환

2. 목차

1. 문서 수정 기록.....	2
2. 목차.....	3
3. 단락 1.....	오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.
3.1. 단락 2	오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.
3.1.1. 단락 3	오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.

3. 개요

본 문서는 창귀야에서 사용되는 사운드 효과음 기획서이다.

3.1. 기획 의도

11월 말의 눈과 낙엽 있는 산속에서 산적과 싸우는 상황에서 전투에 몰입감을 불러올 수 있는 캐릭터의 효과음을 제시한다.

3.2. 기획 목표

플레이어 캐릭터, 몬스터, 캐릭터 전체가 프로토타입 전투시현 모델에서 사용할 효과음 목록을 제시한다.

3.3. 개념 및 정의

4. 플레이어 캐릭터

플레이어 캐릭터가 사용하는 사운드 효과음에 대해서 서술하는 단락이다.

4.1. 피격음

명칭	길이(s)	음성상 소리	사용처	설명
신음1	0.5	'음-!'	플레이어 캐릭터 피격시	고통을 견디며 인내하는 낮은 음성의 남성 소리 피격음과 같이 재생
신음2	1	'으윽...'	플레이어 캐릭터 피격시	고통이 세어나와 신음하는 낮은 음성의 남성 소리 피격음과 같이 재생
신음3	0.5	'으..'	플레이어 캐릭터 피격시	불쾌한 경험을 싫어하는 낮은 음성의 남성 소리 피격음과 같이 재생

5. 몬스터

몬스터가 사용하는 사운드 효과음에 대해서 서술하는 단락이다.

5.1. 피격음

명칭	길이(s)	음성상 소리	사용처	설명
몬스터 신음1	0.5	'크악!'	몬스터 피격시	산적이 베인 상처에 고통스러워해 외치는 남성 비명소리
몬스터 신음2	0.5	'흐억!'	몬스터 피격시	산적이 베인 고통에 외치지 못하고 바람빠지는 소리를 내는 남성 비명
보스 신음1	0.5	'크어!'	보스 몬스터 피격시	거대한 거구의 남성이 고통에 내뱉는 비명. 오우거가 내뱉는 비명처럼 괴물과 사람 중간 사이의 비명.
보스 신음2	1	'크아아아!'	보스 몬스터 피격시	거대한 거구의 남성이 고통에 화내는 소리. 오우거가 내뱉는 비명처럼 괴물과 사람 중간 사이의 비명.

5.2. 공격음

명칭	길이(s)	음성상 소리	사용처	설명
보스 공격음1	0.5	'크아아!'	보스 몬스터 공격시	거구의 남성이 거대한 몽둥이를 휘두르면서 내는 소리 오우거가 내뱉는 고함처럼 괴물과 사람 중간 사이의 소리.
보스 공격음2	0.5	'으워아악!'	보스 몬스터 공격시	거구의 남성이 거대한 몽둥이를 휘두르면서 내는 소리 오우거가 내뱉는 고함처럼 괴물과 사람 중간 사이의 소리.

6. 공용

플레이어와 몬스터 양쪽에서 같이 사용되는 사운드 효과음에 대해서 다룬다.

6.1. 피격음

명칭	길이(s)	음성상 소리	사용처	설명
피격음1	0.5	' <u>촤---</u> !'	캐릭터 피격시	웃섬이 베이는 바람소리 신음과 함께 재생
피격음2	0.5	' <u>푸욱--!</u> '	캐릭터 피격시	찌르기로 웃이 후벼파이는 파괴음 신음과 함께 재생

6.2. 발소리

명칭	길이(s)	음성상 소리	사용처	설명
걸음1	0.5	' <u>뽀드득</u> '	캐릭터가 눈을 밟을 때 나는 소리	바닥에 쌓인 눈을 밟는 발소리
걸음2	0.5	' <u>츠즈족</u> '	캐릭터가 낙엽 밟을 때 나는 소리	바닥에 쌓인 낙엽을 밟는 발소리