

전투 BGM 기획서

프로젝트 창귀야



팀:타임슬립

기획자 차경환

1. 문서 수정 기록

작성기록		
작성일자	작성내용	작성자
2025.12.23	기초 내용 작성	차경환

2. 목차

1. 문서 수정 기록.....	2
2. 목차.....	3
3. 개요.....	4
3.1. 기획 의도	4
3.2. 기획 내용	4
3.3. 개념 및 정의	4
4. 목표 BGM 정의.....	5
4.1. BGM 용도.....	5
4.2. 수치값	5
4.3. 네러티브.....	5
4.3.1. 플레이어 입장의 스토리	5
4.3.2. 몬스터 입장의 스토리	6
4.4. 톤앤매너.....	6
5. 레퍼런스	7

3. 개요

본 문서는 전투 BGM 기획서이다.

3.1. 기획 의도

프로토타입 전투에서 상황에서 사용될 수 있는 전투 BGM의 기획서를 작성한다.

3.2. 기획 내용

BGM 용도와 제작에 필요한 수치값을 제시한다.

BGM이 사용되는 네러티브와 톤앤매너를 제시한다.

BGM 제작에 참고될만한 음악 레퍼런스를 제시한다.

3.3. 개념 및 정의

4. 목표 BGM 정의

목표 BGM을 정의하고 속성을 정리하는 단락이다.

4.1. BGM 용도

목표 BGM은 인게임 평화 상태에서 사용될 BGM 음악이다.

속성	설명 및 속성값
BGM 역할	프로토타입 초반, 배경 전투 사운드를 채워줄 기본 전투 BGM
재생 레벨	선형적 레벨 필드
재생 조건	플레이어가 전투 상태에 진입했을 때
장르 및 테마	무협, 역사, 동양적
분위기	급박한, 사무친,
키워드	방황, 혼란, 분노, 슬픔
빠르기	조금 빠르게

4.2. 수치값

속성	설명 및 속성값
음악 길이	1:30
반복 조건	00:20~01:20 구간 무한 반복

4.3. 네러티브

4.3.1. 플레이어 입장의 스토리

필환과 길수는 수상쩍은 구역의 정체를 뒤로한 채 영변 도호부로 향한다.

하지만 수상쩍은 산길의 기운에 필환은 인근에 보이는 고을로 길수를 보내 주변을 파악하게하고 본인은 인근 산령을 감싼 스산한 기운을 조사한다.

주변을 탐색하던 필환은 필사적으로 이동중인 산적을 마주친다.

그 방향은 길수를 보낸 고을을 향하고 있었고, 산적들 또한 홀린듯이 필환을 공격했기에 필환은 그들을 막기로 한다.

소란이 벌어지는 곳을 향하여 산적들을 각개격파하는 중, 심상치 않은 소리가 들려온다.

필환의 앞에 나타난건 거구의 광분한 사내.

두꺼운 철편을 들고 원한에 찬 괴성을 지르는 거인은 필환을 향해 적개심을 드러낸다.

필환은 어쩔 수 없이 그 사내를 쓰러트리고자 한다.

4.3.2. 몬스터 입장의 스토리

도깨비 귀쇄(鬼鎖)는 본디 황해도의 요괴이나 병자호란 당시 끌려간 인간 아이를 되찾기 위해 여행길에 오른 요괴이다.

간신히 그 아이의 유골이라도 찾아 황해도로 귀환하려던 순간, 귀쇄는 자신이 이곳에 갇혀버렸다는 사실을 깨달았다.

한 창귀에 의해서 벌어진 비정상적인 귀신날, 호식의 밤.

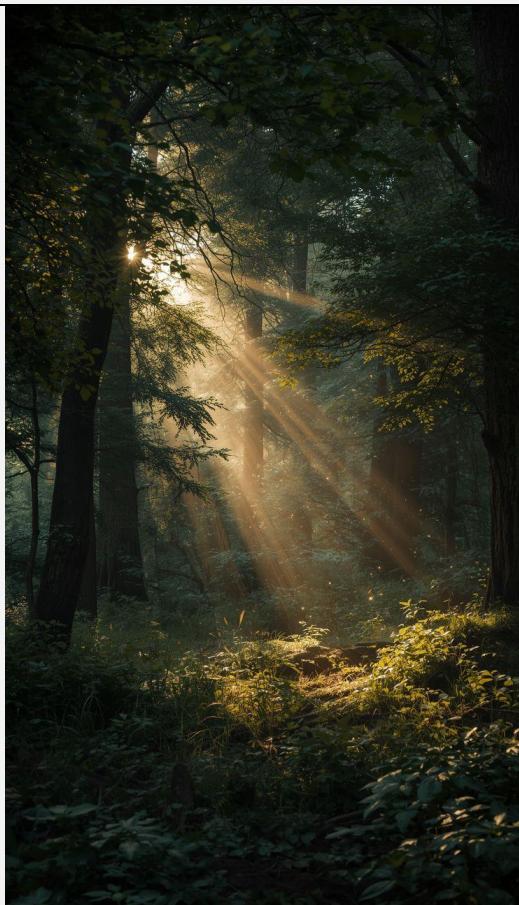
그 인근의 지대는 모두 호식터가 되었고, 밖에서 영적인 존재, 사람을 가리지 않고 끌어들이고선, 밖으로 빠져나가지 못하게 하는 귀신의 저주였다.

창귀의 저주로 일대는 음기로 가득차고, 무덤없는 아이는 스며드는 음기에 무덤귀가 되어가고 있었다.

아이가 무덤귀가 되기 전에 어떻게든 결계를 뚫고 돌아가려는 귀쇄였으나, 몇번의 시도에도 실패하고 결국 아이는 무덤귀가 되어버린다.

분노와 절망에 찬 귀쇄는 눈앞에 보이는 모든 것을 쓸어버리며, 이 저주받은 결계가 끝나기를 바라고 있다.

4.4. 톤앤매너



무드보드

5. 레퍼런스

명말 - 无憾 (No Regrets)

긴박한 전투와 동양 음악이 적절히 배합되었다고 느껴져 레퍼런스로 선정했다.

세키로 - 아시나 겐이치로

멜로디 구성과 템포, 전투의 긴박함이 튜토리얼 성 전투와 적합하게 구성되어 레퍼런스로 선정했다.

블러드본 - 검은 야수

캐릭터의 구슬픈 상황과 혼란, 슬픔, 분노가 잘 담겨져서 레퍼런스로 선정했다.