인게임에 필요한 각 스테이지 퍼즐 및 상호작용 효과음 리스트

공통된 효과음

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 플레이어 | 아버지 및 빌런 |
| 발걸음 소리 | 어린이들이 걸어다니는 가벼운 소리. 맵에 따라서 가변적이다.  화장실일 경우, 맨발로 축축한 곳을 밟는 소리이다. 찹찹 | 묵직하고 쿵쿵거리는 소리 |
| 데미지를 입는 소리 | 동생과 누나의 비명소리는 각각 어린 여자아이와 남자아이의 짧은 신음소리를 가정하지만, 만약 기술적으로 구하기 어려울 경우 맞는 소리만 가정해도 무방해보인다. | 둔탁하고 주먹을 서로 세게 치는 듯한 소리 |
| 뛰는 소리 | 발걸음 소리보다 템포가 빠른 소리. | 더 묵직하고 템포가 빠른 소리 |
| 숨이 차는 소리 | 스태미나가 다 소진되어 숨이 차는 소리. 없어도 무방함 |  |
| 대기할 때의 소리 | 없음 | 씩씩거리는 화난 듯한 숨소리 |
| 악보조각을 얻을 때의 소리 | 신비롭고 몽환적인 소리. 행드럼의 통통 울리는 소리  <https://www.youtube.com/shorts/oZpEUwecASA>  위와 같은 소리가 이후 있을 회상의 배경음과 연결되는 연출을 가미한다. |  |
| 포효소리 |  | 소리지르며 크게 울부짖는 소리를 가정한다. |

챕터 1.

상자 밀기 퍼즐

1. 상자 미는 소리 : 나무 상자가 나무 바닥에 질질 끌리는 소리를 가정한다.
2. 초기화 버튼을 누르는 소리 : 플라스틱 버튼이 딸깍 거리는 소리를 가정한다.
3. 상자가 아래층으로 떨어지는 소리 : 크지는 않지만, 인지할 수 있을 정도의 소리, 나무가 나무 바닥에 떨어지는 소리를 가정한다.

음표 비추기 퍼즐

1. 오르골 소리 : 오르골이 제한 시간 동안 제한된 시간에 가까워질수록 단조음 및 느려지는 소리를 내며 플레이어에게 간접적인 경고를 주도록 한다.
2. 오르골을 돌리는 태엽소리 : 오래된 태엽이 마찰하는 소리를 가정한다.
3. 음표 상쇄의 소리 : 오르골의 소리가 부정적인 소리를 상쇄했을 때 나는 소리. 철과 철이 튕겨지지만, 묵직하지는 않은 소리를 가정한다.
4. 벽이 금이 간 소리 : 크지는 않지만 확인할 수 있을정도의 소리. 쩌저적과 같은 찢어지는 소리를 가정한다.
5. 장애물이 크게 이동해 끼이익거리는 소리

복도 이벤트

1) 나무상자가 던져지는 소리 : 큰 물체가 휘잉 거려, 날아가는 소리를 가정한다.

2) 매우 크게 나무 상자가 부서지며 쌓이는 소리 : 큰 사운드를 가정한다.

3) 벽이 부서지는 소리 : 큰 사운드를 가정한다. 둔탁하고, 무거운 소리.

챕터 2.

화장실 퍼즐

1. 변기가 내려가는 소리 : 변기의 물이 내려가는 소리를 가정한다.
2. 욕조에 숨는 소리 : 부스럭거리는 소리. 디테일하지는 않지만 상호작용하고 있다는 것만 느낄 수 있도록 하는 소리로 가정한다.
3. 거울을 깨뜨리는 소리 : 다른 소리보다 더 높은 소리로 잡으며, 거울이 깨지는 쨍그랑 소리를 가정한다.
4. 그림자의 소리 : 그림자의 존재감을 위한 소리, ‘우웅’거리는 소리처럼, 공중부양이나 진동과 같은 소리를 가정한다.
5. 쓰레기 봉투를 치우는 소리 : 날카로운 것으로 찢겨지는 비닐 소리를 가정한다.
6. 박스를 치우는 소리 : 박스가 부스럭 거리는 소리를 가정한다.
7. 배관에서 물이 넘치는 소리 : 배관 주변에서 나는 소리로, 물이 흐르는 소리를 가정한다.
8. 요정날개로 날아가는 소리 : 신비로운 소리이지만, 너무 상큼해서는 안되는 소리를 가정한다. 가벼운 윈드차임의 소리로 가정한다.

안방 퍼즐

1. 옷장 및 가구가 넘어지는 소리 : 둔탁하고, 나무 소재의 가구가 넘어져 부딪히는 소리를 가정한다.
2. 옷을 뒤지는 소리 : 천이나 가죽을 뒤적거리는 소리를 가정한다.
3. 문을 세게 두들기는 소리 : 문을 부수려는 듯이 세게 두들기는 소리를 가정한다.

주방 퍼즐

1. 선풍기 돌아가는 소리 : 바람이 휘날리며 세게 돌아가는 소리. 위협적일듯 템포가 빠른 속도의 소리를 가정한다.
2. 버튼을 누르는 소리 : 딸깍거리는 평범한 버튼의 소리를 가정한다.