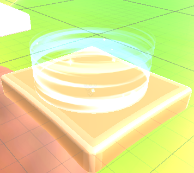
**3 스테이지 투시경 사운드&이펙트**

**1. 투시경 VFX**

****

**생성 위치 :** '힌트 아이템'을 사용한 계층의 다음 계층 중 진짜 발판 오브젝트의 중심점

**Scale :** X=2, Y=2, Z=2

**재생 시간 :** 플레이어 중 한 명이 '힌트 이펙트' 발판에 도착 할 때까지 유지

**재생 조건 :** 아이템 사용 시

**파일 경로 :** @Temp > Stage3\_Item > stage3\_item\_vfx

**2. 투시경 SFX**

**재생 시간** : 2초

**재생 조건 :** 아이템 사용 시

**파일 경로 :** @Temp > Stage3\_Item > stage3\_item\_sfx

**사운드 리스트**

**3. 배경음**

**(공용)**

**시작화면 :** @Temp > Sound > GameHome

**:** 타이틀 화면에서 재생되는 배경음

**플레이규칙~조작방식 씬 :** @Temp > Sound > HowToPlay

**:** 플레이규칙 씬부터 재생되는 배경음으로 조작방식 씬으로 넘어가도 재실행되지 않음

**(스테이지 1)**

**배경음 :** @Temp > Sound > stage1\_배경음 (아이템 효과 지속 중 1.2 배속)

**(스테이지 2)**

**배경음 :** @Temp > Sound > stage2\_배경음

**(스테이지 3)**

**배경음 :** @Temp > Sound > stage3\_배경음

**4. 효과음**

**(공용)**

**카운트다운 :** @Temp > Sound > CountDown

**:** 3, 2, 1 카운트 신호에 맞춰 재생되는 효과음 (1번 반복)

**게임스타트 :** @Temp > Sound > CountStart

**:** Go! 시작 신호에 맞춰 재생되는 효과음 (1번 재생)

**스테이지 엔딩 :** @Temp > Sound > EndStage

**:** 각 스테이지가 끝났을 때 재생되는 효과음

**게임 엔딩 :** @Temp > Sound > EndGame

**:** 승/패 화면 씬에서 재생되는 효과음

**(스테이지 1)**

**피격** : @Temp > Sound > 피격 사운드

**스테이지 1 아이템 획득 :** @Temp > Sound > 아이템획득

**스테이지 1 아이템 사용 :** @Temp > Sound > 아이템사용사운드

**(스테이지 2)**

**수집(별 젤리) :** @Temp > Sound > stage2별젤리수집

**수집(사탕) :** @Temp > Sound > stage2사탕수집

**수집(폭탄) :** @Temp > Sound > stage2폭탄수집

**(스테이지 3)**

**점프 :** @Temp > Sound > 점프사운드

**세이브 포인트 :** @Temp > Sound > stage3\_세이브포인트

**스테이지 3 아이템 획득 :** @Temp > Sound > 아이템획득

**스테이지 3 아이템 사용 :** @Temp > Sound > 아이템사용사운드