

[Gravitia] Sound Design Document

☰ 태그	사운드
📅 날짜	@2023년 11월 20일
⚙️ 상태	Done

About the Game

Genre: Adventure, Platformer

Benchmarks: Inside, planet of Lana

Game Dev Team: Vuzzle

Audio Pillars

[이 게임은 중력장을 임시로 생성하는 장치를 보유한 소녀가 미스터리한 곳을 탈출 해야 합니다.

공상과학을 기반으로 하는 무기 사운드와 세계관에 몰입 할 수 있는 다양한 오브젝트들의 생생한 효과음을 경험 할 수 있습니다. 또한 비 언어를 지향하는 스토리텔링 방식으로 이야기가 진행되고 연출이 고조됨에 따라 반응하는 몰입형 오디오와 함께 세계관 중심의 모티프가 사운드 트랙에 어우러 집니다.]

Benchmark analysis

- Sound effects
 - Crispy, Realistic
 - No Voice Over, Only Breathing Sound
 - Rain, Water Enviroment
- Main dynamic audio behaviours
 1. horizontal positioning

Sound Identity

Priorities

1. SFX
2. Music

Sound Effects

Ambience:

Texture : Moist

2D Ambience : Simple Loop, Outdoors only

3D Ambience : Positioning using Simple mode for each object except Room Ambience, Indoors only

Sound Palette: Realistic, Only Mechanical Sounds SciFi

Dynamic Range: Sound effects are front and center over music, but for cutscenes and directing, focus on music.

Music

Style/Genre: ambient classical, cinematic classical.

Production Philosophy: Self-production using a DAW

Implementation Philosophy:

- Track per Screen : 각 화면에는 탐험, 연출 최소 두개의 트랙이 있습니다. 기본 탐험 트랙에서 연출이 발생하는 트리거의 지점에 따라 연출 트랙이 블렌딩 됩니다.
- Estimated Behaviors : 연출 진행중, 트리거의 발생 전으로 후퇴할 경우에도 이미 블렌딩 된 연출 트랙의 게인이 자연스럽게 감소하는 조정이 필요합니다.

Dynamic Range: 미스터리한 분위기가 가장 강조 되어야 하기 때문에, 공허한 느낌을 바탕으로 하여 웅장하고 압도되는 연출의 순간에 강렬한 사운드를 느낄 수 있습니다.

Musical References:

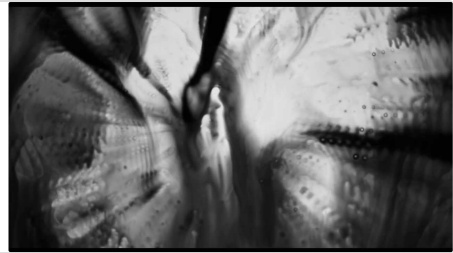
1. Title Track Example

Nils Frahm - Says (Official Music Video)

Visual creation by Romain Assénat & Ana Silva with the support of Atelier Graphoui.

Order the album on CD/2xLP/DL here:

 <https://www.youtube.com/watch?v=dlwwjy4slI8>



2. Tension Track Example

Doll Face

<http://www.andrewthomashuang.com>

A machine with a doll face mimics images on television

 <https://www.youtube.com/watch?v=zl6hNj1uOkY>



3. Exploration Track Example :

White Star

Provided to YouTube by IIP-DDS

White Star · Trygve Malmberg

 <https://www.youtube.com/watch?v=JfcPGEV6rwg>



Technology

Engine: Unity

Middleware: Wwise

DAW: Ableton Live 11

File Format: .WAV

Spatialization needs

1. horizontal positioning
2. Occlusion
3. fog environment