

A HIDEO KOJIMA GAME

DEATH  
STRANDING™  
**2**

ON THE BEACH



포트폴리오 의도설명서

**데스 스트랜딩 2**  
**Death Stranding 2**

장르

오픈 월드 액션 어드벤처

개발

**KOJIMA PRODUCTIONS**

플랫폼

**PS4,5 / XSX / PC**

## 사운드 분석

**데스 스트랜딩**의 사운드는 단순히 게임 플레이의 배경을 넘어, 게임의 주제의식과 세계관을 깊이 있게 전달하는 핵심적인 요소입니다. 광활한 자연의 고요함과 인물의 고독을 강조하는 앰비언트가 주된 사운드라고 생각합니다.

- 고독과 황량함: 광활한 세계에서의 샘의 고독과 묵묵한 발걸음을 환경음으로 극대화합니다.
- 긴장감과 공포: BT의 존재를 사운드로 강력하게 암시하며 끊임없는 위협을 조성합니다.
- 감정적인 깊이: 배경 음악은 샘의 여정에 대한 감정적 몰입을 돋고, '연결'이라는 주제를 감성적으로 전달합니다.
- 미학적인 조화: 시각적인 아름다움과 사운드가 완벽하게 어우러져 게임의 예술적인 가치를 높입니다.

## 포트폴리오 작업 방향

데스 스트랜딩의 가장 인상 깊은 사운드 중 하나는 바로 **환경음**입니다. 광활하고 황량한 오픈월드에서 플레이어는 바람 소리, 빗소리, 불타는 소리 등 자연의 소리에 집중하게 됩니다.

- 다양한 지형별 디테일 강화: 진흙탕, 자갈밭, 바위, 눈, 물웅덩이 등 각 지형에 따른 발소리의 깊이를 더욱 세분화합니다.  
(예: 진흙탕은 더 깊게 빨려 들어가는 소리, 자갈밭은 자갈이 굴러가는 소리)
- 장비 사용 소리: 사다리를 설치하거나 터미널을 조작하는 소리, 오토바이 시동음 등을 더욱 선명하고 미래지향적으로 재디자인하여 사용하는 느낌을 강화합니다.
- UI 연결 테마 반영: 메뉴를 탐색하거나 선택할 때 미세하게 이어지는 느낌, 흐르는 듯한 소리를 추가하여 UI 조작에서 카이랄 네트워크의 연결감을 간접적으로 표현합니다.

## 주인공 : Sam Porter Bridges



샘 포터 브리지스는 전설적인 배달부이자 유일하게 BT를 감지하고 대항할 수 있는 '멸종 인자' 소유자이며 죽음에서 돌아오는 '귀환자'입니다. 그는 전족 공포증과 수많은 상처를 안고 있지만, 오직 강인한 육체와 불굴의 정신력으로 인류를 구원하기 위한 고독하고 험난한 여정을 이어갑니다.

데스 스트랜딩은 알 수 없는 초자연적 현상 '데스 스트랜딩'으로 인해 문명이 붕괴하고 인류가 고립된 미래를 배경으로 합니다. 생자와 사자의 경계가 허물어지고, 불가사의한 존재 '**BT(Beached Things)**'가 출몰하는 황폐해진 세상에서, 인류는 각자의 병커에 숨어 생존합니다.

주인공 **샘 포터 브리지스**는 '브리지스'라는 조직 소속의 전설적인 배달부입니다. 그는 죽음의 세계와 연결되어 **BT**를 감지할 수 있는 특별한 능력을 지녔습니다. 샘의 임무는 바로 흩어진 미국의 각 도시를 다시 **카이랄 네트워크**로 연결하여 인류 재건의 기반을 마련하는 것입니다. 그는 멸종 위기에 처한 인류를 구원하기 위해 위험천만한 여정을 시작하며, 고독한 배달길 위에서 다른 생존자들과 조우하고 협력하게 됩니다.

이 과정에서 플레이어는 단순히 물품을 운반하는 것을 넘어, 척박한 지형을 극복하고, **BT**의 위협을 피하며, 때로는 테러리스트들과 맞서 싸웁니다. 게임은 다른 플레이어들이 남긴 흔적을 공유하고 도움을 주고받는 '**소셜 스트랜드 시스템**'을 통해 '연결'의 중요성을 강조하며, 고독한 여정 속에서도 희망을 찾아가는 샘의 모습을 통해 인류의 단절과 소통에 대한 심오한 메시지를 던집니다.

규칙 : **사운드분류**\_**세부항목**\_**스킬명**\_**버전**\_**종류**

ex) **SFX\_Name\_Skill\_A\_01**

**사운드분류** : 사운드의 특성을 설명하는 Impact, cast, whoosh 등의 키워드를 포함합니다.

**세부항목** : 캐릭터명 이벤트 ui등 사운드가 사용되는 컨텍스트를 지칭합니다.

**스킬명** : 수행되는 주요 스킬 또는 행동을 나타냅니다.

**버전** : 스킬의 진행 순서 및 세부 버전을 나타내는 대문자. (예: A, B, C)

**종류** : 사운드의 Variation을 구분하는 숫자입니다. (ex:01, 02)

## Scene#1 - 장면 설명 : 여러가지 환경음들

순번	분류	항목	사운드 분류	세부항목	파일명	설명	출력상황 (위치)	참고 이미지	타임라인
1	인게임	컷씬	Foley, Ambience	Room	* Foley_Room_Door_Open * Ambience_Room_Drone	문이 열리는 사운드	배달을 시작하기 위해 문을 나서는 Sam		00:00~00:01sec
2	인게임	이동	Foley, Ambience	Sam, Field	* Foley_Sam_Walk * Foley_Sam_Footstep_Gravel * Ambience_Field_Rock	자갈타입의 필드를 걷는 Sam과 앰비언스를 표현	필드를 걷는 Sam		00:01~00:03sec
3	인게임	이동	Foley, Ambience	Sam, City	* Foley_Sam_Run * Foley_Sam_Footstep_Dirt * Ambience_City_Windgust	모래바람이 부는 도시에서 뛰어가는 Sam과 모래가 차량에 부딪혀 나는 소리를 표현	모래폭풍이 부는 도시에서 뛰어가는 Sam		00:03~00:05sec
4	인게임	이동	Foley, Ambience	Sam, Forest	* Foley_Sam_Run * Foley_Sam_Footstep_Grass * Ambience_Forest_Fire * Ambience_Forest_Tree_Down	불타는 숲과 쓰러지는 나무 앰비언스를 표현	불타는 숲에서 뛰어가는 Sam		00:05~00:08sec

### **Scene#1 - 장면 설명 : 여러가지 환경음을**

### **Scene#2 - 장면 설명 : 물건 내려놓기 / 물건들기**

### Scene#3 - 장면 설명 : 메뉴 UI

순번	분류	항목	사운드 분류	세부항목	파일명	설명	출력상황 (위치)	참고 이미지	타임라인
10	인게임	Menu	UI, Ambience	Select	* UI_Menu_Main_Select * Ambience_Menu_Item	아이템 메뉴에서 아이템 선택 사운드를 표현	아이템 선택 사운드		00:27~00:30sec
11	인게임	Menu	UI	Quianity	* UI_Menu_Item_Select_Quianity	아이템 메뉴에서 아이템 개수 선택 사운드를 표현	아이템 개수 선택 사운드		00:30~00:32sec
12	인게임	Menu	UI	Confirm	* UI_Menu_Main_Confirm	아이템 메뉴에서 아이템 확인 사운드를 표현	아이템 선택 확인 사운드		00:32~00:33sec
13	인게임	풀리	UI, Ambience	Item Use	* UI_InGame_Item_Use * Ambience_River_Rain	비오는 강 앰비언스와 사다리 아이템을 사용하는 사운드를 표현	인게임 아이템 사용 사운드		00:34~00:40sec

## Scene#4 - 장면 설명 : 오토바이 가동

## Scene#5 - 장면 설명 : 세이프 하우스 건설