

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 스트랜딩의 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 환경음입니다. 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



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 벙커에 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 흘어진 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.

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

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 뛰는 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 뛰는 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