



포트폴리오 의도설명서

사일런트힐F Silent Hill F

장르

사이콜로지컬 서바이벌 호러

개발

KONAMI

플랫폼

PS4,5 / XSX / PC

사운드 분석

사일런트 힐 F의 사운드는 기괴하면서도 몽환적인 일본 배경이 선사하는 독특한 **심리적 공포**와 아름다움 속의 섬뜩함을 극대화하는 데 중점을 둘 것입니다. 게임 전반에 걸쳐 음산한 환경음과 소름 끼치는 괴생명체의 소리들이 어우러져 긴장감을 극대화할 것으로 보입니다. 특히, 정적 속에 갑자기 들려오는 불길한 소리들은 플레이어의 심장을 조여오는 듯한 압박감을 선사한다고 생각합니다.

- 일본적 요소와 전통 음악의 융합
- 아름다움속에 숨어있는 불쾌한 사운드
- 정적인 환경음
- 심리적 공포

포트폴리오 작업 방향

- 일본적 요소의 적극적 활용
- 일본 시골 마을의 특징적인 환경음과 함께 예측할 수 없는 사운드 변화
- 심리적 공포의 극대화
- 아름다움과 대비되는 불안하거나 기이한 소리를 사용하여 미묘한 **불쾌감**과 **긴장감**을 조성

주인공 : Hinako Shimizu



그녀는 1960년대 일본의 외딴 마을 에비스가오카에 사는 어린 소녀 또는 십대 초반의 학생으로, 마을이 갑작스러운 안개에 휩싸여 기괴한 악몽으로 변하면서 끔찍한 괴물과 퍼즐에 맞서 싸우게 됩니다.

사일런트 힐 시리즈의 최신작 '**사일런트 힐 F**'는 '미련, 갈등, 후회, 피할 수 없는 선택, 그리고 자신의 죄'라는 심오한 테마를 중심으로, 플레이어를 짙은 안개 속 기괴한 세상으로 초대합니다. 이번 작품은 특별히 일본의 옛 시골 마을을 배경으로 삼아, 익숙하면서도 섬뜩한 분위기의 새로운 **사이콜로지컬 호러**를 선보입니다.

이야기는 평범한 고등학생 시미즈 히나코의 일상에서 시작됩니다. 조용하고 평온했던 시골 마을 에비스가오카는 어느 날 갑자기 짙은 안개에 휩싸이며 모든 것이 뒤바뀝니다. 익숙했던 마을은 소름 끼치는 괴물들이 꿈틀거리는 악몽 같은 공간으로 변모하고, 히나코는 이 변모한 세상에서 살아남기 위해 처절하게 몸부림쳐야 합니다.

플레이어는 히나코가 되어 변모한 마을을 탐색하고, 숨겨진 수수께끼를 풀며 기괴한 존재들로부터 자신을 지켜야 합니다.

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 : 섬뜩한 분위기의 에비스가오카 마을

| 순번 | 분류 | 항목 | 사운드 분류 | 세부항목 | 파일명 | 설명 | 출력상황 (위치) | 참고 이미지 | 타임라인 |
|----|---------|----|-----------------|---------------|--|---|-------------------------------|---|----------------|
| 1 | Trailer | 컷씬 | Impact | Title | * Impact_Title_White | 음산함이 스치듯 지나가게 표현 | 타이틀 등장1 |  | 00:00~00:05sec |
| 2 | Trailer | 컷씬 | Ambience | Village | * Ambience_Village_Fog | 안개가 끼 으스스한 기운을 표현 | 안개낀 으스스한 분위기 |  | 00:05~00:09sec |
| 3 | Trailer | 컷씬 | Ambience | Village | * Ambience_Village_Empty | 버려져 인적없는 마을을 표현 | 음산한 마을 분위기 |  | 00:09~00:12sec |
| 4 | Trailer | 컷씬 | Foley, Ambience | Hinako, House | * Ambience_House_Inside_Flower * Foley_Hinako_Footstep_Walk_Concrete_01 | 무언가 일어나고 있는 집안의 분위기와 창밖으로 걸어가는 Hinako를 표현 | 집안에서 피어나는 꽃들, 밖에서 걸어가는 Hinako |  | 00:12~00:18sec |





Scene#2 - 장면 설명 : 적과 마주친 Hinako

| 순번 | 분류 | 항목 | 사운드 분류 | 세부항목 | 파일명 | 설명 | 출력상황 (위치) | 참고 이미지 | 타임라인 |
|----|---------|----|--------|--------------------|---|---|-------------------------|---|----------------|
| 1 | Trailer | 컷씬 | Foley | Hinako | * Foley_Hinako_Footstep_Walk_Concrete_02 | Creature1을 보고 Hinako가 걸음을 멈춘것을 표현하고 숫자로 구분지음 | Creature1과 마주친 Hinako |  | 00:18~00:21sec |
| 2 | Trailer | 컷씬 | Impact | Creature 1 | * Impact_Creature1_Neck | 목이 돌아가는 소리를 Wood crack과 여러 소리를 합쳐 기괴하게 표현 | Creature1이 Hinako감지 |  | 00:21~00:23sec |
| 3 | Trailer | 컷씬 | Foley | Creature 1, Hinako | * Foley_Creature1_Move_A * Voice_Creature1_Growl * Foley_Hinako_Footstep_Walk_Concrete_03 | 움직임을 기계같지만 과하지 않게 빠그덕거리도록 표현하고 직접 마이크에 녹음하여 growl 소리를 창조함 | Hinako에게 걸어가는 Creature1 |  | 00:23~00:26sec |
| 4 | Trailer | 컷씬 | Foley | Creature 1, Hinako | * Foley_Creature1_Move_B * Foley_Hinako_Footstep_Walk_Concrete_04 | Creature1의 기괴한 모션을 표현하고 뒷걸음질 치는 Hinako의 발소리를 표현 | 공격자세를 취하는 Creature1 |  | 00:23~00:30sec |

Scene#3- 장면 설명 : 무언가로부터 도망치는 **Hinako**

| 순번 | 분류 | 항목 | 사운드 분류 | 세부항목 | 파일명 | 설명 | 출력상황 (위치) | 참고 이미지 | 타임라인 |
|----|---------|----|---------------------|-----------------|---|---|------------------------|---|----------------|
| 1 | Trailer | 컷씬 | Foley, Ambience | Hinako | * Ambience_Alley_Wind * Foley_Hinako_Footstep_Run_Concrete | 빠르게 피어나는 꽃들과 휘몰아치는 바람을 표현 | 피어나는 꽃을 피해 달아나는 Hinako |  | 00:30~00:33sec |
| 2 | Trailer | 컷씬 | Impact, Ambience | Alley, Light | * Ambience_Alley_Flower * Impact_light_Break | 골목길 넘어로 Hinako에게 다가오는 무언가와 전등이 깨지는 것을 표현. | 골목으로 숨어들어간 Hinako |  | 00:33~00:36sec |
| 3 | Trailer | 컷씬 | Impact | Creature 2 | * Impact_Creature2_Appeared | Creature2의 등장을 글리치 사운드로 표현 | Creature2 등장 |  | 00:36~00:36sec |
| 4 | Trailer | 컷씬 | Impact, Ambience | Hinako | * Ambience_Field_Horror * Impact_Hinako_Headache_01 | 심장박동소리를 이용하여 두통을 표현하고 어지러움을 앰비언스로 표현 | 두통을 호소하는 Hinako |  | 00:36~00:40sec |

Scene#4- 장면 설명 : **Sakuko**와 만난 **Hinako**

| 순번 | 분류 | 항목 | 사운드 분류 | 세부항목 | 파일명 | 설명 | 출력상황 (위치) | 참고 이미지 | 타임라인 |
|----|---------|----|--------|----------|--|--|-----------------------|---|----------------|
| 1 | Trailer | 컷씬 | Impact | Title | * Impact_Title_Black | 중간에 타이틀이 나오는 연출적인 부분을 주어도 뒤쪽에 강한 소리가 나와야 하므로 약하게 표현함 | 타이틀 등장2 |  | 00:47~00:50sec |
| 2 | Trailer | 컷씬 | Impact | Corridor | * Impact_Corridor_Light_on_01 * Impact_Corridor_Light_on_02 | 전등이 켜지는 소리를 이용해 분위기가 고조되는 것을 표현 | 전등 점화 |  | 00:50~00:53sec |
| 3 | Trailer | 컷씬 | Voice | Hinako | * Voice_Hinako_Script_01 | 원본 영상에서 보이스파일을 추출하여 첨부 | Sakuko에게 말을 거는 Hinako |  | 00:53~00:54sec |
| 4 | Trailer | 컷씬 | Voice | Sakuko | * Voice_Sakuko_Roar_01 | Scream, growl, Recording 등과 여러 변조를 이용하여 고탐름을 표현 | HInako에게 포효하는 Sakuko |  | 00:54~01:00sec |