



포트폴리오 의도설명서

데드 스페이스 Dead Space

장르

3인칭 오픈 월드 호러 액션

개발

Motive Studios

플랫폼

PS4,5 / XSX / PC

사운드 분석

[데드 스페이스](#)의 사운드는 주인공 아이작을 통해 느끼는 심리적 공포에 초점이 맞춰져 있어서 모든 감각을 귀에 집중하게 만들어 불안감을 조성하는데 탁월한 역할을 합니다.

- Alive 시스템
- 공간감과 숨겨진 위협
- 무겁고 기계적인 사운드
- 심리적 환청

[데드 스페이스](#)는 단순히 무서운 소리나 배경 음악을 사용하는 것을 넘어, 공간감, 환경음, 예측 불가능한 음향 효과, 그리고 적들의 독특한 사운드를 유기적으로 결합하여 플레이어를 지속적으로 불안하게 만들고, 심리적인 공포를 극한으로 끌어올리는 데 탁월한 사운드 디자인을 보여줍니다.

포트폴리오 작업 방향

- 시체가 [네크로모프](#)로 변이하는 과정의 소리를 더욱 끔찍하고 사실적으로 만들어 그로테스크한 공포를 배가시킴.
- 긴장감 넘치는 구간 이후 갑작스럽게 모든 배경음악과 환경음이 사라지는 완전한 침묵 구간을 만들어 극도의 고립감과 '무언가 올 것 같은' 공포를 유발.
- 시스템의 미세한 오류음 등을 더욱 정교하게 만들어, 평범한 소리가 언제든 위협으로 변할 수 있다는 암시를 줌.

개임 및 캐릭터 소개

Issac Clarke	Infector	Slasher	
			<p>데드 스페이스는 26세기, 광물 채굴함선 이시무라 호가 미지의 외계 유물 '마커'를 발견하며 승무원들이 끔찍한 네크로모프로 변이되는 재앙에 휩싸이는 SF 서바이벌 호러 게임입니다.</p> <p>주인공 공학자 아이작 클라크는 연락이 끊긴 이 함선에 파견되어, 연인을 찾고 함선의 미스터리를 풀기 위해 공학 도구를 개조한 무기로 네크로모프와 사투를 벌입니다.</p> <p>이 게임은 고립된 우주선에서 펼쳐지는 극한의 공포와 생존을 다룹니다.</p> <p>현재 씬은 이시무라호의 죽은 선장이 갖고 있는 키를 찾으러 시체보관소에 왔다가 인페터와 마주친 상황입니다.</p>
<p>아이작 클라크는 데드 스페이스 시리즈의 주인공으로, 정체불명의 외계 괴물 '네크로모프'가 창궐한 우주선에서 생존을 위해 싸우는 인물입니다.</p>	<p>'인페터(Infector)'는 데드 스페이스 시리즈의 대표적인 네크로모프 (Necromorph) 중 하나입니다. 시체를 새로운 네크로모프로 감염시키고 변형시키는 능력을 가지고 있습니다.</p>	<p>네크로모프의 대표적인 형태입니다. 인간의 시신이 변형되어 탄생하며, 양팔이 길고 날카로운 칼날 형태로 변이된 것이 특징입니다. 이 칼날을 이용해 근거리에서 강력한 공격을 퍼붓습니다.</p>	

규칙 : 카테고리_세부사항_스킬명_버전_00

ex) Slasher_impact_roar_A_01

카테고리 : 캐릭터명 이벤트 ui등 사운드가 사용되는 컨텍스트를 지칭합니다.

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

스킬명 : 수행되는 주요 스킬 또는 행동을 나타냅니다.

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

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

Scene#1 - 장면 설명 : 시체를 조사하는 Isaac Clarke와 시체를 감염 시키려는 Infector

순번	분류	항목	사운드 분류	세부항목	파일명	설명	출력상황 (위치)	참고 이미지	타임라인
1	인게임	컷씬	Isaac Clarke	Foley	* Issac_Foley_clothes	- 시체를 조사할때 생기는 우주복 폴리를 표현 - 천소재와 메탈을 섞어 우주복을 표현	시체 조사 시작 (시체의 등쪽 부분을 만질때)		00:00~00:01sec
2	인게임	컷씬	Infector	Foley	* Infector_Roar_A * ETC_Foley	- 환풍구에서 등장을 알리는 울음소리 - 환풍구가 무너져 내리는 사운드	인페터 등장 (오른쪽 위에서 환통기 통해 방으로 들어옴)		00:01~00:02sec
3	인게임	컷씬	Infector, Isaac Clarke	Foley	* Infector_Roar_B * ETC_Foley * IssacRecording_WTF	- 인페터가 난리를 치며 시체를 감염시키는것을 표현 - Issac의 대사는 실제 녹음에 변조를 거쳐 우주복 내에서 말하는 것처럼 디자인	시체 감염 시작 (주동이로 시체에 감염 원 주입)		00:02~00:06sec
4	인게임	컷씬	Isaac Clarke	Foley	* Issac_Hlt_Floor	밀쳐진 주인공을 표현	감염과정에서 infector에게 밀쳐진 주인공		00:06~00:09sec

Scene#2 - 장면 설명 : 시체 감염을 완료한 Infector, 변이가 시작되는 Slasher

순번	분류	항목	사운드 분류	세부항목	파일명	설명	출력상황 (위치)	참고 이미지	타임라인
5	인게임	컷씬	Infector	Foley	* Infector_Roar_C * ETC_Foley	마무리 감염을 하는 infector	감염 완료 (감염완료 후 날아오르면서 도망가는 infector)		00:09~00:11sec
6	인게임	컷씬	Slasher	Foley	* Slasher_Foley_growl_A * Slasher_Foley_bone_A	변이 과정을 고조시키기 위해 처음에는 뼈소리만 약하게 쓰다가 점점 많아지도록 디자인	변이 시작 (slasher로 변이 시작)		00:11~00:13sec
7	인게임	컷씬	Slasher	Foley	* Slasher_Foley_growl_B * Slasher_Foley_bone_B * Slasher_Foley_blood_A	slasher 육체 골격형성	변이 시작 (팔과 다리가 변하기 시작)		00:13~00:20sec
8	인게임	컷씬	Slasher	Foley	* Slasher_Foley_Roar * Slasher_Foley_bone_C * Slasher_Foley_blood_B	변이 완료된 Slasher가 피흘리며 고함치는 소리를 레이어하여 무섭고 기괴한 목소리 디자인	변이 완료 (모든 부분이 변한 slasher가 Issac을 위협하기 시작)		00:20~00:24sec

Scene#3 - 장면 설명 : 변이 완료한 Slasher를 밀쳐낸 후 전투 시작 준비

Scene#4 - 장면 설명 : Slasher와 전투 시작하는 Issac Clarke

순번	분류	항목	사운드 분류	세부항목	파일명	설명	출력상황 (위치)	참고 이미지	타임라인
12	인게임	전투	Isaac Clarke	Foley	* Issac_Weapon_PC_Flash	플라즈마 커터를 조준	플라즈마커터 플래시 온		00:30~00:31sec
13	인게임	전투	Isaac Clarke, Slasher	Shot	* Issac_Weapon_PC_Shot * Slasher_Hit_PC	플라즈마 커터에 맞은 Slasher	플라즈마 커터 shot		00:31~00:33sec
14	인게임	전투	Isaac Clarke, Slasher	Hit	* Slasher_whoosh_att * Issac_Hit_Slasher	가까이온 Slasher가 Issac을 공격 이 과정에서 피가 많이 튀기지만 다른 소리에는 영향이 가지 않도록 디자인	Issac 히트		00:33~00:33sec
15	인게임	전투	UI, Isaac Clarke	Foley	* UI_status_Weapon_Select * Issac_Weapon_SWS_Handle	탄약이 다 떨어져 SWS총으로 교환하는 소리	무기 교체 (자동화 펄스 라이플 SWS)		00:33~00:35sec

Scene#5 - 장면 설명 : Slasher와 전투하는 Issac Clarke

순번	분류	항목	사운드 분류	세부항목	파일명	설명	출력상황 (위치)	참고 이미지	타임라인
16	인게임	전투	Isaac Clarke, Slasher	Shot	* Issac_Weapon_SWS_Shot * Slasher_Hit_SWS	현대적이면서도 미래의 무기같도록 표현	무기 사용 (SWS발사)		00:35~00:39sec
17	인게임	전투	Slasher	Hit	* Slasher_Hit_Leg * Slasher_Hit_Blood_A	유효타를 맞아 다리가 잘린 Slasher를 표현	slasher다운 (SWS로 slasher의 다리를 부러트림)		00:39~00:41sec
18	인게임	전투	Isaac Clarke	Foley	* Issac_Weapon_SWS_Reload * Issac_Foley_Footstep	도망치며 SWS재장전 하는데, 오토메이션을 통해 뒤돌아보는것을 표현	무기 리로드		00:41~00:44sec
19	인게임	전투	Isaac Clarke, Slasher	Shot	* Issac_Weapon_SWS_Shot	체력이 떨어진 Slasher를 처치	마무리 일격을 가하는 Issac		00:44~00:46sec

Scene#6 - 장면 설명 : Slasher를 처치한 Issac Clarke

순번	분류	항목	사운드 분류	세부항목	파일명	설명	출력상황 (위치)	참고 이미지	타임라인
20	인게임	이벤트	Infecto	Foley	* Infector_Roar_C * ETC_Foley	앞에 셋던 파일에 필터를 추가하여 새로운 소리로 디자인.	다른 시체 감염시키는 중인 infector		00:44~00:47sec
21	인게임	UI	UI, Isaac Clarke, Slasher	Quest	* Ui_Quest_Complete * Slasher_Foley_Roar_Death * Issac_Foley_Footstep	Slasher를 처치후 나는 비명소리와 Item드랍, Quest완료 3가지 소리를 각각 타이밍을 다르게 하여 전부 잘들리도록 배치함	slasher처치		00:46~00:49sec
22	인게임	UI	UI	Item	* UI_Item_Emergencykit		아이템 드랍		00:47~00:47sec
23	인게임	이동	Isaac Clarke	Foley	* Issac_Weapon_SWS_Reload * Issac_Foley_Footstep	무기 장전하며 다음 지역을 준비하는 Issac	다음 지역으로 이동하는 Issac		00:48~00:50sec