



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. 단순히 무서운 소리나 배경 음악을 사용하는 것을 넘어, 공간감, 환경음, 예측 불가능한 음향 효과, 그리고 적들의 독특한 사운드를 유기적으로 결합하여 플레이어를 지속적으로 불안하게 만들고, 그 **불안감**을 극한으로 끌어올리는 데 탁월한 사운드 디자인을 보여줍니다.

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

## 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

주인공 : Isaac 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>아이작 클라크는 데드 스페이스 시리즈의 주인공으로, 정체불명의 외계 괴물 '네크로모프'가 침습한 우주선 이시무라호에서 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>	<p>현재 씬은 이시무라호의 죽은 선장이 갖고 있는 키를 찾으러 시체보관소에 왔다가 인페터와 마주친 상황입니다.</p>

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 : 시체를 조사하는 Issac Clarke와 시체를 감염 시키려는 Infector

순번	분류	항목	사운드 분류	세부항목	파일명	설명	출력상황 (위치)	참고 이미지	타임라인
1	인게임	컷씬	Foley	Isaac	* Foley_Issac_Clothes_A	- 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	Foley, Ambience	Infector	* Foley_Infector_Roar_A * Foley_Ceiling_Collapse * Ambience_Riser_A	- 환풍구에서 등장을 알리는 울음소리 - 환풍구가 무너져 내리는 사운드	infector 등장 (오른쪽 위에서 환통기 를 통해 방으로 들어옴)		00:01~00:02sec
3	인게임	컷씬	Foley, Voice	Infector, Isaac	* Foley_Infector_Roar_B * Foley_Infector_Wings * Foley_Infector_Attack * Voice_Recording_Isaac_WTF	- 인페터가 난리를 치며 시체를 감염시키는것을 표현 - Isaac의 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	Foley	Foley	* Foley_Issac_BodyFall_Floor * Foley_Issac_Clothes_B	Infector에 의해 밀쳐진 주인공을 표현	감염과정에서 infector 에게 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	Foley	Infector	* Infector_Roar_C * ETC_Foley	마무리 감염을 하는 infector	감염 완료 (감염완료 후 날아오르면서 도망가는 infector)		00:09~00:11sec
6	인게임	컷씬	Foley	Isaac, Slasher	* Foley_Issac_Clothes_C  * Foley_Slasher_Growl_A * Foley_Slasher_Bone_A * Foley_Slasher_Blood_A	변이 과정을 고조시키기 위해 처음에는 뼈소리만 약하게 쓰다가 점점 많아지도록 디자인	변이 시작 (slasher로 변이 시작)		00:11~00:13sec
7	인게임	컷씬	Foley, Ambience	Isaac, Slasher	* Foley_Issac_Clothes_D  * Foley_Slasher_Growl_B * Foley_Slasher_Bone_B * Foley_Slasher_Blood_B  * Ambience_riser_B	점점 변이에 가속도가 붙는 Slasher를 표현하고 육체가 기괴하게 변이됨을 좀 더 긴장감있게 Kontakt기반 가상악기를 이용해 Riser제작	변이 시작 (팔과 다리가 변하기 시작)		00:13~00:20sec
8	인게임	컷씬	Voice, Foley	Slasher	* Foley_Slasher_Roar * Foley_Slasher_Bone_C * Foley_Slasher_Blood_C	변이 완료된 Slasher가 피흘리며 고함치는 소리를 레이어하여 무섭고 기괴한 목소리 디자인	변이 완료 (모든 부분이 변한 slasher가 Isaac을 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	Foley	Isaac	* Foley_Issac_Weapon_PC_Flash	플라즈마 커터 조준	플라즈마커터 플래시 온		00:30~00:31sec
13	인게임	전투	Shot	Isaac, Slasher	* Foley_Issac_Weapon_PC_Shot * Foley_Slasher_Hit_PC	플라즈마 커터에 맞은 Slasher	플라즈마 커터 shot		00:31~00:33sec
14	인게임	전투	Hit	Isaac, Slasher	* Foley_Issac_Hit_Slasher * Foley_Slasher_Whoosh_Att	가까이온 Slasher가 Isaac을 공격 이 과정에서 피가 많이 튀기지만 다른 소리에는 영향이 가지 않도록 디자인	Isaac 히트		00:33~00:33sec
15	인게임	전투	Foley	UI, Isaac	* UI_Status_Weapon_Select * Foley_Issac_Weapon_SWS_Handle	탄약이 다 떨어져 SWS총으로 교환하는 소리	무기 교체 (자동화 팔스 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	Shot	Isaac, Slasher	* Foley_Issac_Weapon_SWS_Shot * Foley_Slasher_Hit_SWS	현대적이면서도 미래의 무기같도록 표현	무기 사용 (SWS발사)		00:35~00:39sec
17	인게임	전투	Hit	Slasher	* Foley_Slasher_Hit_Leg * Foley_Slasher_Hit_Blood_A	유효타를 맞아 다리가 잘린 Slasher를 표현	slasher다운 (SWS로 slasher의 다리를 부러트림)		00:39~00:41sec
18	인게임	전투	Foley	Isaac	* Foley_Issac_Weapon_SWS_Reload * Foley_Issac_Footstep	도망치며 SWS을 재장전 하는데, 오토메이션을 통해 뒤돌아 보는것을 표현	무기 리로드		00:41~00:44sec
19	인게임	전투	Shot	Isaac, Slasher	* Foley_Issac_Weapon_SWS_Shot * Foley_Slasher_Hit_SWS	체력이 떨어진 Slasher를 처치	마무리 일격을 가하는 Isaac		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	Foley	Infector	* Foley_Infector_Roar_C * Foley_Infector_Wings	앞에 셋던 파일에 필터를 추가하여 새로운 소리로 디자인.	다른 시체 감염시키는 중인 infector		00:44~00:47sec
21	인게임	UI	UI, Foley	Quest, Isaac, Slasher	* UI_Quest_Complete * Issac_Foley_Footstep * Foley_Slasher_Voice_Death	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_Get_Emergencykit		아이템 드랍		00:47~00:47sec
23	인게임	이동	Foley	Isaac	* Foley_Issac_Weapon_SWS_Reload * Foley_Issac_Footstep	무기 재장전하며 다음 지역을 준비하는 Isaac	다음 지역으로 이동하는 Isaac		00:48~00:50sec