

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

음향 현지화 작업에서 살아남기

Corinne Isabelle

Le Dour

2007년 2월 12일

http://www.gamasutra.com/features/20070214/ledour_01.shtml

빌리 와일더 감독의 선셋 대로(Billy Wilder's Sunset Blvd.)에 등장하는 노마 데스몬드(Norma Desmond, 글로리아 스완슨[Gloria Swanson])의 대사 중 다음과 같은 내용이 있다. “우리는 대화할 필요가 없어요. 서로의

얼굴을 보면 되니까!” 서로 대화가 필요한 수많은 언어의 비디오 게임이 있다는 현실을 제외하고는 어느 정도는 맞는 말이다.



당신이 게임 속의 음침한 골목에서 경비병을 저격하거나, 미리 렌더링된 폭발 장면이 등장하는 새로 나온 어드벤처 게임을 시작했다거나, 레벨의 보스를 물리쳤다면 게임의 인공지능은 미리 스크립트로 짜여진 이벤트를 발생시켜 다음에는 어떤 일을 해야 할지 알려주는 장면이 등장할 것이다. 음향적인 측면에서 보자면 지난 몇 년간 대작 게임들은 거의 10,000 줄이 넘는 녹음된 대사를 가지고 있었다. 차세대 플랫폼이 등장하고 유통사가 대량의 콘텐츠에 투자하면서 이런 추세는 인공지능이 오디오베이스(Audiobase¹)와 대사의 변형판들을 얼마나 효율적으로 관리할 수 있는가에 따라 중, 장기적으로 계속 이어지고 있다.(하지만 이 업계에서 장기적이란 말은 그리 길지 않은 시간을 말한다.)

게임이나 동영상에 등장하는 대사를 현지화(Localizing)하는 작업은 돈이 많이 들고 보통은 끝나야 할 다른 일들이 산더미처럼 쌓여있을 때 진행되기 때문에 매우 어려운 일이다.(보통 게임이 다 완성되지 않았을 때 작업한다.) 이런 어려움들은 근본적으로 게임의 수준이 높아지면서 생기기도 하지만 탁상공론으로 끝날 수도 있는 레벨 디자인, 프로그래밍, 애니메이션, 스크립트 작성(그리고 여기에 적어놓지 않은 다른 수많은 작업들)의 복잡함 때문에 생기기도 한다. 유통사의 갑작스러운 게임내용 변경요청과 이미 불안감에 시달려 잠이 부족한 팀에게 개발 일정이 4 주나 늘어나는 것도 스트레스를 가중시킨다.

대사를 현지화한다는 것은 곧 번역, 캐스팅, 녹음, 언어 검수를 할 외부 인력들과 작업을 해야 한다는 뜻이며 그런 외부 인력들의 작업 일정도 거의 변경될 가능성이 없는 납기일에 맞춰야 한다는 뜻이다.

음향과 영상을 현지화하는 작업은 최고수준의 관리를 필요로 하는 작업이다. 일례로 “해리가 샬리를 만났을 때(When Harry Met Sally)²”에 등장하는 해리 번즈(Harry Burns, 빌리 크리스탈[Billy Crystal])와 같은 경우는 정말 최악이다. 최고수준의 관리란 곧 관리를 안 하는 것이라고 오해하는 사람들 말이다. 특히나 요즘처럼 “동시 출하(Sim Ship)³”되는 게임이 증가하는 시대에는 이런 경향이 더욱 심화되고 있다. 최소한 세계시장을 노리고 수익을 빨리 내야 하는 AAA급 게임들은 게임의 완성 단계(아니면 완성 단계 직전)에서 현지화 작업을 시작하며 이는 최종적인 건물의 청사진이 없는 상태에서 집을 지으려는 것과 마찬가지다.

본 아티클은 원본과 현지화된 버전의 관계를 집중조명하고 상황이 악화되는 것을 막기 위한 조언을 제공하는 것에 목적을 두고 있다.

1. 일정 & 예산 편성

1.1 우선 (매우) 간략하게 요약한 음향 제작 과정을 살펴보자.

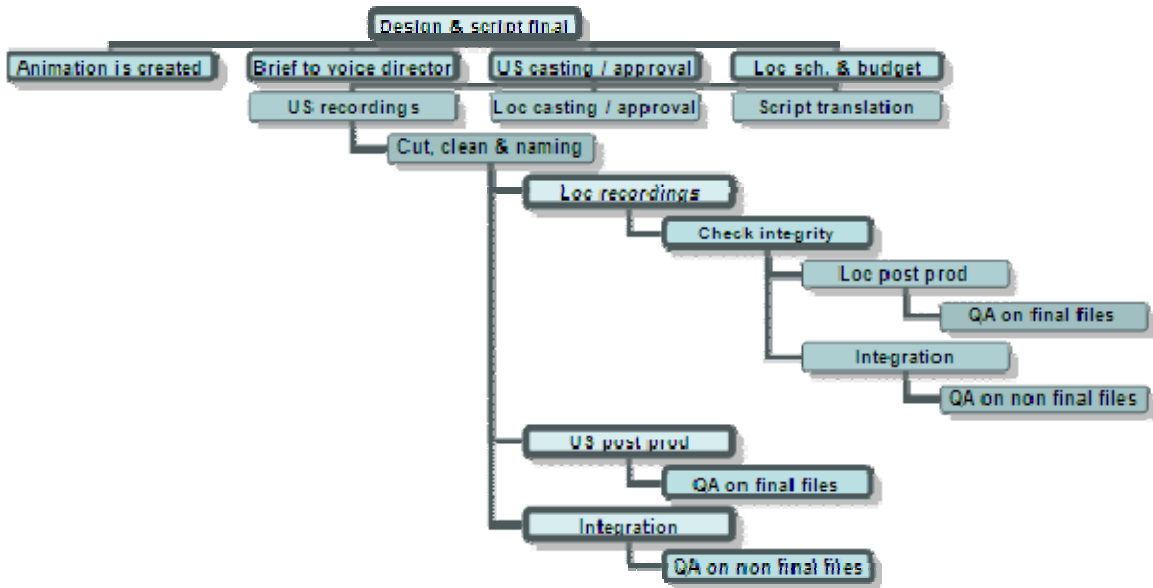


그림 1: 음향 제작 과정

- 디자인을 확정하고, 캐릭터 개요(Character Brief) 작성이 완성되며, “원본” 버전의 “최종” 녹음 대본을 완성한다.(원본이 영어라고 가정하자.) 가끔 임시 음성을 기반으로 동시에 애니메이션을 만드는 경우도 있다. 음성 감독을 고용하고 게임의 구조와 “느낌”에 대한 브리핑을 해준다.
- 내부/라이선스 소유자/유통사의(가능 하다면) 허가를 받아 영어권 성우의 캐스팅을 시작한다.
- 음성 녹음을 시작한다.(내부에 녹음 시설을 갖추고 있다면 직접 할 수도 있고 녹음 시설이 없다면 계약을 맺은 스튜디오에서 시행한다.) 원시 녹음(Raw Session)을 전달받은 후 편집(잡음과 숨소리 제거 등)하고 이름을 붙인다⁴. 작업 관리자(Keepers⁵)를 선정한다. 동영상 장면에 들어갈 대사들은 편집을 위해 애니메이션 부서로 넘긴다. 이제 음성 현지화 작업에 참조할 영어 오디오베이스가 완성되었으며 기타 언어권의 음성녹음보다 영어가 선행되어야 하는 이유는 다음과 같다.

영문 대사들은 각 언어의 대사 길이에 참조하기 위해 사용된다.(Time references, 1.3 참조) 애니메이션을 5 개 국어에 맞추는 것은 불가능하다⁶. 만약에 그렇게 할 수 있다고 해도 사용할 수 있는 디스크 공간은 한정되어 있다. “아무 기준 없이” 녹음을 한다면 각각의 언어마다 길이가 틀려질 수 밖에 없다. 그러므로 현지화된 대사들이 서로 동일한 길이를 가지게 만들기 위해 영문 대사가 필요한 것이다.

또 각 언어별 “사운드 데이터뱅크(Sound databank)”는 데이터 관리를 용이하게 하고 메모리 사용량을 최적화하기 위해 동일한 크기를 가져야 한다. 게다가 각 언어권의 성우들이 녹음하기 전에 영문 대사를 들어보고, 파형의 실제 모습을 화면으로 비교해 보면 더 쉽게 적응할 수 있다.

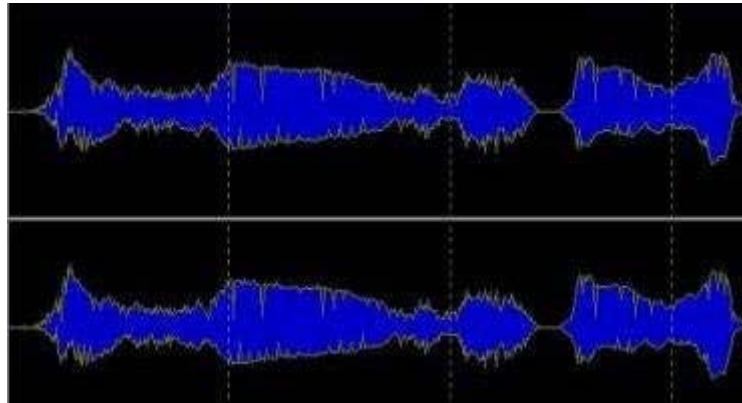


그림 2: 오디오 파형

항상 관리자를 선정할 시간이 있는 것은 아니다.(시간이 오래 걸린다.) 관리자를 선정할 수 없을 때는 나중에 알맞은 음성을 고를 수 있도록 각 언어별로 모든 대체 장면에 대한 음성을 “그대로 녹음”해야 한다.(애니메이션이 최종적으로 완성되지 않았을 때 자주 이런 상황이 발생한다.)

이럴 때 원본 녹음이 있으면 음성 녹음 시에 참고할 수 있고 결과적으로 녹음 시간을 단축시켜준다. 그러므로 영문 녹음 시간은 현지화 음성 녹음 시간보다 더 오래 걸리는 것이 일반적이다.

영문 음성과 동일하게 현지화된 오디오베이스는 같은 폴더 구조, 동일한 파일 이름, 동일한 파일 개수로 일관성 있게 만들어야 한다.

일관성 있게 제작하면 차후에 후반 작업(Post Production) 및 통합(Integration) 작업 시 매우 편리하게 사용할 수 있을 것이다.

영문 음성 녹음이 끝난 후 다시 녹음(Retakes⁷)해야 할 대사가 너무 많아지지 않도록 주의해야 한다. 음성을 다시 녹음하는 것은 녹음할 언어의 수에 비례하여 비용(스튜디오, 엔지니어, 성우, 음성 감독)이 늘어난다는 것을 명심해야 한다.

- 현지화 작업이 시작되면 캐스팅을 하고 대본 번역을 한다. 일단 현지화 업체⁸쪽에서 모든 준비를 마치면(대본 번역과 영문 오디오베이스) 업체에서 녹음을 시작할 것이다.
- 녹음된 오디오베이스는 무결성과 품질 검수를 위해 개발사로 보내진다.(모든 녹음이 끝났는 지와 품질을 확인한다.) 파일들은 영문판과 동일한 방식으로 후반 작업을 거치게 된다. 이런 과정을 마친 후 통합(Integration) 작업으로 넘어간다.
- 그 다음에는 검수와 디버그 작업을 시작한다. 참고로 만약 후반 작업이 매우 중요하고 음성에 특수 효과를 많이 입혀야 한다면 시간을 절약하기 위해 드라이 파일⁹ 상태로 우선 통합해도 된다. 하지만 실제 게임 환경에서 확인한 것은 아니기 때문에 드라이 파일은 결국에는 최종 파일(효과가 입혀진 음성, 최종 편집이 완료된 동영상)로 대체해야 한다.

1. 오디오베이스(Audiobase): 게임에 사용하기 위해 녹음한 모든 대사들의 집합

2. 당연히 해리가 여자를 대하는 방법을 말하는 것이다.

3. 동시 출하(Simultaneous Shipping): 원본과 현지화된 버전이 동시에 출하되는 것.

4. 원시 녹음은 CHAR1_Intro_001 과 같이 이름을 붙인 한 개의 개별 파일로 잘라내야 한다.

5. 게임에 대체 장면(Alternative takes)이 있다면 관리자(Keeper)를 선정해야 할 필요가 있다.(자신의 요구를 만족시켜줄 수 있는 사람으로)

6. FIGS(프랑스어, 이탈리아어, 독일어, 스페인어) + 영어. PAL 버전에서는 보통 이 5가지 언어를 사용한다. 물론 언어의 가짓수는 더 늘어날 수도 있다.

7. 추가적인 녹음 과정(대사를 빼먹었거나, 품질이 나쁘거나, 대사 중간에 다른 것이 끼어들어가 있다던가 등)

8. 각 언어별로 게임을 번역, 캐스팅, 녹음할 현지 서비스 업체.

9. 특수 효과가 적용되지 않은 파일.

1.2 비용 계산과 오디오 분류

음향 현지화 작업에는 돈이 많이 든다. 이것은 거의 현지화 예산의 50에서 70% 가까이 차지하며 (규모와 플랫폼 종류에 따라), 그에 반해 번역은 단지 10에서 15% 정도만 차지할 뿐이다.



언어 검수(Linguistic QA)는 게임의 규모와 수준, 발매되는 플랫폼의 종류에 따라 달라지기 때문에 쉽게 단정지을 수가 없다.(하지만 주요 플랫폼 현지화 예산의 10% 정도를 차지한다고 가정해보자.) 현지화 예산의 나머지 부분은 내부 자원에 할당된다.(프로젝트 관리, 오디오와 비디오 통합, 디버깅, 추가적인 프로그래밍 등)

참고: 물론 직접 모든 플랫폼에 대한 테스트를 하는 대신에 번역하고, 녹음하고, 후반 작업을 하는 것을 단 한 번만 할 수도 있다.(플랫폼에 종속된 대사가 없는 한)

이제 음향 현지화 작업을 비싸게 만드는 요인들을 살펴보자. 음향을 녹음하는 작업에는 성우, 음성 감독, 사운드 엔지니어, 녹음 매니저 등의 전문인력이 필요하고 매우 정교한 시설과 장비들이 필요하다. 게다가 이런 인력과 시설(스튜디오)는 보통 지구 반대편에 위치해있는 경우가 많고 전문가들과 함께 작업을 하려면 노동법이나 노동 조합을 무시할 수도 없는 노릇이다.

당연하게도 비디오 게임의 메커니즘을 이해하고 있는 숙련된 현지 더빙 성우, 음성 감독도 필요하고 확실한 일정 계획에 맞춰 작업을 진행할 지원팀/기술팀도 필요하며, 비용을 들인 만큼 좋은 품질을 이끌어내야만 한다. 싸구려 성우를 쓰고 녹음 품질도 안 좋다면 대사에 아무리 많은 특수 효과를 입히고 음악으로 낮은 품질을 감추려 해도 게임에 악영향을 끼칠 것은 분명한 일이다. 품질에 대한 경계선을 그어놓고 그 경계선은 절대로 넘지 말아야 한다.(사운드팀과 유통사가 기준을 정해줄 수도 있을 것이다.)

현지에 있는 업체가 더 많은 인력 풀(Talent Pool)을 가지고 있고 해당 시장에 대해 더 잘 알고 있으므로 현지 업체를 활용하는 것이 좋다. 독일인이 미국의 서부 사투리 흉내를 내면서 말하는 것을 듣고 싶지 않다면 말이다. 그리고 현지화 음성 녹음은 최단기간에 이루어져야 하므로 상당히 돈이 많이 든다. 영문 녹음은 보통 첫 번째 납품의 3,4 주 전에 시작할 것이다.(모든 작업이 문제없이 진행된다고 가정했을 때) 이 작업을 얼마나 길게, 어느 시점에서 시작하느냐와 얼마의 분량을 다시 녹음하는지, 후반 작업의 작업량은 어느 정도인지, 오디오 버그는 몇 개나 발생했는지에 따라 현지화 음성 녹음을 엄청나게 짧은 시간 안에 마쳐야 할 수도 있다. 영문 녹음은 보통 현지 녹음보다 3 배 정도의 시간이 더 걸린다.

일정을 대략적으로 계획하고 예산을 편성하려면 업체 쪽에서 견적서를 문서로 보내줄 수 있도록 견본을 제공해야 한다. 각 오디오 항목은 다음과 같은 특성을 가지고 있다. 립싱크 녹음은 돈이 더 많이 들고 계획을 확실하게 잡아야 한다. 인공지능 대사 녹음은 성우에게 매우 힘든 일이다. 엄격한 길이 제한을 가지고 있는 대사는 녹음에 시간이 더 걸린다. 다음은 업체에서 요구사항과 비용을 산정할 때 도움이 되는 필수적인 정보의 대략적인 분석이다.

비용은 해당 국가의 인건비와 통상적인 수수료에 따라 달라질 수 있다는 점을 참고하라.

- 전체 줄(line) 수와 녹음할 전체 단어 수(모든 항목)

이 정보는 전체 작업기간을 산정하는데 도움이 된다. 평균수치는 그리 믿을게 못되지만 참고용으로 일단 개략적인 수치를 언급해 두겠다. 2,500 개의 파일(15,000 단어)을 녹음하는 데는 전문적인

스튜디오라면 준비에 필요한 2 일과 현지화된 오디오베이스를 전송하기 위해 규격화하는 시간을 포함해서 약 6 일 정도가 소요된다.

녹음 작업에 소요되는 비용은 일일 스튜디오 사용료(장비와 인력)가 450€에서 900€(\$585 부터 \$1,170)까지 다양하며 규격화(Harmonization) 작업은(자르고 잡음을 제거, 파일 이름 부여) 하루에 250€에서 600€(\$325 부터 \$780)까지 다양하다. 몇몇 스튜디오는 파일 당 비용을 산정하지만 이런 경우에는 드물게 이득이 되기도 한다.(이럴 때는 보통 업체 쪽에서 하청업자를 고용한다는 뜻이다.)

- 대사 분석과 항목별 단어 수

작업 기간과 비용을 산정할 때 영향을 미치므로 더 세부적인 정보를 제공해 줘야 한다.

인공지능 대사(AI cues, 스크립트 되거나 미리 렌더링 된 대사를 제외하고 인공지능에 의해 선택되는 대사들)에는 다음과 같은 것들이 포함된다.

“**고함 소리**”나 “**자연적인 소리**” - 이것들은 보통 문장으로 구성되어 있지 않으며 의성어와 같은 소리가 이에 포함된다. 이런 소리에는 비명 소리 등이 있다. 이런 소리는 본질적으로 번역할 필요가 없다.(하지만 드물게 아시아 계통의 언어와는 맞지 않는 경우가 가끔 있기 때문에 현지화를 시켜야 할 경우도 있다.)

세상이 완벽하다면야 이런 것들을 녹음할 필요가 없겠지만(그냥 모든 현지화된 버전에서 영문 음성을 사용하면 된다.) 그랬다가는 짜증나는 음성 불일치 문제가 발생하게 된다. 혹시 이런 대사가 엄청나게 많고 일정에 뒤쳐져 있는데다가 돈까지 까먹고 있다면 녹음을 안하고 그냥 넘어가도 된다. 물론 사운드 디자이너야 플레이어에게 다양한 소리를 들려주고 싶어하겠지만 비슷한 대사가 10 개 있을 때 그 중에 3 가지만 사용하는 경우도 흔하다. 그러니 소리를 몇 개 없애버리려면 이런 것을 제외시키는 게 좋을 것이다.

참고: 게다가 이런 소리를 녹음하는 것은 매우 지루하고 지치는 일이다. 성우는 자신의 성대를 망칠 작정을 하지 않고는 고함 소리를

연속으로 1 시간이나 2 시간 이상은 녹음할 수가 없다.(같은 날에 다른 녹음 작업이 있다거나 연극 같은 것에 출연하고 있다면 더 짧아진다.)

한 줄짜리 대사 - 정해진 인공지능 상태에서 캐릭터가 말을 하거나 플레이어가 조종할 수 없는 캐릭터의 다양한 반응을 표현하기 위해서 사용되는 짧은 문장이다. 이것들은 보스전에서의 도발용 대사, SWAT 지휘관의 경고 대사 등에 사용되며 멀티 플레이 게임에서 광범위하게 사용된다. 이런 대사는 번역을 해야 하며 모든 언어로 녹음을 해야 한다.

“침입자다! 반복한다, 본부에 침입자가 있다!”

“증원 병력을 보내달라!”

“아군한테 쏘지마!”

“수류탄 투척!”

“네 실력은 이 정도밖에 안되냐?”

참고: 인공지능 대사는 거의 자막처리 되지 않는다. 왜냐하면 보통 게임을 플레이 하는 게이머들은 글을 읽기보다는 게임을 즐기는 것에 더 집중하기 마련이며 이런 대사들은 동시에 여러 개가 재생될 수 있기 때문에 자막이 서로 겹칠 수 있기 때문이다.

주변 대사(Ambient Dialogue)

이런 종류의 대사는 게임의 배경이 마치 살아있는 것과 같은 느낌이 들도록 해주는 역할을 한다. 예를 들면 두 명의 용병이 자신들의 수당이 얼마나 낮은지 대화하거나, 자신의 상급자를 욕하거나, 상인과 손님이 시장에서 흥정을 하는 것 등의 대화가 주변 대사에 속한다. 보통 이런 대사는 플레이어가 대사가 시작되는 특정 지역에 도착하면 재생되는 식의 위치에 따라 재생된다. 플레이어가 해당 지역에 점점 가까워지면 대사의 음량이 커지는 식으로 말이다. 이 대사도 보통 자막처리 되지 않는다.

스크립트 된 이벤트(Scripted Events)

스크립트 된 이벤트는 게임 내에서 이야기 진행을 위해 카메라와 시점이 일반적으로 고정된 상태에서 플레이어가 강제로 전체 장면을 모두 봐야 하는 게임 내의 장면들에서 등장한다. 이런 장면과 대화는 특정 조건 하에서 재생되도록 프로그래밍된다. 게임에서 이런 종류의 대사를(“중요 패스[Critical path]”라고도 한다.) 자막처리 한다면 이런 대사의 작업을 최우선적으로 해야 한다.

이런 대화는 전체가 한 개의 파일(대화 전체가 한 개의 트랙으로 편집되어 있는)로 되어 있을 수도 있으며 이런 경우에는 모든 언어를 정확히 동일한 형태를 가지도록 편집에 주의를 기울여야 한다. 이것이 각각의 언어별 파일의 이름을 동일하게 맞춰야 하는 이유이며 파일의 이름을 동일하게 맞춰놓으면 일본어나 이탈리아어를 모르는 편집자라고 하더라도 대사를 편집할 때 효율적으로 작업할 수 있으며 위험 부담이 낮아지게 된다. 또 다른 형태는 하나가 재생된 후에 다른 대사가 재생되는 여러 개의 트랙을 사용하는 것이다. 이런 경우에는 오류를 수정하기 쉽지만(대화 전체를 다시 편집하지 않아도 된다.) 파일이 재생되지 않는다거나, 중간중간 끊긴다거나, 엉뚱한 언어로 된 대사가 재생된다거나 등의 문제가 발생할 수 있다.

고해상도 동영상(컷신[Cut scenes])

이것은 오디오/비디오 제작의 ‘롤스로이스’라고 할 수 있으며 보통 레벨의 시작과 끝에 사용되고 최고의 품질을 유지하려고 노력한다. 이런 장면은 애니메이션된 클로즈업 화면이 등장하며 가끔 립싱크를 해야 할 경우도 있다. 그리고 립싱크를 해야 한다면 녹음에 화면이 필요한데, 이 말은 곧 애니메이션이 완성되어 있어야 한다는 말이다.(임시적인 텍스트와 특수 효과를 가지고 녹음할 수도 있다.)

여기서 발생하는 주된 문제점은 애니메이션을 작업의 거의 진행된 후반에나 받아볼 수 있다는 것이며 때문에 동영상을 위해 별개의 녹음 작업을 해야 한다는 것이다. 이 작업은 스튜디오, 음성 감독, 성우들을 다시 불러야 하기 때문에 좀 더 돈이 많이 들고 스트레스도 많이 받는다. 후반 작업팀도 작업할 시간이 더 적어지기는 하지만 시도는 해볼만한 일이다.

동영상을 제작하는 것은 매우 돈이 많이 들기 때문에 보통 길이가 짧으며 대사도 별로 없다. 그러니 추가적인 녹음 작업을 한다고 해도

그리 오래 걸리지는 않을 것이다. 일단 장면이 확정되었다면 규격이나 자막 문제에 대한 걱정은 거의 안 해도 된다.

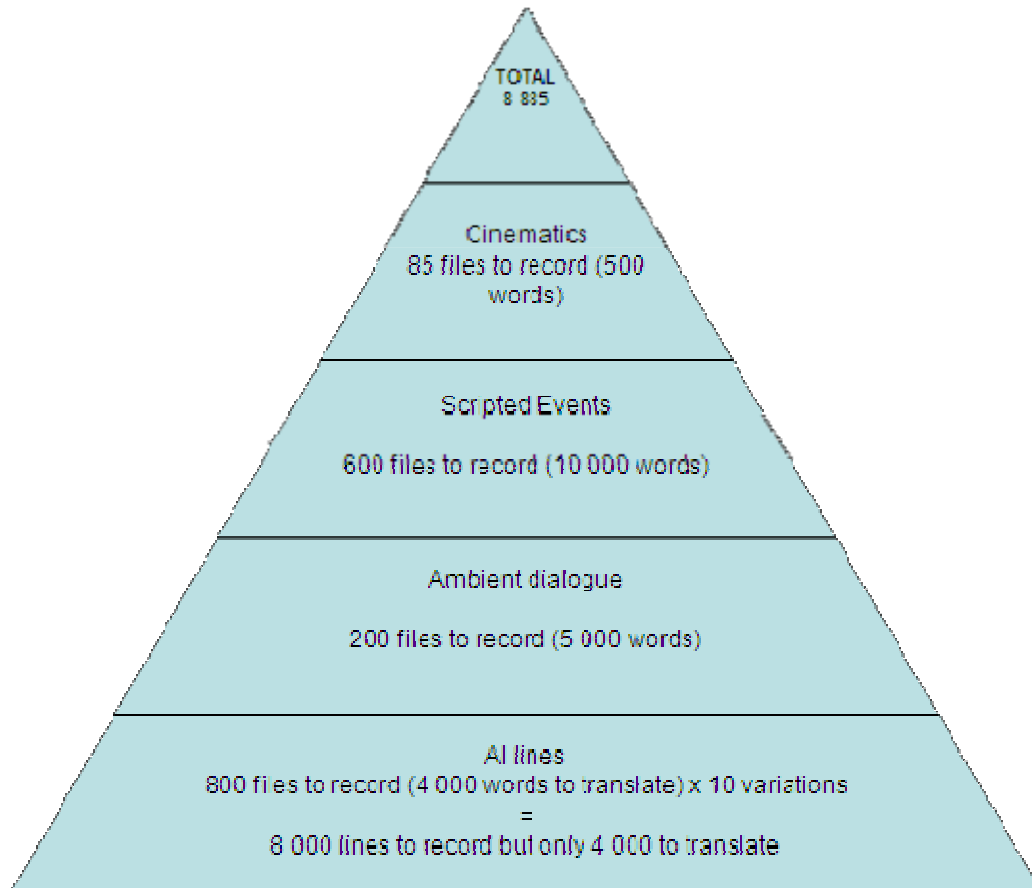


그림 3: 보통 규모의 FPS 에 대한 분석

- 캐스팅할 캐릭터의 수

원한다면 업체 쪽에 이미 녹음되어 있는 샘플을 요구할 수도 있고 실제 오디션을 거쳐 캐스팅을 할 수도 있다.(이런 비용은 보통 프로젝트 관리 비용에 포함되어 있다.)

실제 오디션을 거쳐 캐스팅하는 것은 스튜디오에서 성우와 음성 감독을 활용해야 하므로 비용이 많이 든다. 캐스팅 비용은 성우의 최저 임금에 따라 매우 다양하다. 인건비가 비싼 국가에서라면 10 명을 캐스팅하는데 3,000€(\$3,900)가까이 들어갈 수도 있다. 하지만 성우 간의 조화를 보고 싶을 때는 매우 유용한 방법이며

상상력이 부족한 라이선스 소유자나 유통사의 승인을 빨리 얻고 싶을 때에도 아주 유용하다.

- 캐릭터의 수

당신이 은행을 털었다거나 스티븐 스피버그(Steven Spielberg) 정도의 예산을 가졌다면 모를까 성우 한 명당 하나의 배역만을 맡기는 것은 비현실적이다. 스튜디오 쪽에서는 한 명의 성우에게 여러 가지의 역할을 맡긴다.(보통 1:4의 비율)

수수료와 노동법은 국가별로 다르지만 대사가 모두 보이스 오버 처리라면 성우의 인건비는 항상 현지화 오디오 예산에서 상당한 부분을 차지하게 될 것이다.(30% 가량)

1.3 녹음 제약 사항

자신이 원하는 것과 녹음 명세에 대해 구체적인 목록을 작성하라.

- 성우와 마이크 간의 거리
- 마이크의 종류/제조 회사
- 레벨과 음량 설정
- 스튜디오 환경(녹음실 크기 등)
- 편집(Cut & Clean) 규칙: 불필요한 무음 부분을 없애기 위해 어디를 어떻게 자른다, 허용 가능한 잡음 수준 등
- 납품을 위한 규격(예를 들어 wav 48/24)과 폴더 구조: 각각의 파일은 캐릭터와 항목별로 정리되어 있어야 한다, 비디오는 화면과 일치된 트랙을 가진 Pro Tool이나 Pyramix 세션으로 되어 있어야 한다.



이런 기술적인 사항들은 매우 중요하다. 이런 점들은 전체적인 일관성과 후반 작업에 들어가는 시간을 매우 많이 줄여준다. 위

사항들을 지킨다면 최종 M&E(음악과 효과) 작업에서 파일을 더 손질하지 않아도 될 것이다.

필요하다면 이런 목록이 번역될 수 있도록 작업 초반에 보내주도록 하라.

시간은 디스크 공간 관리, 스트리밍에만 중요한 것이 아니라 애니메이션을 최적화하는데도 매우 중요하다. 시간을 잘 지킬수록 더 많은 영문과 현지화된 오디오를 녹음할 수 있을 것이다.(그리고 더 오래 녹음 작업을 할 수 있다.) 시간에 대한 제약사항은 애니메이션팀의 협조를 받아 리드 사운드 디자이너(Lead Sound Person)가 결정한다. 최종적으로 번역가는 제약사항들과 일치하도록 어느 정도까지 문장을 변경할 수 있고 몇 음절까지 한 대사에 넣을 수 있는지 알아야 한다.

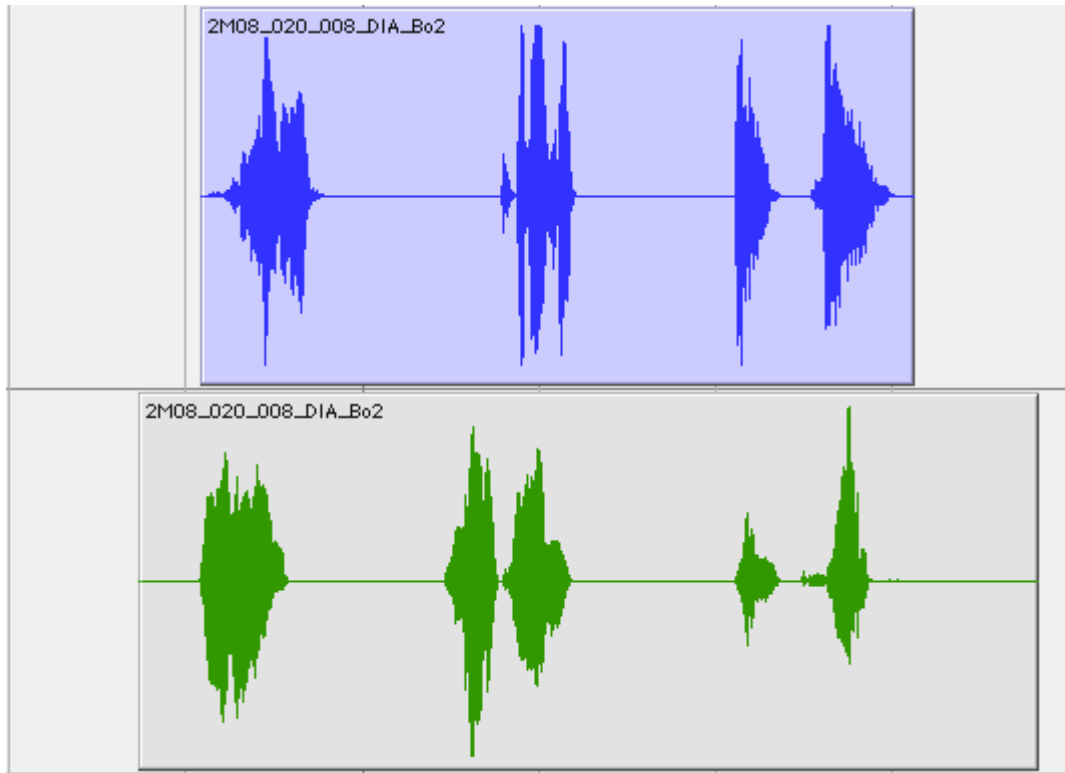
- 보이스 오버(Voice Over, VO)

이상한 일이지만 화면과 별로 연관성이 없는 인공지능 고품 소리와 한 줄짜리 대사에는 제약사항이 없다. 대사를 말하는 캐릭터가 화면에 잘 보이지 않기 때문이다. 대사가 실질적으로 대충 비슷한 길이를 가져야 하기는 하지만 그다지 정확하게 맞출 필요는 없다.

- 시간 제약(Time Constraint, TC)

현지화된 파일은 영문판에 비해 +/-10%가량 길거나 짧아도 된다. 이것은 동작과 대사가 어긋나는 문제는 방지하는 안전장치로 많이 사용된다. 예를 들어 캐릭터가 경비병을 뒤에서 공격하고 경비병이 쓰러질 때 신음 소리를 내겠지만 경비병이 죽은 후에 신음 소리가 나지 않으면 더 멋질 것이다. 차이점이라면 총돌, 점프, 타격 되는 것이 화면에서 실제로 아주 잘 보인다는 점이지만 초인적인 귀를 가진 것이 아닌 한에는 TC 대사와 STC 대사의 차이를 못 느낄 것이다. 하지만 파형을 확대해서 보면 확실한 차이를 알 수 있다.

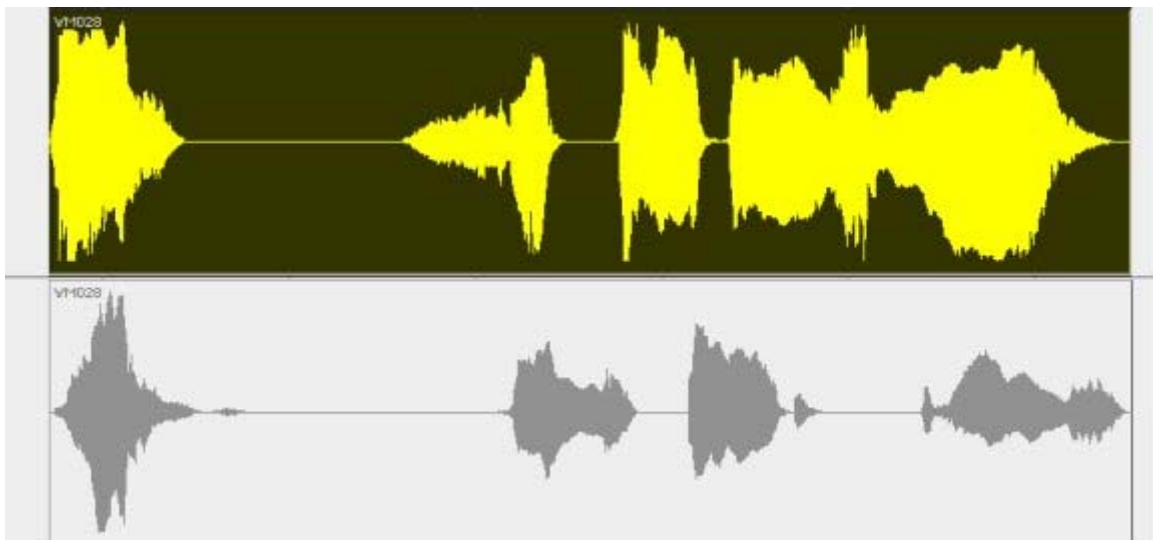
그림 4: 파란색 파형은 영문, 녹색 파형은 현지화된 파일.



- 엄격한 시간 제한(Strict Time Constraint, STC)

영문 파일과 현지화된 파일의 길이가 일치해야 한다.(정확하게) 이것은 보통 클로즈업 장면이 없는 스크립트 된 대화에서 사용된다.

그림 5: STC 파일



- 사운드 싱크(Sound Synch, SS)

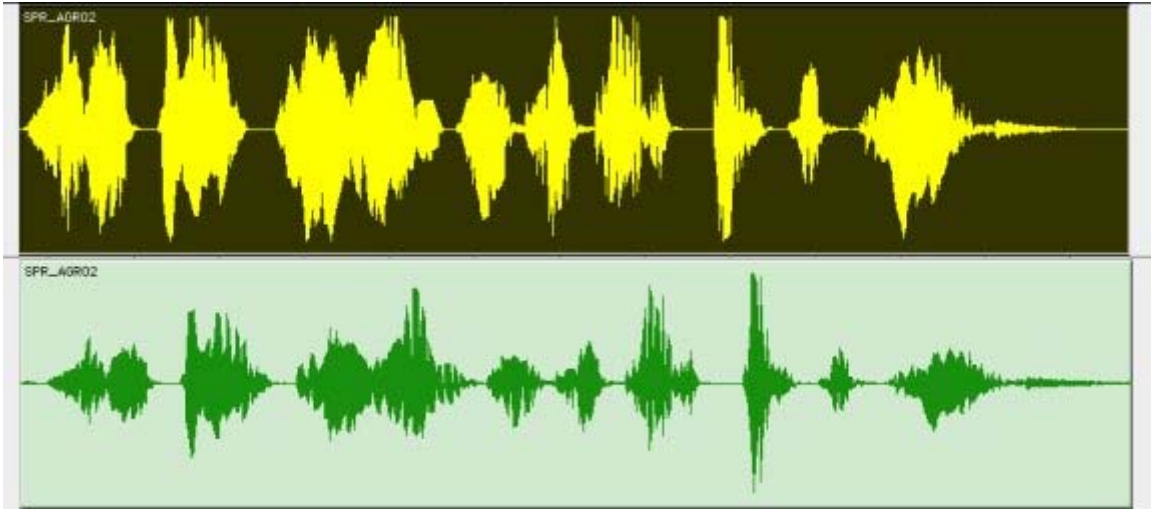
SS는 영문 파일에 존재하는 무음 부분까지 동일하게 맞추는 더욱 더 심각한 STC라고 할 수 있다. 이 점은 두 개의 파형을 서로 비교해보면 길이와 형태가 동일하기 때문에 확실히 알 수 있다. 이것은 어떤 캐릭터가 전화기에 대고 소리를 지르는 것처럼 애니메이션과 대사가 복잡할 경우에 사용된다. 캐릭터가 아무 소리도 안 나는 부분에서 팔을 휘두를 수는 없지 않는가? 만약 거대한 입이 말하는 것을 클로즈업한다면 입이 열렸을 때 말소리가 나와야 할 것이다. 사운드 싱크는 보통 아동용 게임에서 자주 사용하며 립싱크의 (좀 더 돈이 덜 드는) 변형판이라고 생각해도 된다. 제약사항이 더 많아질수록 번역가와 성우들이 더 힘들어진다는 것에 유의하라.

- 립싱크(Lip Synch)

고해상도 동영상에서는 캐릭터의 얼굴 애니메이션이 엄청나게 길기 때문에 립싱크를 시켜야 하지만 (다행스럽게도) 모든 대사를 맞춰야 하는 것은 아니다. 최상의 방법은 이미 화면에 대사가 맞춰진(타임 코드에 맞춰진) 영문 버전을 준비해놓는 것이다. 그러면 현지화 스튜디오는 단순히 동일한 파형을 갖도록 대사 트랙을 맞추기만 하면 된다. 아래 그림은 스페인어(보라색)가 영문(파란색) 버전과 동일하게 맞춰진 것이다. 이렇게까지 하면 M&E 작업을 진행하기 위해 여러 가지 재료들을 믹싱할 준비가 거의 끝난 것이다.(그림 6: 싱크 세션 참조)



그림 7: 2 개의 립싱크 파일



1.4 견적과 예산

작업주문서(Purchase order)를 발행하려면 작업의 상세한 분량과
요금을 알아야 한다. 요금을 흥정할 수 있다면 작업의 분량이 중요해
진다. 다음은 사운드 작업의 비용을 나타낸 것이다.(한 언어당)

Name of the project			
Main platform			
Total number of files	2 500		
Total number of words	15 000		
Number of characters	20		
Number of STC words	7 500		
Number of VO words	7 500		
Delivery format	TBC		
Dates	TBC		
Currency	€		
	RATES	QUANTITIES	PRICE
Casting			
Preparation	440 per day	1 day	440
Translation	0,11 per	654 words	72
Voice direction	500 per day	1 day	500
Actors fees			1 500
Studio (including staff)	500 per day	1 day	500
Recordings			
Preparation	440 per day	2	880
Script translation	0,11 per	15 000	1 650
Voice direction	500 per day	6	3 000
Studio (including staff)	500 per day	6	3 000
Actors fees			5 200
Cut & clean, naming	440 per day	2	880
Special effects	TBD	NA	
			17 622
Project management	10%		1 762
	TOTAL		19 384

어떤 업체는 30%나 그 이상을 선금으로 요구하기도 한다는 점을 유의하라. 예산과 일정에 맞춰 견적을 새로 뽑는다면 작업 분량이 변경될 수 있다. 이것이 바로 현지화 작업 예산을 관리하는 사람이 항상 전체 조직 편성을 담당해야 하는 이유이다.

하지만 아직 오디오 예산 편성은 끝나지 않았다. 예산에는 다음과 같은 비용이 추가된다.(내부나 외부에서 사용할 비용)

- 현지화된 오디오베이스 확인(전체적인 품질, 무결성): n 작업일 x 언어 수
- 현지화된 오디오베이스 후반 작업(특수 효과, 편집)
- 동영상을 위한 추가 녹음: n 가지의 언어

- 영상 편집: n 작업일 x 언어
- 자막 작업: n 작업일 x 언어
- 통합(Integration): n 작업일 x 언어
- 사운드 디버그: n 작업일 x 언어

2. 템플릿 문서의 작성과 활용

잘 정리된 문서는 다양한 장점을 제공해준다. 일관된 방식으로 정보가 제공되면 자료를 좀더 편하게 처리할 수 있으며 새로운 프로젝트가 시작될 때마다 모든 것을 새로






시작해야 할 필요도 없다. 또한 후반 분석을 실시할 때도 서로 비교가 가능한 것들끼리 비교를 할 수 있기 때문에 상당한 도움이 된다.

2.1 캐스팅

캐릭터 요약(Character Brief)

현지화 업체에서 성우를 캐스팅하기를 원한다면 고려할 점에 대한 정보를 제공해줘야 한다. 하지만 이 문서는 이미 영문 버전이 존재할 테니 그리 어려운 일은 아니다. 단지 현지화와 관련된 질문에 답을 해줄 수 있도록 약간만 다듬으면 된다.

이제 표의 항목들을 자세히 살펴보자.

NAM E	SE X	VOICE AGE	TYPE	ACCENT	DESCRIPTION & REFERENCES	VISUAL(S)
Kelly	F	25 - 45	Starfish	None but slight lisp	Kelly is a goofy and hyperactive starfish. She met Cal and Bob at submarine kindergarten. She doesn't seem aware of her little speech impediment and is extremely chatty. She's the one coming up with solutions and saving the day etc. Talent ref. Cameron Diaz, Kate Winslet	
Cal	M	25 - 45	Goldfish	None	Bob's best friend, he likes to think of himself as "the boss". His dad used to run the pearl union at the shell company before he got hit by a hammerhead shark etc. Talent ref. Matthew Perry in <i>Friends</i>	
Bob	M	25 - 45	Goldfish	None	Woody Allen of the underworld etc. Talent ref. Billy Crystal in <i>Monsters Inc.</i>	

캐릭터가 항상 인간일 이유는 없으며 동물, 외계인, 괴물일 수도 있는 것은 말할 필요도 없다. 음성 연령대는 단지 음성 영역을 참조하기 위한 용도일 뿐이다. 대부분의 국가에서 아동을 캐스팅하는 것은 취업 제한 때문에 매우 골치 아픈 일이며 젊은 성우들은 유연성이 별로 없고 빨리 지친다. 스튜디오는 그 점을 잘 알고 있기 때문에 아동이나 아주 나이가 많은 사람의 역할을 잘 소화해낼 수 있는 성우들의 풀(Pool)을 가지고 있다.

억양은 어떤 언어에는 어울리고 어떤 언어에는 어울리지 않으며 어색한 발음을 하지 않는 좋은 성우는 찾기가 어렵기 때문에 좀 까다로운 문제이다. 나는 전에 1 인칭 슈팅 게임을 작업할 때 어울리지 않아서 모든 용병들의 아시아식 억양을 유럽 버전에서 모두 빼버린 적이 있다. 시험해 본 결과 그런 형식의 게임에서는 너무 만화 같은 느낌이 들었었다.

어떤 상황에서는 전혀 무의미한 일이기 때문에 어떤 억양을 사용할지 다시 생각해봐야 할 수도 있다. 영문 버전의 *니모를 찾아서(Finding*

Nemo, Disney / Pixar 2003)에 등장하는 청소 새우 자끄(Jacques the hermit crab)는 프랑스 태생이라 “다~양연히 매~애우 강한 프랑스식 억양”을 사용했다. 당연히 이런 것이 프랑스어 영화나 프랑스어 게임에서 통할 리가 없었다. 그래서 캐릭터의 특수성과 “귀여움”을 살리기 위해 결국에는 남부 프랑스 억양(마르세유)을 사용하기로 결정됐다.

몇몇 게임들은 지역색을 나타내기 위해 외국어 대사를 사용하기도 한다. 이런 것은 *콜 오브 듀티(Call of Duty)*나 *스플린터 셀(Splinter Cell)*과 같은 현실적인 배경을 가진 전쟁과 액션 게임에서 좋은 효과를 나타낸다. 하지만 독일어 게임에서 독일어 대사를 사용하는 것은 어떨까?(모든 캐릭터가 독일어로 말한다.) Es klappt nicht!(통할 턱이 없다!)

그런 대사들을 현지화하지 않기로 결정했다면(보통은 돈이 모자라고 별다른 대책이 떠오르지 않을 때) 사운드 통합 과정이 좀 더 복잡해진다. 파일의 개수가 동일하기 때문에 일일이 현지화하지 않을 파일을 복사해야 한다. 원본 대사를 포함하고 있는 혼합된 현지화 오디오베이스라면 별 문제는 생기지 않는다. 마지막으로 해당 대사를 녹음하지 않아도 되기는 하지만 자막처리를 한다면(중요 패스에 포함된 대사라면) 번역을 해야 하므로 대본에서 지우지 말고 놔둬야 한다.

억양과 특정 문화와 관련된 참조들은 서로 긴밀한 관계를 가지고 있다. 아일랜드에서 출시되는 영문으로 된 게임에 등장하는 프랑스인은 스코틀랜드 억양으로 말해도 되지만(뭐 실제로 그런 억양을 사용하는 사람도 있다.) 프랑스어로 된 게임에서는 이것을 표현하는 것이 훨씬 힘들어진다.(만일 내가 틀렸다는 것을 입증한다면 내 손에 장을 지지겠다.) 그러니 이런 경우에는 단순한 영국식 억양을 사용하는 것이 좋을 것이다.

영화 *데블스 에드보킷(Devil's Advocate)*에서는 이런 대사가 등장한다. “뭐 하러 신경 쓰나? 원본 버전만 신경 쓰고 외국 시장에서는 그냥 몽땅 자막으로 처리하자고.” 어떤 국가는 (마음에 들건 안 들건 간에) 아주 큰 시장을 가지고 있고 그 중에 더빙이 상당수를 차지하는 국가도 있다.(몇몇 프랜차이즈들이 주요 시장으로 노리는 국가들) 그러니 억양을 선택할 때 신중하게 선택하라. 몇몇 국가에서는 현지

소수 민족들에게 반감을 살 수도 있다. 특정 국가에 한정적으로 선택한다면 나머지 국가들에게는 맞지 않을 것이다. 이런 문제는 유통사와 현지 매니저(Local Managers)와 상의하고 현지화 업체 쪽은 더빙 작업에 많은 경험들을 가지고 있으니 현지화 업체에게도 문의하라. [10](#)

헐리우드 식의 참조를 너무 남발하지 말아라. 이런 것들은 캐릭터의 느낌을 살려줄 수도 있지만 매우 한정적인 어떤 것을 사용한다면 오해를 받을 소지가 있다. 더빙 문화는 매우 다양하기 때문이다. 현지화란 꼭 무엇을 복제하는 것보다는 현지 적응(Adaptation) 쪽에 훨씬 더 가깝다.

나는 전에 게임의 스페인어 버전에서 등장한 주인공이 영문 버전보다 한 15년은 더 늙은 것 같고 터프함의 극을 보여주는 목소리로 말하는 것을 듣고는 거의 혼이 빠져나갈 뻔했던 경험이 있다. 하지만 우리의 스페인 쪽 사람들에게 확인해보니 그들은 그 목소리를 정말 좋아했다. 이렇게 국가별로 상당한 차이가 있다. 브루스 윌리스(Bruce Willis)의 스페인어 목소리는 별로 브루스 윌리스같지가 않다. 마드리드에서 영화나 게임을 판매하려면 이런 일에 익숙해져야 할 것이다.

캐스팅 대사

오디션을 봐서 성우를 캐스팅해야 한다면 게임 디자이너(Game Designer)나 크리에이티브 디렉터(Creative Director)에게 각 캐릭터의 전형적인 모습을 나타내는 대사를 3 줄에서 4 줄 정도 선정해 달라고 하라.(로봇 역할을 찾고 있는 게 아니라면 감정 표현 범위를 나타낼 수 있는 대사들이어야 한다.) 장면을 통째로 선정하면 더 좋다. 일단 대사가 번역되고 녹음이 끝나면(보통 역할당 3명에서 4명의 성우가 테스트를 받는다.) 몇 개의 파일을 편집해서 성우 간의 조화를 살펴보라.(많은 장면에서 함께 등장하는 경우에 매우 중요하다. 전형적인 좋은 경찰/나쁜 경찰 심문 장면과 버디 무비를 떠올려 보라.)

캐릭터 배분(Character Breakdown)

이 문서는 성우에게 역할을 지정해준다. 대작 게임에서는 거의 100 명이 넘는 배역이 존재하고 모든 배역에 성우를 고용해 돈을 지불할 수는 없으니 각각의 성우가 한 명의 역할만을 하지 않도록

역할을 배분해야 한다. 만약 성우 1에게 경비병 1, 경비병 5, 장교 1의 역할을 맡겼다면 경비병 1, 경비병 5, 장교 1은 같은 장면에 함께 등장해서는 안 된다는 말과 동일하다. 엑셀(Excel)의 교차 동적 비교 기능(Cross Dynamic Function)을 활용하면 녹음 작업을 계획하는데 매우 큰 도움이 될 것이다.

10. 특정 라이선스와 영화 동시 발매 게임은 이전 아티클인 브랜드와 라이선스 현지화(Localizing Brands and Licenses)를 참조하라.

2. 두 가지의 오디오 대본(Audio Scripts)

많은 사람(대본 작가, 사운드 디자인, 녹음 스튜디오, 번역가, 후반 작업 등)이 녹음 대본으로 작업을 진행하고 서로 사용 목적이 다르기 때문에 자료 정리와 규격화가 용이하도록 작성해야 한다.



모든 필드가 일정하고 스프레드시트의 열(Column)을 제대로 활용할 수 있다면 엑셀(Excel) 프로그램이 좋은 선택이 될 것이다. 잘 정리된 대본은 세부적인 사항에 신경 쓰지 않고도 큰 그림(줄거리)을 바로 알 수 있게 해준다. 다른 사람들이 반복적인 작업을 하지 않도록 항상 마스터 버전(Master Version)을 계속해서 관리하는 것이 좋다.(그리고 중요한 변경사항이 생길 때마다 통보를 해줘야 한다.)

녹음 대본(Recording Script)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
	TYPE	CHAR	LOCATION	CONTEXTUAL INFO	FILE NAME	ENGLISH DIALOG	TRANSLATION	SPECS	ACC.	ORG	SUB.
1			Level 4 Submarine Cave Entry	the two golden fish swim peacefully towards the cave entry. Coloured submarine vegetation undulates gracefully.	SE_004_BOB_001	Ahhhhhhhh!!!		TC	None	YES	NO
2			Level 4 Submarine Cave Entry	Surrondings and algae stop moving, everyone in awe of	SE_004_CAL_001	What happened, man?		TC	None	NO	YES
3	SE		Level 4 Submarine Cave Entry	Bob is looking everywhere, trying at the same time to pull himself together	SE_004_BOB_002	Nothing, I thought for a minute I had seen that huge anglerfish...		STC	None	NO	YES
4	SE	Bob	Level 4 Submarine Cave Entry	Close-up on Bob's terrified face. Cal is off screen and trying to play down the situation.	SE_004_CAL_002	Dude, you're sweating, you really need to cut down on weed...		TC	None	NO	YES
5	SE	Cal	Level 4 Submarine Cave Entry	Out of nowhere (actually out of the cave) sprouts hyperactive Kelly.	SE_004_KEL_001	What's cooking, guys?		STC	Lisp	NO	YES
6	SE	Kelly	Level 4 Submarine Cave Entry	Joined in uncontrollable hysteria	SE_004_BOB_KEL_001	Ahhhhhhhh!!!		TC	None	YES	NO
7	SE	Bob & Cal	Level 4 Submarine Cave Entry	Kelly doesn't react at all. Silence, then she joins in banshee-like	SE_004_KEL_002	Ahhhhhhhh!!!		SS	Lisp	YES	NO
8	SE		Level 4 Submarine Cave Entry	Getting back to her senses.	SE_004_KEL_003	I was just looking for some shells...		STC	Lisp	NO	YES
9	SE	Kelly	Level 4 Submarine Cave Entry	We see the three friends on screen. Bob moans. He is	SE_004_BOB_003	It's here, it's here, I can sense its deadly drooling jaw!!!		SS	None	NO	YES

항목별로 탭을 나눠놓는 것도 좋은 생각이다. 스튜디오에서는 순서대로 녹음하지 않고 한 캐릭터씩 녹음하는 것이 일반적이므로 각 탭의 열들을 동일하게(그리고 동일한 순서로) 유지하는 것이 중요하다. 그렇게 작성해놓으면 스튜디오에서는 각 성우 별로 여러 탭에 있는 정보를 모아서 녹음을 진행할 수 있으므로 작업이 더 편해진다. 각 탭에는 번역과 녹음에 중요한 몇 가지 정보가 들어가니 복사/붙이기 과정에서 이런 정보가 삭제되지 않도록 주의해야 한다.

캐릭터(Character, B 열) 캐릭터의 이름이 조(Jo)라면 Joe 나 Joseph 라고 써놓거나 정렬과 캐릭터 배분에 필요 없는 정보를 넣어놓은 항목이 없도록 주의해야 한다. 경비병 1(Guard1)이나 병사 1(Soldier1)과 같은 경우도 마찬가지이다. 한 가지를 선택한 후에 계속 그것만 사용하도록 하라.

장소(Location, C 열) 문맥을 이해하는데 도움을 주며 테스트할 때 대사가 어떤 부분에서 등장하는지 알 수 있도록 해준다. 추가적인

정확성을 위해 세부적인 사항을 추가할 수도 있다.(어떤 상황에서 해당 대사가 재생되는지 같은 것)

문맥 정보(Context info, D 열) 문맥 정보는 전제되는 상황, 액션, 대사를 말하는 목적 등의 세부사항을 제공한다. 이 정보는 번역과 연기에 아주 중요한 정보이다. 예로 “Man, I can’t see a thing.”와 같은 평범한 문장을 살펴보자. 이런 경우에는 캐릭터가 어둠 속에서 잠입하고 있는 상황인가, 스카이다이빙을 하고 있는 상황인가에 따라 아주 다른 결과물이 나오게 된다. 이 정보는 상당히 길고 성우가 대본을 읽을 때 집중력을 떨어뜨릴 수도 있고 번역과 녹음을 위해 단어 수를 계산할 때 정확하게 산출해야 하므로 (F) 열에 넣지 않는 것이 좋다.

파일 이름(File naming, E 열) 다른 말로 판도라의 상자라고도 한다. 이름 명명규칙은 반드시 모든 언어에서 동일하게 해야 하며 녹음도중에 대사를 추가하더라도(대체 장면이나 새로운 대사) 전체의 이름을 전부 변경하지 않고도 삽입할 수 있어야 한다. 명명규칙은 종류, 캐릭터, 장소(약어를 쓰는 것도 좋다.), 숫자(000 부터 시작하는 것이 정렬할 때 좋다.)를 활용해 논리적으로 정하라. 전세계에 있는 사람들이 서로 다른 플랫폼에서(MAC, PC, Linux) 작업할 수도 있다는 점을 명심하고 파일 이름이 너무 길지 않도록 하라.(확장자를 포함해서) 파일 이름은 31 글자를 넘지 않는 것이 좋고 글자(26 개의 영어 알파벳을 계속 사용해도 좋다.)나 숫자에 확장자(3 글자)를 붙여서 사용하라.

마지막으로 하나 덧붙이자면 가끔 평범한 캐릭터가 동일한 대사(다양성을 이유로)를 가지고 있고 녹음 과정을 빨리 끝내려다가 동일한 이름을 붙여버리는 경우가 있다. 각각의 대사는 반드시 고유한 파일 이름을 가지고 있어야 한다.(각기 다른 폴더/레퍼토리에 속해 있더라도) 결국에는 모두 이름을 붙여야 하고(후반 작업과 디버깅 목적으로) 외국어로 된 수천 개에 달하는 오디오 파일(각각은 “in” 파일과 “out” 파일이 하나씩 있어야 한다.)의 이름을 바꾸는 것은 엄청나게 시간을 잡아먹고 돈이 많이 들며 위험한 작업이다.

H, I, J, K 열의 필터를 활용하면 대사를 시간 제약에 따라 정렬하고, 녹음하지 않을 것(자연적이거나 원어를 그대로 사용하는 대사)을 제외하고, 자막처리 할 대사를 골라내는(이것은 텍스트와 오디오를

연결하는 작업을 맡은 사람의 작업을 도와준다.) 등의 작업을 할 수 있다. 필터를 사용하면 작업에 많은 도움이 될 것이다.

열의 순서만 탭끼리 동일하게 유지한다면 필요한 정보를 더 추가해도 된다. 예를 들어서 통합 작업용으로 Integrated / Work in Progress / Post production in progress 라는 열을 추가하거나 특수효과용 열을 추가한다던가 하는 식으로 말이다.

Note: script writers usually hate writing in Excel (who doesn't?).

참고: 대본 작가(Script Writers)는 보통 엑셀로 글을 쓰는 것을 싫어한다.(누구는 좋아하나?) 대본을 작성하는 데는 Final Draft 와 같은 프로그램을 사용하는 것이 훨씬 더 편하기 때문이다. 작가의 대본을 녹음과 번역에 사용할 규격으로 복사/붙이기 할 사람을 지정하라. 그 작업이 끝나면 리드 애니메이터(Lead Animator), 리드 사운드 디자이너가 자신들의 요구사항, 정보 등을 적게 하라.

녹음된 대본(As Recorded Script)

ARS 는 대본에서 녹음된 대사들에 대한 주석이 붙어있는 대본이다. 이 문서에는 녹음이 끝난 컨텐츠 중에 녹음 과정에서 수정된 모든 대사/대체 장면(Alternate takes)이 기록된다.

		SE_004_BOB_001_A	Ahhhhhhhhh!!!	Same line with a different projection should distance between Bob and Cal change.
Level 4 Submarine Cave Entry	Surrondings and alguae stop moving, everyone in awe of Bob's shriek.	SE_004_CAL_001	What happened to you, man?	Words were added
Level 4 Submarine Cave Entry	Bob is looking everywhere, trying at the same time to pull himself together	SE_004_BOB_002	Nothing, I thought for a minute I had seen that huge anglerfish...	
Level 4 Submarine Cave Entry	Close-up on Bob's terrified face. Cal is off screen and trying to play down the situation.	SE_004_CAL_002	Dude, you're sweating, you really need to cut down on weed...	
		SE_004_CAL_002_A	Dude, you're sweating, you really need to cut down on seaweed...	Did a cover alt (if "weed" gets us into trouble with ESRB)

위의 영문 미니 대본을 보면 두 줄의 대사가 추가되었다. 한 개의 의성어 대사는 나중에 선택해서 사용할 수 있도록 두 가지 형식의 음량과 거리 효과를 입혀 녹음되었다.(당시에 아직 애니메이션이 완료되지 않았고 우리는 밥과 칼이 서로 얼마나 헤엄쳐가야 할지 알지 못했다.) 다른 한 줄의 대사는 다른 단어를 사용해 복제되었다.(weed 대신에 seaweed 를 사용) 당연하게도 변경된 사항은 다른 색깔로 강조되어 있고 파일 이름도 부여했다.

주석(Comments)을 추가해놓으면 정말 많은 도움이 된다. 실제로 파일을 들어보거나(당연히 해야 하는 일이지는 하지만) 설명을 읽기 전까지는 어떤 차이가 있는지 알 수가 없기 때문이다. 수백 개의 파일을 들어봐야 한다면 어떤 점에 유의해서 들어보아야 하는지 알고 있는 것이 최선의 방법이다. 녹음된 대본에는 실제로 녹음된 단어들과 다른 주석들이 들어있기 때문에 마지막으로 맞춤법 검사를 돌려보면 사소한(하지만 짜증나는) 문제점들을 미리 해결할 수 있다. 최종적으로 자막은 오디오와 완벽하게 일치되므로(소니 컴퓨터 엔터테인먼트[Sony Computer Entertainment]사는 이런 점에 매우 신경을 쓴다.) 테스터들이 좀 더 심각한 버그를 찾는데 시간을 더 쏟을 수 있게 된다.

현지화 업체에서도 동일한 이유로 녹음된 대본을 보내줄 것이다. 게다가 이것이 있으면 후반 작업에 큰 도움이 된다. 팀원들이 독일어를 모른다고 하더라도 대본을 볼 수 있기 때문이다.(물론 알파벳을 사용하는 다른 언어 - 예를 들어 키릴 문자 - 나 한문, 일본어와 같은 문자 시스템이라면 별로 도움이 안된다.)

다음은 녹음된 대본의 예제이다.

SE_004_BOB_001	Ahhhhhhhhh!!!	Ahhhhhh !!!
SE_004_BOB_001_ A	Ahhhhhhhhh!!!	Ahhhhhh !!!!
SE_004_CAL_001	What happened to you, man?	Mais Wow , qu'est-ce qui t'arrive mon pote ?
SE_004_BOB_002	Nothing, I thought for a minute I had seen that huge anglerfish...	Rien, rien, c'est juste que j'ai cru voir la baudroie géante...
SE_004_CAL_002	Dude, you're sweating, you really need to cut down on weed...	Coco... hé-mais dis donc tu transpires... Tu devrais y aller mollo avec les algues...

3. 동영상 자막처리와 검수

3.1 게임 내 자막처리



청각 장애를 가진 게이머와 귀가 좋지 않은 게임을 위해 게임에 자막처리를 하기도 한다. 게다가 유럽이나 아시아 지역에서는 부분적으로라도 현지화(영문 대사에 자막처리)를 하지 않으면 그리 많이 팔리지 않기 때문에 자막처리를 하기도 한다.

프랑스어를 사용하는 캐나다 지역과 프랑스와 같은 국가에서는 게임을 판매하고 싶다면 프랑스어 버전을 준비해야 한다. 게다가 부분 현지화는 전체 현지화보다 더 싸게 먹힌다.(전체 예산의 50에서 70%만 들어간다.) 그러므로 작업에 더 힘을 쏟아야 하고 프로그래밍팀이 엔진을 최적화하는데 더 힘을 쏟아야 한다.(대사가 재생될 때, 그에 해당하는 문자열이 화면에 출력될 수 있도록 문자열과 오디오를 연결해야 한다.) 추가적으로 목표로 하는 시장에 맞도록 문자 표시 방법을 변경해야 하기도 한다.

그러므로 자막처리를 하려면 리드 사용자 인터페이스팀(User Interface Lead)에게 그 사실을 알려줘야 한다. 그리고 글자 간에는 충분한 여유공간을 뒀야 한다.(수많은 발음기호들이 있으며 그 중에 몇몇은 2,000 년도 더 된 표의 문자라는 것을 상기하고 수직과 수평으로 충분한 간격을 유지하라.) 히브리어나 아라비아어와 같은 몇몇 언어들은 위에서 아래로 읽거나 오른쪽에서 왼쪽으로 읽기도 한다.(작은 시장이라고 알아서는 안 된다.) 상형문자를 여태까지 썼다면 문제는 더 심각했을 테니 그래도 긍정적으로 생각하라. 자신이 사용하는 글꼴(Fonts)에서 모든 알파벳을 지원하는지 확인하라.(TTF 나 비트맵 - 대문자와 소문자)

Á	É	Í	Ó	Ú	Ü	Ñ	ı	ı
á	é	í	ó	ú	ü	ñ		

그림 7: 스페인어 발음 기호(대문자와 소문자)

3.2 미리 렌더링된 동영상 자막처리

고해상도 동영상에 자막처리를 할 때는 작업과정이 약간 달라진다. 우선적으로는 물리적으로 동영상을 복제할 디스크 공간이 부족할 뿐더러(언어 별로) 원본 형식(용량이 큰 파일) 그대로 존재할 리도 없기 때문이다. 용량이 더 작은 형식의 파일을 사용하고 언어 별로

다른 오디오 채널을 재생하게 만드는 것이 일반적이다.(Bink 와 같은 형식)

하지만 불행하게도 이런(매우 실용적인) 방법은 전통적인 자막처리 방법인 이미지에 문자열을 박아 넣는 방법과 다르므로 자막처리에는 사용할 수 없다.(이런 식으로 했다가는 언어별로 파일이 계속 늘어날 것이다.) 그러므로 엔진에서는 타임코드(Time code)에 맞춰진 문자열을 출력할 수 있도록 한 개의 텍스트 파일을 불러와서 출력할 수 있어야 한다.(게임 내에서 한 개의 오디오 파일이 재생될 때 하나의 문자열을 불러오는 것과는 반대로) 다시 한번 말하지만 고해상도 동영상에는 그리 많은 대사가 등장하지는 않으므로 작업량이 그렇게 많지는 않을 것이다.

그리고 PAL 과 NTSC 와 같은 짜증나는 것들에도 주의를 기울여야 한다.(설정이 맞지 않으면 화면이나 소리가 늘어져서 재생될 것이다.) 끝으로 하나 더 말하자면 사용하려는 글꼴을 약간 테스트를 해봐서 가독성이 얼마나 되는지 확인해보라.(직접 개발한 글꼴을 사용하거나 PSP 용으로 만들 경우에는 16/9 화면에서 너무 작게 보일 우려가 있다.)

비디오 게임을 자막처리 하는 것은 영화에 자막처리 하는 작업과는 좀 다르다는 것에 유의하라. 음절과 단어를 식별하고 그에 연관된 의미를 파악하는데 걸리는 시간이 우리의 눈이 읽을 수 있는 속도보다 더 빠르기 때문에 영화나 텔레비전 프로그램에서는 대사 중의 일부만이 실제로 자막처리 된다.(중요한 대사만 처리한다.)

이런 인지 시간(Adaptation Time)이 매우 중요하기 때문에 제작사에서는 실제 자막을 만들 시간이 부족하다. 그래서 오디오의 흐름이 그리 자연스럽지 못하고 원인과 결과만을 나타내는(또는 약간 변형된) 문자열이 표시되기도 한다. 그러니 일반적인 TV 에서 가독성이 매우 떨어지는 글꼴을 사용하려는 것은 포기하는 것이 좋다.

3.3 오디오 검수(Audio QA)

조직화와 작업 과정

언어 테스트에 대해 따로 아티클을 작성할 수 있을 만한 준비가 끝나면 이 주제에 대해 따로 다룰 것이다.(얼마 후면 준비가 끝날

것으로 기대한다!) 하지만 그렇다고 언어 테스트를 건너뛰는 것은 그리 좋은 생각이 아닐 것이다. 자신이 얼마나 조직화가 잘되어 있건, 빌드가 얼마나 안정적인건 간에 특정 현지화 버전에 국한된 버그와 모든 버전에서 해결해야 하는 기능 문제가 발생하는 것은 피할 수 없을 것이다. 버그가 없는 빌드 따위는 존재할 리가 없으므로 결국에는 이 작업을 하게 될 것이다.

언어 검수(Linguistic QA) 작업에서 테스트와 디버깅이 부드럽게 진행되게 하려면 수많은 전문적인 자원, 장비, 빈틈없는 작업 과정들이 필요하다. 이런 작업을 내부적으로 진행할 수 있는 개발사나 유통사는 극소수에 불과하다.(내 기억으로는 닌텐도만 가능했던 것 같다.) 이 작업에는 게임이 발매될 모든 국가들의 테스터와 문법학자/교정 전문가가 필요하며 절대 쉬운 작업이 아니다. 팀을 구성한 후에는 전원에게 디버그 킷(Debug kit)과 데이터베이스에 버그를 입력할 PC를 할당해줘야 하며 게임과 작업 지침, 문서들을 나눠줘야 한다.

게임의 규모가 작고(이런 경우 한 가지 언어당 테스터 한 명이면 충분하다.) 4 가지 언어로만 현지화 했다고 가정했을 때 테스트를 정상적으로 진행하려면 4 대의 디버그 킷과 PC가 필요하다.(여러 플랫폼으로 출시될 경우 플랫폼 별로 더 추가된다.) 게다가 유연성(야간이나 밤샘 근무를 하는 것이 그리 드문 일은 아니다.)이 필요하므로 시간을 칼같이 지키는 C3PO 드로이드와 작업하는 것이 아니라면 어느 정도는 외주를 맡겨야 한다.

QA 업체와 함께 작업한다는 것은 테스트 시간을 최적화할 수 있도록 빈틈없는 검수 계획을 잡아놓고 작업한다는 뜻이 된다. 처음에 번역과 녹음 작업을 했던 현지화 업체와 계속 작업을 같이 할 수도 있겠지만 그들은 긴급한 요청들을 처리해 줄 수 있을 인력이 부족하다. 외주 업체와 작업할 때 가장 문제가 되는 것은 바로 즉각적인 반응이다. 간혹 작업물의 결과가 생각보다 좋지 않을 경우가 있으며 모든 업체들이 수많은 대사들을 2 시간 만에 작업을 끝낼 수 있으리라 기대할 수도 없다.

그리고 다음 빌드를 늦게 가져다 주거나 빌드가 실행 중에 꺼져버린다면 많은 테스터들이 놀게 될 것이다.(돈을 받을 때까지) 덤으로 여러 현지화 업체와 동시에 작업하면 지구 반대편에 있는

곳으로 빌드를 그만큼 많이 전송해야 되며 이럴 경우 보안과 데이터 관리에 큰 문제가 생길 수도 있다.

그리고 긴급한 요청(그리고 클라이언트의 광기까지도)을 처리할 수 있고 더 많은 자원을 가지고 있으며, 기술 지원을 해주고, 콘솔과 PC(그리고 의자까지...)를 가지고 있는 QA 전문 업체를 고용할 수도 있다. 게다가 모든 언어에 대한 결과를 동시에 받을 수 있다면 더욱 좋을 것이다.

어떤 경우건 간에 업체 쪽은 준비를 하고 있어야 하며 게임의 콘텐츠와 구조를 익히기 위해 영문 버전을 보내줘야 한다. 업체들은 자신들이 어떤 일을 해야 하는지와 활용할 자원을 조절할 수 있도록 대략적인 일정도 알아야 한다.

그리고 작업을 시작하기 전에 모든 보안 문제를 해결해놔야만 한다. 업체에게 기밀 유지 협약서(Non Disclosure Agreement)를 받도록 하고 장비를 검사하도록 하라.(소유자들이 줄거리의 유출을 막고 싶어하는 자신의 IP가 아닌 게임이나 영화와 동시 발매되는 게임을 작업할 수도 있다는 점을 명심하라.) 업체에게 상세한 공략 방법(치트도 함께)을 알려주고 녹음된 대본과 같은 다른 문서들도 제공해주도록 하라.

게임이 멀티플랫폼(Multiplatform)으로 발매된다면 주요 플랫폼들을 먼저 테스트할 수도 있다. 이 과정에서 나온 버그를 수정하면 데이터베이스가 그와 동일한 버그로 넘쳐나는 것을 막을 수 있다. 일단 이 첫 번째 버그가 수정된 후에 다른 플랫폼들을 테스트하라. 테스트 기간 사이에 충분한 디버깅 시간과 자원을 활용할 수 있도록 일정을 조정하라. 언어 검수는 돈이 많이 든다. 언어별로 시간당 거의 20에서 50 유로 가까이 들어간다.(야간과 밤샘 근무는 더 많이 든다.)

버그 항목

버그를 어떤 식으로 참조할지와 어떤 식으로 버그를 표현할지를 나타낸다. 다음은 오디오 버그에 대한 몇 가지 예제이다.

- 오디오 파일이 재생되지 않음:

이 버그는 파일 이름 문제, 통합 과정에서의 파일 누락, 후반 작업이 완료되지 않은 파일 등의 여러 가지 이유로 나타난다. 믹싱이 완료되지 않아서 나타나는 음량 문제일 수도 있다. 그다지 중요하지 않은 한 줄짜리 대사라면 별로 심각한 문제는 아니지만 중요 패스에서 나오는 대사들은 반드시 모두 재생되어야 한다.

- 미리 렌더링된 동영상에서 오디오가 재생되지 않음:

언어 등에 할당된 채널을 확인해보라.

- 오디오가 영문으로 재생되거나 엉뚱한 언어로 재생됨:

이것은 통합 문제이거나 사운드 데이터의 설정 문제일 수도 있다.

- 잘못된 오디오:

이것은 상황과는 완전히 맞지 않는 엉뚱한 대사가 재생되거나 동영상 대사가 제대로 편집되지 않았을 때 상당히 성가신 문제이다.

위에 나열된 항목들은 납품 기한을 완전히 망쳐버릴 수도 있다는 것을 참고하라. 하지만 소리 늘어짐(보통은 영문 버전에서도 발생한다.), 잡음, 음량 문제 등과 같은 사소한 문제도 발생할 수 있다.(부주의했거나 단순히 빌드를 디스크로 구우면서 생기는 문제이다.) 자막은 문자열 대신에 ID 태그가 표시되거나, 아예 표시되지 않거나, 화면과 어긋나서 나오는 등의 문제가 생기기 때문에 상당히 골치가 아픈 문제들이다. 개발팀이 일거리에 파묻혀있을 때는 가장 듣기 싫어하는 것이 또 다른 현지화 작업 부담이기 때문에 하는 경우에는 작업에 우선 순위를 부여해야 한다.

버그를 수정할 것인지 결정하는 것은 매우 중요하다. 어떤 것들은 수정할 만한 가치가 없으며 “고치지 않고 놔두는” 편이 더 낫다. 이 작업에서도 역시 납품하기 전에 게임의 마지막 부분까지 기능 테스트(Functionality Testing)를 통과할 준비가 되어있는 마스터 후보(Master Candidate)를 가지고 있어야 한다.

오디오는 현지화 만족도에서 큰 부분을 차지한다. 잘 번역된 대사, 현지화된 농담, 제대로 된 사운드 캐스팅은 현지 게이머들에게 큰 만족감을 선사할 것이다. 시장이 점점 커져감에 따라 우리는 모든 국가에서 최상의 품질을 얻기 위해 계속해서 노력해야만 한다.

스튜디오와 유통사는 중심이 되는 콘텐츠의 팽창과 차세대 게임 개발비의 끝없는 상승, 오디오 현지화의 위험 부담과 비용 상승에 대해 대비를 하고 있어야 한다. 도구(tool), 과정(process), 외주 업체와의 좋은 협력 관계 유지에 시간과 비용을 투자하는 것은 점점 더 필수적인 것이 되어가고 있다. 그리고 로열티와 수수료 문제는 성우 조합과의 긴장감을 유발하며 결국에는 중개인을 통하게 만들고 있다. 이런 문제들을 우리가 지금 당장 인식하고 있는 것만이 최선의 방법일 것이다.

본 아티클에 대한 논평이나 질문이 있으시다면 주저 말고 메일을 보내주십시오.