※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

디자이너 노트북: 스포츠 커멘터리 작성법
The Designer's Notebook: How to Write Sports Commentary

어니스트 아담스(Ernest Adams)
가마수트라 등록일(2009. 09. 29)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4147/the_designers_notebook_how_to_.php

서론

내가 Electronic Arts 에서 근무하던 시절에는 거의 6 년 동안 미국 풋볼 게임의 Madden 라인에 대한 음성 및 영상 제작 작업을 했었다. 물론 게임에 들어가는 게임 실황 방송을 계획하고 작성하며 레코딩하는 작업까지 맡아 했었다. 텔레비전에서 방송하는 스포츠 실황은 보통 두 명(때로는 세 명)이 진행하는데, 우리는 게임 상황을 그대로 전할 수 있도록 많이 노력했던 것으로 기억한다. 한 사람은 플레이-바이-플레이(play-by-play)로서 경기 상황을 최대한 자세하게 묘사하며 설명해주는 역할을 하고 다른 한 사람은 컬러 코멘테이터(color commentator: 해설 위원)로서 추가 정보를 제공하거나 견해를 제공하는 역할을 한다. 우리의 경우에는 John Madden 이 컬러 코멘테이터였고, Pat Summerall(그 당시 Madden 의 CBS 스포츠 방송 파트너)가 플레이-바이-플레이였다. 지금부터 내 경험을 바탕으로 이러한 자료를 작성하는 방법에 대해 설명하고자 한다.

시작하기에 앞서 두 가지 제안을 하고자 한다. 첫째, 이 컬럼은 계획과 쓰기에 대한 것이다. 레코딩이나 편집에 대한 것은 아니다. 레코딩에 대해 좀 더 상세하게 알고 싶다면 내가 쓴 글 중, "Madden에 Madden 넣기: EA 스포츠 비디오 프로듀서의 기억(Putting Madden in *Madden*: Memoirs of an EA Sports Video Producer)"를 읽어보라. 완성 방법에 대해 나와 있는 것은 아니지만, 어떤 식으로 이루어지는 지에 대한 감을 잡고 유용한 정보를 얻을 수 있을 것이다.

둘째, 나는 익스체인저블 컨텐츠(interchangeable content: 단어 또는 구를 조합하여 문장을 만드는 컨텐츠)를 만드는 복잡한 문제에 대해 설명하려는 것이 아니다. 서로 연결되는 문장의 경우에는 문장이 재생되는 동안 소프트웨어가 이름, 숫자, 기타 정보 등을 삽입한다. 익스체인저블 컨텐츠를 제대로 작성하고 레코딩하는 작업은 스포츠 중계 실황을 만드는 데 있어서 매우 커다란 부분을 차지한다. 하지만 이 부분에 대해서는 책 "게임 만들기: 비디오게임의 화술(Game Writing: Narrative Skills for Videogames)"의 제 13 장에서 이미 매우 상세하게 설명한 바 있다. 만일 익스체인저블 컨텐츠로 스포츠 중계 실황을 작성하고자 한다면 그 책을 사서 해당 부분을 읽어볼 것을 강력하게 권장한다(미리 말해두지만 내가 책에 대한 인세를 받는 것은 결코 아니다).

목표 및 범주 결정

스포츠 게임은 여러 가지 특징을 가지고 있다. 실제 스포츠도 되고 가상의 스포츠도 된다; 아케이드 게임과 비슷할 수도 있고 진지한 시뮬레이션과 비슷할 수도 있다; 만화 같을 수도 있고 사실적일 수도 있다. 이러한 게임 스타일은 실황 중계 방송에 대한 결정을 내릴 때 영향을 미친다.

보통 만화 같은 아케이드 스포츠 게임에서는 "스트라이크 쓰리!" "홈런!" 등과 같이 단순히 결과를 알려주는 간단하고 반복적인 해설 음성을 사용한다. 이러한 것들은 작성하기가 매우 간단하다; 게임 중 일어나는 핵심 사건에 들어가는 사운드 이펙트일 뿐이기 때문이다. 방송 실황 중계에 대해 잘못된 환상을 만들지는 말자.

실제 실황 중계를 시뮬레이션하고자 한다고 해보자. 그렇다면 다음 질문은 이것이다: 플레이-바이-플레이만 할 것이냐? 아니면 컬러 커멘터리(color commentary)까지 작업할 것이냐? 이들은 매우 큰 차이가 있다. 플레이-바이-플레이는 게임 상황을 있는 그대로 설명해주는 것이다. 게임 엔진에 음성을 연결하여 각 상황에 대해 알맞게 재생시키는 작업은 대체로 쉬운 편이다: 어떤 팀이 점수를 얻었다면 해당 클립을 재생하기만 하면 된다. 컬러 커멘터리 작업에는 이보다 훨씬 수준 높은 인공 지능이 필요하다. 게임과 팀, 그리고 플레이어에 대한 통찰력 있는 의견을 제공해야 하기 때문이다. 다음 섹션에서는 이러한 부분에 대해 개별적으로 설명하도록 하겠다.

또 하나의 중요한 결정 사항은 TV 스타일로 할 것인지, 아니면 라디오 스타일로 할 것인지 결정하는 것이다. 실제 TV 실황 중계는 라디오 실황 중계만큼 자세하게 설명하지 않는다. 무슨 일이 일어나고 있는지 시청자들이 볼 수 있기 때문이다. 라디오 실황 중계 방송은 정말이지 예술이라고 할 수 있다. 필드에서 벌어지는 액션을 그 액션이 벌어지는 상황만큼 빠르게 말로 전달해야 하니 말이다. TV 에서는 미식축구 게임을 다음과 같이 중계할 수 있을 것이다: "자 Kerry 입니다. 다시 경기 시작합니다. 아, 중앙입니다. Levy 가 넉다운시켰습니다." 그러나 이와 같은 경기를 라디오에서는 다음과 같이 중계해야 한다: "뒤에서 Johnson 이 오른쪽으로 갑니다. 니켈 패키지(nickel package)의 벵골스(Bengals). Kerry 가 올라오면서 잡아챕니다. Thomas 에게 패스하는 척 해봤지만 아무도 속지 않네요. 중앙으로 날아갑니다. 정말 팽팽합니다. 그러나 Levy 에 의해 스크리미지 라인에서 넉다운되고 맙니다. 다시 자이언츠(Giants)가 펀트하겠습니다."

이와 같이 라디오 스타일의 중계 방송에는 훨씬 더 많은 작업이 필요하다는 것을 알 수 있을 것이다. Madden 에서 작업하는 동안에는 라디오 스타일의 방송을 하지 않으려고 노력했었다. John Madden 이 TV 브로드캐스터였기 때문에 그다지 적절하다는 느낌이 들지 않아서였기도 하고, 그렇게 하려면 너무 많은 코드가 필요하게 되어 레코딩 스크립트가 너무 길어지기 때문이기도 했다. Madden 은 컬러 코멘테이터였기 때문에 그러한 결정이 그에게 영향을 미치지는 않았지만, 그 당시 그의 플레이-바이-플레이 파트너였던 Pat Summerall 은 라디오 스타일의 플레이-바이-플레이에 대한 모든 레코딩 작업을 해야 했다. 이들과는 일년 중 몇 일만 함께 작업했을 뿐이었지만 매우 많은 비용을 지불했던 것으로 기억한다. 내가 그만둔 후, EA 의 Madden 팀은 몇 년 동안 라디오

스타일 플레이-바이-플레이라고 할 수 있는 무언가를 만들고자 노력했다. 그러나 별로 좋은 성과를 거두지는 못했으며, Madden NFL 09 에서는 포기하기로 결정했다.

범주는 실황 중계 방송을 지원하는데 걸리는 코드의 양과 보이스 탤런트와 레코딩하는데 걸리는 시간, 또는 그 둘 모두에 따라 제한될 수 있다. 새로 나온 게임의 경우에는 프로그래머가 게임 엔진을 구축하고 조정하며 버그를 잡는데 거의 대부분의 시간을 할애하기 마련이다. 분명 그들은 실황 중계 작업을 실제 게임 플레이 방식과 다른 표면적인 기능이라고 보게 된다. 하지만 그것이 작업을 급하게 적당히 얼버무린 것에 대한 변경이 되지는 않는다.

이전 작업 검토

처음으로 스크립트를 작성하는 것이라면 이 단계를 건너뛰어도 좋다. 그러나 회사에서 이전 버전의 게임을 발표한 적이 있다고 한다면 디자인 문서를 찾아 이전에는 어떻게 했었는지를 검토해볼 필요가 있다. 만일 당신의 팀이 기존 프로그램 코드를 업데이트하고 있는 것이라면 이전 작업을 검토하는 것이 훨씬 더 중요한 일이 된다. 이미 음성을 재생할 수 있도록 코드가 연결되어 있기 때문이다. 이전 작업이 있는지에 대해 프로그래머에게 문의하고 업데이트해야 할 것에 대해서 논의해보자.

내 경우에는 최초 CD-ROM 버전의 Madden 에 대한 플레이-바이-플레이 작업을 맡았었다. 이전 버전의 작업들은 모두 카트리지나 플로피 디스크에 저장되어 있었기 때문에 음성 컨텐츠 양이 정말 적었다. 나는 아직도 Sega Genesis 버전의 게임 문서를 사용하여 해설을 다는 작업을 연습하곤 한다.

라이브 방송의 레코딩 및 음성 표기

아마 당신은 TV 스포츠 방송에서와 같은 사운드가 어떤 것인지 알고 있다고 생각할 것이다. 하지만 한 단어씩 레코딩하고 음성 표시하는 작업만큼 제대로 알게 해주는 건 없을 것이다. 이는 이러한 방송 작업의 원리뿐만 아니라 훨씬 더 중요하다고 할 수 있는 용어와 보이스 탤런트에 대한 정보도 알려줄 것이다. 우리에게 있어서 게임에서의 John Madden 과 Pat Summerall 의 음성이 실제와 같이 들리는 건 매우 필요한 부분이며, 이를 위한 가장 좋은 방법은 그 작업을 위해 그들을 연구하는 것이다.

나에게는 우리의 스타가 방송했던 세 가지 게임에 대한 비디오테이프(오래 전에 사용했던)와 그들이 말했던 모든 유형, 그리고 보조 프로듀서가 있었다. 우리는 예비 게임이나 게임 쇼 등에 별 방해 받지 않고 게임 시작에서부터 최종 점수까지에만 집중했다. 미식축구였기 때문에 게임이 깔끔하게 이루어졌고 내 어시스턴트는 각 경기의 결과와 남은 시간을 입력했다. 여기에 템파베이(Tampa Bay)와 그린베이(Green Bay) 경기에 대한 샘플을 제공해본다:

> **3-9-TB30 (2:00) T.Dilfer 가 -4 를 위해 TB26 에서 태클을 당함 (G.Wilkins).** [I.e. 세 번째 다운 9 야드로 템파베이(Tampa Bay)는 30 야드 라인에, 남은 시간을 2 분; T. Dilfer 가 G. Wilkins 에 의해 4 야드 소실에 대해 템파베이 26 에서 태클을 당함.]
>
> S[ummerall]: 다시 Dilfer 가 던집니다. 그러나 주저 앉고 맙니다. Gabe Wilkins 가 있네요.

M[adden]: 오늘 Gabe Wilkins 가 아주 잘하고 있지요?

S: 그렇죠?

M[텔레스트레이터, Wilkins 를 원으로 그리며]: 네, 터치다운을 인터셉트하고 달리다가 크게 점프합니다. 템파베이 최고의 수비수를 향해 돌진합니다. Paul Gruber 의 좌측 태클! [Wilkins 스탯] Gruber 가 돌아가고 맙니다. 곧바로 그에게 가더니 Dilfer 뒤쪽에서 태클을 겁니다. 주의 받지 않았습니다, 이번 주 NFC 수비수가 될 것 같습니다.

S: 이번 달의 수비수가 될지도 모르죠.

M: 그렇습니다, 아시겠지만, 모든 수비수들은 횟수를 좋아하죠, 물론 태클 횟수도 있지요, 하지만 인터셉트 횟수를 보시면 알 수 있을 것입니다. 지금 횟수에 대해 이야기하고 있는데 말이죠.

S: 방금 그린베이(Green Bay)가 타임아웃을 했습니다 .시계가 멈췄습니다. Tommy Barnhardt 가 펀트하러 갑니다. 그도 오늘 잘하고 있는데요.

좀 더 자유롭게 흘러가는 게임에서는 코멘테이터가 실제로 이야기하려는 것이 무엇인지 나타내기 위해, 핵심이 되는 사건이 발생했을 때에만 주목하면 된다.

트랜스크립트(Transcript) 분석

다음으로 할 일은 말하는 사람의 문장을 주제에 따라 카테고리로 나누어 트랜스크립트를 분석하는 것이다. 일반적으로 발생하게 되는 특정 경기 실황 패턴과 말을 찾아본다. 몇 가지 트랜스크립트를 MS Word 로 불러와 강조 기능과 글꼴 색 변경 기능으로 표시를 해 주었다. 각 컬러는 다른 카테고리의 말을 의미하고 있다. 우리 게임의 카테고리 I 은 다음과 같다:

다운 & 디스턴스, 야드 라인

텔레스트레이터(Telestrator)

시작 시간 및 종료 시간 코멘트

플레이-바이-플레이

플레이 전 공격 선수/방어 선수 소개

점수

플레이어 통계

팀 통계

(팀 또는 플레이어)플레이 성격 또는 게임 일반 사항

텔레비전 광고

지방색 및 기타 의견

텔레스트레이터(Telestrator)는 TV 영상 위에 코멘테이터가 그릴 수 있게 해주는 장치이다; 이는 John Madden 의 장기 중 하나로 나중에 설명할 부분이다. "텔레비전 광고"는 광고를 말한다..."오늘 밤 CBS 60 Minutes 를 보십시오."

내가 이러한 것들까지 게임에 넣지는 않았지만, 얼마나 자주 일어나는 이벤트인지는 알고자 했다. "지방색 및 기타 의견"(Mr.Madden 은 후자로 유명하다)은 날씨, 도시, 필드 상태, 또는 게임 이외의 다른 흥미거리에 대한 코멘트를 의미한다.

다음은 앞에서 언급했던 샘플로, 위 시스템을 사용하여 표시한 것이다:

3-9-TB30 (2:00) T.Dilfer 가 -4 를 위해 TB26 에서 태클을 당함 (G.Wilkins)

S[ummerall]: 다시 Dilfer 가 던집니다. 그러나 주저 앉고 맙니다. Gabe Wilkins 가 있네요.

M[adden]: 오늘 Gabe Wilkins 가 아주 잘하고 있지요?

S: 그렇죠?

M[텔레스트레이터, Wilkins 를 원으로 그리며]: 네, 터치다운을 인터셉트하고 달리다가

크게 점프합니다. 템파베이 최고의 수비수를 향해 돌진합니다. Paul Gruber 의 좌측 태클! [Wilkins 스탯] Gruber 가 돌아가고 맙니다. 곧바로 그에게 가더니 Dilfer 뒤쪽에서 태클을 겁니다. 주의 받지 않았습니다, 이번 주 NFC 수비수가 될 것 같습니다.

S: 이번 달의 수비수가 될지도 모르죠.

M: 그렇습니다, 아시겠지만, 모든 수비수들은 횟수를 좋아하죠, 물론 태클 횟수도 있지요, 하지만 인터셉트 횟수를 보시면 알 수 있을 것입니다. 지금 횟수에 대해 이야기하고 있는데 말이죠.

S: 방금 그린베이(Green Bay)가 타임아웃을 했습니다 .시계가 멈췄습니다. Tommy Barnhardt 가 펀트하러 갑니다. 그도 오늘 잘하고 있는데요.

3-9-TB30 (2:00) T.Dilfer sacked at TB26 for -4 (G.Wilkins).

S: Here's Dilfer back to throw… pocket collapsed, and down he goes, as Gabe Wilkins gets there.

M: Old Gabe Wilkins is havin' a heckuva day.

S: Isn't he?

M[Telestrator, Circles Wilkins]: Tell ya, he was the guy, course, got that, that interception for the touchdown, and the great run, and the great jump, and here, he's gets a pass rush over Tampa Bay's best offensive lineman. That's their left tackle, Paul Gruber. [Wilkins Stats] He just got Gruber goin' back, and then he just he came right off of him, and made the, made the sack on Dilfer. He doesn't watch out, he's gonna be NFC defensive player of the week.

S: Maybe of the month.

M: Yeah, because when you get numbers like that, you know, and that's what every defensive lineman wants is, is numbers. And of course you get the sack numbers. But then, when you get the interception numbers, and the interception for a return numbers, now you're talkin' numbers, now you're talkin', you got some numbers.

S: Green Bay just took a timeout, stopped the clock. Tommy Barnhardt, back to punt. And he's done well against the wind.

이 샘플을 보면 내가 찾고 있던 카테고리라고 느껴지는 항목을 강조해놓았다. 이러한 것을 게임에서 정확하게 재현하라는 것은 아니다. 단지 특정 상황이나 사건, 문제에 대해 논의할 때에는 브로드캐스터가 말했던 방식을 연구하라는 것이다.

강조 표시가 되어 있지 않은 부분이 어느 정도인지 확인해보자. 그 부분은 게임에 간단히 넣을 수 없다고 판단한 부분이다. 풋볼 비디오 게임은 실제 게임보다는 훨씬 빠르게 진행되기 때문에 Madden 처럼 잡다한 의견들까지 넣을 시간은 없다. 실제로 한 문장이 20 초 이상을 넘기는 경우는 없으며 보통 5 초에서 10 초 정도가 되도록 만들곤 한다.

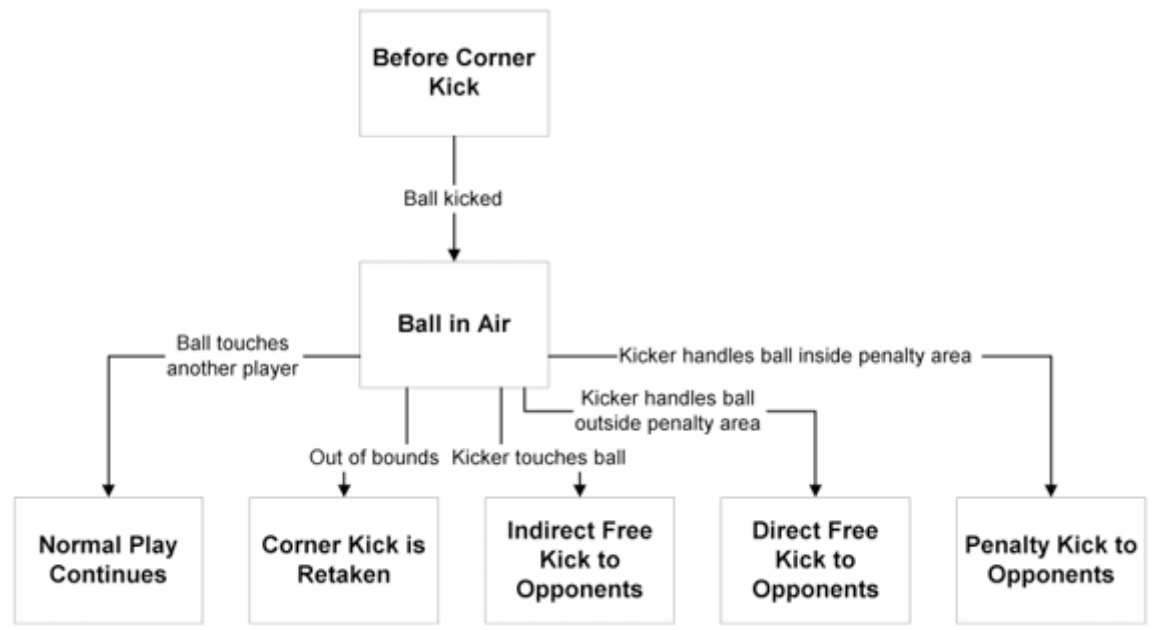
분명 선택하는 카테고리는 스포츠에 따라 달라질 것이다. 모든 게임에서 모든 사건이 발생하는 것은 아니기 때문에 트랜스크립트를 검색하여 필요한 모든 것을 찾을 수는 없다. 예를 들어, 내가 작업했던 트랜스크립트에는 없었다는 이유로 상해에 대해서는 강조 표시를 하지 않았다. 또한 패널티에 대해서도 강조 표시를 하지 않았다. NFL 에서는 필드 심판원이 패널티를 선언하기 때문에 컨텐츠가 코멘테이터 오디오 스크립트가 아닌 심판원 스크립트에 들어가게 된다.

스포츠 규칙집 검토

어쩌면 개발 팀에서 이미 공식적인 스포츠 규칙집을 가지고 있을지도 모르겠다. 아직 가지고 있지 않다면 하나 사도록 하자. 앞에서 말했듯이, 게임에서 일어날 수 있는 사건의 대부분이 음성으로 표기한 것에서 반드시 일어나는 것은 아니다. 비디오 게임에서 일어날 수 있는 모든 사건에 대해 해설을 싣는 것이 바로 당신의 일이다. 다행스럽게도 이 횟수는 실제 게임에서 일어날 수 있는 사건의 횟수에 비해서는 다소 적은 편이다. 예를 들어 실제로 이러한 사건을 구현해야 하는 이유가 있는 경우를 제외하고는 팬이 게임을 방해하는 사건에 대한 해설을 실을 필요는 없다는 것이다. 다음은 축구 경기 시 코너킥에서 발생할 수 있는 과정을 나타낸 것이다:

			코너킥 전					
			공을 찼음					
	다른 플레이어가 공을 잡았음		공이 공중에 떴음		공을 찬 사람이 패널티 영역 내에서 공에 손을 댔음			
					공을 찬 사람이 패널티 영역 외에서 공에 손을 댔음			
		필드 코스 밖으로		공을 찬 사람이 공을 잡았음				

정상 플레이 계속		다시 코너킥		상대편에 간접 프리킥		상대 편에 직접 프리 킥		상대편에 패널티킥



프로그래머는 이러한 각 상황에 대해 코드를 실행해야 하며 당신은 알맞은 해설이 필요할 것이다. 코너킥을 찬 사람이 패널티 영역 내에서 공에 손을 댈 가능성은 매우 희박하지만, 플레이어가 그러한 상황을 만들 수 있을 것이라고 생각할 수 있다. 그렇게 되면 코멘테이터가 그에 대해 의견을 말해야 한다.

게임 설계자와 프로그래머가 한 자리에 앉아서 얼마나 많은 게임 규칙들이 게임에서 구현되는지에 대해 이야기해보자. 규칙집에는 비디오 게임에서 간단하게 일어날 수 없는 상황에 대한 난해한 규칙들이 많이 들어 있다. 예를 들어, 야구 경기 중에 던진 공을 베이스 코치가 고의로 잡았을 경우에는 주자가 아웃된다. 대부분의 야구 게임에는 베이스 코치가 없다; 그러한 경우 플레이어를 지휘하는 사람이 없는 것이기 때문에 의도적으로 간섭할 수 있는 방법도 없다. 베이스 코치는 단지 표면적인 것으로 간섭하지 못하도록 만들 수도 있다.

마지막으로 알아두어야 할 것은 모든 것을 규칙집에 의존하지 말아야 한다는 것이다. 게임을 시작할 때 필드에서 이루어지는 플레이어 이름 명명과 같이 규칙이 포함하고 있지 않은 사건에 대해서도 해설을 써야 할 것이다. 그렇기 때문에 실제 게임의 트랜스크립트와 규칙집이 모두 필요한 것이다.

커멘터리를 만들고자 하는 이벤트 목록 만들기

이제는 프로젝트의 범주를 알게 되었을 것이다. 라디오 스타일인지, TV 스타일인지 등을 말이다. 다음은 이전 스크립트와 실제 게임의 트랜스크립트, 그리고 규칙집을 사용하여 해설을 쓰고자 하는 사건 목록을 만들어야 한다. 그리고 프로그래머와 함께 그러한 모든 사건들을 구현할 계획인지와 게임에서 사건이 발생했을 때를 감지할 수 있는지를 검증한다.

당신은 플레이-바이-플레이와 컬러 커멘터리 모두에 대한 이벤트를 생성해야 할 것이다. 플레이-바이-플레이 이벤트는 보통 게임의 실제 활동으로 이루어지지만 컬러 커멘터리는 플레이어가 전략이나 책략을 성공했는지, 실패했는지 또는 주목할 만한 사건에 대해서 이루어진다. 예를 들어, 패스를 인터셉트한 경우에는 플레이-바이-플레이이고 어떤 팀이 게임 중에 네 번 이상 패스를 인터셉트한 경우에는 컬러 커멘터리이다. 한 번의 인터셉트는 코멘트만 해주면 되겠지만, 인터셉트가 여러 번 계속되면 무언가 다른 사건이라고 보는 것이다.

다음은 Madden 의 첫 번째 버전에 있었던 몇 가지 이벤트 목록이다. 이들은 모두 플레이어에 대한 스크립트 부분에서 발췌한 것이다:

롱런 -- 적중하지 못한 여러 태클로 발생

롱런 -- 적중하지 못한 태클로 발생하지 않음

점수를 올리기 위해 중앙으로 돌진

점수를 올리기 위해 외부로 돌진

QB 키퍼-- 점수 획득

QB 키퍼-- 점수 실점 (태클 아님)

골라인 터치다운 드라이브 -- 성공함

골라인 터치다운 드라이브 -- 중단됨

나는 "제대로 들어가지 않은 여러 태클"을 구성하는 것이 정확하게 무엇인지 결정하는 것을 프로그래머에게 맡겼다. 어떤 경우에는 의사 코드(pseudo-code)를 만들어서 특정 이벤트를 발생하게 만드는 것이 정확하게 무엇인지 설명하기도 했다.

레코딩 우선순위에 따라 이벤트 목록 분류

Madden 에서 그러했듯이 보이스 탤런트가 유명한(그래서 비싼) 브로드캐스터라면 이들과 레코딩 작업을 할 수 있는 시간은 제한되어 있을 것이다. 이러한 경우에는 자료를 너무 많이 만들 수 없으며 가장 우선순위가 높은 항목 순으로 스크립트를 분류해야 한다. 가장 우선순위가 높은 항목은 게임에서 가장 자주 발생하는 사건 즉, 일상적인 플레이가 된다. 덜 발생하는 사건(야구 경기의 무안타 경기, 또는 농구 경기의 동점 승부 등)에 대한 자료는 우선순위에서 밀리게 된다.

플레이-바이-플레이 작성

이제 게임의 각 사건에 대한 플레이-바이-플레이(실제 일어나는 상황)를 써야 한다. 역에는 환영 인사와 마무리 인사, 개시 플레이어 소개 등 모든 것이 포함된다. 계속해서 발생하는 평범한 사건들의 경우에는 게임 플레이어가 들으면서 지루해하지 않을 수 있도록 10 가지 또는 20 가지 정도로 여러 가지 버전을 써야 한다. 이는 매우 어려운 작업이 될 수도 있다. "스트라이크 쓰리!"를 표현할 수 있는 말에도 여러 가지가 있다.

다음은 어떤 특정 상황에 대한 샘플 라인이다. 여기에서는 빗나간 패스를 예로 들었다:

수비수가 잡지 못했습니다.

넉다운되고 마는군요.

Trent [가 넉다운되었습니다.]

[넉다운되고 마는] Trent

수비수가 넉다운되어 공을 잡지 못하는군요.

넘어집니다.

넘어지고 말았습니다.

Trent [가 넘어지고 마네요.]

괄호 안의 라인은 인터체인저블 컨텐츠를 말한다 - "Trent"라는 이름은 편집 과정 중에 삭제되며 실제 게임에서 재생하는 동안 알맞은 이름이 삽입된다. 플레이어, 팀, 도시, 스타디움, 여러 가지 숫자들(점수, 남은 시간 등)에 대한 이름에도 이와 같이 해야 한다. 다시 한 번 말하지만 이 컨텐츠를 만드는 방법에 대해서는 게임 만들기(*Game Writing*)의 제 13 장을 참조하도록 한다.

방송에서는 Maadden 과 Summerall 의 역할 분담이 완전히 뚜렷하지 않기 때문에 John Madden 에도 플레이-바이-플레이 부분이 다소 들어가 있다.

컬러 커멘터리 작성

플레이-바이-플레이를 쓴 다음에는 컬러 커멘터리를 써야 한다. 컬러 커멘터리는 보다 까다로운 부분이 많다. 단순히 게임 상황을 설명하는 것이 아니라 사실을 바탕으로 하는 재치 있는 분석처럼 들려야 하기 때문이다. 표시를 해두었던 트랜스크립트에서 볼 수 있듯이, 일반적으로 특정 플레이어나 팀에 대한 의견이 주를 이룬다. 물론 무엇을 쓰든지 주어진 게임 동안 일반적인 것이 되어야 한다.

우리는 컬러 커멘터리에 대해서는 인터체인저블 컨텐츠를 사용하지 않았다. Pat Summerall 의 음성은 각 단어를 조합하여 한 문장으로 만들기 쉬울 정도로 억양이 매우 안정적이다. 반면 John Madden 의 음성은 다이나믹 레인지가 너무 커서 인터체인저블 컨텐츠를 시도할 수 없을 정도였다. 이는(아래 설명한 경우를 제외하고), 그의 코멘트에 팀 이름이 들어갈 수 없다는 것을 의미한다. 그래서 우리는 "이 선수들", "그들", "공격팀" 등과 같이 일반적인 용어를 사용해야 했다. 다음은 네 번째 다운(펀트나 필드 골이 아닌)에 실패한 팀의 상황에 대한 것이다

> 오늘 4 번째 다운을 성공하지 못했는데요, 어떤 점에서 보면 그런 리스크를 껴안을만한 가치가 있었는지가 궁금해지는데요.
>
> 4 번째 다운을 성공하지 못하는 바람에 상대편에 기운이 넘치는 것 같습니다.
>
> 오늘 공격수가 4 번째 다운을 성공하지 못하고 말았습니다.
>
> 4 번째 다운을 막아 낸 상대팀이 그 여세를 몰아갑니다.
>
> 4 번째 다운 공격을 막아냈을 때 이미 펀트나 필드골을 예상했을 겁니다.

내가 프로세스를 쓰는 동안 나의 보조 프로듀서는 각 NFL 팀에 5 명에서 10 명의 스타 플레이어를 확인했고 그들 각각에 대해 네다섯 줄의 다이얼로그를 만들었으며, 이를 Mr.

Madden 이 레코딩했다. 마케팅 팀은 이 기능을 "스타 토크(Star Talk)"라고 부른다. 각 라인은 플레이어의 일부 능력(파워, 스피드, 특색 등)에 대해 설명하고 있다. 필요한 경우에는 별난 일화를 포함시키기도 했다.

스타 플레이어 중 하나가 게임 중에 특히 좋은 플레이를 보여준 경우에는 소프트웨어가 그의 플레이에 가장 잘 맞는 라인을 선택한다. 프로그래머는 각 라인이 게임에 한 번씩만 재생되도록 만든다. Madden 이 한 게임 내에서 정확하게 같은 의견을 두 번 말한다면 참으로 우스꽝스러울 것이기 때문이다. 가장 중요한 것 규칙은 다이얼로그 라인이 길수록 플레이어가 제대로 들을 수 있는 확률은 낮다는 것이다.

스타 토크 이외에도, 침에 대한 일반 코멘트도 함께 레코딩했다. 이는 게임을 시작하면서 팀을 소개할 때 사용하기 위한 것이다. John Madden 은 특히 색깔이 분명한 브로드캐스터이기 때문에 날씨, 스타디움에 대한 그의 생각을 비롯하여 특정 도시에서 유명한 음식 종류에 이르기까지 모든 종류의 자료를 만들 수 있었다.

총 점검

모든 것을 작성한 다음에는 다른 팀원들과 한 자리에 앉아서 모두 들을 수 있는 소리로 모두에게 읽어준 후 모두가 어떻게 듣고 있는지를 확인해야 한다. 여기서 발생할 수 있는 다양한 오류들을 점검해야 한다:

> **빠진 컨텐츠.** 혹시 빠트린 중요한 게임 이벤트는 없는가? 스크립트에서 빠트린 팀이나 플레이어의 이름, 숫자는 없는가?
> **쓸모 없는 컨텐츠.** 프로그래머가 인지하기 너무 복잡하거나 쓸모 없을 것으로 보이는 이벤트가 있지는 않는가? 보통 다이얼로그를 작성하기 전에 코딩 팀과 이에 대해 점검하지만 다시 한 번 확인하는 것이다.
> **부적절한 용어 및 스타일.** 탤런트가 사용해서는 안 되는 라인이나 단어를 사용하면 총 자료가 줄어들며 레코딩 세션에서 소중한 시간을 낭비하게 된다.
> **문법 및 스펠링 오류.** 이러한 것이 발견되면 레코딩 세션에서 탤런트의 시간을 낭비하게 될 것이다.

여기에는 프로세스의 단계별 부분이 포함되어 있다. 두 가지 문제, 중단과 텔레스트레이터(Telestrator)에 대해서 설명하고자 한다.

중단

때로는 스포츠 게임 중에 새로운 이벤트가 발생하여 플레이-바이-플레이 중계자가 말하고 있던 것을 중단하고 주제를 바꾸어야 하는 드라마틱한 경우가 발생하기도 한다. 비디오 게임에서는 고정된 시간 동안 오디오 클립을 재생하기 때문에 재생 중에 다른 클립으로 전환하기 위해서는 디스크가 새 클립을 찾기까지 알아차릴 수 있을 정도의 시간 동안 재생이 중단된다. 이렇게 되면 중계자의 음성이 부드럽게 흘러가는 것처럼 들리지 않는다. 이를 해결하기 위해 컬러 코멘테이터가 다양한 짧은 감탄사("와우!", "지금 보셨어요?" 등)를 레코딩하여 RAM 에 저장해둔다. 그래서 게임 중에 중단해야 하는 경우가 발생했을 때 플레이-바이-플레이 중계자의

음성 위에 감탄사를 넣어 재생시킴으로써, 새 클립을 찾는 시간을 숨기면서 필요한 시간을 버는 것이다.

텔레스트레이터(Telestrator)

텔레스트레이터는 방송 영상 위에 코멘테이터가 라인을 그릴 수 있도록 하는 장치이다. Joh Madden 은 풋볼 게임을 분석할 때 이 장치를 사용하는 것으로 유명하다. 나는 레코딩된 게임의 트랜스크립트에서 Madden 이 텔레스트레이터를 사용했을 때 그의 코멘트에 강조 표시를 했다.

텔레스트레이터라는 장치가 Madden 을 유명해지게 만든 것 중 하나이기 때문에 나는 시뮬레이션 된 텔레스트레이터를 컬러 커멘터리의 일부분으로 만들고자 했었다. 두 팀이 어떻게 플레이를 했는지, 각 경기자가 어디로 갔는지, 과정이 어떻게 된 것인지도 알 수 있을뿐더러, 사실을 바탕으로 원과 화살표를 사용하여 화면에 결과를 그리는 작업이 그리 어려운 것도 아니었다. 이 기교는 다이얼로그에 바로 적용되었고, 꽤 방대한 양의 브로드캐스터 AI 가 필요하게 되었다. 무엇보다도 제대로 작동하도록 만드는 것이 가장 중요했다. 만일 실수하면 Mr. Madden 이 멍청해 보일 수 있었고, 우리도 그것을 원하지는 않았다.

결국 내가 근무하는 동안에는 이것을 구현해내지는 못했다. 텔레스트레이터는 높은 우선순위를 가지는 기능이 아니었고, 추가로 해야 하는 코딩 작업도 들어가는 노력에 비해 가치 있는 것이 아니었기 때문이다. 최근 Wii 게임에서는 플레이어가 화면에 그림을 그릴 수 있게 되어 있으며, Madden NFL 09 에는 플레이어가 실수했을 때 나오는 자동 텔레스트레이터가 있다. 하지만 Madden 고유 스타일을 포함하고 있지는 않다. 사실 내가 정말로 제공하고 싶어했던 것은 Madden 고유의 스타일이었다.

텔레스트레이터 커멘터리를 만들고자 한다면 먼저 어떤 이벤트를 그릴 것인지 파악해야 한다. 보통 이들은 매우 좋은, 매우 나쁜, 또는 매우 평범한 것이 된다. 그리고 플레이어의 이름을 제공하기 위해 인터체인저블 컨텐츠를 사용하여 이벤트를 설명하는 커멘터리를 만들어야 한다.(Madden 의 경우 나는 플레이어 포지션 이름이나 "이 선수"라는 용어를 사용했다. 앞에서 설명했듯이, Madden 의 레코딩에는 인터체인저블 컨텐츠를 넣을 수 없었기 때문이다.)

결론

흥미로우면서도 정확한 스포츠 커멘터리는 스포츠 시뮬레이션을 경험하는데 있어서 매우 중요한 부분이다. 게임 플레이 자체보다 중요하지는 않다고 하더라도 이것 없이는 현대적인 게임을 즐길 수 없다. 초반 스포츠 게임은 너무 적은 자료를 제공했기 때문에 플레이어가 계속해서 같은 다이얼로그를 듣고 또 들어야 했다. 이를 해결하기 위해 누군가 먼저 해결책을 찾기 시작했고, 모든 시간을 바쳐 방대한 양의 자료를 만들고(레코딩이 가능한 만큼), 모든 것을 점검하고 또 점검했다. 가장 이상적인 결과는 눈을 감고 들었을 때 실제 상황과 구별할 수 없는 게임을 만드는 것이다.

팬 여러분께: 다음 디자이너 노트북 컬럼에는 "나쁜 게임 디자이너: No Twinkie X(Bad Game Designer: No Twinkie X)"입니다. -- 게임 디자인에 관한 긴 시리즈 중 10 번째 컬럼입니다. No Twinkie Database를 확인하고 새로운 사항이 있는 경우에는 적어 notwinkie@designersnotebook.com로 보내주시기 바랍니다.