※ 본 아티클은 **CMP MEDIA LLC**와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

버튼 누르기를 넘어
(Beyond The Button Press)

Jesse Harlin

2009. 10. 20

http://www.gamasutra.com/view/feature/4023/beyond_the_button_press.php

[오디오를 이용하여 혁신적인 게임을 만들기 위한 기회가 존재하는가? LucasArts의 Jesse Harlin 은 원래 Game Developer 매거진에서 출판된 이 아티클에서 새로 이용할 수 있는 오디오 제어 기술을 살펴 본다.]

매년 게임 내 사용자 입력을 위한 팔레트 기능이 향상되고 있다. 스타일러스, 눈차크, 봉고 컨트롤러에서 드럼 세트까지 지난 몇 년간 플레이어가 가상 세계와 상호작용하는 방법이 변화함에 따라 이에 맞추어 조정된 하드웨어 번들이 다수 출시되었다.

이러한 기술의 대부분은 일회성 기법이나, 기타 기술은 콘솔 제조업체가 지정한 하드웨어 또는 특정 장르의 표준 액세서리에 언제든지 적용할 수 있는 것이다.

게임플레이 디자이너는 플레이어 간의 상호작용을 위해 새로운 방법을 지속적으로 적용하고 있는 반면 오디오 디자이너는 플레이어가 컨트롤러의 버튼을 눌러 게임 내에서 소음을 내도록 하는 10 년 넘은 방식을 고수하고 있다.

게임 업계 역사상, 오디오 디자이너는 이용할 수 있는 하드웨어와 소프트웨어를 통해 플레이어와의 창의적인 상호작용을 도모할 기회를 가져 본 적이 없다

자세히 살펴보기

The Legend of Zelda: The Phantom Hourglass 를 시작하고 DS 를 향해 소리를 지르며 게임을 플레이 하는 데에는 오랜 시간이 걸리지 않는다. 이러한 종류의 사용자가 만든 오디오 입력은

DS 에서 가장 잘 작동할 수 있으며, 이것은 Nintendog 을 “구르거나’“앉도록” 가르친 사람이 입증할 수 있다.

게임플레이 기기의 중앙에 DS 의 내부 마이크로폰이 배치되어 있다. 해당 하드웨어의 특성상 모든 DS 게임에서 마이크로폰이 필요함에도 불구하고 상호작용의 수단으로 마이크로폰을 제공하는 타이틀은 드문 편이다.

1 인칭 슈팅 게임과 PC 및 Xbox Live 상의 네트워크 게임플레이에서는 온라인 멀티플레이어로 하여금 헤드셋 마이크로폰을 반드시 갖추도록 하고 있다. 그러나 단일 플레이어 게임인 경우 이러한 오디오 입력 장치를 사용하는 경우는 극소수이다.

Konami 의 *Lifeline*

이전 게임에서는 Konami 의 *Lifeline* 및 *SWAT: Global Strike Team* 등의 다양한 전술 슈팅 게임 같이 음성 인식 및 언어적 상호작용을 적용했으나 AAA 게임에서는 플레이어의 음성 상호작용을 게임 사운드트랙의 필수적인 부분으로 간주하고 있지 않다.

그러나 게임 플레이에서는 이런 종류의 오디오 상호작용이 다수 존재한다. 첩보 게임에서는 음성 인식 ID 및 암호화 기법을 도입하고 있다. 스포츠 게임 내에서 물리적으로 플레이를 콜링하는 콜링 플레이를 상상해 보라.

Jak & Daxter 또는 *Loco Roco* 같은 플랫폼 게임 내에서 적을 위협하기 위해 속삭이는 것에서부터 소리치는 것까지 인간의 언어 영역을 이용하는 게임플레이를 고려해 보라. 오디오 디자이너인 경우 사용자가 생성한 오디오 입력을 디자인의 일부로 도입하도록 할 수 있다.

스토어에 있는 것

10 년 이상 CD 및 DVD 기반 콘솔을 개발함에 따라 오디오 디자이너들이 작업 내용이 잠겨진 디스크 공간에 저장되고 있다.

하드 드라이브와 메모리 장치는 모든 게임의 플랫폼용으로 사용할 수 있다.

PC 및 PS3 게임의 경우 내장형 하드 드라이브에 액세스하고 있다. PC 게이머는 새로운 콘텐츠를 게임에 추가하는 유통업체의 서비스와 패치에 익숙한 반면, 이러한 사항이 콘솔 게임 분야에는 낯설게 느껴질 수 있다. 주요 게임 콘솔에는 뮤직 게임을 위한 여분의 곡과 추가된 레벨 등 추가 콘텐츠, 게임, 데모 등을 갖춘 고유의 온라인 스토어가 존재하는데, 이 스토어는

구입 후 게임의 사운드 경험을 확대하기 위한 잠재력 측면에서 업데이트한 플레이 리스트 또는 새로운 보이스 라인(voice line) 보다 더 강력한 편이다.

무기와 보물이 게임에 숨겨져 있는 어드벤처 게임과 이러한 무기와 보물이 어디에 있는지를 알려주는 유일한 단서를 해적의 무선 전송(다운로드 가능한 콘텐츠를 통해서만 구입하고 구현할 수 있음)으로 인해 제대로 파악할 수 없다고 상상해 보라.

또한 계속 확장 가능한 언어 팩이 있는 어린이용 에듀테인먼트 게임과 업로드 및 다운로드 가능한 사용자의 공동 저작물을 고려한*MTV Music Generator* 등의 뮤직 게임을 상상해 보라.

배송된 디스크는 게임의 끝이 아니고 오디오 디자이너는 하드 드라이브, 저장 장치 및 온라인 전달 채널을 통한 게임 플레이를 고려해야 한다.

이것에 귀 기울여 보라.

Microsoft 는 Xbox 360 을 사용하여 인터랙티브 게임을 플레이 하는 동안 재생되는 음악을 사용자의 로컬 MP3 컬렉션으로 대치할 수 있도록 지원하고 있다. Microsoft TCR(Technical Certification Requirement)의 텍스트에는 이러한 기능이 언급되어 있다. Custom Soundtrack 옵션은 구현 측면에서 소박하고 투박한 것으로 입증되었는데,

이것은 TCR 자체를 반영한 것은 아니다. TCR 의 어떤 부분에서도 보이스 덕킹 또는 게임 내 DSP 필터링이 사용자 음악에 영향을 미치지 않는다고 언급하고 있지는 않다. 이론상,

게임에서는 사용자 mp3 의 메타데이터를 읽고 느린 앰비언트 뮤직과 빠른 락 또는 힙합 트랙을 다시 지정하여 인터랙티브 뮤직 엔진에 반응할 수 있다.

Xbox 360 은 사용자지정 사운드트랙을 갖춘 유일한 플랫폼이 아니다. PC, PS3 및 PSP 에는 사용자가 선택한 음악 파일 저장소에 액세스하기 위한 필수 하드웨어가 포함되어 있다.

오디오 디자인의 잠재력은 디스크 굽기 및 버튼 누르기 작업을 넘어선 영역까지 확대될 수 있다. 창의적인 자세로 작업해 임하느냐의 여부는 오디오 디자이너들의 노력에 달려 있다.