



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 다이얼로그 제작에 대한 총체적 접근 (A Holistic Approach to Game Dialogue Production)

랍 브리짓(Rob Bridgett)

가마수트라 등록일(2009년 10월 29일)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4178/a_holistic_approach_to_game_.php

[비디오 게임 오디오의 단 하나의 가장 중요한 측면이랄 수 있는 게임 다이얼로그의 제작을 체계화하고 구조화하는 방법은 무엇인가? 게임 오디오 전문가인 브리짓(시안, 스카페이스)이 이의 핵심적인 문제들과 유망한 해법에 대해 이야기한다.]

대규모 예산이 투입되는 영화적(cinematic) 게임의 다이얼로그를 제작하는 일은 집중적이고도 지극히 난해한 과정이라 할 수 있다. 연기자를 부스에 세우고 대본을 읽는 것 자체만으로 견고한 톨과 파이프라인 그리고 커뮤니케이션을 요하는 대단한 성취라 아니할 수 없다.

성우의 프로세스와 연기에 관해 다루는 기사들은 수 없이 많지만 녹음 기간 전후에 밝혀 되는 기술적 프로세스와 단계에 관해서는 정보가 부족한 실정이다. 이 글에서는 이 같이 ‘장막에 가려진’ 프로세스, 계획, 기법들에 집중하고자 한다.

게임 산업에는 다이얼로그 톨과 제작 프로세스에 관해 수많은 상이한 방식들이 존재한다. 개발자들이 저마다 전혀 다른 방식으로 작업을 한다고 봐도 크게 무리가 없을 것이다. 정립된 규칙 따위는 존재하지 않는다. 어떤 방식이 됐든 기대한 결과만 나오면 그만인 것이다.

그러나 통합 다이얼로그 데이터베이스 솔루션 위에서 처음부터 끝까지 작업을 한다면 작업 속도를 높이는 가운데 녹음 작업 안팎에서의 조직화 및 관리에 따른 시간을 절감할 수 있고, 수많은 중복 작업을 없애고 다이얼로그 제작팀의 구성원들이 쏟아내는 어지럽기만 한 온갖 대본들을 피할 수 있다.

하나의 마스터 데이터베이스를 통해 다이얼로그 통합 및 제작 프로세스를 간밀히 하려는 욕구와 이를 통해 얻어지는 혜택은 분명히 존재한다. 유감스럽게도 다이얼로그는 오디오 감독이나 오디오 디자이너가 비교적 신경을 덜 쓰는 분야 중 하나이고, 견고한 톨과 프로세스, 파이프라인에 대한 투자가 부족한 것은 부분적으로 이러한 사실에 기인한다 할 것이다.

논란의 소지가 있을 수 있으나, 다이얼로그는 비평가가 오디오와 관련해 언급하게 될 유일한 요소인 경우가 흔하고, 아울러 구현이 부실하고 감독이 조잡하면 전체 게임을 완전히 망쳐버릴 수 있다는 점에서 볼 때, 비디오 게임 오디오에 있어 단 하나의 가장 중요한 측면일 것이다.

또한 다이얼로그 제작은 미션 설계, 스토리 구조 내에서부터 유래하는 매우 깊은 예측적 요인들을 갖고 있고, 아울러 영화적 제작 예측물의 한 가운데에 고착된다. 이를 위해 다이얼로그는 가장 엄격하면서도 가장 짜임새 있고 확고한 오디오 제작 요소 중 하나여야 하지만, 그러면서도 어느 시점에서든 변경에 대해 전적으로 유연하고 수용적이어야 한다.



게임 다이얼로그 제작에 대한 거시적 이해를 높이기 위해서는 제작의 처음부터 끝까지, 광범위한 여러 단계들을 살펴보는 것이 유익하다.

제작의 각 단계들

설계(캐릭터 / AI 카테고리/ 반응, 명명 방식 및 폴더 구조 등)

컨텐츠 제작(작가(들)가 사전 배정된 다이얼로그 카테고리에 글을 기입하거나 스토리 신(scene)과 다이얼로그를 생성)

캐스팅(캐스팅 대행사와 유망 배우들에게 견본 대사를 이용해 캐릭터를 소개)

녹음(배우가 읽을 캐릭터 대본의 내보내기를 요함) - (요구되는 테이크(take)를 표시) (즉흥 연기 등에 따른 대사 변경)

편집(편집자가 녹음된 것에서 필수 부분을 잘라냄)

이행 (파일을 적절한 파이프라인 경로에 배치하여 게임 안에 구축)

튜닝(재생 빈도, 재생 볼륨, 더킹 믹스(ducking mix) 등의 인-게임 튜닝)

이테레이션(iteration) (게임 설계와 스토리의 변경에 따라 연기와 대본을 이에 맞게 고치는데 중요한 요소, 그리고 흔히 '컨텐츠 제작' 단계로 돌아가 제작을 되풀이)

QA(게임 안의 모든 대사를 테스트)

현지화(여러 언어 파일을 파이프라인에 배치하여 언어 전환)

마스터링(모든 다이얼로그 파일을 마스터링하고 동일한 일괄적 레벨을 부여한 후 파이프라인에서 교체)

믹스(다이얼로그를 음악, 음향효과와 함께 게임 컨텐츠의 최종 믹스에서 일관되고 명확한 가청 수준으로 믹스, 다이얼로그 더킹을 이행하고 튜닝)

다이얼로그 제작 단계는 원래 다소 선형적이므로 시작부터 제작의 모든 단계에 이르기까지 하나의 데이터베이스를 생성하여 유지할 수 있음을 알 수 있다. 이러한 데이터베이스는 어떤 제작 단계에서든 변경할 수 있고 여러 개별 '클라이언트'가 요구하는 정확한 정보를 내보내기(export)할 수 있다. 각종 제작 요소들을 추가적으로 분석하는 일은 각 단계에서 누가 무엇을 요구하는지 정의하는데 유익하다.

다이얼로그 설계

컨텐츠 제작자(작가)를 배정하기 앞서, 게임 설계 요건 예측에서부터 상이한 형태의 구두 다이얼로그를 명확히 이해하고 계획해야 한다. 보통 이는 여러 데모 수준이나 게임플레이의 종적 조각(a vertical slice of gameplay)의 형태로 발생하는데, 배우('고급 데모'를 지향한다면)나 개발팀 내 열성 구성원이 녹음한 초안 다이얼로그를 이용해 게임 안에서 여러 다이얼로그 유형을 시험한다. '완전한 게임 대본'은 크게 다음 3 가지 구성 분야로 나뉘어진다.

스토리(대본화된 신(scripted scene), 컷-신(cut-scene), NIS, FMV 등의 형태)

인-게임 다이얼로그(주 캐릭터, 적, 보행자 캐릭터 반응 등)

대본화된 미션 다이얼로그(주요 및 보조 미션 정보)

컨텐츠 제작

이는 다이얼로그 제작에서 가장 난해한 부분일 테지만 가장 빈번히 간과되는 부분이기도 하다. 영화적 저작, 캐릭터 창작, 게임 내 세계 구축 및 범위 설정뿐 아니라 순수 미션 설계 및 분석 등 대본이나 스토리를 조기에 완성하는데 수반되는 요인들은 엄청나다.

다이얼로그의 3 영역(위)을 정의하고 나면 실제 컨텐츠를 누가 제작할 것인가와 이의 품질과 통합을 개발자 측의 누가 관리할 것인지 생각해야 한다. 게임 작가는 최상위 스토리(overarching story), 캐릭터, 게임플레이 미캐닉(gameplay mechanics) 사이에서 작용하는 주요 스토리 이벤트, 그리고 게임 내 세계에 관한 배치와 아트 감독 부분에서 개발자의 작업에 참여한다(물론 일반적으로 그렇다는 것이다). 이들 요소는 모두 상호간에 엄청난 영향을 주기 때문에 이들 협력자가 스토리에 조기 개입하는 것이 극히 중요하다.

스토리 프로세스와 게임 개발에 관해서는 글들이 많기 때문에(특히 GDC 오스틴의 벨브 작가인 Marc Laidlaw 와 Erik Wolpaw 가 최근 쓴 스토리 프로세스 노트가 유명하다), 여기서는 이에 관해 더 이상 자세히 이야기하지는 않을 것이다. 게임 개발에서 스토리란 제작 내내 변경을 요하고 다이얼로그 제작 프로세스, 이행 및 툴로부터 많은 유연성을 요하는 계속적 협력 프로세스라는 것 정도만 말해두겠다.



본인은 다이얼로그 콘텐츠 제작 분야의 다른 두 영역인 인-게임 캐릭터 반응 다이얼로그(in-game character reaction dialogue)와 미션 다이얼로그에 대해 이야기하고자 한다. 이들은 전통적으로 외부 작가들에 의해서, 또는 최소한도 스토리를 담당했던 작가에 의해서 다루어지지 않는 영역이다(적어도 아직까지는 그러하다).

인-게임 다이얼로그(in-game dialogue)는 콘텐츠의 막대한 부분을 차지하는 절대 간과해선 안될 분야이다. 캐릭터의 수에 따라서, 그리고 캐릭터의 AI 행동에 따라 무려 1 만에서 1 만 5,000 개에 이를 수 있는 개별적인 전후 배경에 따른 반응(contextual reactions)을 글로 써야 할 수 있다. 이 같은 인-게임 다이얼로그를 제공하는 외부 저술 업체들이 있다. 하지만 이는 흔한 경우가 아닌데, 부차적 캐릭터의 인-게임 반응은 스토리의 일부로 간주되지 않는 경우가 보통이기 때문이다.

게임 안에서 대화와 대사의 변형물이 멋진 효과를 거두는 방법에 대한 특별한 기술과 이해가 필요하다고 본다. 동일 이벤트에서 비반복적 변형을 여러 캐릭터에 걸쳐 생성하다 보면 작가의 밀천이 금방 바닥나 버릴 것이다. 아울러 이들 대화는 실제 게임플레이 중에 가장 많이 나오게 될 가능성이 높은 반면 미션 및 스토리 다이얼로그는 빈도수가 훨씬 더 적다는 점은 주목할 만하다.

미션 다이얼로그는 지극히 특정한 미션의 지극히 특정한 목표에 연관되어 정보를 제공하고 지침을 전달하는 짧은 대사 형태가 주를 이룬다. 이 다이얼로그는 개발팀 내 레벨 설계자와 미션 작가가 생성하고 정의하는 것이 보통인데, 이들이 미션의 매 순간적 요구사항에 가장 밀접한 사람들이기 때문이다. 설계자가 이 콘텐츠를 승인하고 나면 계약 작가-가급적 스토리 작가-에 의해 미적 부분과 관련해 승인을 받는 것이 적절하다. 그리고 이 다이얼로그를 캐릭터의 스토리 및 동기에 짜맞추고 대사의 운율을 다듬는다.

미션 다이얼로그와 인-게임 다이얼로그는 스토리와 마찬가지로 유연하고 조정할 수 있어야 한다. 게임 개발 중 게임과 스토리가 변경될 때 이들 2 차적 다이얼로그 분야 역시 전반적인 게임 설계 의도에 따라 방향을 바꾸어야 할 것이다.

컨텐츠 생성과 관련해 한마디 덧붙이자면 작품을 승인하기 전에 이를 항상 소리 내어 읽어보라는 것이다. 페이지 상으로는 그럴 듯 하지만 배우가 이를 읽을 때 어색하고 장황해 보이는 경우가 흔하다. 아마 단어나 캐릭터 이름의 반복 때문에 그럴 것이다. 편집상의 승인은 그럴 듯하게 연기할 수 있고 보다 자연스러운 느낌을 주는 최종적인 배우용 대본을 얻는데 있어 실제 컨텐츠 생성 작업만큼이나 중요하다.

위의 상이한 컨텐츠를 모두 중앙 데이터베이스로 가져오는 일은 쉽지 않다. 하지만 데이터베이스에서 인-게임 작가들을 위해 템플릿을 내보내기 할 수 있고, 스토리와 미션 다이얼로그 시점들을 위한 이벤트를 신속히 생성할 수 있다면 데이터 교환, 나아가 상이한 형식의 컨텐츠를 관리하는 일은 보다 쉽게 이루어질 것이다.

캐스팅

캐스팅 시에는 게임 개발자로부터 오는 클라이언트 요건이 있는데, 이는 캐스팅 시트 형식으로 되어 있다. 시트에는 대개 문제의 캐릭터에 관한 컨셉 아트나 이미지 참조 아트, 캐릭터의 나이, 인종, 기질 정보, 심지어 배경 생체 정보까지 표시되어 있다.

또한 시트는 인-게임 및 스토리 관련 오디션 대사, 게임 스토리의 간단한 줄거리와 개발 게임의 유형을 언급하는 추가적 시트를 수반한다. 이 프로세스에는 보통 섭외 대행사(또는 적극적 오디오 감독이라면 감독 자신)가 관여하고, 오디션 시트를 여러 에이전시에 보내고 오디션을 보는데, 이를 통해 개발팀은 역할에 가장 잘 맞는 음성을 거르고 선택한다.

캐스팅 시트에 가급적 많은 세부사항을 가미함으로써 프로세스를 훨씬 효과적으로 이행할 수 있다. 시트가 충실할수록 캐스팅 대행사와 성우로부터 보다 높은 품질과 보다 큰 헌신과 열정을 얻을 수 있다. 이러한 캐스팅 정보와 캐릭터 이미지를 다룰 수 있는 틀이 있고 아울러 배우 오디션 시트를 내보내기 할 수 있다면 데이터베이스의 속도를 높이고 프로세스 품질을 제고할 수 있다.

녹음

대본을 인쇄하거나 또는 화면상의 대사를 성우가 보는데 쓰이는 포맷에 관해 녹음 스튜디오와 합의하는 일은 필수적이다. 종이 대본에 대해서나 화면 표시 대본에 대해 권장하는 글자 크기에 대한 지침이 있을 것이다. 화면 표시 대본에서는 배우가 부스 내 화면으로부터 어느 정도 거리에 있을 것인가에 따라 글자 크기가 달라질 수 있다. 스튜디오에 들어가기 전에 미리 준비를 함으로써 음성 녹음 작업을 원활하게 진행할 수 있다.

종이 대본을 이용한다면 대사와 추가 정보를 페이지 상에 어떻게 배치할 것인지에 특별한 주의를 기울여야 한다. 흔히 사용되는 MS 엑셀 프로그램은 셀 포맷이 정확하지 않을 경우, 여러 페이지에 걸쳐 부실하게 인쇄되는 것으로 유명하다. 테스트 인쇄를 몇 차례 실시하여 제안된 글자 크기에 잘 맞는 포맷을 찾아야 한다.

종이 대본에서는 각 시트의 상단 또는 하단에 있는 페이지 번호도 필수적이다. 배우가 페이지 번호에 따라 어떤 부분으로 돌아가 이를 다시 연기하도록 신속히 지시할 수 있기 때문이다. 대본은 철자와 문법 오류에 대한 철저한 교정 작업을 거쳐야 한다. 이로 인해 녹음 전에 대사를

본적이 없는 성우가 실수를 유발하는 경우가 잦고, 대사의 실제 의미를 성우에게 전달하는데 엄청난 시간이 소비되는 수가 있기 때문이다.

또한 녹음 작업을 위해 대본을 구조화하는 분야에서도 준비가 필요하다. 대화 신에서는 상대방 캐릭터의 대사 역시 포함시켜 성우가 중요한 전후 배경을 파악하고 어투를 판단할 수 있도록 한다.

아울러 영화적 대사를 먼저 읽고 그 다음에 미션 대사를 읽고, 그 다음에 반복적이고 더 큰 소리를 내야 하는 인-게임 대사를 읽게 되면 작업 흐름이 원활해질 것이다. 작업의 진행 순서를 대본에 반영하는 것은 필수적이다. 힘든 작업과 비명은 가장 강렬하고 어려우면서도 작업을 멋지게 마무리할 수 있게 해주므로 마지막으로 미뤄 둔다. 이들부터 먼저 해버리면 당연히 성우의 목소리가 망가져버릴 것이다.

또한 단일 데이터베이스에서 작업 대본을 포맷하고 내보내기 할 수 있다면 제작 준비에 드는 시간을 엄청나게 절감할 수 있다. 건설한 단일 데이터베이스가 주는 이점은 이외에도 성우에게 제시하는 대사의 순서를 바꿀 수 있다는 것, 작업이 진행되는 동안 각 대사 행에 테이크-주석을 유지할 수 있는 일종의 정보란이 있다는 것과 아울러 성우가 즉흥적으로 만든 대사를 데이터베이스 내에서 변경할 수 있다는 것이다.



편집

녹음 작업이 성공적으로 이루어지면 적절한 파일들 즉, 테이크(takes)를 이제 편집해야 한다. 녹음된 개별 테이크를 일일이 편집할 것인지, 아니면 작업 중 표시된 파일들만 단순히 편집할 것인지에 관해서는 여러 가지 의견이 있다. 여기서 생각해야 할 점은 비용과 --개별 라인을 기준으로 편집비용을 지급하는가?-- 시간 관리 및 조직화이다.

일단 파일을 받고, 테이크를 일일이 편집하려 한다면 모든 파일에 대해 별개의 경로를 만들어야 하고, 가장 좋아하는 것을 선택하고(아마 작업 시 이미 했을 것임), 파일 이름을 다시 지정해야

할 것이다. 조언하자면, 작업 시 테이크에 표시를 하고, 전체 작업 녹음분과 함께 테이크 목록을 편집자에게 보내 편집을 원하는 행에 대해서만 대금을 지급하라고 말하고 싶다. 파일에 모두 필요한 이름이 지정되고 이들을 다시 받으면 게임에 구현할 준비가 된 것이다.

대안이 필요하다면 녹음 원본으로 돌아가 특정 대사에 대한 다른 테이크들을 들어보는 것이 빠른 방법이다. 그리고 계획대로 돌아가지 않는 것을 교체하면 된다.

편집자에게 대사 본문, 파일명 및 테이크 주석이 있는 디지털 버전의 대본(중앙 다이얼로그 데이터베이스에서 내보내기 된)을 보내면 매우 효율적이다. 편집자는 디지털 시트에서 음성 편집 소프트웨어로 파일 이름을 복사/붙여넣기한 후 파일 이름을 지정하고 대본의 각 행에 나란히 표시된 정확한 테이크 주석을 읽을 수 있다. 종이가 된 테이크 시트에서 파일명을 타이핑하는 것보다 훨씬 빠르고 오류도 더 적을 것이다. 파일 이름 지정 시 대소문자 혼용, 밑줄, 숫자 특수문자가 포함되는 경우가 많기 때문에 특히 그러하다.

또한 디지털 편집자 시트를 이용해 특정 파일에 대해 편집자의 자체 편집 주석을 만들 수 있다. 파일이 녹음 중 손상된 상태였다거나, 대체 파일을 사용했다거나 실제 녹음 작업 시 표시된 것 대신 사용한 결합 편집 테이크를 언급하는 식으로 말이다.

다이얼로그를 감독하는 자가 누구든지 간에 편집 파일에서 허용할 수 있는 것이 무엇인지, 하나의 파일 이전 또는 이후 어느 정도의 정적을 허용할 수 있는지, 파일에서 파열음이나 호흡을 제거 할 것인지 등을 편집자에게 명확히 밝혀야 한다. 이를 사전에 명확히 전달하지 않으면 재작업을 수없이 해야 할 수도 있다. 다시 말하지만 이 작업을 신속히 효과적으로 이행하는 데는 조직화가 정말 중요하다. 이는 콘텐츠를 개선하고 게임에 신속히 적용하는데 필수적이다.

구현

편집되고 이름이 지정된 파일을 받았다면 이제 이를 게임 안에 구현해야 한다. 개발이 이 정도에 이를 즈음이면 대사나 이벤트가 게임에서 작용하도록 유발하는 장치는 플레이스홀더 콘텐츠(placeholder content)의 형식으로 이미 설정 및 구현되어 있다. 이게 마무리된 상태라면 구형 플레이스홀더 파일을 새롭게 녹음된 것으로 교체하고 다이얼로그를 재구축하면 된다. 중앙 다이얼로그 데이터베이스/툴이 라인별 파일 경로를 알고 있다면 이 정보를 빌드-단계에서 게임에 구축할 수 있다.

튜닝

다이얼로그가 일단 게임에 들어가면 자연스러운 느낌을 갖도록 이를 조율하는 일이 필요할 것이다. 다이얼로그 이벤트의 빈도를 조정하여 인-게임 이벤트가 발생하는 매 순간마다 다이얼로그 이벤트가 발생하지 않도록 해야 한다. 이제 각 캐릭터 이벤트와 대사에 연계된 게임 데이터를 조율할 수 있고, 각 라인, 캐릭터, 라인 그룹에 새로운 맞춤형 게임 데이터 특성을 추가하는 기능은 다이얼로그 데이터베이스가 지원할 수 있는 또 다른 영역이다.

이터레이션

이는 게임 개발 전반에 걸쳐 계속되는 불가피한 기능 및 스토리의 추가적 변경으로 인해 게임 다이얼로그 제작에서 오해의 소지가 있고 다루기 까다로운 분야 중 하나이다. 이 계속성 프로세스가 의미하는 바는 다이얼로그 녹음을 최초로 이행하는 시점이면 게임플레이(인-게임 카테고리)에 영향을 줌)와 스토리(미션과 스토리 다이얼로그에 영향을 줌)가 상당 부분 변경된 상태일 거라는 점이다.

게임플레이에서 이렇듯 불가피한 구조적 변화가 일어나면 스토리와 인-게임 다이얼로그 역시 어떤 식으로든 고치지 않을 수 없을 것이다. 단순히 표면적으로든 심지어 구조적으로든 말이다. 다이얼로그를 게임에 정착시키고 나면 설계 팀, 오디오 감독, 프로듀서 팀은 어디를 교정해야 하는지 파악할 수 있다. 그 후 작가가 이들 변경을 대본에 구현한 후(컨텐츠 제작 단계로 복귀) 동일한 제작 단계에 따라 변경 사항을 게임에 구현하는 일이 다시 진행된다.

짧은 픽-업 작업(pick-up sessions)을 위해 배우를 다시 불러오려 해도 배우 스케줄 상 가능하지 않을 수 있고 계약(또는 예산)에 이러한 작업이 원래 포함되지 않았을 수도 있기 때문에 이러한 재작업은 문제가 되는 경우가 다반사다. 따라서 모든 배우에 대한 픽업 세션을 항상 계획해 두어야 한다. 최선의 경우는 일부 대사만 단순히 잘라내는 것이고 최악의 경우라면 전혀 새로운 줄거리-대사와 미션을 녹음해야 하거나 캐스팅을 전부 다시 해야 할 수도 있다.

다이얼로그 QA

다이얼로그 대사가 이벤트와 캐릭터에 적합한지 테스트하는 일은 QA 작업의 아주 중요한 부분이다. QA 부서의 작업에는 액세스가 쉬운 다이얼로그 데이터베이스가 지극히 유용하다. 이 데이터베이스를 이용해 QA 부서는 듣고 있는 각 대사가 적절히 재생되고 있는지, 또 자막이 있다면 다이얼로그의 모든 대사와 자막이 정확히 일치하는지 검사할 수 있다.

현지화

현지화 프로세스는 다이얼로그 제작의 최종적 작업 중 하나인 경우가 흔하고 따라서 사후 제작 중 구현해야 할 예기치 않은 일이 되지 않도록 하려면 면밀한 계획이 필요하다. 방대한 양의 대사를 현지화 팀이 번역을 시작하려면 모든 변경과 이터레이션이 마무리된 상태여야 하기 때문에 오랜 기다림이 필요하다.

현지화 팀은 번역 비용 산정을 위해 컨텐츠 파이프라인(content pipeline)을 검증하고 캐릭터별 행 및 단어 수를 얻고자 제작 중 관여하는 것이 보통이다. 이 단계에서 역시 직접적이든 또는 내보내기 기능을 통해서든 다이얼로그 데이터베이스로의 액세스가 매우 중요하다. 현지화 팀은 게임에 현재 구현되어 있는 대본의 무결한 최종 마스터 버전으로 작업해야 한다.

모든 영어 파일과 파일 경로 역시 필요할 것이다. 아울러 파일 전체 현지화가 진행 중이라면 타이밍적 제한도 필요한데, 가령 독일어 파일의 대화 길이가 영어 파일의 대화 길이와 가급적 일치하도록 하는데, 타이밍이 해당 파일에 중요한 요소라면 말이다.

마스터링

다이얼로그 파일의 마스터링(Mastering)은 게임 다이얼로그 제작의 최종 프로세스 중 하나이고 전체 다이얼로그 파일의 전반적인 출력 수준을 일관성 있게 하는데 필수적이다. 다이얼로그 파일이 상이한 스튜디오에서, 또는 상이한 마이크와 프리-앰프 환경에서 녹음되었다면 마스터링 작업은 특히 중요하다. 상이한 파일들간 사운드를 통일하기 위한 EQ 처리를 요하는 경우가 빈번할 것이다.

비디오 게임용 다이얼로그는 근접 마이크와 함께 반향이 거의 없는 ADR 부스에서 만드는 경우가 많아 간혹 매우 웅웅거리는 싸구려 라디오에서 나는 소리를 얻기도 한다. 우리 귀에 리얼하게 들리는 영화 제작 다이얼로그의 붐플 현장 마이크 사운드와는 차원이 다르다. 따라서 라디오적 성격은 줄이고 영화적 성격은 늘리기 위해 다이얼로그 파일에서 그런 소리들을 교묘히 처리해야 하는 경우가 잦을 것이다.

다이얼로그 마스터링 전용 시설에서 또는 마스터링 전문가가 제작의 최종 단계에서 마스터링을 취급하도록 하는 것이 좋다. 마스터링된 파일이 넘어오면 마스터링 파일이 아닌 파일을 최종적으로 교체하고 콘텐츠를 전체적으로 재구축하기만 하면 된다. 이제 최종 믹싱을 할 준비가 된 것이다.

최종 믹스

대부분의 비디오 게임 믹스에서는 다이얼로그가 명확히 이해될 수 있게 하는 일이 극히 중요하다. 79dB(휴먼 엔터테인먼트 표준)의 참조 믹스 레벨로 게임을 듣고 다이얼로그가 -20 에서 -18 dBFS 의 평균 RMS 로 -12 피크를 치도록 하면 목표로 하는 수준에 근접한다.

믹스에서 이는 상식이다. 하지만 무엇보다도, 음악 또는 SFX 때문에 다이얼로그를 들을 수 없다면 인터랙티브 믹싱 기법을 이용해 다이얼로그 라인 진행 시 음악과 효과를 줄여주어야 한다(컷션에서 작용한다면 오프라인 기법). 다이얼로그는 마스터링된 상태이므로 모든 대사가 대강 동등한 레벨일 것으로 확신할 수 있어 전반적 음성 레벨에 대해 마스터 다이얼로그 패이더를 할당하고 조율할 수 있을 것이다.

데이터 대조

보는 바와 같이 다이얼로그 제작에는 서로 다른 수 많은 단계들이 포함되어 있어서 제작 과정 내내 대본을 하나의 마스터 포맷으로 유지하는 것은 매우 어려운 일이고, 배우가 쓰는 인쇄된 종이 대본에서부터, 대사별 또는 캐릭터별 추가적 변수 요건이 포함되는 인-게임 구현까지의 기간에는 특히 그러하다.

단일 다이얼로그 톨은 캐릭터와 다이얼로그 이벤트를 설계, 구조화 및 생성하는데 사용될 수 있고 제작의 각 단계에서 사용하기 알맞은 시트를 상이한 클라이언트에게 내보내고 가져올 수 있어 자칫 제어가 불가능해질 수 있는 작업을 엄격히 통제하는데 유익하다.

인-게임 데이터, 그리고 편집자의 주석과 라인 지시사항과 같은 외부 데이터를 포함한 모든 데이터를 하나의 중심적 장소에 유지하는 것은 오디오 감독과 게임 설계자가 반길만한 일인데, 대본이나 데이터를 반복적으로 일일이 수정하지 않으면서 콘텐츠를 신속히 변경할 수 있기 때문이다. 대본에서 대사를 하나 삭제하면 게임의 파이프라인에서 해당 대사가 삭제되는 식이고

그 반대의 경우도 마찬가지이다. 인-게임 다이얼로그 구현, 오프-라인 대본 그리고 클라이언트간 긴밀한 연계라는 개념은 다이얼로그 제작 파이프라인을 유연하게 유지하는데 필수적이다.

UDO: 단일 다이얼로그 데이터베이스를 사전부터 사후까지 유지하기

래디컬 엔터테인먼트(Radical Entertainment)에서는 단일 다이얼로그 데이터베이스를 이용해 작업을 한지가 지금까지 거의 3 년에 이르고 있다. DUO(Universal Dialogue Organizer)라는 이 데이터베이스를 이용해 3 개의 타이틀을 출시했고 몇몇 타이틀은 현재 개발 중이다. 당초 오디오 코딩 전문가인 로버트 스팍스가 작성 설계한 전제는 단순하다. 이는 상이한 여러 제작 단계들의 설계 요구사항으로 위에서 제시한 바와 같다. 간단히 말해, 제작의 처음부터 끝까지 모든 정보와 데이터에 대해 단 하나의 마스터 데이터베이스 및 장소를 유지한다는 것이다.

데이터베이스는 제작 과정에서 여러 상이한 클라이언트(작가, 캐스팅 대행사, 배우, 다이얼로그 편집자, 현지화 전문가 등)에 따라 여러 상이한 포맷으로 된 맞춤형 데이터를 내보내고 가져올 수 있는 기능에 의해 증가된다. 이 틀은 다이얼로그 제작 시의 모든 중요한 단계에서 입력과 출력을 갖기 때문에 다이얼로그 제작의 일괄 처리 장소라 볼 수 있다.

다이얼로그 제작에 관여하는 사람에게 이 틀이 매력적인 이유 중 하나는 파이프라인 구분이 없다는 점이다. 데이터베이스 자체에 파이프라인 구축 역할이 없다는 말이다. 하지만 데이터(XML)는 어떤 파이프라인 틀로도 작성할 수 있고, 자체 게임 엔진이든 타사 엔진이든 엔진에 맞는 데이터로 구현될 수 있다.

사전-제작에서부터 캐릭터 템플릿을 생성할 수 있고 여기에 다이얼로그 이벤트를 상당 수 부여할 수 있다. 이들 이벤트는 각각 여러 줄-기본적으로 줄의 변형-로 구성된다. 예컨대 자동차에 치인 보행자는 '차에 치이는' 이벤트로 10 줄을 갖는다는 식이다.

캐릭터 시안이 일단 적절히 설계되면 (보통 이의 AI 행동으로 정의됨) 시안 템플릿에서 복제가 가능하기 때문에, 여러 캐릭터 및 캐릭터 변형을 이용해 전체 게임의 인구를 신속히 늘릴 수 있다. 가령 Miami_Cop_01, 02, 03, 04, 이런 식으로 말이다.

미션 및 대화 대사는 서로간에 약간의 차이가 있고, UDO 에서 '시퀀스(sequences)'라고 부르는 것을 이용한다. 이는 기본적으로 정해진 순서에 따라 연속되는 이벤트의 그룹이다. 이들 이벤트 대사는 어떤 순서로든 재생할 수 있도록 순서를 정할 수 있고, 맞춤형 정적이나 오버랩을 대사 사이에 추가할 수 있고, 실시간 프리뷰가 있어 청취자가 원하는 대로 타이밍 조율이 가능하다. 이 타이밍 데이터는 빌드 단계에서 사용되는 어떤 게임 엔진에서든 다시 사용될 수 있다.

모든 대사와 시퀀스는 UDO 에서 검색 및 미리보기할 수 있으며, 따라서 이를 게임에 구축하지 않은 채 틀에서 직접 튜닝과 QA 작업을 할 수 있다. 원하지 않는 대사가 있다면 가령 단어 검색 같은 것으로 간단히 발견 및 삭제할 수 있다.

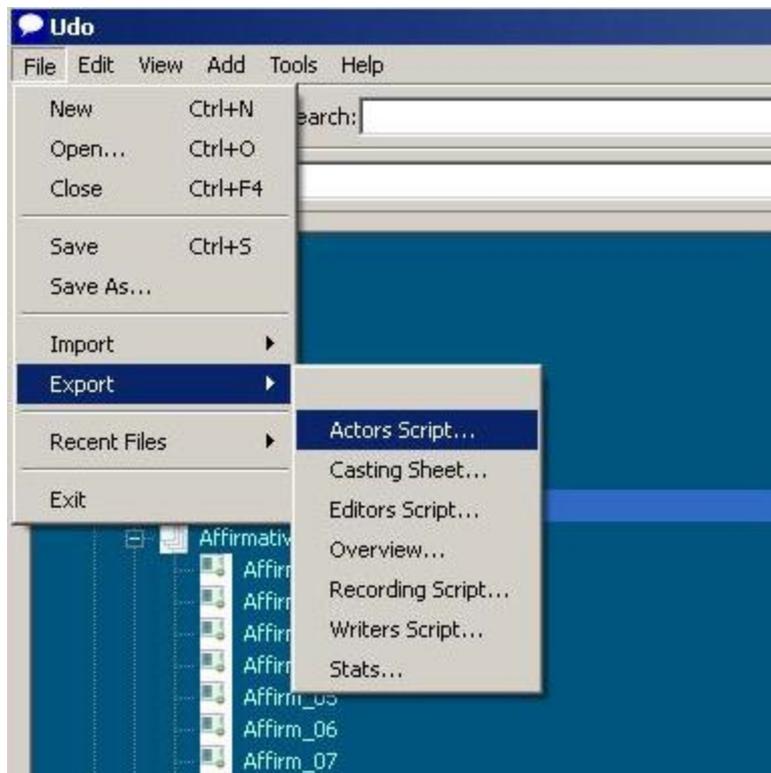
모든 게임 캐릭터와 미션 및 영화적 라인이 생성되고 나면, 사내 또는 사외 작가가 작가 대본을 완성하도록 이를 엑셀 포맷으로 내보내기 할 수 있다. 저작 작업이 끝나면 이를 다시 UDO 데이터베이스로 신속히 가져오기 할 수 있고 오류 검사를 하고 녹음 세션을 준비할 수 있다.

캐스팅 시트(어느 캐릭터에 대해서는 캐릭터 아트를 볼 수 있고, 배정할 수 있고, ‘캐릭터 특징’과 같은 설명을 추가할 수도 있고, 이는 캐스팅 시트에 표시된다)와 성우를 위한 녹음 시트도 역시 내보내기가 가능한데, 여기에는 이벤트 이름, 대사 본문 및 대사에 대한 지시사항 등 성우 연관 정보가 표시된다.

작업이 진행되는 동안 대본 변경을 UDO 데이터베이스에서 즉시 추적할 수 있어 작업이 끝날 때마다 모든 대사를 최신 상태로 유지할 수 있다. 사람들의 갖가지 버전의 대본들을 이용할 필요 없이 말이다. UDO 는 항상 마스터로 작용하고, 여러 다이얼로그 클라이언트에 따른 맞춤형 엑셀 내보내기 파일을 생성하는데 사용된다.

예컨대 녹음 작업 중, 각 줄의 옆에 테이크 주석을 만들기 위한 난이 UDO 에 있어서, VO 편집자에게 편집하거나 타이밍 정보를 부여할 테이크가 무엇인지 알려준다. 그 후 편집자 대본을 내보내기할 수 있고, 여기서는 파일 이름, 테이크 주석 및 대사 정보가 표시되고 편집자 주석 난이 이용 가능하여, 편집자는 편집 작업에 관한 주석을 이곳에 배치할 수 있다. 가령 ‘왜곡이 있는 관계로 테이크 3 대신 2를 이용’과 같은 식으로 말이다.

UDO 내에는 실제 대본 데이터뿐만 아니라 모든 부류의 게임 데이터가 존재하는데, 이러한 게임 데이터는 캐릭터, 이벤트, 라인, 시퀀스 등과 연계될 수 있다. 대사가 재생될 때 어떤 더킹 믹스를 설치할 것인가와 같은 매개변수는 이미 존재하는 게임 데이터를 제작 중간 등장하는 새로운 다이얼로그 콘텐츠에 신속히 적용하는데 극히 중요하다. 얼굴 fx 파일이나 입술 싱크 데이터 등 어떤 종류의 데이터든 이런 방식으로 다이얼로그 파일과 연계될 수 있다.



UDO 의 가져오기 내보내기 옵션. 다이얼로그 제작의 여러 단계 및 상이한 클라이언트를 위해 이용된다.

데이터베이스는 독립형이고 오디오 엔진 안으로 구축되지 않았기 때문에 설계자, 현지화 담당자 등이 다이얼로그 데이터베이스에 신속히 액세스할 수 있다. 버전 관리 소프트웨어는 .udo 파일을 검사하고 모든 변경을 추적한다.

또 UDO 에는 현재 전체 줄 수와 전체 또는 선택된 줄의 단어 수를 표시하는 등 게임 전체 다이얼로그를 상위 수준에서 포괄적으로 조망하고, 캐릭터별 줄과 단어를 분석한 결과를 보여주는 캐릭터 개요를 내보내기 하고, 아울러 xl 내보내기 파일을 셀을 잠근 채 어떤 포맷, 폰트, 색상으로든 완벽하게 맞춤화할 수 있는 기능 등 다양하고 유용한 보조 기능을 제공한다.

다이얼로그 생성에서 구현까지의 전체 프로세스를 중심적인 한 장소에 유지하는 일은 다이얼로그 제작을 디지털적으로 관리하는데 필수적임이 증명되었고, 개발에 관여하는 사람들이 변경 내용을 추적하고 기술적 문제를 해결하느라 진땀을 빼는 대신 다이얼로그와 연기 자체의 품질에 집중할 수 있게 해 주었다. 종이 대본에 읽기 어려운 테이크 주석을 휘갈겨 쓰고 이를 다이얼로그 편집자에게 팩스로 전송하는 일을 더 이상 하지 않아도 된다는 사실만으로도 투자한 만큼의 가치는 있었다.