



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

기고 기사: 당신의 다음 비디오 게임 제작을 위한 고품질 음원 소싱
(Sponsored Feature: Sourcing High-Quality Audio for Your Next Video Game Production)

Todd Resnick
(2008. 7. 14)

(http://www.gamasutra.com/view/feature/3714/sponsored_feature_sourcing_.php)

[이 특별 기고 기사에서는, Gamecues의 CEO, 토드 레스닉(Todd Resnick)이 그의 새로운 서비스를 소개한다. 이 서비스는 게임 크리에이터가 광대한 음향/음악 라이브러리에서 쉽게 음원을 검색하고 라이선싱할 수 있게 해준다.]

오늘날, 고품질의 전략적인 음원은 비디오 게임 제작에 있어 필수적인 요소이다. 어쩌면 콘텐츠 자체 보다 더 중요할 지 모른다. 게임 시퀀스를 증폭시키고 감정을 좀 더 강화시키는 것은 바로 음향과 음악이다.

물론 콘텐츠가 중요하긴 하다. 하지만 오디오와 비주얼이 다이내믹하게 어우러져 진정한 매력을 창조하는게 아닐까? 사운드 트랙이나 테마 송이 없다면 게임의 엔터테인먼트 가치가 그 역할을 할 수 있을까? 과연 그럴 수 있을까?

우리는 모든 게임에서 음향 자체가 내러티브를 전달하고, 알려주며, 완성한다고 믿는다. 바로 이것이 바로 우리가 Gamecues 라고 알려진 새로운 음원 제공 방법을 고안한 이유이다.

지난 35 년간, 게임 음원에 대한 일차적인 개념이 꽤 진보했다. 통상적인 음향 효과, 조악하고 아주 단순한 멜로디에서 풀 스케일의 오케스트라 상연, 최고가의 스튜디오 제작으로까지 진보했다. 업계가 발전을 거듭하고 있는데도 불구하고, 아무도 커져만 가는 “엑세스”에 대한 문제를 제기하는 사람이 없었다. 그렇다면, 캔자스나 교토의 독립적인 게임 퍼블리셔나 개발자들은 어떻게 이 리소스들에 액세스할까?

이것이 단순히 예산상의 문제일까, 아니면 탤런트와 에이전트, 아직 해결되지 않은 많은 것들로 이루어진 이 상대적으로 새로운 분야를 어떻게 뚫고 나가느냐를 배우는 것에 관한 것일까? 이러한 질문들이 음원 소싱 프로세스에서 우리가 무엇을 할 수 있는지, 또 어떻게 그 근본적인 차이들을 연결 지을 수 있는지에 대해 생각하게 만들었다.

Gamecues 는 기본적으로 게임 음원 소싱, 전송, 구현되는 방식을 리엔지니어링(re-engineering)하고 있다. 우리는 전혀 다른 다섯 개의 영역(사운드트랙, 오리지널 스코어링 컴포지션, 음향 효과, 효과음, HD 5.1 이펙트)에서 콘텐츠를 수집하고 이것들을 검색 가능한 라이브러리 형식의 포맷에서 퍼블리싱했다.

요약하자면, 우리는 게임 음원 소싱을 능률적으로 만들고, 적은 비용으로 고품질의 오디오를 이용할 수 있도록 만들었다. 또, 게이밍 업계에 특화되고 독점적인 라이선싱 모델을 시장에 내놓은 것은 우리가 처음이다. 따라서, 이것이 독특한 기획일 뿐 아니라 우리 클라이언트에게 큰 가치가 될 수 있다.

개요

Gamecues 서비스의 한 부분으로, 개발자와 퍼블리셔는 다양한 라이선스를 생성할 수 있고, 조직적인 프로젝트 구성이 가능하며, 다양한 액션, 레벨 및 환경, 입력 재생 노트에 임무를 할당할 수 있으며, 다양한 파일 포맷, 비트 레이트나 샘플링 레이트를 선택할 수 있다(HD 5.1 음향 효과 포함).

실제 콘텐츠 파트너(또는 벤더)를 아직 거론할 수는 없지만, Gamecues 는 몇몇 유명한 저작권자와 연말까지 백만 개 이상의 저작권을 취득하기 위해 논의 중에 있다. 현재까지 Gamecues 는 33 개 국가의 유저들을 라이선싱해왔으며, 수백 개의 라이선스가 어떤 마케팅이나 프로모션 없이 팔렸다. 더 많은 정보가 아래에 나와있다.

어떻게 동작하는가

Gamecues 서비스는 기본적으로 하나의 플레이어처럼 동작하는데, iTunes 과 유사하다. 콘텐츠는 카테고리별(스코어링, 사운드트랙, 음향 효과, 효과음, HD 5.1 이펙트)로 정렬되어 있고, 사용자는 카테고리, 장르 또는 좀 더 다양한 스펙(제목, 아티스트, bpm, 느낌 등)으로 검색이 가능하다. 각 뮤지컬 큐는 이것들이 실제로 라이선싱되기 전에 다운로드가 가능한 반면, 음향 효과 자원은 다운로드 하면서 구매가 이루어진다.

이 프로세스는 좀 더 편하고, 소비자의 만족도를 높여준다. 이 개념이 Gamecues 라이브러리를 이용해 효과음, 음향 효과에서부터 좀 더 복잡하고 완전한 스코어에 이르는

전체 음원 제작을 소싱하는 것이다. 아직까지는 꽤 간단한 개념이지만, 시장 경쟁은 제한되어 있다.



전체 이미지를 보려면 여기를 클릭

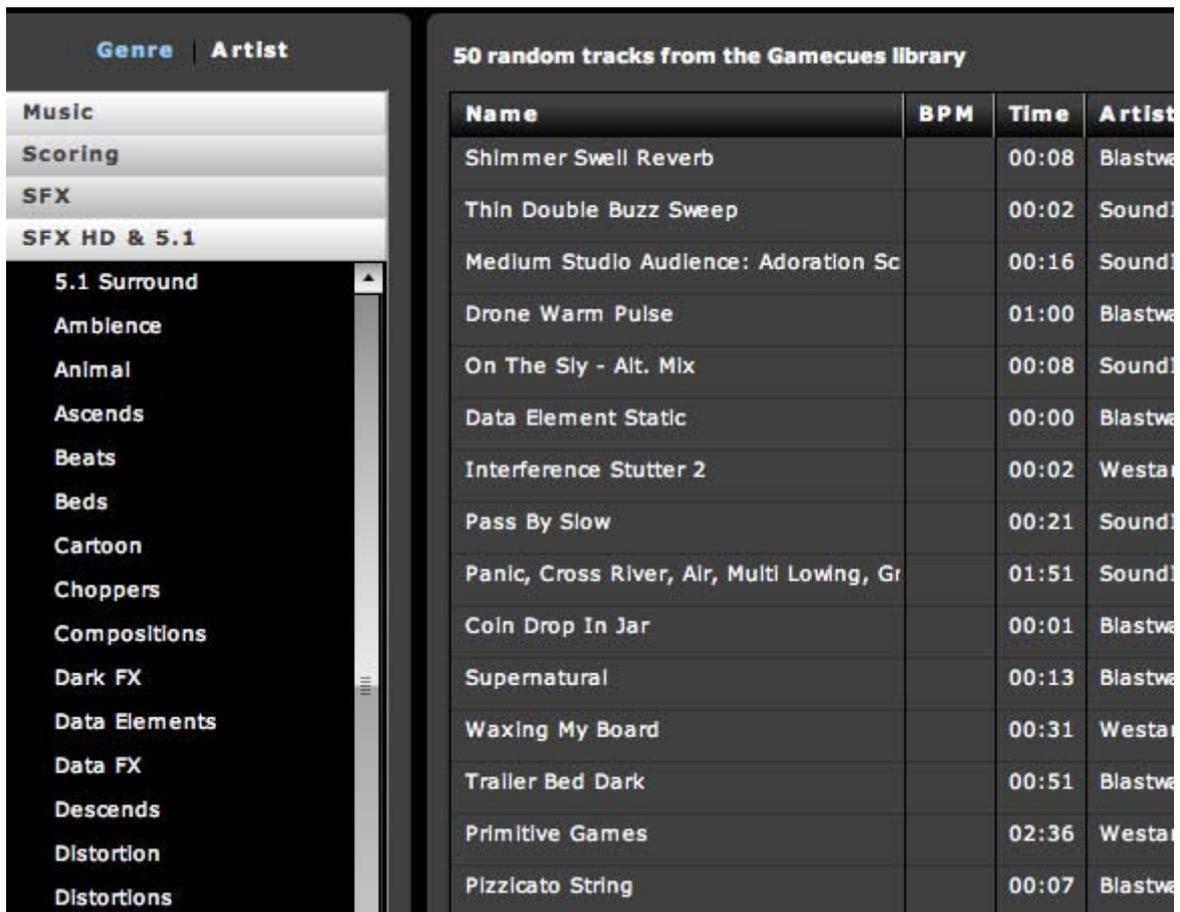
이 서비스의 실제 기능들은 사이트에 잘 설명되어 있다.

1. 검색 (explore)
2. 준비 (arrange)
3. 라이선싱 (license)

검색 (explore)

이것이 그 사이트의 “라이브러리” 부분으로, 유저들이 우리 컬렉션들을 검색하고, 상세 검색을 해서 각 트랙을 프리뷰 할 수 있는 부분이다. 사용 방법은 간단하지만, 해당 기술은 상당히 앞선 것이다. 몇 가지 주요 기능은 다음과 같다.

- 대체 카테고리 검색 (cross-category search) - 자동으로, 하나의 장르/컬렉션이 아닌 전체 라이브러리를 스캔한다.
- 맞춤 검색 (custom search) - 제목, 아티스트, 트랙 길이, 심지어 분당 비트별로까지 검색이 가능하다.
- 스포트라이트 검색 (spotlight-like search) - 알고 있는 내용을 입력하면 시스템이 다양한 검색 결과를 검색해낸다.
- 무제한 프리뷰 - 라이선싱하기 전에 뮤지컬 큐를 테스트한다 - 다운로드 하여 시험해 본다.



전체 이미지를 보려면 여기를 클릭

준비 (arrange)

우리가 하나의 유틸리티라고 가정하고, 우리는 기본적인 “저장” 시스템을 만들어 유저들이 그들이 선택한 모든 것들을, 심지어 검색 히스토리까지 저장할 수 있도록 했다. 여기 몇 가지 기능들을 나열해보았다.

- 필요한 만큼 트랙, 파일이 들어있는 각 프로젝트 또는 서브 폴더 저장
- 주석 - 제작 노트 및 기타 중요한 사항들을 각 파일에 저장
- 추출 - 기획된 프로젝트를 데스크톱에 저장 및 추출
- 파일 포맷 - 다양한 포맷으로 트랙 퍼블리싱: WAV, MP3, AIFF 또는 OGG

Bryan's Project					
	Name	Time	Artist	Type	Notes
X	A Beautiful Day for a Race	00:15	Westar	Music	Used on Cre
X	A Beautiful Day for a Race (no vocal)	00:30	Westar	Music	Theme mus
X	Accordion: Chromatic Ascending Accent	00:07	SoundIdeas	SFX	title sfx
X	Accordion: Chromatic Descending Accer	00:07	SoundIdeas	SFX	title sfx 2
X	Accordion: Crazy Accent, Cartoon	00:06	SoundIdeas	SFX	title sfx 3
X	Come Together	05:26	Afro Mystik	Music	
X	Cue 2	01:30	Luigi Gonzalez	Scoring	
X	In The Fast Lane High Ener	00:18	SoundIdeas	SFX	
X	Kill Site	03:12	Ghost In The Machlne	Music	
X	World Gultar	01:32	Luigi Gonzalez	Scoring	

전체 이미지를 보려면 여기를 클릭

라이선싱 (license)

또 다시 언급하건대, 이 시스템이나 라이선싱 모델은 게이밍 커뮤니티 만을 위해 만들어졌기 때문에 시간을 절약하고 골치 아픈 작업들을 줄일 수 있다.

- 라이선스 워자드 - 내장된 라이선싱 엔진이 몇 가지 빠르고, 쉬운 질문들로 유저에게 프로세스를 안내해준다. 자동으로 각 라이선스 타입 및 비용을 정산한다.
- 여러 개의 트랙을 한 번에 정산 - 라이선스 타입이 같다면, 유저는 여러 개의 항목들을 “클릭하여 구매”할 수 있다. 더 이상 트랙을 하나씩 구매할 필요가 없다.
- 유연한 가격 - 각 라이선스 비용이 너무 비싸면 유저는 총 금액이 예산 밑으로 떨어질 때까지 설정을 변경 및 삭제(및/또는 수정)할 수 있다. 그러나, 고품질의 음향 fx 나 효과음 큐의 경우에는 수수료가 다운로드와 동시에 구매된다.

Type	Notes	License
Music	Used on Credits at end	Credits
Music	Theme music In opening	theme music
SFX	title sfx	royalty free
SFX	title sfx 2	royalty free
SFX	title sfx 3	royalty free
Music		fight scenes
Scoring		downloadable
SFX		fight scenes
Music		game car radio
Music		game television
Scoring		heroine enters

전체 이미지를 보려면 여기를 클릭

Gamecues 소개

Gamecues 는 Resnick Interactive Development, LLC 에서 소유, 운영하는 회사로 2000 년에 설립되었다. Resnick Interactive 는 고급 오디오 제작 회사로 비디오 게임 개발을 운영 및 전문으로 하고 있다.

각 회사에 대한 좀 더 자세한 내용은 아래 웹사이트를 참조하기 바란다.
http://www.gamecues.com/?pg=about_company 또는 www.resnickinteractive.com
 문의사항은 CEO 겸 설립자인 토드 레스닉 (Todd Resnick) 에게 다음 이메일 주소로 직접 문의하기 하기 바란다. toddr@gamecues.com