



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 게임 오디오 계약

Duane Decker

가마수트라 등록일(2009. 10. 2)

([http://www.gamasutra.com/view/feature/4149/game\\_audio\\_contracts.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4149/game_audio_contracts.php))

오디오는 이미 스토리텔링의 거대한 일부이자 게임에 재미를 주는 요소가 되었다. 게임에 무슨 플랫폼이 사용되고 얼마나 많은 기술을 들였는지에 상관없이, 특별하고 즐거운 세상에서 플레이어들이 몰두할 수 있는 콘텐츠 창조를 돕는 작곡가, 음악가, 사운드 디자이너, 성우와 오디오 엔지니어들은 항상 필요할 것이다.

일부 오디오 감독들과 사운드 디자이너들은 개발자와 출판인들과 함께 사무실에서 일하지만, 계약에 따라 다양한 고객을 위해 프로젝트별로 서비스를 제공하는 사람들도 있다. 오디오 전문가들과 계약을 맺음으로써(영화산업과 TV산업에서 수십 년간 해온 방식), 개발자들과 출판인들은 정규직 직원들을 채용하고 녹음실 시설을 완벽히 갖추는 비용을 들이지 않고 고품질의 성과를 얻을 수 있다. 게임 오디오를 취득하는 두 가지 방식에는 이익과 불이익이 있다. 하지만 이 기사에서 우리는 전문적인 오디오 계약자들을 프로젝트("오디오 계약")에 매어 놓는 결속에 초점을 둘 것이다.

### 계약의 기본 내용

#### 계약의 분석

법률상의 계약은 6하 원칙(누가, 무엇을, 어디서, 어떻게, 언제 그리고 왜)을 정의한다. 쌍방에 이익이 될 수 있는 상황을 보증하기 위해, 이 문서에서 모든 것을 상세히 설명할 필요가 있다. 계약서를 누가 썼는가와 작업의 범위에 따른 변동이 있을 수는 있지만, 계약은 일반적으로 다음 내용을 포함한다;

- **협약 관계자.** 계약자의 사업체명과 대표 (또는 사업 등록이 안된 경우, 계약자의 성명); 계약자를 고용한 사업체명과 회사 대표; 그리고 각각의 주소
- **서비스.** 계약자가 제공할 서비스의 개요(이후에 명확한 별첨 형식으로 계약서에 참조되기도 함). 또한 계약자에게 서비스를 의뢰하면서 회사가 가지는 권리를 정의한다. 특정 서비스의 상세 목록은 전형적으로 계약서 말미에 첨부된 "별표"에서 정의된다.
- **소유권.** 계약 내용이 완료되면 누가 작업을 소유할 것인가를 정의함
- **보상 및 지불.** 계약자가 지불 받게 될 방식과 회사가 보유한 권리에 관한 개요. 특정 금액과 날짜에 대한 정의는 주로 계약서 말미에 "별표"로 첨부된다.
- **보증 및 손해배상.** 계약자가 계약을 체결할 권능, 지적 재산권(IP) 양도능력 및 모든 관련 법규를 준수할 의무 등에 관한 법적인 사안들을 정의함. 당사자들은 또한 잘못된 일이 있을 경우 각각의 책임을 정의한다.
- **불이행/종결** 계약이 어떻게 종결될 수 있는지 정의함
- **기밀성.** 회사가 소유한 정보를 계약자가 어떻게 다룰 것인가를 정의함
- **통지.** 계약자가 어떻게 변경될 수 있는가를 정의함
- **독립 계약자/제휴 없음.** 계약자가 회사의 직원이 아님을 강조함
- **제공된 서비스는 특별하게 간주됨.** 계약자가 제공할 서비스가 독특하며 특별한 가치를 지녔음을 명시함. 회사는 계약자의 능력이 미치는 최대한의 서비스를 받을 권리를 지닌다. 이후에 어떠한 이유로 회사가 계약자에게 금지명령을 내릴 의향이나 필요가 있는 경우, 이 조항은 이러한 종류의 구제(이른바, 형평법 상의 구제)가 상황에 따라 적절하다는 회사의 주장을 뒷받침해 줄 것이다.
- **일반 규정.** 두 당사자들의 전반적인 법적 의무를 정의함
- **별표.** ("A", "B", "C", 등) 계약서가 주요 문서와 일련의 별표들로 구성된 경우, 실현될 내용을 정량화하고, 중대 시점, 날짜 및 금액과 계약서에서 설명되지 않은 기타 변수들을 정의한다.
- **서명.** 계약서는 회사 및 계약자로부터 권한 받은 대리인들이 서명하고 날짜를 기입해야 한다.



#### 법률가 고용시기

창의적인 유형의 사람들은 보통 법률 문제에 용감하지 못하다. 당신이 계약서를 읽고 이해한 경험이 있다 하더라도, 법규는 항상 변하게 마련이다. 계약서 상에 설명이 없다면, 그것은 합의된 부분이 아님을 기억하라.

상대방이 아무리 호의적이고 친절해 보여도, 특수 분야의 전문 법률가에게 이를 검토하도록 하고 조언을 구하는 것은 훌륭한 방침이다. 계약서에 당신에게 해를 입히는 내용이 나와있지는 않다. 이는 말하지 않았거나 가정된 것이다. 이러한 종류의 비공식성은 대개 더 많은 권한과 자원을 가진 당사자에 유리하며, 통상 계약자가 아닌 회사에 해당된다.

일단 당신의 요구조건에 적합한 변호사를 찾고 나면, 그와 이야기를 나누기 전 약간의 예비조사를 할 필요가 있을 것이다. 당신은 계약서에 서명한 사람이기 때문에, 서명한 내용을 이해해야 한다. 이러한 간단한 조치를 따름으로써, 당신은 시간과 법무비용을 절약하게 될 것이다.

- 강조 표시를 하고 덧붙여 써넣거나 기록할 수 있는 “메모용” 계약서 사본을 만들어라.
- 모든 말을 주의 깊게 끝까지 읽어라.
- 이해가 안 되는 부분은 강조 표시를 하고 의문점을 기록하라.
- 동의할 수 없는 부분은 강조 표시를 하고 동의할 수 없는 이유를 기록하라.
- (수정한 계약서를 참조하여) 법률가에게 물어볼 질문 목록을 만들어라.
- 일단 법률가가 계약서를 검토하면, 이들이 받은 전체적인 인상을 전달할 수 있다.
- 법적 견지에서 변경될 필요가 있는 사항이 있으면, 이들이 알려줄 것이다.
- 그러니 질문 목록을 자세히 검토하고 이들이 당신이 선택한 사항을 알기 쉽게 설명하도록 하라.
- 만일 협상기술이 부족하거나 법적 사안들로 인해 개발자/계약자와의 관계가 방해받지 않기를 원한다면, 법률가가 당신을 대신해 계약 문제들을 협상하도록 하라.

계약서에 대한 법률자문 비용을 지불하는 것이 생계를 보호할 뿐 아니라, 긴 안목으로 보면 돈을 절약할 수 있는 방법이 될 수 있다.

두 당사자들이 사전에 검토 받은 유사한 협약에 서명을 한 경우, 그대로 추진되며 새로운 협약을 검토하지 않은 상태에서 다시 서명을 하기가 쉽다. 하지만 이런 상황에서 신중하게 행동하는 것이 좋은 생각이다. 그것이 일의 훌륭한 처리방법이 아니라는 뜻은 아니지만, 법규는 변하게 마련이기 때문에 관련 거래 요점도 변하게 된다.

동일한 형식의 계약서에 다시 서명을 하기 전에, 프로젝트에서 당신이 하고 있는 작업이 계약서 상에 적절히 다루어졌는지 여부를 확실히 확인하는 것이 좋다. 만일 계약서와 계약서 상의 작업내용이 이전에 해당 고객에게 제공했던 작업과 거의 동일하다면, 최소 비용만 지불하고도 고문 변호사에게 간단한 검토를 받을 수 있을 것이다.

하지만 계약서 검토 중에 고문 변호사가 당신이 미처 생각하지 못한 점을 지적하게 되는 좋은 기회도 있게 된다. 당신이 작업을 시작하기 이전에 문제를 알게 되면, 이를 제기하거나 프로젝트에서 빠져 나오기가 훨씬 수월해진다.

창의적인 우리들은, 하나의 렌즈를 통해 상황을 바라보도록 훈련되었다. 변호사는 계약용어의 기본사항 이상으로 통찰력을 확장시키는 다른 렌즈를 보여준다.

우리는 계약과정을 알고 있는 것의 중요성을 강조하고자 위와 같은 조언을 제시했다. 당신의 판단은 당신이 기초로 하는 인식에 따를 뿐이다. 당신이 만일 이 문제에 흥미를 잃고 무시한다면, 결국 예기치 않은 불행한 상황에 처한 자신을 발견하게 될 것이다. 반면에 당신이, 여기서 우리가 간단히 다룬 기초 사항들을 배우고 확신이 없는 부분에 대해 도움을 청하려 한다면, 당신은 가장 흔한 문제들을 피할 수 있을 것이다.

## 계약서 상에 정의된 오디오 요소들

### 게임 오디오 예산

당신이 물어보아야 할 첫 번째 질문은, “오디오 예산은 무엇인가?”이다. 오디오 예산은 전형적으로 총 개발예산의 백분율로 구성된다. 이 백분율은 여러 요소들에 기초하는데, 오디오가 게임의 성공에 얼마나 중요한가가 가장 큰 요소이다. 그리고 그 비율 수는 음악, 사운드 디자인 및 보이스오버(음성해설) 범주들로 나뉜다.

이 수는 대략적이지만, 입찰과정에 오면 맞혀야 할 표적이 있다. 한 범주의 변경은 다른 두 범주에 영향을 미치기 때문에 세 범주의 비율 수를 모두 모니터링하는 것이 전체 오디오 예산을 통제하는데 도움이 된다.

대부분의 경우, 출판인은 오디오 계약자들에게 보수를 지불하지만, (게임 창작을 책임지는) 개발자는 오디오에 대한 창의적인 통제권을 보유하고 있다.

### 마케팅 자료

예고편과 기타 마케팅 자료에 보통 게임 내 오디오와는 별도의 예산이 부여되며 보통 출판인이 이 비용을 부담한다. 게임에서 프로젝트의 일부 또는 전체 오디오 자산을 확보하는 것이 가능하지만, 여전히 제작비용이 수반된다. 게임에 큰 예산이 들어갈 때 유명 작곡가와 사운드 디자이너가 투입되어 마케팅 유형이 추가되고 기세가 더해질 수 있다. 마케팅 프로젝트에 사용되는 오디오 유형이나 톤은 누가 만들었든, 게임에서 사용되는 것들과 어울려야 한다.

## 저작권

한 곡의 음악이나 오디오의 저작권을 소유하는 것은 세상 (또는 믿지 않겠지만, 그 너머의 세상) 어디에서든 이를 사용하고 이용할 법적 권리를 가지고 있음을 의미한다. 음악이나 오디오에 관한 저작권의 “초기설정(default)” 정의는, 일단 창작이 완료되면 저작권은 자동적으로 창작자에게 귀속됨을 말한다. 하지만 게임에서 사용하기 위해 음악이나 오디오를 창작(또는 구매)하는 몇 가지 방법이 있다. 모든 경우에서, 저작권법이 요인이 된다.

## 음악

**매입.** 게임을 위해 작곡된 원곡 악보를 개발자가 소유하는 것이 가장 흔한 방식이며, 이는 영화 및 TV 산업에서도 마찬가지이다. 매입의 경우, 작곡가는 “고용주 저작권 귀속” 조건으로 원곡 악보를 창작하도록 고용된다. 작곡가는 작업에 대한 정액임금을 받고 음악에 대한 저작권은 개발자에게 귀속됨이 계약서 상에 분명히 명시된다. 개발자는 사운드트랙 앨범이나 게임 속편 등에서 자료를 이용하는 등, 적절하다고 판단되는 모든 방식으로 음악을 자유롭게 사용할 수 있다.

계약은 얼마나 많은 음악을 게임에 전달할 것인지를 분명히 정의할 것이다. 많은 수의 다양한 지시악절이 포함된 변주곡들이 수록되어 있더라도, 이는 전형적으로 음악의 총 분(分) 수로 정의된다.

지시악절이 만들어지고 어떤 이유에서든 게임에서 작동되지 않을 경우, 해당 악절을 재작업하거나 대신 완전히 새로운 악절을 만들 수 있다. 새로운 지시악절이 만들어지면, 원곡 악절에 대한 저작권은 다른 방식으로 이를 이용한 작곡가에게 되돌아간다.

모든 경우에, 작곡가는 공연료의 “작곡가” 몫에 대한 권리를 가진다. 이 저작권 사용료(로열티)는 ASCAP(미국 작곡가·작가·출판인협회)이나 BMI(방송저작권협회) 등과 같은 공연권 집중관리단체(PRO)들이 독립적으로 모으고 지불한다. 공연을 통해 저작권 사용료가 발생된 경우에는, 작곡가가 PRO로부터 직접 지급 받는다. 다른 사람이 아닌 원곡 작곡가가 이를 지급 받는 것이 법에 위배된다면, 개발자/출판인은 아무 것도 잃는 것이 없다. 사실, 이들이 음악 출판인으로서 PRO에 음악을 등록시킨다면, 음악에 대한 저작권 사용료의 출판인 몫을 받게 된다.

매입에서조차도, 협상이 가능하고 계약서에서 검토될 필요가 있는 몇 가지 거래 요점들이

있다.

- 판매 보너스: 게임이 최초 예상매출(처음에 작곡가가 입찰에 근거한 사항)보다 많이 판매된 경우, 작곡가는 보너스를 받는다. 판매 보너스는, 점차적으로 높은 판매량이 달성되고 난 후에만 개발자에게 지불 받을 수 있도록 다양한 단계로 설정될 수 있다.
- 포트: 만일 게임이 다른 플랫폼(즉, Xbox 에서 PC, 또는 DS 에서 iPhone)으로 이식된다면, 작곡가는 해당 포트에 대한 추가 요금을 지불 받는다.
- 속편: 이 프로젝트의 음악을 사용하는 속편이 제작되면, 작곡가는 추가 요금을 받는다.

개발자는 이러한 거래 요점이 최초 예산을 낮출 수는 있으나, 추가 요금을 추적하여 지불하는 장기적인 비용과 책임을 고려해야 함을 알 필요가 있다. 비용을 좀더 지출하여 완전한 매입을 이루면 미결된 사항이나 추가 요금 지불을 막을 수 있다.

**음악 라이선싱.** 프로덕션 음악은 광범위한 목적으로 작곡되고 제작되며, 이는 하나의 특정 프로젝트와는 대조적이다. 이는 프로덕션 음악 라이브러리 등과 같은 다양한 미디어에서, 또는 음악 출판사에게 받아서 직접 사용할 수 있다. 특별한 목적과 의도를 가진 고객에게 음악사용 라이선스가 허가되며 법적 승인이 부여된다. 저작권은 보통 작곡가가 소유하며, 음악 출판사가 갖는 경우도 있다. 프로덕션 음악은 상상이 가능한 거의 모든 종류로 이용할 수 있으며, 악기 연주나 보컬음악(“노래”)이 될 수 있다.

이것이 프로젝트 음악을 취득할 수 있는 비용 효율적인 방법이 될 수 있지만, 각 작곡가의 별도의 수많은 곡들이 줄거리를 뒷받침하거나 오리지널 사운드 트랙처럼 몰입되는 매력을 가질 것 같지는 않다. 하지만 노래는 엘리베이터, 클럽, 음식점, 라디오 등과 같은 특정 장소에서 좋은 평을 받는다. 노래가 인기가 있을수록 라이선스 비용이 높아짐을 기억하라. 어떤 장르에서는 원곡의 악보에 노래 라이선스가 결합된 경우가 매우 흔하다.

**맞춤 악보 라이선스.** 긴축 예산의 결과로, 일부 개발자들은 음악 저작권 소유가 절대적으로 필요하지 않다는 어려운 결정을 내렸다. 그들은 게임에 생기를 불어넣을 맞춤 악보를 원했지만, 매입할 예산이 부족했다. 이런 상황에서, 원곡의 악보를 창작할 작곡가가 고용되었지만, 작곡가는 저작권을 보유한 상태에서 음악을 자유롭게 이용하여 창작 요금과 스튜디오 경비의 부족한 부분을 낼 수 있다.

이는 단기적으로 제작비용을 삭감하는 훌륭한 방법이지만, 장래에 하락의 길로 들어서는 결과를 가져올 수 있다. 작곡가가 저작권을 소유하기 때문에 잃은 수익을 보충하려 할

것이고, 음악이 곳곳에서 나타나기 쉬워 장기적으로 게임 IP에 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 게임의 메인 테마곡을 TV의 세제광고에서 듣고 있다고 상상해 보라. 또한, 만일 게임이 수월하게 성공해서 속편이 나온 경우, 원곡을 새로운 게임에서 사용하기 위해서는 작곡가로부터 다시 라이선스를 받아야 한다. IP 제어 당사자가 바뀔 경우라면, 누가 어떠한 권리를 가졌는지에 관해 계약서에서 매우 분명하게 규정해야 한다.

### **적응형/양방향 음악 악보.**

때때로 게임에서 적응형/양방향 음악이 사용되며, 저작권은 개발자 혹은 작곡가에게 귀속된다. 음악이 반복되지 않도록 디지털로 생성되었다 하더라도 기초재료에 저작권이 있어, 저작권을 지정하는 동일한 문제들은 여전히 존재한다.

비선형 환경에서 음악적 배경을 균일하게 변화시키는 기술로 인해 스토리가 뒷받침되고 플레이어가 몰두하게 된다. “악보”는 액션이 들어갈 때 나타나는 충격음 지시가 섞인 배경 사운드 디자인의 층이 될 수도 있으며, 오디오 엔진 내부에서 임의로 생성되기도 한다. 또는 이것은 동기화된 오디오 계층을 사용해서 분위기를 바꾸는, 충분히 연출된 악보가 될 수도 있다. 당신이 이것을 어떻게 보든, 이러한 유형의 악보를 전달하는 기술을 개발하고 이행하는 시간과 비용은 음악 예산에 추가될 것이다.

### **라이브 음악 녹음과정**

디지털 오디오 워크스테이션(DAW)을 사용해서 악보를 전자적으로 창작 및 제작하는 것은 TV와 영화산업은 물론, 게임 산업에서도 표준 관행이다. 이러한 전자악보는 종종 게임 사운드트랙을 위해 완성된 원판 녹음으로 사용된다. 하지만 오디오 예산이 허락하면, 자료 녹음에 라이브 음악가들을 도입함으로써 악보 수준을 높일 수 있다.

이 경우, 전자악보는 게임용 임시음악으로 사용되고 게임 디자인에서 발생하는 변화에 적응하기 위한 변경이 용이하다. 일단 게임 디자인이 “고정되면”, 녹음과정을 시작할 수 있다.

라이브 녹음 비용은 필요한 음악가들의 수와 녹음실 규모에 달렸다. 오케스트라 고용에 기대를 걸고 있다면, 녹음과정에 관한 고용 상세내용을 모두 처리하게 될 음악가의 계약자를 통해 이들과 계약을 맺을 것을 권장한다.

### **사운드 효과 (SFX) 및 분위기**

“사운드 디자인”과 “사운드 효과(SFX)”라는 용어는 종종 바뀌어서 사용될 수 있다. 대부분의

경우, “사운드 디자이너”는 게임의 전체 사운드를 제공하는 다중채널 오디오 요소를 담당하는 사람을 말한다. 이 정의와는 별도로, 우리는 **SFX**를 만들거나 얻을 수 있는 다양한 방법을 분석할 수 있다.

“맞춤 **SFX**”는 특히 하나의 프로젝트를 위해 만들어지며, 보통 매입을 기준으로 한다. 비용은 **SFX**의 수와 복잡성에, 프로젝트에 적절한 시간당 요금을 곱한 값으로 계산된다. 맞춤 **SFX**의 원재료(**source materials**)에는 현지 녹음, 음향 효과, 전자 합성 또는 사운드 디자이너가 오랜 시간에 걸쳐 구축한 **SFX** 라이브러리의 요소 등이 포함된다. 이 자료들은 다시 편집, 가공, 혼합되는 과정을 통해 게임이 요구하는 특정 요건에 적합한 기초 **SFX**을 만들게 된다. 분위기는 항상 이 접근법을 사용해서 만들어진다.

“**Stock SFX**”는 보통 다중 오디오CD나 DVD 데이터 파일 형식으로, **SFX** 라이브러리에서 구입이 가능하다. 제작과정을 합리화하기 위해 모든 **SFX**는 하드 드라이브에 전송되어야 하며, 키워드를 사용해서 사운드를 찾을 수 있도록 약간의 데이터베이스 유형이 구성될 필요가 있다.

이러한 라이브러리가 “무상 제공”을 내세워 광고하더라도, 당신은 라이선스 협약의 세세한 항목까지 읽어야 한다. 널리 배포된 게임의 발매와 관련해서 추가 사용료를 부담할 수도 있다. 프로덕션 음악이 아무 장소에서 튀어나오기 쉬운 것처럼, **SFX**도 그럴 것이다. “다운로드 가능한 **SFX**”는 온라인에서 개별적으로 구입할 수 있다. 이것은 약간의 **SFX**만 필요하고 다른 원재료가 요구를 채우지 못할 때, 또는 시간이 꼭 필요한 경우에 흔히 쓰이는 방법이다. 이러한 **SFX**는 보통 무상으로 제공되지만, 여기서 또한 라이선스 협약의 세부항목을 읽는 것이 필요하다.

### 보이스오버(음성해설)

개발과정 중에는 임시 보이스오버를 팀으로 녹음해서 컨셉트를 시험해 보는 게 일반적이다. 당신은 이들에게 익숙해야 하고 팀 구성원들이 게임에 기여한 것에 대해 만족하기 때문에 임시 보이스오버는 그대로 놔두기 쉽다. 하지만 다른 형식의 연출에서처럼, 성우도 좋은 성과를 이루기 위한 재능과 경험이 필요하다.

**성우.** 전문적인 성우들은 주로 조합의 회원이다. 성우를 지원하는 두 조합으로, 미





TV라디오예술가연맹(AFTRA)과 영화배우 조합(SAG)이 있다. 조합에 소속되어 도움을 받지 않고 일하고자 하는 유능한 성우들도 있다. 메이저 시장의 성우들이 당연히 마이너 시장의 성우들보다 낫다는 것은 오해이다. 조합/비조합과 메이저/마이너 시장이라는 문제들은 적합한 성우가 역할을 맡게 되면 쟁점이 된다.

전문적인 성우들은 광범위한 정서, 음량과 강도를 표현하면서도 일관된 캐릭터를 유지하는 방법을 알고 있다. 이것은 플레이어를 몰두하게끔 하는 무형의 효과를 준다. 당신은 방향을 잡아줄 수 있는 누군가를 고용하고자 할 것이다. 그러면 제작비 절감 효과를 볼 것이다.

성우는 보통, 여러 성우들이 참가한 오디션에서 개발자가 선택할 수 있게 하는 탤런트 에이전트를 통해 고용된다. 전형적인 보이스오버 녹음과정에서, 성우는 2시간에서 6시간 계약을 맺고 하나에서 열 종류에 이르는 다양한 캐릭터를 연기한다. AFTRA와 SAG 웹사이트에서 추가 정보를 확인할 수 있다.

**녹음과정.** 상업적 녹음실은 훌륭한 보이스오버 연기를 이끌어낼 수 있는 최적의 환경이다. 성우, 감독 및 엔지니어는 모두 안심하고 녹음과정이 문제나 혼란 없이 진행될 것이라고 확신하고 있다. 최소한, 전문적인 녹음 엔지니어와 장비가 절대적으로 필요하다.

이 과정에서 많은 돈이 지출되고 당신은 결과적으로 투자한 가치가 있을 것인지 확실히 해 둘 필요가 있다. 보이스오버 녹음에 영향을 미치는 가장 큰 요소들로, 실내음향과 녹음 체계(마이크, 마이크 프리앰프, 녹음매체 및 녹음기법)의 품질이 있다. 어디서 녹음하든 상관없이 녹음과정이 몇 가지 별도 과정들로 분리되면, 전 녹음과정에 걸쳐 일관성을 유지하기 위해 정확히 같은 녹음 엔지니어, 장비, 장비배치 및 조건으로 진행되는지 분명히 확인하라.

**보이스오버 편집.** 음성녹음은 보통 선형방식으로 일어난다. 일단 레벨이 설정되고 녹음이 시작되면, 녹음버튼이 켜진다. 이로 인해 산란한 마음이 사라지고 훌륭한 연기를 얻기가 쉬워진다. 하지만 게임은 비선형이기 때문에, 각 라인의 최적의 녹음은 이 소스 녹음에서 얻어낼 필요가 있다. 개별 파일은 최종판으로 편집된다. 유능한 사운드 디자이너는 최소의 전문가 장비로 이 파일에서 훌륭한 사운드를 만들 수 있다. 하지만, 수천 개의 사운드 파일이 있으므로, 절차가 길어질 수 있다.

**현지화.** 프로젝트가 세계적으로 발매되려면 다중언어 버전의 게임이 필요하다. 창조적, 해설적, 언어학적 절차가 관여되므로, 현지화는 고도로 전문화된 분야이다. 음성은 언어 뿐 아니라 바탕 문화까지도 반영해야 한다.

현지화를 전문으로 하는 회사는 거의 드물다. 이 주제에 관한 충분한 설명은 다른 기사에 남겨 두겠다. 하지만 현지화의 결과물인 음성파일은 여전히 “원어민” 버전과 정확히 동일한 방식으로 편집되고 가공되어야 할 것이다. 보이스오버의 경우와 동일한 편집방법과 요금을 이 파일에 적용할 수 있다.

## 구현

게임에 오디오를 입히고 작동법을 분명히 하는 것은 우리가 논의한 다른 단계 못지 않게 중요하다. 구현은 소스 오디오가 단독으로 얼마나 좋은지에 관계 없이 전체 오디오 경험에 영향을 준다. 서투르게 구현된 오디오는 잘 들리고 바로 비판 받기 쉽기 때문에 이는 비용을 절약할 수 있는 부분이 아니다.

오디오 구현 담당자는 개발팀과 계약자에 의존한다. 때때로 사내 직원은 오디오를 코드에 연결하는 일을 맡는다. 어떤 경우, 이 서비스를 제공하거나 심지어 이를 고집하는 오디오 계약자가 있기도 하다. 누가 이 업무 책임자로 지명되었는지에 상관없이, 이들은 전달되는 스토리를 지지하기 위해 오디오 이론을 통제할 필요가 있다. 최종 오디오 믹스는 항상 오디오 전문가가 수행해야 한다.

통상적으로 오디오 계약자들은 계약에 대한 사운드 디자인과 구현 비용을 함께 계산한다. 따라서 요금을 비교할 경우, 오디오 입찰에서 구현이 좀더 투명하기 때문에 반드시 동일한 서비스를 비교해야 한다.

## 오디오 후반작업

오디오 후반작업은 음악, SFX와 음성을 그림(애니메이션, 라이브 액션 또는 이 둘의 결합)에 동기화하는 과정이며, 이들은 혼합되고 조율되어 다시 그림에 들어간다. 그러기 위해서는 그림에 적합한 새로운 자료를 만들고/또는 기존의 오디오 자료를 편집해야 할지도 모른다. 그림은 최종 제작단계까지 줄곧 변화하기 쉽고, 따라서 (오디오 세계에서 흔한 일상이지만) 시간외 근무를 포함한 많은 날을 늦게까지 일할 각오를 해야 한다. 이는 매우 복잡한 과정일 수 있으며, 경험, 기술, 재능과 정교한 장비를 요한다.

## 요금, 협상 및 기타 유념할 사항

오디오 서비스 보수는 계약자, 개발자, 출판인과 프로젝트 성질에 따라 매우 다양하다. 사실, 이 스토리에 투입되도록 연락받은 사람들 중 부과되거나 지불된 갖가지 보수의 견적을 기꺼이 내리는 사람은 없었다. 상황은 바뀌게 마련이다. 경험, 재능과 전문가 장비 등은

처음에는 비용이 좀더 들지만, 결과적으로 보다 큰 이익을 돌려줄 것이다.

하지만, 이는 단지 프로젝트에 큰 예산이 없다는 이유로 유능한 계약자가 일을 맡기를 꺼려한다는 것을 의미하지 않는다.

계약자의 일에 변동이 있기 때문에 개발자는, 특히 시기 적절한 순간에 빨리 훌륭한 계약자를 고용할 기회를 얻게 된다. 빈 일정은, 계약자들이 자신들의 가치를 싼 가격에 개발자에게 증명하기 위해 프로젝트를 맡도록 하며, 이는 장래에 이들에게 좀더 많은 일로 연결될 것이다.

하지만 계약협상 시에 명심해야 할 몇 가지 요소들이 있다.

- 다수의 짧은 음악파일을 제작하는 것은 소수의 긴 파일을 제작하는 경우보다 오랜 시간이 걸린다. 예를 들어, 3분짜리 지시악절 하나를 이틀 만에 제작할 수 있지만, 30초짜리 지시악절 네 개(총 2분)도 이틀 만에 제작이 가능하다면, 녹음시간과 창의 시간에 큰 차이가 있을 수 있다.
- SFX 제작 및/또는 편집에 소요되는 시간은 매우 다양할 수 있다. 일반적으로, 맞춤형 SFX와 긴 분위기 파일은 UI 효과와 같은 짧은 사운드보다 제작에 더 긴 시간이 걸릴 것이다. 하지만 사운드 디자인의 실험성은 성공을 거두기까지 시간이 걸린다. 일정을 세울 때 이 점을 반드시 고려하라.
- 게임 디자인이 변함에 따라 녹음실도 변할 것이다. 재작업이 필요할 것으로 예상하고 이 문제를 계약서 상에 언급하는 것을 고려하라. 추가 보수를 받지 않고도 할 수 있는 재작업량을 분명히 정의하라.
- 조합에 가입된 성우의 요금은 협상이 불가능할지도 모르지만, 유능한 전문가들을 고용한 결과를 보면 보통 비용을 지불할 가치가 충분히 있다. 조합에 가입한 성우와 그렇지 않은 성우를 선택하기 전에 조사하는 것은 프로젝트에 적합한 성우를 결정할 수 있는 유일한 방법이다.
- 대부분의 사업들이 그렇듯이, 해야 할 작업이 많을수록 제작비는 감소된다. 큰 프로젝트에서 계약자는 오랜 기간 동안 보다 안정된 수입을 얻게 되고, 따라서 다른 프로젝트를 찾아 나서는 데 소요되는 시간과 돈을 절약할 수 있다.
- "게임 분야에 진출"하고자 하는 오디오인(人)들이 특별히 참고할 사항. 개발자는, 다른 사람에 비해 얼마나 싼 가격으로 일하고자 하는가가 아닌, 훌륭한 게임을 제작하기 위해 당신이 기여한 아이디어, 기술과 재능에서 당신의 가치를 찾는다. 당신이 만일 무상으로 일한다는 조건으로 프로젝트에 발을 들여 놓는다면, 개발자는 장래에 당신의 이 점을 높이 평가할 것이다. 당신은 자신의 가치를 절충하여 타협을 본 것이고, 동시에 업계에서 종사하는 다른 사람들을 위해 오디오 가치를 낮춘 것이다.

## 전문가 고용

우리가 가진 시각각의 성질 때문에, 우리는 화면에서 보는 액션이 좋은지 또는 그렇지 않은지를 매우 쉽게 설명한다. 하지만 음악과 오디오를 대학교육 수준으로 공부하지 않은 이상, 대부분의 사람들은 오디오를 경험이 좋거나 싫은 이유를 양적으로 설명하기가 불가능하다고 느낀다. 사실, 수많은 게임비평은 이 주제에 거의 시간을 들이지 않거나 아예 고려하지 않는다. 그런데도 이 말로 표현할 수 없는 개념은 히트작과 실패작의 차이를 만들 수 있다.

시간과 돈을 절약하고 개러지 밴드(garage band)를 가진 프로그래머에게 게임용 오디오를 창작하도록 하고 싶겠지만, 이는 또한 매우 위험한 계획이다. 오디오 전문가들이 음악과 오디오를 공부해서 이 주제에 대한 대학학위를 받고 솜씨를 연마하며 셀 수 없는 시간을 보낸 이유가 있다. 오디오 전문가들은 최고 품질의 오디오를 납품하는 데 상당히 열정적이다. 이들이 최종 작품을 제작하는 데는 보통 더 적은 시간이 걸리고, 이는 나중에 시간과 돈을 들여 조정해야 될 실수의 가능성을 최소화할 것이다.

## 무엇이 공정한가

개발자들에게 프로젝트와 관련한 오디오 개발방법의 이익과 불이익을 재어보는 것은 중요하다. 때때로 출판인들은 개발자들이 이용할 수 있는 오디오 자원을 사내에 가지고 있다. 개발자들은 게임용 오디오 분야의 일부 또는 전체를 다룰 수 있는 사내 직원을 두기도 한다. 오디오 서비스의 균형은 독립 계약자들로부터 나온다. 모든 선택사항에는 고유비용이 따른다.

출판인의 오디오 참여는 개발자와의 계약에서 결정될 것이다. 오디오를 담당하는 사내의 정규직 직원은 안정된 임금과 복지혜택을 받고 업무를 적절히 처리하기 위해 필요한 장비를 제공받을 수 있다. 계약자들은 라이선스 사업자이며, 다른 사업과 마찬가지로, 고품질의 오디오를 납품하기 위해 필요한 모든 장비를 구입하고 모든 운영비(현지녹음, 급료, 세금, 마케팅 비용 등)를 지불할 책임을 진다.

이러한 관계가 양측에 유리하고 프로젝트에 가치를 추가하는지 확인하는 것은 관여된 모든 사람들에게 필수적이다. 보수를 지불 받고 있음은 물론, 출판인, 개발자와 계약자들이 계약서 조항에 만족한다면, 어떠한 의문도 없어지고 모두가 창의적인 업무에 집중할 수 있다.

## 마무리합시다!

계약서에 개발자와 오디오 계약자 간의 협약이 충분하고 완벽하게 정의되고, 두 당사자들은 서로에게 무엇을 기대할 것인가와 남아 있는 질문이 없음을 정확히 알고 있다. 계약서 말미 전에 변경이 필요한 경우(주로 게임개발에서 발생함), 변경사항을 반영하기 위해 계약서에 수정조항이 추가될 수 있다. 계약서 원문의 경우와 같이, 수정조항은 서면으로 작성되고 두 당사자의 서명을 포함해야 한다.

이제 법적인 측면에 대해 걱정하지 않고 (재미있는) 작업을 본격적으로 시작할 수 있다.  
훌륭한 게임을 만드시길!