

# 비디오 게임 오디오 프로세스

오디오 프로덕션 프로세스는 프로젝트마다 그 절차가 다릅니다. 이는 오디오 프로덕션 프로세스가 로컬라이제이션, 규모, 개발 주기 및 진행 속도, 심지어 개인의 선호도에 이르기까지 각 요소에 따라 프로젝트마다 고유한 특성을 가지고 있기 때문입니다. 로컬라이즈된 오디오를 녹음하는 작업은 원본 버전의 오디오를 녹음하는 것과는 다른 과정을 거칩니다. 즉, 10시간 분량의 게임 녹음과 80시간 분량의 게임 녹음은 완전히 다른 양상을 보일 수 있습니다.

물론 대부분의 프로젝트는 몇 가지 주요 단계로 구성된 일반적인 패턴을 따르게 됩니다.



## 0 프로토타이핑

게임 제작 과정에서 개발자들은 일반적으로 프로토타입으로 작업을 시작합니다. 프로토타입 단계에서는 원본 사운드가 거의 없는 경우가 많습니다. 이후 수직 슬라이스 작업으로 넘어가면서 일부 음성과 임시 또는 차용 SFX 및 음악을 추가하게 됩니다. 이 단계는 원본 버전 오디오 프로젝트에만 해당합니다.



## 1 친숙화/킵오프

대본 초안이 완성되면 개발사는 오디오 제작사나 스튜디오에 문의하게 됩니다. 스튜디오는 개발사와 협의하여 요구 사항과 기대치를 파악하고, IP에 대한 이해를 높이며, 납품 요구 사항에 맞춰 녹음 일정을 결정합니다.

원본 버전 오디오 프로젝트의 경우, 이 단계에서 음악과 인게임 사운드 이펙트 디자인 작업이 시작됩니다. 개발사의 필요와 역량에 따라 대부분의 작업을 자체적으로 처리하거나 개별 프리랜서를 고용할 수 있으며, 제작사에 대부분의 작업을 위탁할 수도 있습니다.



## 2 캐스팅, 계약 및 일정 조율

현지 캐스팅 디렉터는 고객의 의견, 대본 및 캐릭터 설정을 바탕으로 캐스팅 샘플을 준비합니다. 또한 추천 성우의 데모를 제공하거나, 성우들에게 프로젝트용 데모를 녹음하게 하거나, 스튜디오에서 직접 오디션을 진행하기도 합니다. 개발사가 이러한 자료들을 검토하여 역할에 가장 적합한 성우를 선택하면, 선정된 성우들과 연락하여 계약 조건을 확정하고 녹음 일정을 최종적으로 확정합니다.



## 3 소스 애셋 준비

개발사가 소스 애셋을 제출합니다. 원본 버전 오디오 프로젝트의 경우에는 참고 자료가 포함되고, 로컬라이즈된 오디오의 경우에는 대본과 원본 음성, 녹음 제약 사항, 기타 참고 자료를 포함됩니다. 스튜디오에서 각 애셋이 빠짐없이 준비되었는지 검증합니다. 문제가 발견되면 스튜디오는 개발사에 이를 보고하거나 개발사의 요청 사항에 따라 해결합니다. 자주 발생하는 자료 문제로는 참고 파일 누락이나 대본 오류 등이 있습니다. 더빙 프로젝트의 경우, 대본과 원본 음성 파일의 불일치, 언어별 성별 차이 등의 문제가 발생하는 경우도 있습니다.



## 4 대본 번역, 검수 및 각색

해당 과정은 오디오 로컬라이즈 프로젝트에만 있는 고유한 단계로서, 대본과 메타데이터를 필요에 따라 번역하고 검수하는 작업이라고 할 수 있습니다. 이 과정에서는 대본 번역 외에도 언어 전문가가 원본 문구, 이름, 기타 고유명사 등 특수 용어에 대한 발음 용어집을 제작합니다. 이러한 용어집과 기타 참고 사항은 이후 스튜디오의 보이스 디렉터가 녹음 시 활용하게 됩니다.

원본 음성이 준비되면 번역된 대본은 추가 검수를 거칩니다. 대사 검수 책임자가 원본 음성을 듣고 속도와 강도를 파악합니다. 이를 바탕으로 대본이 생동감 있는 대사를 만들어내고 각 대사가 길이와 싱크 제약 사항을 충족할 수 있도록 조정합니다.



## 5 스튜디오 녹음

이제 녹음 단계가 시작됩니다! 보이스 디렉터는 배우의 연기가 창작 의도를 제대로 구현할 수 있도록 가이드합니다. 디렉터는 성우가 각 대사나 대화 구절을 읽는 동안 아이디어를 제안하거나 예시를 보여주면서 수정을 요청합니다. 즉, 디렉터는 성우가 최상의 연기를 선보일 수 있도록 돕는 역할을 합니다. 이와 동시에 녹음 엔지니어는 음성을 녹음하고 취합합니다.

디렉터는 연기에 대한 확신이 없거나, 향후 과정에서 다양한 선택지가 필요할 것으로 예상되는 경우 대체 테이크를 녹음하기도 합니다. 녹음 중에 대사가 부자연스럽게 느껴지거나 즉흥적인 아이디어가 더 나은 대사를 만들어낼 수 있다고 판단되면, 녹음 팀이 대본을 수정하기도 합니다.

일반적인 현지 녹음 팀은 성우, 보이스 디렉터, 녹음 엔지니어로 구성됩니다. 복잡한 프로젝트의 경우 대본 엔지니어나 언어 전문가가 추가될 수 있습니다. 개발사 관계자들이 녹음 현장에 참관을 요청할 수도 있습니다.



## 5.5 재녹음 및 구현

원본 버전 오디오 프로덕션은 게임이 완성되기 전에 시작됩니다. 그렇기에 녹음이 한 번의 세션으로 끝나는 경우는 거의 없다고 볼 수 있습니다. 첫 녹음분에 대한 평가가 끝나면, 보통 첫 번째 녹음의 수정 작업을 포함한 두 번째 녹음이 진행됩니다. 이 작업에는 대본의 수정이나 내용 추가, 재녹음 등이 포함되기도 합니다. 이 단계에서 오디오 엔지니어는 보통 시네마틱 작업을 시작하고, SFX 및 인게임 음악 구현 작업도 함께 진행합니다. 이후 콘텐츠 변경 사항을 반영하고 원하는 결과물을 얻기 위해 필요에 따라 여러 차례의 추가 녹음이 진행될 수 있습니다.



## 6 녹음 중 업데이트

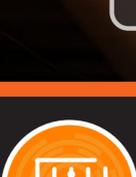
녹음 팀이 대본 내용을 수정하면 즉시 대사 검수 책임자가 이를 검토하여 대본이 기준을 충족하고 오류가 없는지 확인합니다.

**원본 오디오와 로컬라이즈된 오디오**  
녹음 과정에 영향을 미치는 가장 큰 요소는 바로 해당 오디오가 원본 오디오인지 또는 로컬라이즈된 오디오인지 여부입니다. 그리고 로컬라이즈된 오디오는 원본 버전과 달리, 검수 및 밸런스 조정 과정을 거치게 됩니다. 아울러, 로컬라이즈된 오디오와 달리 원본 버전 녹음은 한 번에 완료되는 경우는 거의 없다고 볼 수 있습니다.  
로컬라이즈된 오디오는 게임 전체 특정 업데이트 때문에 원본 언어로 완성된 상태에서 작업을 시작합니다. 스튜디오 역시 전체 대부분을 한 번에 수행하는 경우가 대부분입니다. 반면 원본 오디오는 프로토타입이나 수직 슬라이스 버전으로 시작하는 것이 일반적이며, 이중 상당 부분이 수정될 수 있습니다. 본격적인 녹음은 제작 후반부에 시작되지만, 그 과정에서도 게임에 변경 사항이 발생하는 경우 더 많은 내용이 삭제되거나 수정될 수 있습니다.



## 7 클린업 및 트리밍

대체 테이크를 포함한 모든 오디오 파일의 노이즈를 제거합니다. 그리고 앞뒤를 다듬은 후 자동으로 이름을 지정합니다.



## 8 레벨링 및 FX 프로세싱

오디오의 레벨을 대략적으로 맞추고(볼륨 밸런스 조정), 컴프레션 및 EQ 작업을 진행합니다. 다음으로는 FX 체인을 적용합니다. 주로 사용되는 FX로는 리버브, 딜레이, 노이즈 제거, 디스토션 등이 있습니다. 개발사가 구체적인 플러그인과 프리셋을 지정하는 경우도 있고, 특정 사운드를 구현하기 위해 새롭게 제작하는 경우도 있습니다. 이때 파일의 레벨을 지정된 방식으로 재조정합니다. 일반적으로 각 로컬라이즈 파일은 원본의 평균 및 최고 LUFS 값에 맞춰 조정된 후 세부적으로 보정됩니다.



## 9 믹싱, 마스터링 및 싱크 맞추기

오디오 제작 경험과 일치하도록 편집합니다. 플레이어 경험의 핵심인 컷신은 추가적인 싱크 작업, 믹싱, 편집 요구 사항에 따라 특별한 주의를 기울여 작업합니다. 개발사의 요구 사항에 따라 오디오 엔지니어는 각 화자의 원본 음성 트랙부터 완전히 믹싱된 다채널 영상까지 다양한 형태로 오디오를 내보낼 수 있습니다.

원본 버전 오디오 프로젝트의 경우, 이 단계는 게임의 알파와 베타 버전 전체에 걸쳐 진행되기도 합니다. 알파 단계에서는 시네마틱 애니메이션의 타임라인이 완료되어 엔지니어가 본격적인 오디오 작업을 시작할 수 있습니다. 알파 버전이 끝날 때까지 인게임 음성, 음악, SFX 구현이 완료되어야 합니다. 엔지니어는 시네마틱 음악의 마무리 작업과 믹싱을 진행합니다.



## 10 현지 QA

로컬라이즈된 오디오는 반드시 로컬라이제이션 품질 보증(LQA) 과정을 거쳐야 합니다. 원어민으로 구성된 오디오 QA 팀이 모든 테이크를 검증합니다. 성우의 연기, 음질, 러닝타임과 싱크 요구 사항, 대본과 음성 일치, 기술적 요구 사항 등을 확인하여 각 대사가 플레이어의 몰입감을 높일 수 있도록 합니다.

이 작업은 자동화 툴의 도움을 받을 수 있지만, 플레이어의 긍정적인 반응을 끌어내기 위해서는 전문가의 판단이 반드시 개입되어야 합니다.



## 11 납품 품질 검수

QA 팀이 최종 납품 전에 추가 검수를 실시합니다. 러닝타임, 기술 요구 사항, 파일 이름 규칙, 폴더 구조를 확인하고, 누락된 부분이 없는지 삼중으로 검증합니다. 이요를 위한 납품 방식에 따라 자료를 준비한 뒤 개발사에 납품합니다.

원본 버전 오디오의 경우에는 이보다 축소된 특별한 QA 과정을 거칩니다. 이 단계에서는 기술 사양 확인, 일관된 음질과 레벨 검사, 그리고 모든 필수 파일의 존재 여부와 이름의 정확성을 점검합니다.



## 12 품질 모니터링

품질 관리는 납품 이후에도 계속됩니다. 일부 꼼꼼한 스튜디오의 경우에는 납품한 콘텐츠를 지속적으로 샘플링한 뒤 한층 철저한 품질 평가를 진행합니다. 사소한 문제까지 모두 찾아낸 다음 고객 납품에 영향을 미치지 전에 발견된 문제를 수정합니다. 이때 스튜디오는 인사이트 대시보드를 통해 리뷰 사이트를 스캔하여 피드백을 수집하고 기대치에 미치지 못하는 성우의 연기나 오디오 문제 등이 있는지 확인합니다.

LIONBRIDGE



자세한 내용은 [GAMES.LIONBRIDGE.COM](http://GAMES.LIONBRIDGE.COM)에서 확인할 수 있습니다.