

# IL PROCESSO AUDIO NEI VIDEOGIOCHI

Non esiste un unico processo di produzione audio che funzioni per tutto. Ogni progetto è a se stante, si differenzia per fattori quale la localizzazione, lo scopo, il ritmo del ciclo di sviluppo e anche le preferenze individuali. Registrare l'audio localizzato non è la stessa cosa di registrare un audio originale. Allo stesso modo, registrare un videogioco di 10 ore può essere molto diverso da registrarne uno di 80.

In ogni caso, la maggior parte dei progetti segue un pattern generale, che consiste di alcuni step fondamentali.



## 0 PROTOTIPO

Durante la produzione di un gioco, gli sviluppatori spesso utilizzano un prototipo che può avere qualche o nessun suono originale. Da qui, si lavora in slice verticali, che includono alcune voci, effetti sonori abbozzati o acquisiti, musiche. Questa fase è esclusivamente per i progetti con audio originale.



## 1 FAMILIARIZZAZIONE / KICK-OFF

Una volta che lo script è abbozzato, gli sviluppatori contattano la società di produzione audio o lo studio. Lo studio lavora con gli sviluppatori per comprenderne necessità e aspettative, raccogliere informazioni sull'IP e delineare le finestre di registrazione in base ai requisiti della consegna finale.

Per i progetti con audio originale, si inizia lavorando sul design della musica e degli effetti sonori del gioco. A seconda delle necessità e delle capacità degli sviluppatori, questa fase può essere effettuata internamente, con i propri freelancer, oppure ingaggiando una società di produzione che si occupi di buona parte del lavoro.



## 2 CASTING, CONTRATTI, SCALETTE

I direttori del casting locali utilizzano gli input del cliente, gli script e le descrizioni dei personaggi per strutturare dei campioni per il casting. Possono fornire alcune demo degli attori suggeriti, far registrare agli attori delle demo specifiche al progetto, oppure tenere delle audizioni nel proprio studio. Gli sviluppatori revisionano il materiale ricevuto e scelgono gli attori più adatti al ruolo, conseguentemente gli attori selezionati vengono contattati, si confermano i termini contrattuali e finalizzano le scalette di registrazione.



## 3 PREPARAZIONE RISORSE ORIGINALI

Gli sviluppatori inviano le proprie risorse, inclusi i materiali di riferimento per i progetti con audio originale, gli script, l'audio originale, i limiti di registrazione e ogni altra informazione necessaria alla localizzazione dell'audio. Lo studio verifica che sia tutto in ordine. Se si riscontrano delle problematiche, lo studio le segnala agli sviluppatori o le risolve in base alle aspettative degli stessi. Le problematiche più comuni includono file di riferimento mancanti ed errori nello script. Per i progetti di doppiaggio, possono anche esserci delle discrepanze tra lo script e i file delle voci originali, variazioni di genere linguistico, etc.



## 4 TRADUZIONE DEGLI SCRIPT, REVISIONE E ADATTAMENTO

Esclusivamente nei progetti audio localizzati, gli script e i metadati vengono tradotti e revisionati, se necessario. Oltre alla traduzione degli script, un linguista crea i glossari con le pronunce dei termini, che comprende anche le frasi originali, i nomi e altri termini specifici del gioco. Questi glossari e tutte le note vengono poi utilizzati dai direttori durante le registrazioni.

Una volta disponibile l'audio originale, gli script tradotti vengono sottoposti a un controllo aggiuntivo. Un revisore dei dialoghi ascolta l'audio originale per capirne il ritmo e l'intensità. Vengono quindi effettuate le modifiche necessarie per garantire che gli script riproducano dialoghi coinvolgenti e che ogni battuta rispetti limiti di durata e sincronizzazione.



## 5 REGISTRAZIONI IN STUDIO

Si comincia a registrare! Il direttore guida le performance degli artisti per assicurarsi che i dialoghi registrati seguano una visione creativa. Mentre gli attori leggono ogni battuta o sezione del dialogo, il direttore suggerisce idee, fornisce esempi e chiede modifiche per dare vita a una performance perfetta. Nel mentre, l'ingegnere del suono registra e mette insieme l'audio.

Il direttore può decidere di registrare dei take alternativi se ha dubbi sulla performance, oppure se preferisce avere delle varianti da perfezionare successivamente. A volte, il team di registrazione può modificare gli script durante il processo di registrazione, se ritiene sia poco naturale o se ha qualche idea improvvisa che possa migliorare il dialogo.

*Un team di registrazione locale solitamente è composta dall'attore, dal direttore e dall'ingegnere del suono. Nei progetti più complessi, possono essere aggiunti un altro ingegnere dello script o un linguista. I rappresentanti degli sviluppatori possono decidere di presenziare alle sessioni di registrazione.*



## 5.5 RETAKE E IMPLEMENTAZIONE

La produzione audio originale inizia prima del completamento del gioco, quindi raramente, o quasi mai, le registrazioni si concludono in un'unica sessione. Dopo che il primo round di audio registrato viene verificato, si avvia un secondo round, normalmente con iterazioni del primo round. Qui possono essere inseriti le modifiche e le aggiunte allo script e i retake. A questo punto, gli ingegneri del suono iniziano a lavorare in modo rudimentale alle cinematiche, oltre a implementare gli effetti sonori e le musiche del gioco. Si susseguono vari round fino alla fine del processo, in modo di accomodare tutte le modifiche necessarie e raggiungere il risultato desiderato.



## 6 AGGIORNAMENTI AS-REC

Qualsiasi modifica allo script effettuata dal team di registrazione viene immediatamente verificata dal revisore dei dialoghi, che accerta che non siano stati inseriti eventuali errori.

**AUDIO ORIGINALE/LOCALIZZATO**  
*Uno dei principali fattori che influisce sul processo di registrazione è la differenza tra audio originale e localizzato. Naturalmente, l'audio localizzato è sottoposto a verifiche e bilanciamenti che non sono applicabili all'originale. Inoltre, a differenza di quello localizzato, la registrazione dell'audio originale non avviene quasi mai in un'unica sessione.*  
*Nel caso della localizzazione, l'intero gioco o una parte sono già stati completati in lingua originale e lo studio normalmente ottiene lo script completo in una volta sola. Nel caso dell'audio originale, è più comune iniziare con un prototipo o una slice verticale, che poi verranno per buona parte scartati. La registrazione inizia più tardi durante la produzione, ma possono ancora essere effettuate delle modifiche al gioco. Quindi, c'è sempre materiale aggiuntivo da tagliare o revisionare.*



## 7 PULIZIA E RIFINITURA

I file audio, inclusi i take alternativi, vengono puliti, rifiniti e rinominati automaticamente.



## 8 LIVELLAMENTO E LAVORAZIONE FX

L'audio viene grossolanamente livellato (bilanciamento del volume), compresso ed equalizzato. Poi, viene applicata una catena FX. Gli FX incompressi e reverb, ritardi, rimozione dei rumori, distorsioni e altri requisiti simili. I plugin e i preset possono essere definiti dallo sviluppatore o creati da capo per ottenere un suono specifico. Poi, i file sono nuovamente livellati come richiesto. Normalmente ogni loc file viene regolato per combaciare con i LUFS medi e massimi dell'originale e poi viene modificato per qualsiasi necessità.



## 9 MIXAGGIO, MASTERIZZAZIONE E SINCRONIZZAZIONE

L'audio viene editato per corrispondere all'esperienza visiva. I filmati, spesso il perno centrale dell'esperienza di gioco, sono curati con una speciale attenzione a sincronizzazione, mixaggio e altri requisiti di editing. A seconda delle necessità degli sviluppatori, gli ingegneri del suono possono esportare ogni elemento dalle tracce vocali per ogni parlante per mixare dei video multicanale.

Per i progetti in audio originale, questo step può durare per l'intera durata delle uscite alfa e beta del gioco. Durante la fase alfa, le animazioni delle cinematiche vengono bloccate, così che gli ingegneri possano lavorarci. Alla fine di questa fase, si completa l'implementazione di voci, musiche e SFX. Gli ingegneri lavorano per finalizzare le musiche e il mixaggio delle cinematiche.



## 10 QA LOCALE

L'audio localizzato deve essere sottoposto a una verifica della qualità. I team di LQA audio, composti da madrelingua, verificano ogni take delle performance degli attori, i file puliti, i requisiti di durata e sincronizzazione, la conformità tra script e audio e ogni altra necessità tecnica per assicurare la qualità del lavoro svolto.

*È un task che può essere facilitato dall'automazione, ma l'esperienza umana è necessaria per ottenere risultati ottimali nei confronti del pubblico.*



## 11 QA PRIMA DELLA CONSEGNA

I team di QA effettuano una verifica aggiuntiva prima della consegna per controllare durate, requisiti tecnici, convenzioni di rinomina dei file, strutture delle cartelle e per verificare ancora una volta che non manchi nulla. Si prepara così la consegna per gli sviluppatori tramite il metodo richiesto.

Per l'audio originale un round speciale di QA copre questa funzione: controllo delle specifiche tecniche, della coerenza della qualità e dei livelli sonori e che tutti i file richiesti siano presenti e rinominati correttamente.



## 12 MONITORAGGIO DELLA QUALITÀ

Non finisce tutto con la consegna. Gli studi più meticolosi sottopongono i contenuti consegnati a una valutazione accurata della qualità, identificando ogni più piccola problematica e intervenendo prima che queste possano influenzare i risultati del lavoro. Una dashboard di insight viene utilizzata per scandagliare i siti di recensioni per raccogliere i feedback e rilevare le criticità segnalate.

LIONBRIDGE



PER SAPERNE DI PIÙ: [GAMES.LIONBRIDGE.COM](http://GAMES.LIONBRIDGE.COM).