

電玩遊戲 語音製作流程



0 原型設計

開發人員會製作初步語音原型。

1

熟悉遊戲與啟動專案

開發人員會和語音製作公司或錄音室合作，討論出大致的專案內容、時間表和期望內容。同時，初步的音效設計也會在此階段進行。



2

選角、簽約與排程

當地選角指導會準備選角樣本，以供開發人員審閱，藉此選出最適合的配音員並簽約。

3

準備來源素材

開發人員提交來源素材後，錄音室會仔細確認素材品質，如發現問題，將立即向開發人員回報。



4

腳本翻譯、審閱與改編

如果是本地化專案，腳本與詮釋資料都會經過翻譯與審閱。此外，語言專家也會為特殊術語編制發音詞彙表。一切就緒後，審閱人員會負責進行相應調整。

5

錄音室錄音

聲音指導會引導配音員演出，確保錄製的對話內容符合創作理念。有時候，錄音團隊可能會在錄製過程中修改腳本。



5.5

重錄與實現

在後續流程中，如有需要，可能會進行多次重錄，以反映原版腳本的變更內容。

6

錄製後更新

如果錄音團隊有對腳本做出任何調整，對話審閱主管會立即進行審閱，確保腳本符合標準，且無任何錯誤。



7

清理與剪輯

清理語音檔案（包括備用版的錄音檔），再加以剪輯並自動命名。

8

音量平衡與音效處理

語音音量會進行初步的平衡、壓縮和等化處理，接著套用特效鏈，最後依照指示重新調整音量平衡。



9

混音、母帶處理與同步

語音會配合視覺效果進行編輯，並聚焦在過場動畫。

10

本地化 QA

本地化語音會通過本地化品質保證。母語使用者會檢查每一段錄音，審閱配音員的表現，確認是否符合清理、時長與同步要求，檢查腳本與語音契合度，並確認是否滿足技術需求。



11

交付 QA

QA 團隊會額外進行交付前檢查，確保時長、技術需求、命名規範和資料夾結構符合標準，最後進行第三次檢查，確保沒有遺漏任何細節。



12 品質監控

品質監控並不隨著交付而劃下句點，錄音室會秉持嚴謹精神，持續從已交付的內容中抽樣，進行深入的品質評估。