

DER VIDEOSPIEL-AUDIOPROZESS



0

ENTWURF VON PROTOTYPEN

Entwickler arbeiten an einem groben Audio-Prototypen.

1

EINARBEITUNG/ START

Der Entwickler arbeitet mit einer Audioproduktionsfirma oder einem Studio, um Projekt, Zeitplan und Erwartungen festzulegen. Außerdem beginnt das Soundeffekt-Design.



2

CASTING, VERTRÄGE, ZEITPLÄNE

Casting Directors stellen Casting-Proben zusammen, die sich der Entwickler dann ansieht. Die passendsten Sprecher werden unter Vertrag genommen.

3

VORBEREITUNG DER SOURCE-ASSETS

Der Entwickler liefert die Source-Assets. Das Studio prüft, ob alles korrekt vorliegt, und meldet dem Entwickler ggf. Probleme.



4

ÜBERSETZUNG, KORREKTUR UND ADAPTION

Bei lokalisierten Projekten werden Skripte und Metadaten übersetzt und geprüft. Ein Linguist erstellt ein Glossar zur Aussprache einzigartiger Begriffe. Der Reviewer passt entsprechend an.

5

STUDIOAUFNAHMEN

Ein Voice Director leitet die Sprecher an, damit die aufgenommenen Dialoge auch der kreativen Vision entsprechen. Manchmal ändert das Aufnahmeteam das Skript während des Aufnahme Prozesses.



5.5

NEUAUFNAHMEN UND IMPLEMENTIERUNG

Im Laufe des Prozesses kann es nach Bedarf zu mehreren Neuaufnahmen kommen, um Änderungen an der Originalversion zu übernehmen.

6

ÄNDERUNGEN NACH DER AUFNAHME

Durch das Aufnahmeteam vorgenommene Skriptänderungen werden vom Lead Dialogue Reviewer geprüft, damit das Skript weiterhin den Anforderungen entspricht und keine neuen Fehler enthält.



7

BEREINIGEN/ SCHNEIDEN

Audiodateien (inklusive Alternativaufnahmen) werden bereinigt, geschnitten und automatisch benannt.

8

LEVELLING UND FX-BEARBEITUNG

Hier erfolgen Lautstärkeanpassung, Komprimierung und Klangregelung. Dann werden eine FX-Chain angewendet und die Lautstärke angeglichen.



9

MISCHEN, MASTERING UND SYNCHRO

Das Audio wird bearbeitet, damit es zur grafischen Darstellung passt (Fokus auf Zwischensequenzen).

10

LOKALISIERUNGS-QA

Das lokalisierte Audio wird einer Qualitätssicherung unterzogen. Muttersprachler prüfen Sprecher-Performance, Klarheit, Länge der Lokalisierung, Synchronisation, Übereinstimmung von Skript und Audio und technische Anforderungen.



11

LIEFERUNGS-QA

Qualitätssicherungsteams prüfen vor der Lieferung noch einmal, ob Dauer, technische Anforderungen, Benennungsregeln und Ordnerstrukturen stimmen und auch wirklich nichts übersehen wurde.



12

QUALITÄTSÜBERWACHUNG

Qualitätsansprüche hören nicht mit der Lieferung auf. Sorgfältige Studios überprüfen gelieferte Inhalte stichprobenartig genau auf ihre Qualität.

LIONBRIDGE
GAMES

ERFAHREN SIE MEHR AUF [GAMES.LIONBRIDGE.COM](https://games.lionbridge.com).