

Sounddesign Teil 3 – Hilfreiche Checklisten für Games-Musik & Sounddesign.

(Von Alexander „loitschix“ Loitsch, © 2003, <http://sounddesign.loitschix.com>)

1. Eine kurze Analyse der Lage, oder: No Money.

Jedes Mal wenn in Europa ein neues Spiel in Auftrag gegeben wird scheint es als würde der Großteil des vorhandenen Budgets für Grafik, Animation, AI und ähnliches, nie aber für Sound und Musik ausgegeben werden. Das Sounddesign wird leider noch bei vielen Produktionsfirmen unterschätzt. Es dürfte in manchen Bereichen noch immer nicht bekannt sein das eine seichte Handlung immer noch durch packende Musik und brillante Sounds aufgebessert werden kann, ein Spiel mit tiefgreifender Handlung und umfangreichem Spielgeschehen kann durch "billig" klingende Musik und schlechte Klänge jedoch auch zum absoluten Flop werden.

Diesen Umstand haben die amerikanischen Spieleproduktionsfirmen, überraschenderweise gefolgt von den Ostblockstaaten, längst erkannt. Hier wird auf das Sounddesign und die Komposition genau so viel Sorgfalt verwendet wie auf alle anderen Komponenten eines Computerspieles, und dies schlägt sich auch im geplanten Budget nieder. Audiovisuelle Reize und optische Reize gehören nun einmal untrennbar zusammen.

2. Die Anforderungen werden mehr, oder: Vorsicht Falle.

Die neuen Technologien der letzten Jahre wie zum Beispiel MPEG, DirectMusic oder DolbySurround haben es möglich gemacht eine Qualität im Audiobereich zu erreichen die bis jetzt nur groß angelegten Kinoproduktionen vorbehalten waren. Daher können die Anforderungen der Kunden an einen Sounddesigner sehr unterschiedlich sein, sowohl was die Inhalte der zu produzierenden Klänge, das Format oder die Kompatibilität betrifft.

Aus diesem Grunde ist es sehr wichtig genauestens zu planen WAS, WANN, WIE zu geschehen hat. Daher ist es sehr hilfreich Checklisten zu führen, und mit dem Kunden gemeinsam festzulegen was eigentlich benötigt wird. Dabei ist es ein Muss den Auftraggeber beratend zur Seite zu stehen da viele Produzenten von Computerspielen nicht das tiefgreifende technische Know-how besitzen um zu wissen was technisch überhaupt realisierbar ist.

Es gibt nichts frustrierenderes als nach der wochenlangen Produktion von 250 Sounds in Mono/44,1khz/16-Bit vom Projektleiter eröffnet zu bekommen das der Produktionsplan eigentlich Dolby-Surround Sounds vorgesehen hat welche sich auch entsprechend "im Raum bewegen" sollten. Die Nachbereitung und das Ausbessern von solchen Fehlern kann oft mehr Budget verschlingen als die ganze bisherige Produktionstätigkeit, und da in den meisten Fällen solche Fehler der ausführende Sounddesigner "ausbaden" muss ist klar wie schnell seine Gewinnspanne bei diesem Projekt schwindet.

3. Genaue Planung, oder: Check it!

Faktum ist: Egal wie einfach oder komplex die geplante Arbeit ist: Man sollte immer ganz genau an Hand von ausführlichen Checklisten prüfen ob alle Eventualitäten berücksichtigt wurden, und diese auch mit dem Kunden abgestimmt und ausgehandelt worden sind. Daher sollte sich jeder ernsthafte Sounddesigner & Games-Musiker ein sogenanntes "Audiodesigndokument" als Vorlage erstellen und mit diesem aktiv arbeiten.

Ich habe hier als Beispiel für ein solches "ADD" eine meiner Vorlagen hergenommen. Sie gliedert sich in 2 Dokumente, sowie folgende Bereiche:

Dokument 1:

- 1.1 Name und Ansprechpartner des Kunden sowie ein Stellvertreter.
- 1.2 Informationen zur Erreichbarkeit des Kunden: Telefon, E-Mail, Erreichbarkeitszeiten, welcher Ansprechpartner wann.
- 1.3 Sonstige Beteiligte: Falls es noch andere Sounddesigner und/oder Musiker im Team gibt die an diesem Projekt mitarbeiten sollten Sie hier aufgeführt werden (Name, Erreichbarkeitsdaten, etc...)
- 2.1 Wie viel Budget steht zur Verfügung?
- 2.2 Wann ist der Starttermin, wann der absolute Endtermin des Projektes?
- 3.1 Urheberrechtsbestimmungen: Geht das Verwertungsrecht nach Beendigung des Projektes auf den Kunden über? Wie sieht die Sache gegenüber der GEMA aus?

Dokument 2:

- 1.1 Überblick: Kurze Beschreibung der Ziele dieses Dokuments und des Audio/Musikdesigns sowie ein kleiner Abriss des Spieles und der Erwartungen des Kunden.
- 1.2 Musik: Allgemeine Beschreibung was die Musik im Spiel für eine Aufgabe hat, und wie Sie diese erreichen könnte, d.h. Stil, Instrumentierung, etc...
- 1.3 Sound: Beschreibung welche Wirkung die Klänge haben sollen und wie Sie charakterisiert werden könnten.
- 1.4.1 Dialoge/Sprache: (Siehe 2. & 3.)
- 1.4.2 Sprachkünstler: Name und Erreichbarkeitsdaten der Sprecher.
- 1.6 Sonstiges: Sonstige Bemerkungen und/oder Notizen.
- 2.1 Implementierung: Eine Beschreibung der zugrundeliegenden Soundengine, Ihre Features aber auch Ihre Beschränkungen.
- 3.1 Inhalte Sound: Eine Liste der zu erstellenden Sounds mit evtl. Längenangaben in Millisekunden. Bei längeren Sequenzen Angabe der Reihenfolge der Klänge sowie die Länge der einzelnen Schritte in Millisekunden.
- 3.2 Inhalte Musik: Eine Liste der zu erstellenden Musikstücke mit evtl. Längenangaben in Minuten und Sekunden, der Stilistik und einer kurzen Beschreibung der zu unterlegenden Szenen/Sequenzen.
- 3.3 Inhalte Dialoge: Siehe 3.1 & 3.2.
- 4.1 Technische Details Sound: Angaben zum Format, zu Größenbeschränkungen, zur Benennung der fertigen Sounds. Wie soll das Material dem Kunden zugänglich gemacht werden während der Produktionsphase, und nach Abschluß der Arbeiten? (per CD-ROM, FTP-Download, etc...)
- 4.2 Technische Details Musik: Siehe 4.1.
- 4.3 Technische Details Dialoge: Sieh 4.1.
- 5.1 Zeitplan: Aufstellung der Zeiten (Start/Ende) die für jeden Projektabschnitt zur Verfügung steht, und die Abhängigkeiten, zum Beispiel welcher Schritt einen komplett fertiggestellten vorherigen Schritt benötigt.
- 5.2 Abnahmen: Wann werden welche Schritte im Projekte von wem abgenommen? Wie viel Zeit bleibt um nachträgliche Änderungen durchzuführen?
- 5.3 Tests: Wer ist für die Teste der Sounds/Musik im Spiel verantwortlich? (Beta-Tester?)

All diese Punkte sollten auf jeden Fall in einem eigenen Vertrag geregelt sein um einen Leitfaden für alle Beteiligten zu haben. Diese Dokumente benutze ich für mich selber um zu checken ob alle wichtigen Punkte berücksichtigt wurden. Natürlich erheben meine Checklisten keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Vielmehr sollte dieser Artikel einfach ein Denkanstoß sein um selber zu beginnen über die Materie nachzudenken und mit eigenem Material zu arbeiten.

Bei Fragen oder Anregungen zu diesem Artikel kontaktieren Sie mich bitte unter
a.loitsch@sounddesign.loitschix.com.