

ORS

# HINWEISE ZU DEN DIALOGEN

## Version 1.1

In diesem Dokument sind einige weiterführende Hinweise für das Tonstudio und die Sprecher vermerkt.



## Teil 1 – Das Tonstudio

---

### Allgemeines:

Die Texte enthalten nicht nur die Dialoge selbst, sondern auch Hinweise zur Aussprache und Regieanweisungen. Für euch ist also das gesamte Dokument wichtig. Wie die einzelnen Dialoge ausgesprochen werden sollen, habe ich so gut es geht zu beschreiben versucht. Via Skype werden Dominique und ich anwesend sein und können euch dadurch mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Bei den Regieanweisungen sind für euch vor allem die Bemerkungen „via Funk“ und „Soundeffekt“ ausschlaggebend. Ersteres bedarf keiner weiteren Erläuterung, zu Letztgenanntem sind stets genauere Angaben gemacht. Bei Unklarheiten bitte nachfragen.

### Dateibezeichnung:

Sämtliche Dialoge sind mit einer Kennnummer versehen. Die erste Zahl bezieht sich auf die Szene, die zweite auf die laufende Dialognummer innerhalb des Dokuments.

**Beispiel:** (2-05) meint Szene 2, Dialog Nummer 5.

Für die Dateibezeichnungen bitte diese Kennnummer nutzen, nachfolgend einen Unterstrich sowie eine laufende (dreistellige) Nummer für die verschiedenen Versionen.

**Beispiel:** 2-05\_001.wav für die erste Version zu Dialog 5 der Szene 2.

Auf diese Weise können wir die geeigneten Versionen besser auswählen und problemlos zuordnen. Die Dateien der Sprecher bitte in separate Ordner packen.

### Wer spricht was?

Ich habe ein separates Dokument erstellt, in welchem ich für jede Szene alle darin auftretenden Charaktere aufgelistet, kurz beschrieben und den Sprecher zugeordnet habe.

## Teil 2 – Die Voice Actors

---

### Allgemeines:

Die Texte enthalten nicht nur die Dialoge selbst, sondern auch Hinweise zur Aussprache und Regieanweisungen. Für euch ist natürlich die Art der Aussprache relevant. Wie diese erfolgen soll, habe ich so gut es geht zu beschreiben versucht. Erstellt auf jeden Fall mehrere Versionen eines Dialogs, damit wir später die unserer Meinung nach beste Aufnahme auswählen können.

Versucht euch, in euren gespielten Charakter und in die Situation hinzusetzen. An die deutschen Muttersprachler: Bemüht euch, das Englische ebenfalls natürlich zu sprechen – also nicht so „technisch“ Wort für Wort, sondern in Sinneinheiten und weder zu schnell noch zu langsam. Aus den Regieanweisungen könnt ihr teilweise entnehmen, worum es in der betreffenden Szene geht. Das sollte euch helfen. Falls ihr euch absolut unsicher seid und nicht wissen solltet, wie ihr etwas aussprechen sollt, schickt uns einfach eine E-Mail.

### Interpunktion und Formatierung:

Die Interpunktion ist nicht unwichtig. Achtet also auf Kommas, Gedankenstriche, Punkte usw. Im Folgenden möchte ich euch kurz erklären, welche Bedeutungen den einzelnen Satzzeichen dabei zukommen.

- **Komma (,):** Hier erfolgt eine kurze Pause. In der Regel spricht man eine Wortgruppe, holt kurz Luft und spricht dann weiter.
- **Punkt (.):** Ein Punkt beendet einen Satz, weshalb hier eine mittellange Pause (normales Einatmen) verwendet werden muss.
- **Gedankenstrich (-):** An dieser Stelle ist eine etwas längere Pause (tiefes Einatmen) notwendig, da hier ein Gedanke unterbrochen und ein anderer aufgenommen wird.
- **Drei Punkte (...):** Drei Punkte zeigen in den meisten Fällen an, dass der Satz fortgesetzt wird, also eine Einheit bildet. Getrennt aufgelistet wurde der Satz nur aus schnitttechnischen Gründen. Die zweite Möglichkeit: Das Wort, der Satz oder der Gedanke wird abgebrochen. Somit zeigen die drei Punkte eine Pause (etwas kürzer als beim Gedankenstrich) an.
- **GROSSBUCHSTABEN:** Dieses Wort ist betont bzw. rufend zu sprechen.
- **kursiv:** Ein kursiv geschriebenes Wort macht lediglich einen speziellen Begriff (beispielsweise Alpha oder Bad Company) deutlich. Eine besondere Aussprache ist also nicht erforderlich.
- **[Text]:** An einigen Stellen sind bei den Dialogen weitere Hinweise in eckigen Klammern

mern angegeben. Ein Beispiel dafür wäre [lacht], wo also der Charakter an dieser Stelle lachen soll. Die Art und Weise des Lachens richtet sich nach der Stimmung des Charakters, welche in den Aussprachehinweisen vermerkt ist.

### **Dateibezeichnung:**

Sämtliche Dialoge sind mit einer Kennnummer versehen. Die erste Zahl bezieht sich auf die Szene, die zweite auf die laufende Dialognummer innerhalb des Dokuments.

**Beispiel:** (2-05) meint Szene 2, Dialog Nummer 5.

Für die Dateibezeichnungen bitte diese Kennnummer nutzen, nachfolgend einen Unterstrich sowie eine laufende (dreistellige) Nummer für die verschiedenen Versionen.

**Beispiel:** 2-05\_001.wav für die erste Version zu Dialog 5 der Szene 2.

Auf diese Weise können wir die geeigneten Versionen besser auswählen und problemlos zuordnen. Die Dateien bitte in einen Ordner packen, den du mit deinem Namen benennst.

### **Dateityp:**

Für die Aufnahmen bitte folgende Settings verwenden: .wav / 48 kHz / 24 Bit / Mono

### **Wer spricht was?**

Ich habe ein separates Dokument erstellt, in welchem ich für jede Szene alle darin auftretenden Charaktere aufgelistet, kurz beschrieben und den Sprecher zugeordnet habe.

### **Besonderes:**

Die Dialoge (3-45) bis (3-52) sprechen bitte folgende Voice Actors ein (damit wir von jedem die besten Aufnahmen auswählen können):

**DoKamiKatze0, alainvega92, charmin, CMSFilm, don.dope, shawshank73, siegbert.pacher, Sleazebaeg, sven.juergen.wittke**

Achtet bitte darauf, Silben an geeigneten Stellen „langzuziehen“. Als Beispiele: „Contact! Contaaact!“ – „Under attaack!“ – „Heavy fire incomiiing!“ Versetzt euch einfach in die dramatische Lage einer Schlacht und improvisiert.

Die Dialoge (5-30) und (5-33) bis (5-37) sprechen bitte folgende Voice Actors ein:

**andree, Manuel\_Dragan, MaxMaron, Mr. Wrettom, Tonda, Veggie**

Den Dialog (6-27) sprechen bitte folgende Voice Actors ein:

**andree, Manuel\_Dragan, MaxMaron, Tonda, Veggie**

Als Hilfe für Aussprachen umgangssprachlicher englischer Begriffe wie „nah“, „yep“, „huh“, „um“ etc. nutzt bitte die Website [www.dict.cc](http://www.dict.cc) „Hooah!“ wird 'hu:a: ausgesprochen.