

Vor Ort im Studio bei der Starcraft-Synchronisation

# StarCraft lernt Deutsch

Fieberhaft wird an der deutschen Fassung von Starcraft gearbeitet, die zeitgleich mit der US-Version erscheinen soll. Wir haben uns die Synchronisations-Arbeiten angesehen.



Inzwischen melden sich fast alle Einheiten mit deutscher Sprachausgabe zu Wort.



Auf CD: komplette Zwischensequenz aus Starcraft

**H**iobsbotschaft für alle Echtzeit-Fans: Entgegen aller Hoffnungen hat sich **StarCraft** um einen weiteren Monat verschoben. Hinter den Kulissen wird noch fleißig Detailarbeit geleistet, Ende März soll es dann endlich so weit sein. In den Münchener Violet Sound Tonstudios werden derzeit die letzten deutschen Worte für das langerwartete Strategie-Epos ins Mikrofon geflüstert, gesprochen und gebrüllt. Wir haben die Aufnahmen besucht und exklusiv für Sie eine komplette Zwischensequenz direkt aus dem Spiel ergattert.



Die Videos erforderten viel Synchronisationsaufwand.

## Synchronisation in Schüben

Bei **StarCraft** müssen neben den Zwischensequenzen und Missions-Briefings vor allem die zahlreichen Sätze der Einheiten während der Schlacht (»Eine Horde Zergs greift uns an«) synchronisiert werden. Anhand der amerikanischen Sprachsamples werden die deutschen Sprecher gecastet. In einer sogenannten Begriffsdefinition wird festgelegt, wie die einzelnen Wörter zu übersetzt sind. »Begriffe wie Warp oder Phaser lassen sich beispielsweise nicht eindeutschen«, erklärt Astrid Schiller, die für die Synchronisation verantwortlich ist. Das Material kommt schubweise direkt aus den USA. Bisher standen für **StarCraft** seit Oktober 1997 drei Aufnahme-Sessions auf dem Plan. Anfang März soll dann die (hoffentlich) letzte Sitzung stattfinden.

## Verzerzte Zergs

Die StarCraft-Synchronisation ist sehr aufwendig. »Besonders schwierig sind die zahlreichen Verzerrungseffekte der Zerg- und Protos-Einheiten«, stimmen die beiden Studiobosse Klaus Schmid und Klaus Brunner überein. Für sie fängt die Arbeit nach den Sprachaufnahmen erst richtig an. Um den Zergs möglichst unheimliche Insekten-Stimmen

zu verpassen, setzen die Techniker Effekte wie Rückwärts-Hall und andere Verzerrungen ein. Bei längeren Filmabschnitten müssen die Einstellungen für jeden Abschnitt von Hand genauestens an das Original angepasst werden.

## WarCraft 2 lebt

Einige der Stimmen kommen aufmerksamen Kinogängern bekannt vor. So tauchte die deutsche Stimme von Hauptfigur Jim Raynor vor Kurzem als unheimliches Telefongeflüster in **Scream** auf. Auch einige der Sprecher aus **WarCraft 2** sind wieder dabei. Wer die mit viel Pathos geschmetterten Missions-Briefings auf Menschenseite vermisst, freut sich bestimmt über ein Wiederhören mit dieser Stimme. Auf unserer CD finden Sie eine komplette deutsche Zwischensequenz aus dem Spiel. **HE**



Aufnahmeleiter und Studiobesitzer Klaus Schmid bearbeitet eines der Wav-Files.