



SOUND-STECKBRIEF

Beschreibe ein Geräusch so genau, dass jemand anderes es bauen kann.



Blocks Beyond the Stars

Sounddesigner:in: _____ Datum: _____ Nr.: _____

1 Wann hört man dieses Geräusch im Spiel?

(z. B. „wenn man mit dem Bohrer auf Eisenerz trifft“)

2 Wie klingt es? Kreuz alles an, was passt.

- ☐ dumpf ☐ hell ☐ metallisch ☐ hölzern ☐ steinig ☐ nass ☐ elektrisch
☐ kratzig ☐ weich ☐ unheimlich ☐ lustig
☐ ein einzelner Schlag ☐ mehrere schnell hintereinander ☐ ein Dauerton ☐ wird lauter
☐ wird leiser

3 Wie lang ist es?

Spielgeräusche sind **kurz** — meistens unter 2 Sekunden. Sag „eins“ zu dir: das ist etwa eine Sekunde.

- ☐ ganz kurz (½ Sek.) ☐ 1 Sekunde ☐ 2 Sekunden ☐ länger — warum? _____

4 Was klingt in echt so ähnlich?

(z. B. „ein Löffel, der in eine leere Blechdose fällt“) — das ist der wichtigste Satz auf diesem Zettel!

5 · Mein Satz für die KI

Schreib in EINEM Satz, was zu hören ist — so, als würdest du es jemandem am Telefon erklären, der das Spiel nicht kennt. Genau dieser Satz wird nachher eingetippt.

6 Wie machen wir das Geräusch?

- ☐ selbst aufnehmen ☐ mit der KI erzeugen ☐ beides — und dann vergleichen



SELBER AUFNEHMEN

Kein Studio nötig. Die besten Spielgeräusche entstehen aus Alltagskram.



Blocks Beyond the Stars

Sounds machen: Der Trick heißt Foley

Im Film macht man Pferdegetrappel mit zwei Kokosnusshälften. Kein Ton in einem Spiel muss aus dem stammen, was man auf dem Bildschirm sieht — er muss nur **richtig klingen**. Such dir also etwas, das ähnlich klingt, und nimm das auf.

Nah ran ans Mikrofon

Eine Handbreit Abstand. Zu weit weg = Raumhall und Rauschen, und das kriegt man nicht mehr raus.

Erst still sein, dann machen

Zwei Sekunden Ruhe vor und nach dem Geräusch aufnehmen — dann lässt sich sauber schneiden.

Dreimal machen

Jedes Geräusch drei- bis fünfmal hintereinander aufnehmen. Eins davon wird gut, und das Spiel braucht sowieso Abwechslung.

Leiser Raum

Fenster zu, Lüfter aus, keine Gespräche im Hintergrund. Der Flur nach dem Klingeln ist oft besser als der Klassenraum.

Ideen aus dem Klassenraum

Papier zerknüllen, mit dem Fingernagel auf die Heizung, in eine leere Flasche pusten, Stuhl über den Boden schieben, Reißverschluss, Schlüsselbund schütteln, Kreide brechen.

Nichts kaputt machen

Keine Gläser zerschlagen, nichts werfen, niemanden erschrecken. Ein umgeworfener Stapel Bücher klingt ohnehin besser als eine Explosion.

Anhör-Protokoll — nach dem ersten Versuch

Anhören, ehrlich sein, verbessern. Das ist genau die Arbeit, die echte Sounddesigner machen.

A Passt es?

☐ ja, so lassen ☐ fast — noch etwas ändern ☐ nein, nochmal anders

B Was stimmt noch nicht?

☐ zu lang ☐ zu kurz ☐ zu leise ☐ zu laut ☐ klingt nach etwas anderem
☐ nervt beim zehnten Mal

C Mein verbesserter Satz für den nächsten Versuch:

— ab hier füllt die Entwicklungsabteilung aus —

☐ erzeugt / aufgenommen ☐ geschnitten ☐ ins Spiel eingebaut ☐ Quelle notiert

In Version: _____