DELIVERY SPECS DEUTSCH

M&E

Alle M&E-Spuren sollten vollständig ausgefüllt sein und alle Musik (Quelle, Partitur usw.), Soundeffekte (SFX), Raumklang (Ambience/Hintergrundgeräusche) und Geräuscheffekte (Foley) enthalten, wie sie im heimischen Mix vorkommen. Alle Produktionseffekte (PFX), die sich mit Dialogen überschneiden, müssen durch geschnittene SFX oder Foley ersetzt/überdeckt werden.
Hinweis: Nicht vollständig ausgefüllte M&E-Dateien werden automatisch zur Korrektur abgelehnt.

Elemente, die in der M&E enthalten sein müssen

Küssen, Stöhnen, Ächzen, Husten, Niesen, Atmen, Reaktionen oder andere Geräusche/Stimmintonationen, die nicht als bestimmte Sprache erkennbar sind und von Haupt- oder Nebenfiguren stammen, die nicht sprechen/keine angrenzenden Dialogzeilen haben.
Hinweis: Die oben genannten Elemente sollten nur dann in die M&E aufgenommen werden, wenn sie aus einer SFX-Bibliothek stammen oder „klar erkennbar" sind und keine Stimmlage enthalten.
Allgemeine Geräusche von Menschenmengen, Walla, Gruppen, Jubel oder Reaktionen ohne erkennbare Sprache oder Dialoge jeglicher Art.
Hintergrund-/Umgebungsgeräusche und Raumgeräusche.
Babyweinen, wenn das Baby keine erkennbaren Dialoge hat oder aus einer SFX-Bibliothek stammt.
Clips mit Audio (z. B. Filme, Fernsehsendungen, Radiosendungen, Werbespots) ohne erkennbare Sprache oder Dialoge (siehe unten, wenn Dialoge vorhanden sind).
Instrumentalmusik, die von Gesangsdarbietungen/Darstellern getrennt ist. Live-Instrumentalaufführungen „am Set" müssen ohne Gesang neu aufgenommen werden.
Hinweis: Wenn Darbietungen live aufgenommen werden und Gesang mit der Begleitmusik kombiniert wird, müssen die Instrumentalstücke ohne Gesang neu vertont/neu aufgenommen und in die M&E aufgenommen werden. Diese Instrumentalstücke müssen in Bezug auf Pegel, Bearbeitung, Überblendungen und Klangfarbe mit den heimischen Mixen übereinstimmen. Die ursprüngliche kombinierte Darbietung sollte ebenfalls „unverändert" in einem optionalen Stem bereitgestellt werden (siehe Optionale Stems).

Elemente, die nicht in die M&E aufgenommen werden dürfen

1. Jede Art von erkennbarem Dialog. Dazu gehören Fremdsprachen und erkennbare Dialoge in Gruppen oder Walla. Sofern dies nicht aus kreativen Gründen von der Lokalisierung genehmigt wurde, sollten erkennbare Dialogzeilen immer entfernt, ersetzt und/oder durch generische „saubere Versionen" in der M&E verdeckt werden. Bitte platzieren Sie die Elemente mit deutlichem Dialog in den optionalen Spuren.
Gesang oder nonverbale Geräusche von Haupt- oder Nebenfiguren, die neben oder über Dialogzeilen zu hören sind (z. B. Küssen, Stöhnen, Ächzen, Husten, Niesen, Atmen). Diese Elemente werden wahrscheinlich von fremdsprachigen Synchronsprechern neu aufgenommen (siehe optionale Stems).
Dialoge aus lizenzierten Medien (aus Filmen, Fernsehsendungen, Radiosendungen, Werbespots usw.), sofern möglich.
Dialoge, die für die Wiedergabe in Filmen, Fernsehsendungen, Radiosendungen, Werbespots usw. geschrieben/erstellt wurden.
Erkennbare verzerrte Dialoge (Gegensprechanlagen, Lautsprecherdurchsagen, „Geplapper" im Radio, Fernsehen, Telefone).
Hallgeräusche oder „Bearbeitungen" von Dialogen.

Optionals

Optionale Stems sollten zusammen mit den M&Es geliefert werden und können über

mehrere Stems-Sets hinweg bereitgestellt werden, wenn sich die Ereignisse überschneiden oder gleichzeitig stattfinden.

AMS verlangt die Lieferung von M&E-/optionalen Track-Mapping-Dokumentationen, sofern verfügbar.

Die Materialien sollten zum Zeitpunkt des Ereignisses während der Sendung bereitgestellt werden, d. h. die optionalen Stems sollten über die gesamte Dauer des Beitrags laufen.

Alle Programm-Materialien in den Optionals sollten in samplegenauer Synchronisation mit Printmaster abgespielt werden und keine Phasenverschiebungen verursachen, wenn sie mit den M&Es abgespielt werden.

Alle Programm-Materialien in den Optionals sollten die in Printmaster zu hörende Bearbeitung enthalten (d. h. Verzerrungen, Hall, Panning).

Elemente, die in den Optionals enthalten sein sollten (falls für den Titel zutreffend):

Alle Darbietungen auf dem Bildschirm oder Gesangsstimmen der Darsteller (sauber/ getrennt von der Begleitmusik).
Wenn die Darbietungen live aufgenommen wurden und die Gesangsstimmen mit der Begleitmusik verbunden sind, müssen die Instrumentalstimmen neu vertont/neu aufgenommen werden, ohne Gesangsstimmen, und in einem optionalen Stem bereitgestellt werden. Diese Instrumentalstücke müssen in Bezug auf Lautstärke, Bearbeitung, Überblendungen und Klangfarbe mit dem/den heimischen Mix(en) übereinstimmen. Die ursprüngliche Performance sollte ebenfalls unverändert in einem zusätzlichen optionalen Stem bereitgestellt werden.
Wenn zwei oder mehr Charaktere gleichzeitig singen, sollten die Gesangsstimmen in zwei optionale Stems aufgeteilt werden (sofern sie separat aufgenommen wurden).

Nicht-OV-Sprachzeilen (Fremdsprachen) (auch wenn die Nicht-OV-Sprache von einem Charakter gesprochen wird, der die OV-Sprache spricht). Überlappende Fremdsprachen-Dialogzeilen verschiedener Charaktere müssen nach Möglichkeit in separaten optionalen Spuren platziert werden.
Walla- oder Gruppenaufnahmen mit erkennbaren fremdsprachigen Dialogen.
Hinweis: Dies sollte nur geschehen, wenn der fremdsprachige Dialog im Walla „für die Handlung relevant“ ist. Der Standardansatz sollte darin bestehen, wann immer möglich „sauberes“ Walla im M&E bereitzustellen.
Küsse, Grunzen, Stöhnen, Atmen, Niesen, Husten, Reaktionen oder Stimmintonationen von sprechenden Charakteren, die aus dem M&E weggelassen wurden, sofern sie sich nicht mit dem Dialog überschneiden.
Quellmaterial (lizenzierte Filmausschnitte) mit Audio, das erkennbare Sprache enthält, sollte unverändert in einem Satz optionaler Stems bereitgestellt werden.
Ein zusätzlicher optionaler Stem sollte ebenfalls bereitgestellt werden, um das Quellmaterial ohne erkennbaren Dialog zu replizieren. Alle MX, FX, Video-Ambience usw., die im Quellmaterial mit dem Dialog verbunden waren (z. B. Klatschen oder Lachen des Publikums, Türklingeln, Fernsehrauschen, Werbemelodien usw.), sollten mit geeigneten Sound-Alikes nachgebildet werden.

Revision #2
★Created 25 February 2026 08:55:52 by Gavin Koester
Updated 25 February 2026 08:56:08 by Gavin Koester