Sound in OBS einrichten und Fehler beheben

Eine allgemeine Schritt-für-Schritt-Anleitung für Windows und OBS Studio. Ziel: verständliche Stimme, hörbarer Spielton und ein kontrollierbarer Audioweg. Die Einrichtung funktioniert mit Headset oder USB-Mikrofon; ein Mischpult ist keine Voraussetzung. Für den ersten Durchlauf etwa 30-60 Minuten plus Hörtest einplanen.

1. Vorbereiten und den bisherigen Stand festhalten

1. Kopfhörer anschließen und Mikrofon bzw. Audiointerface einschalten. Möglichst vor dem Öffnen von OBS verbinden. Lautsprecher für den ersten Test ausschalten.

2. Bei einem bestehenden Setup die verwendeten Geräte, Regler und Filter notieren oder fotografieren. Profil und Szenensammlung exportieren. So lassen sich einzelne Änderungen zurücknehmen.

3. Windows → Einstellungen → System → Sound öffnen. Gewünschte Ausgabe und Eingabe wählen, Mikrofonberechtigung für Desktop-Apps prüfen und einen lokalen Mikrofontest durchführen.

4. OBS öffnen und Einstellungen → Audio prüfen. 48 kHz und Stereo sind ein gängiger Ausgangspunkt. Unterstützte Gerätesampleraten möglichst passend einstellen; eine notwendige Windows-Konvertierung ist nicht automatisch ein Fehler.

Nutze in OBS nach Möglichkeit konkrete Gerätenamen statt „Standard“, wenn ein fester Signalweg gewünscht ist. Nach USB-Wechseln oder Treiberupdates kann sich die Gerätezuordnung ändern. macOS/Linux verwenden teilweise andere Quellen und Berechtigungen; die verlinkte OBS-Hilfe erläutert diese Varianten.

OBS: Audioquellen
https://obsproject.com/kb/audio-sources

OBS: macOS-Audioaufnahme
https://obsproject.com/kb/macos-desktop-audio-capture-guide



Mikrofon und Spielton richtig erfassen

2. Mikrofon genau einmal hinzufügen

1. Einfacher globaler Weg: Einstellungen → Audio → Mikrofon/AUX auf das tatsächliche Mikrofon setzen. Dann keine zusätzliche Audioeingabeaufnahme für dasselbe Gerät anlegen.

2. Alternativer Szenen-Weg: Globale Mikrofoneingabe deaktivieren. In der gewünschten Szene unter Quellen → + → Audioeingabeaufnahme das Mikrofon hinzufügen. In weiteren Szenen bei Bedarf „Vorhandene hinzufügen“ wählen.

3. Sprechen und prüfen, ob der erwartete Mixerkanal reagiert. Quelle eindeutig benennen, etwa „Mikrofon“. Globale Quellen können auch in einer Pause-Szene weiter aktiv sein.

3. Spiel- und Programmton erfassen

Gesamtton: Unter Einstellungen → Audio das gewünschte Wiedergabegerät als Desktop-Audio auswählen. OBS erfasst damit auch andere Töne auf diesem Gerät, etwa Benachrichtigungen. Für denselben Ton keine zweite Audioausgabeaufnahme hinzufügen.

Getrennte Apps: Unter Quellen → + eine Anwendungsaudioaufnahme hinzufügen, das laufende Spiel auswählen und Ton abspielen. Weitere Programme lassen sich separat erfassen. Bei diesem Aufbau Desktop-Audio deaktivieren, wenn es dieselben Töne nochmals enthält. Manche Programme lassen sich nicht zuverlässig auf diesem Weg erfassen.

Neuere OBS-Versionen können Audio direkt über Spiel- oder Fensteraufnahme erfassen. Falls diese Option aktiv ist, für dieselbe App nicht zusätzlich Anwendungsaudio verwenden. Bei Capture Cards und externen Mischern ebenfalls prüfen, ob bereits ein Gesamtmix geliefert wird.

OBS: Anwendungsaudio unter Windows
https://obsproject.com/kb/application-audio-capture-guide



Lautstärke, Spuren und Monitoring verstehen

4. Die Lautstärken aufeinander abstimmen

Mit normalem Abstand sprechen und auch einen lauten Satz testen. Zuerst den Mikrofon-/Interface-Eingangspegel sinnvoll einstellen. Als grobe Orientierung können normale Sprachspitzen bei etwa -12 bis -6 dBFS liegen; das ist keine Pflichtvorgabe. Kein dauerhaftes Rot und kein Anschlagen bei 0 dBFS. Spielton so absenken, dass Sprache in lauten Spielszenen verständlich bleibt.

5. Eine gemeinsame Ausgabespur wählen

Im Mixer über das Menü die Erweiterten Audioeigenschaften öffnen. Für einen einfachen Mix Mikrofon und Spielton beispielsweise Spur 1 zuordnen. Unter Einstellungen → Ausgabe bei Streaming und Aufnahme dieselbe gewünschte Spur wählen, soweit der Ausgabemodus diese Auswahl anbietet. Im erweiterten Modus sind die Spurwahlen ausdrücklich sichtbar.

Mehrere Aufnahmespuren werden von normalen Playern meist nicht gleichzeitig abgespielt. Deshalb für den Einstieg einen vollständigen Mix auf Spur 1 verwenden. Ein zusätzlicher Multistream-Ausgang oder Vertical-Recorder kann eine eigene Spurwahl besitzen und muss separat geprüft werden.

6. Monitoring bewusst verwenden

Unter Einstellungen → Audio das Monitoring-Gerät festlegen, sofern du OBS abhören möchtest. Es sollte nicht als Desktop-Ton erneut in OBS gelangen. Wer bereits direkt am Interface hört, braucht normalerweise kein zusätzliches OBS-Monitoring. Bei „Nur Monitor (Ausgabe stumm)“ fehlt die direkte Stream-/Aufnahmeausgabe dieser Quelle.

OBS: Mehrspur-Aufnahmen
https://obsproject.com/kb/advanced-recording-guide-and-multi-track-audio

Monitoring ist dein eigener Kontrollhörweg

Die Tabelle beschreibt den direkten OBS-Ausgang bei aktiver Quelle und Spurzuordnung.

Monitor aus	Kopfhörer über OBS: nein Stream / Aufnahme: ja
Nur Monitor	Kopfhörer über OBS: ja Direkte Ausgabe: nein
Monitor und Ausgabe	Kopfhörer über OBS: ja Stream / Aufnahme: ja

Ein zurückerfasster Monitoring-Ton kann trotzdem Echo oder Doppelton erzeugen.

Schematische Darstellung • keine Original-Programmoberfläche

Filter sparsam einsetzen und hörbar testen

7. Zuerst die unbearbeitete Stimme prüfen

1. Eine kurze Aufnahme ohne neue Filter erstellen. Leise und laut sprechen, eine Pause lassen und ein paar Tastaturgeräusche erzeugen.

2. Raumgeräusche möglichst an der Quelle verringern: Mikrofon näher passend positionieren, Luftzug vermeiden, Lüfter nicht direkt auf das Mikrofon richten. Die richtige Einsprechseite beachten.

3. Erst danach beim Mikrofon über das Kontextmenü „Filter“ öffnen. Immer nur einen Filter ergänzen und mit einer neuen Aufnahme gegenhören.

Welcher Filter hilft wofür?

Rauschunterdrückung: kann gleichmäßiges leises Hintergrundrauschen verringern. Zu starke Bearbeitung kann Sprache metallisch klingen lassen. Nicht pauschal auf einen Gesamtmix mit Musik und Spielton anwenden.
Expander / Noise Gate: senkt leise Hintergrundgeräusche bzw. schließt unter einem Schwellwert. Zu aggressive Werte schneiden Wortanfänge und leise Silben ab.
Kompressor: reduziert laute Sprachspitzen und kann die Lautstärke gleichmäßiger machen. Schwelle und Stärke nach der eigenen Stimme einstellen.
Limiter: begrenzt Spitzen am Ende der Filterkette. Er kann bereits im Mikrofon oder Interface verzerrtes Audio nicht reparieren.

Eine mögliche, nicht verpflichtende Reihenfolge ist: leichte Rauschunterdrückung → optional Expander → Kompressor → Limiter. Es gibt keine universelle Filterkette für jedes Mikrofon. Ein Limiter nur auf dem Mikrofon schützt außerdem nicht automatisch die Summe aus Mikrofon, Spiel und Musik vor Übersteuerung.

8. Der 60-Sekunden-Hörtest

1. Aufnahme starten. Zehn Sekunden nur sprechen, danach Spielton hinzunehmen und einen lauten Spielmoment testen.

2. Kurz flüstern, normal sprechen und etwas lauter werden. Anschließend fünf Sekunden schweigen. Bei Kamera im Bild einmal deutlich in die Hände klatschen.

3. Aufnahme stoppen und mit Kopfhörern abspielen. Stimme verständlich? Spiel zu laut? Wortanfänge abgeschnitten? Echo oder Verzerrung? Ton zum Bild passend?

4. Nur den festgestellten Fehler ändern und erneut aufnehmen. Eine lokal funktionierende Aufnahme anschließend auch über den tatsächlich verwendeten Stream-Ausgang gegenprüfen.

OBS: Filterübersicht
https://obsproject.com/kb/filters-guide

OBS: Rauschunterdrückung
https://obsproject.com/kb/noise-suppression-filter

OBS: Kompressor
https://obsproject.com/kb/compressor-filter

OBS: Limiter
https://obsproject.com/kb/limiter-filter

Kein Ton: die Fehlerstelle systematisch finden

9. Im OBS-Mixer bewegt sich kein Pegel

1. Prüfen, ob Mikrofon/Interface verbunden und eingeschaltet sind. Beim Mikrofon einen Hardware-Mute kontrollieren; beim Spiel sicherstellen, dass tatsächlich Ton läuft.

2. In Windows das richtige Gerät und die App-Lautstärke prüfen. Mikrofonberechtigung kontrollieren. Bei App-Audio die richtige laufende Anwendung auswählen.

3. In den OBS-Quelleneigenschaften das Gerät ausdrücklich neu auswählen, falls es nach einem USB-Wechsel anders erkannt wird. Zunächst nichts löschen oder neu installieren.

10. Pegel vorhanden, aber Aufnahme oder Stream stumm

1. Mixer-Stummschaltung und stark abgesenkten Regler prüfen. Monitoring darf nicht versehentlich auf „Nur Monitor (Ausgabe stumm)“ stehen.

2. Quellenzuordnung zur tatsächlich verwendeten Stream-/Aufnahmespur prüfen. Bei mehreren Spuren im Player die richtige Spur wählen.

3. Player- und Systemlautstärke prüfen. Ist nur eine Plattform stumm, deren Ausgang/Spurwahl separat untersuchen. Die gut hörbare Kopfhörermischung ist kein Beleg für die gesendete Mischung.

Während der Fehlersuche keine vertraulichen Gespräche führen: Bei einem falsch verstandenen Routing kann Ton bereits live sein. Vor größeren Umbauten den Stream beenden; kurze lokale Tests machen Änderungen nachvollziehbar.



Echo, Verzögerung und Aussetzer beheben

11. Doppelter Ton, Hall oder Rückkopplung

Kopfhörer statt Lautsprecher verwenden und den Plattform-Player auf dem Streaming-PC stummschalten. Danach nacheinander doppelte Wege prüfen: globales Mikrofon plus Audioquelle; Desktop-Audio plus App-Audio; Capture-Card-Ton plus Mischpult-Rückweg; Monitoring-Ausgang erneut als Desktop-Audio. Testweise jeweils einen Weg stummschalten. Nur die tatsächlich doppelte Erfassung entfernen.

12. Verzerrung, abgeschnittene Wörter, einseitiger Ton

Verzerrt: Eingangsverstärkung am Mikrofon/Interface senken und neue Aufnahme prüfen. Ein leiserer OBS-Regler repariert schon übersteuerten Eingangston nicht.
Silben fehlen: Gate/Expander oder Rauschunterdrückung testweise deaktivieren. Auch Windows- oder Gerätesoftware kann Sprache verarbeiten.
Stimme nur links/rechts: Kanalbelegung des Interfaces prüfen. Bei einer einzelnen Mono-Stimme kann „Mono“ in den Erweiterten Audioeigenschaften helfen. Nicht pauschal einen gewollten Stereo-Spielmix auf Mono umstellen.

13. Bild und Ton sind zeitlich versetzt

1. Klatsch-Test lokal aufnehmen und im Schnittprogramm mit Tonwellenform ansehen. Den Abstand zwischen sichtbarem Händekontakt und hörbarem Impuls messen.

2. Kommt Audio zu früh, kann ein positiver Synchronisationsversatz in den Erweiterten Audioeigenschaften den Ton verzögern. Beispiel: 100 ms vor dem Bild → zunächst +100 ms testen.

3. Kommt Audio zu spät, zuerst unnötige Filter-/Geräteverzögerung reduzieren oder das Bild passend verzögern, etwa über einen geeigneten Videoverzögerungsfilter. Zusätzlicher positiver Audioversatz würde es verschlechtern.

4. Wandert die Synchronität im Verlauf, ist ein fester Offset meist keine dauerhafte Lösung. Gerätesampleraten, Treiber, USB-Verbindung und Systemlast prüfen.

14. Knacken oder kurze Aussetzer

Geräteverbindung und Kabel prüfen; bei USB-Geräten testweise einen direkten Anschluss statt eines Hubs verwenden. Sampleraten und Audioverbesserungen kontrollieren, unnötige Filter abschalten und CPU-/GPU-Last prüfen. Treiber nur aus offiziellen Herstellerquellen aktualisieren. Bei unklaren Fehlern das OBS-Protokoll auf Gerätestart- und Pufferprobleme prüfen; vor öffentlichem Teilen persönliche Daten kontrollieren.

Checkliste für jeden Stream

Geräte eingeschaltet • richtige Quelle • keine doppelte Erfassung • Stimme verständlich • Spurwahl korrekt • Monitoring geprüft • kurze Aufnahme angehört • tatsächliche Plattformausgabe geprüft

OBS: Hilfe und Fehlerbehebung
https://obsproject.com/help/

OBS: Filter für Bild-/Tonabgleich
https://obsproject.com/kb/filters-guide

Stand: 19.10.2026. Allgemeine Anleitung ohne persönliche Geräteparameter. Eigene schematische Bilder, keine Original-Screenshots. Menübezeichnungen können je nach OBS-Version abweichen. Kategorie: Audio & Mikrofone. Einstellungen nach erfolgreichem Test sichern.