

Output-Commander

(C) Lubo [Jannik Luboeinski] 2006 - jannik.lubo@web.de; www.lubo-online.de
Version 2.0 vom 07.10.2006 (Russische Übersetzung von Vam)

Allgemein

Der Output-Commander ist ein Hilfstool für die MDKs der Spiele Gothic und Gothic II. Er liest die Output-Dateien (.csl und .bin) aus und zeigt alle Outputs in einer Liste an. Diese Outputs können dann mithilfe der internen Aufnahmefunktion oder eines externen Programmes aufgenommen werden. Er unterstützt das von Caphalor und Lubo entwickelte GOF-Format für Gothic-OUTs und kann in verschiedene Textdateiformate exportieren.

Features

Der Name des NPCs, die Voice-ID und der Name der zugehörigen Sound-Datei werden angezeigt. Durch das Abschalten des Anzeigens von SVM-Outputs sowie die Anzeige von bereits aufgenommenen Dateien lassen sich die Outputs für Modder leicht nach Rechtschreibfehlern durchforsten und sind für die Sprachaufnahme übersichtlich geordnet.

Die Sounddateien können auch per Mausklick abgespielt, aufgenommen oder gelöscht werden. Über die Sortiereingabe kann man schnell zu einem gesuchten Output gelangen. Um genauer zu suchen, empfiehlt sich die Universal-Suche, die wahlweise in den IDs, den Outputs oder den VoiceIDs sucht. Es ist auch möglich, eine eigene Struktur für die IDs einzugeben. Als Beispiel: *GIL_NID_NAM_***_VID_NUM* ist die ID für normale Dialoge. *GIL* gibt die Gilde an, *NID* die NPC-ID, *NAM* den Namen. Dann folgen drei Sternchen, die für einen beliebig langen Block eigener Output-Namen stehen. Die Elemente nach den Sternchen werden von rechts ausgelesen, weshalb die Anzahl der Elemente in den Sternchen egal bleibt. *VID* gibt dann noch die VoiceID an. *NUM* kann als Platzhalter für informationslose Blöcke verwendet werden. Beispiel: *Mnw_004_Ulbert_FOODGIVE_MISS_1_01*. Hinter *FOODGIVE_MISS* könnte z.B. noch ein *_JA* gestellt werden, weil sich diese Elemente im Sternchenbereich befinden.

Optionen

Sprachsamples-Pfad: der Ordner in dem die aufgenommenen/aufzunehmenden Dateien sind
ID-Struktur: siehe oben

Audiorecorder: ein benutzerdefiniertes Programm zum Aufnehmen von Sprachsamples

Leere WAV-Datei an das Programm übergeben: übergibt eine neu erstellte WAV-Datei mit dem Output-Namen an das Aufnahmeprogramm

Auto-Refresh bei eingebauter Aufnahme: erneuert die Liste automatisch nachdem eine Datei mit der internen Aufnahme aufgenommen wurde

Plugins

Der Output-Commander hat ein eingebautes Plugin-Feature. Er unterstützt zwei Arten von Plugins, Formatplugins und DLL-Plugins. Beide müssen zur Verwendung in den Unterordner \plugins kopiert werden.

DLL-Plugins [.dll]:

DLL-Plugins sind hardgecodete Plugins, die zur Erweiterung des Output-Commanders eingesetzt werden. Sie müssen in Form von DLLs mit Standardaufruf-Funktionen vorliegen. Die vordefinierten Funktionen, die aus der DLL aufgerufen werden, können im Beispiel-Plugin eingesehen werden. DLL-Plugins bieten die Möglichkeit, sämtliche globale Variablen des Output-Commanders zu verwenden und zu modifizieren, Fenster-Nachrichten zu empfangen oder andere Aufgaben zu übernehmen.

Formatplugins [.fmt]:

Diese Art von Plugins sind einfache Textdateien, die mit dem Editor bearbeitet werden können. Ihre Struktur ist wie folgt aufgebaut:

```
name=Formatname
extension=Dateiendung des Formates
format=Die Struktur für ein Output-Unit
s1=erster verwendeter String
s2=zweiter verwendeter String
s3=dritter verwendeter String
s4=viertes verwendeter String
s5=fünfter verwendeter String
```

Im „format“-String können folgende Symbole verwendet werden:

```
%s = String
%% = Prozentzeichen
%[x] = Platzhalter beim Import, beim Export wird [x] ausgegeben
\a[xxx] = [xxx] sind drei Ziffern, die einen ASCII-Wert spezifizieren
\0 = Nullbyte
\t = Tabulator
\n = Zeilenumbruch
\\ = Backslash
```

Die „s[x]“-Werte werden für das %s-Symbol verwendet. Das erste %s bedeutet „s1“. Für „s[x]“ können folgende Konstanten eingesetzt werden:

```
npc (ID des NPCs)
outputid (ID des Output-Units)
file (Dateiname der WAV-Datei)
voice (Voice-Nummer)
outputtext (Untertitelausgabe)
```

Dateiformate (erweiterbar durch Plugins)

- Import -

ZEN Binary Safe (*.bin)

ZEN ASCII für OUs (*.csl)

Gothic Output-Unit File (*.gof)

- Export -

Gothic Output-Unit File (*.gof)

Textdatei (2 Typen, *.txt)

Viel Spaß mit dem Programm,
Lubo