

# Inhaltsverzeichnis

Wichtige Anmerkung.....	2
Kurzanleitung (nicht empfohlen).....	2
Detaillierte Anleitung (empfohlen).....	3
Audacity.....	3
Was ist IEEE ASfPC?.....	3
Einlesen der Audacity-Sicherungsdatei.....	4
Inhalt der Audacity-Sicherungsdatei.....	5
Alle Spuren Exportieren.....	6
Umbenennen der Sounddateien.....	8

# Wichtige Anmerkung

Es wird empfohlen, den Online-Leitfaden/die Online-Informationen zu verwenden, die sich im Repository-Wiki befinden. Dieses Dokument sollte nur im Notfall verwendet werden, wenn keine Internetverbindung besteht oder das Wiki für das offizielle Repository aus irgendeinem Grund fehlt.

**Dieses Dokument wird möglicherweise nicht oder nur sehr selten gepflegt!!**

## Kurzanleitung (nicht empfohlen)

1. Laden Sie [Audacity](#) herunter und installieren Sie es
2. Laden Sie die erforderliche Sicherungsdatei, z.B. „EN\_PlayerCharacterSoD.aup3“
3. Sie können die Platzhalter-Aufnahmen löschen, jedoch **löschen Sie nicht die Aufnahmespuren und/oder verändern Sie nicht deren Position**, da für die korrekte Nummerierung der Audiospuren die richtige Reihenfolge erforderlich ist.
4. Machen Sie ihre Ton-Aufnahmen.
5. Aktivieren Sie unter „Edit/Preferences...“ das Kontrollkästchen **„Show Metadata Tags editor before export“**.
6. Stellen Sie sicher, dass der Ordner „raw“ vor dem Exportieren leer ist. Andernfalls bleiben alte Dateien erhalten und der Ordner enthält am Ende Sounddateien, die möglicherweise nicht benötigt werden.
7. Exportieren Sie **alle** Audiotracks nach „IEEE-Audacity-Savefiles-for-Player-Character-\<game>\raw“.
8. **Wichtig:** „**Numbering before Label/Track Name**“ **muss** ausgewählt sein!
9. Optional: Geben Sie die folgenden Metadaten ein **„Artist Name, Album Title, Year and Genre“**.
10. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen neben **„Don’t show this when exporting audio“** und klicken Sie auf die Schaltfläche **„Export“**.
11. Stellen Sie sicher, dass der „*renamed*“ Ordner leer ist, bevor Dateien automatisch umbenannt werden.
12. Verändern Sie in “<game>\_AsfPC\_name\_changer.bat” die Zeile “**Set name=!\_DEMO**” mit einem Namen den Sie wollen.
13. Starte „<game>\_AsfPC\_name\_changer.bat“ .
14. Die umbenannten Dateien finden Sie im Ordner „renamed“.
15. Löschen Sie alle Sounddateien, die Sie nicht benötigen.
16. Fertig!

# Detaillierte Anleitung (empfohlen)

## Audacity

Bevor die Audacity-Speicherdateien verwendet werden können, ist es notwendig, [Audacity](#) zu installieren. Audacity ist eine Audiotextbearbeitungs- und Aufnahmeanwendung. Es gibt viele [youtube videos](#) darüber und es gibt auch eine [Bedienungsanleitung](#). Das GitHub-Repository finden Sie [hier](#), es kann aber auch von der [offiziellen Website](#) heruntergeladen werden.

Der erste Schritt besteht darin, [Audacity zu installieren](#). Die Installationsschritte werden hier nicht behandelt, da es dafür bereits viele hilfreiche Quellen im Internet gibt.

## Was ist IEEE AsfPC?

*IEEE AsfPC* ist eine Abkürzung für „**Infinity Engine Enhanced Edition Audacity Savefiles for Player Character**“.

Die Absicht von *IEEE AsfPC* besteht darin, die Möglichkeit zu bieten, Sounddateien für die Hauptfigur in den Infinity Engine Enhanced Edition-Spielen aufzunehmen. Planescape Torment Enhanced Edition ist hiervon ausgenommen, da die Hauptfigur in diesem Spiel bereits über eine unverwechselbare Stimme verfügt.

Jedes Spiel verfügt über eigene Audacity-Sicherungsdateien und eine Batch-Datei. Die Sicherungsdateien enthalten beschriftete Aufnahmespuren mit standardmäßig aufgezeichneten Audio-Clip (siehe Abbildung1).



Abbildung1

Die Batchdatei soll die Umbenennung der aufgezeichneten Sounddateien nach dem Export automatisieren. Die relevanten zu sprechenden Zeilen wurden sorgfältig aus dem Spiel herausgefiltert, ohne die Konsistenz im Vergleich zu den vorhandenen alten zu sprechenden Zeilen im Spiel zu sehr zu beeinträchtigen.

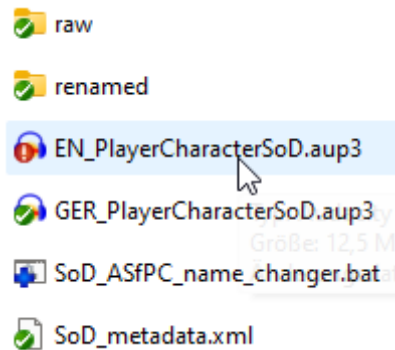
Die folgenden Spiele verfügen über Audacity-Sicherungsdateien für verschiedene Sprachen:

**BGEE**(Baldur's Gate Enhanced Edition), **SoD**(Siege of Dragonspear), **BG2EE**(Baldur's Gate 2 Enhanced Edition) und **IWDEE**(Icewind Dale Enhanced Edition)

## Einlesen der Audacity-Sicherungsdatei

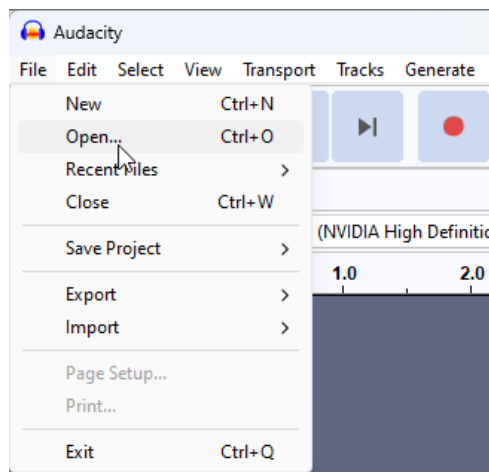
Öffnen Sie nach der Installation von Audacity die Sicherungsdatei, die Ihren Anforderungen entspricht. Natürlich gibt es mehr als eine Möglichkeit, dies zu tun.

Der einfachste Weg ist ein Doppelklick mit der linken Maustaste auf eine Sicherungsdatei (siehe Abbildung2).



**Abbildung2**

Eine andere Möglichkeit besteht darin, zuerst Audacity zu starten und dann die Datei zu laden (siehe Abbildung3).

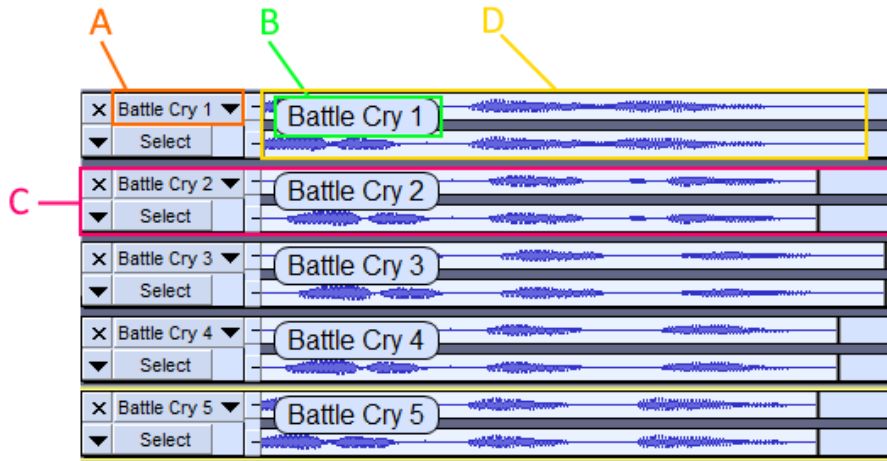


**Abbildung3**

Es spielt keine Rolle, welche Vorgehensweise Sie bevorzugen.

## Inhalt der Audacity-Sicherungsdatei

Abhängig von der Audacity-Sicherungsdatei des Spiels werden unterschiedliche Anzahlen von Aufnahmespuren, unterschiedliche Namen, unterschiedliche Beschriftungen der Aufnahmespuren (Labels) und sichtbare Audio-Clips angezeigt (siehe Abbildung4).

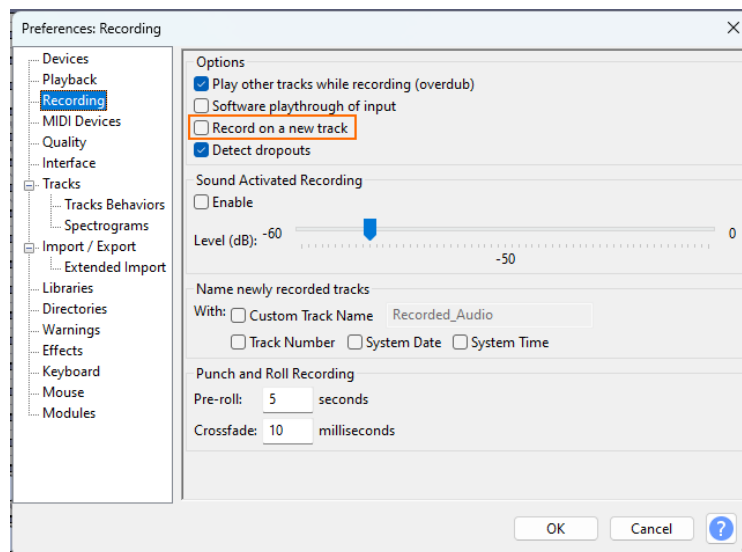


**Abbildung4:** A = Name der Aufnahmespur, B = Beschriftung, C = Aufnahmespur(stereo), D = Aufgenommene Spur

**Wichtig:** Sie können die Platzhalter-Audioclips löschen, aber **nicht die Spuren löschen und/oder ihre Positionen ändern**, da die richtige Reihenfolge für die korrekte Nummerierung der Spuren erforderlich ist. **Löschen Sie keine Spuren und ändern Sie ihre Position nicht.**

Um auf einer bestimmten Spur aufzunehmen, müssen Sie diese zunächst auswählen und dann auf die Schaltfläche „Record“ klicken. Eine ausführlichere Anleitung finden Sie [hier](#).

Um zu verhindern, dass bei der Aufnahme eine neue Spur erstellt wird, sollten die „Recording“-Einstellungen wie folgt sein (siehe Abbildung5):



**Abbildung5:** „Record on a new track“ muss deaktiviert werden.

Um das Fenster „Preferences“ zu öffnen, verwenden Sie den Hotkey „**Strg + P**“ oder gehen Sie auf „Edit“.

# Alle Spuren Exportieren

Wenn die Aufnahme abgeschlossen ist, müssen die Audiodateien als WAV-Sounddateien exportiert werden. Vor diesem Schritt besteht die Möglichkeit, bearbeitbare Metadaten zu aktivieren (siehe Abbildung6).

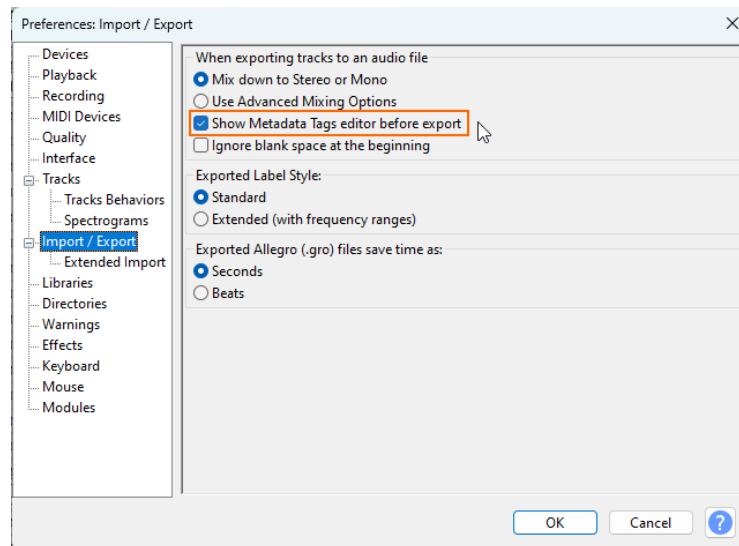


Abbildung6: „Show Metadata Tags editor before export“ muss aktiviert sein.

## Wichtig:

Stellen Sie als Nächstes sicher, dass jede **Spur nicht stummgeschaltet oder auf Solo geschaltet ist** (siehe Abbildung7). Suchen Sie zunächst nach einer aktiven „Solo“-Taste, da ein aktives „Solo“ die anderen Spuren automatisch stummschaltet! **Stummgeschaltete Titel werden nicht exportiert.**

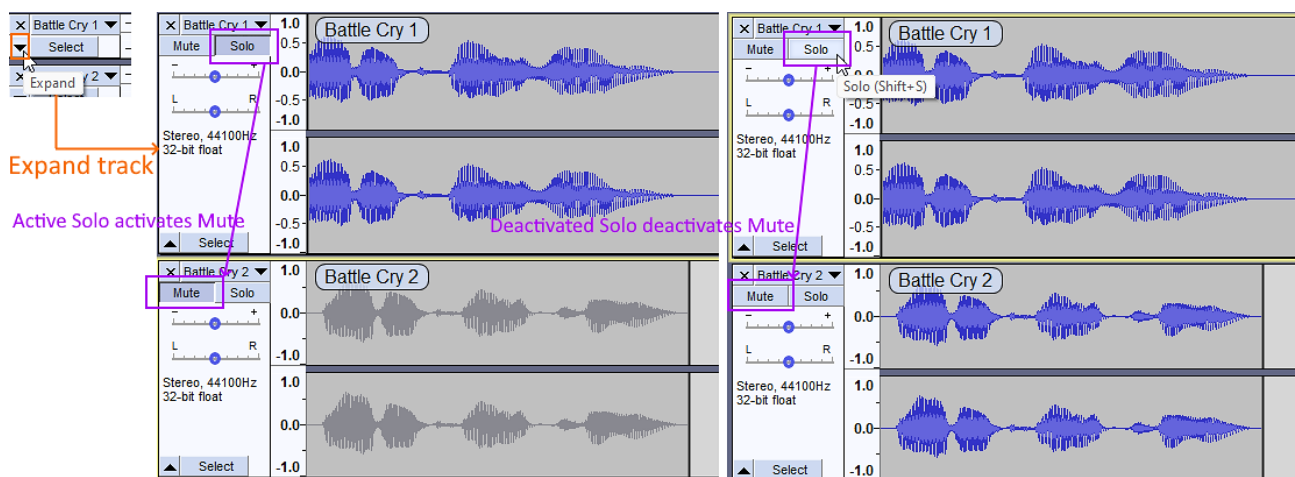
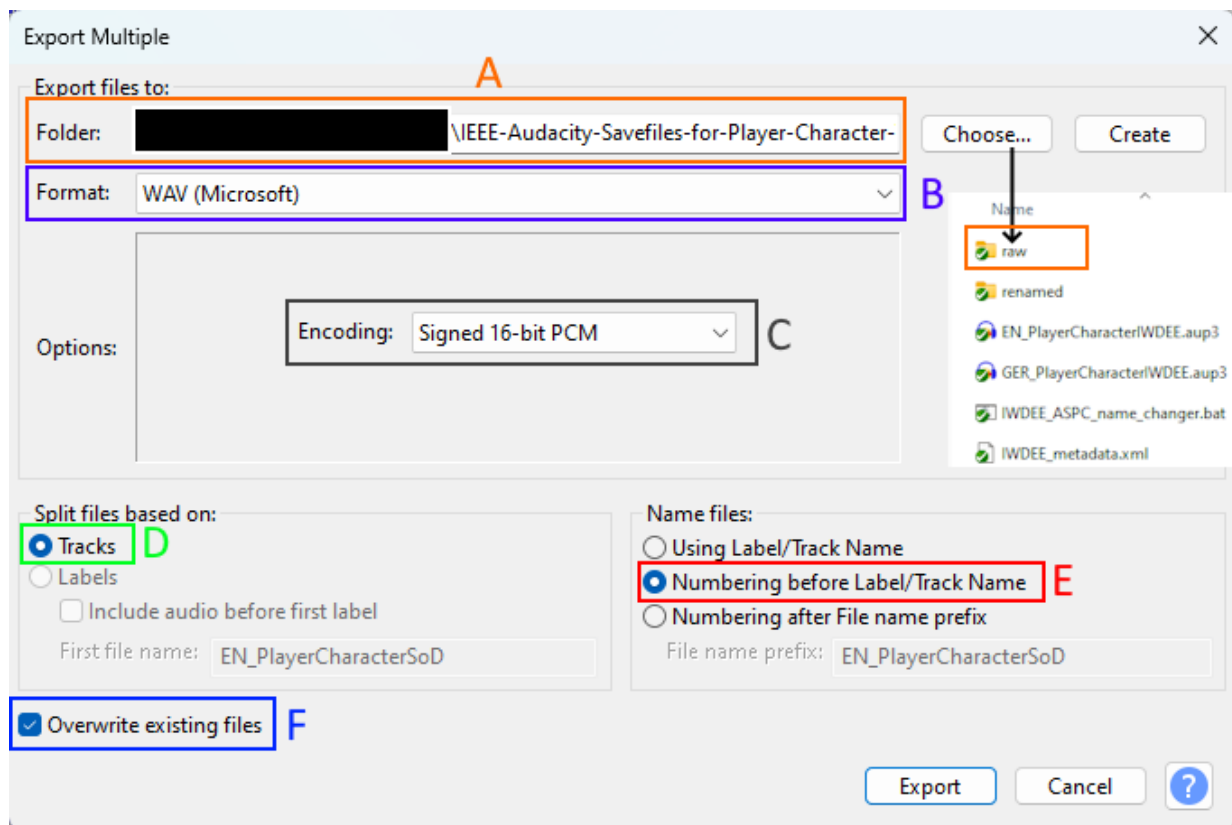


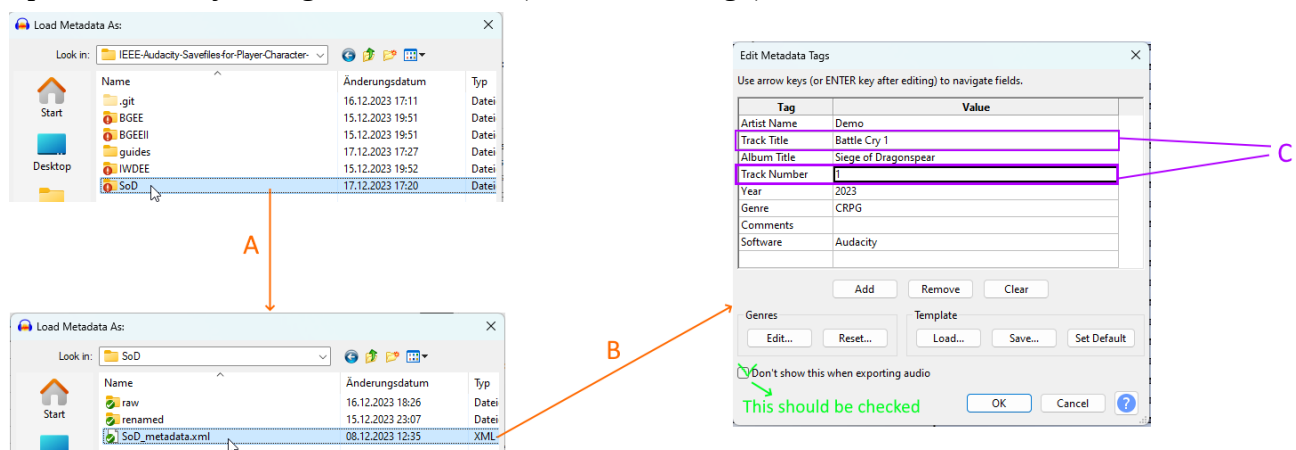
Abbildung7: Stummgeschaltete Audiospuren sind ausgegraut.

Wählen Sie dann alle Spuren mit z.B. „**Ctrl + A**“-Hotkey und gehen Sie zu „**File → Export → Export Multiple**“ oder verwenden Sie alternativ den Hotkey „**Ctrl + Shift + L**“. Dadurch wird das Fenster „**Export Multiple**“ geöffnet. Stellen Sie vor dem Export sicher, dass der Ordner „raw“ leer ist. Die Einstellungen müssen wie in Abbildung 8 sein.



**Abbildung8:** A = Ordner „raw“ im Vorlagenordner auswählen, B = WAV-Format ist für die automatische Umbenennung erforderlich, C = 16-Bit funktioniert und wurde getestet, D = Dies ist für die automatische Umbenennung erforderlich, E = Dies ist für die automatische Umbenennung erforderlich

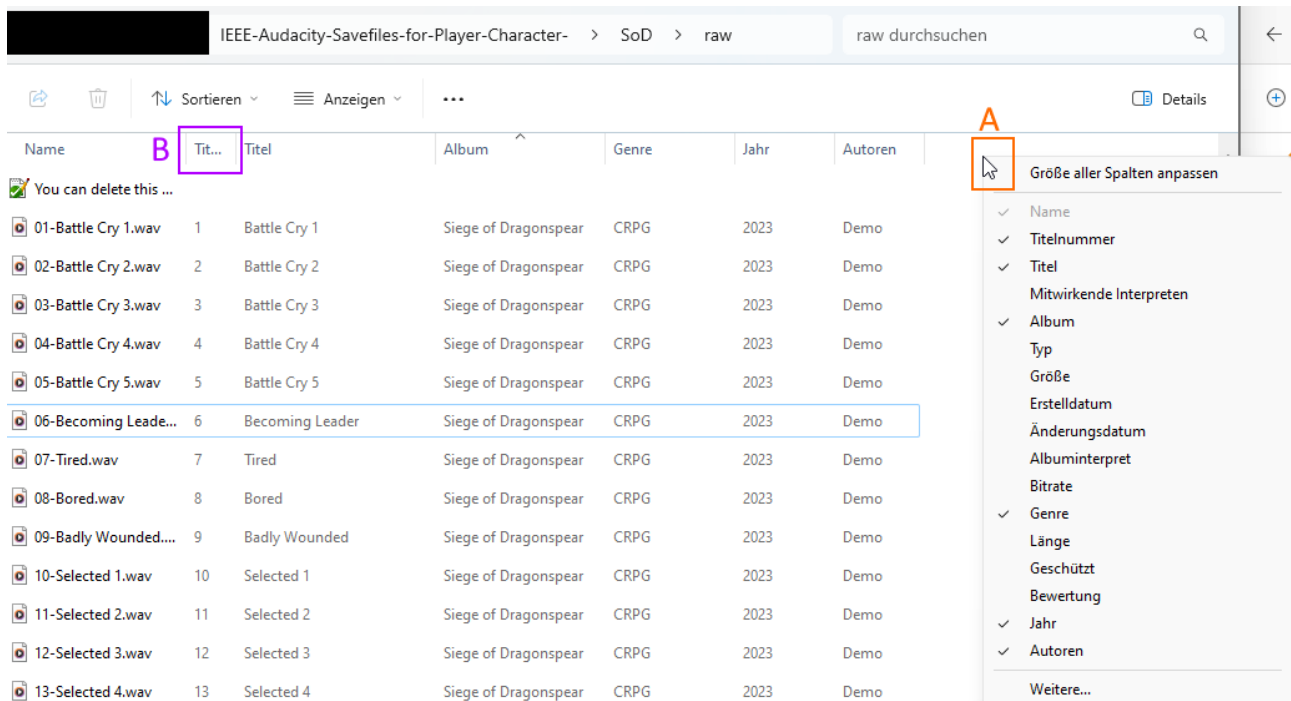
Wenn Sie auf die Schaltfläche „Export“ klicken, öffnet sich das Fenster „Edit Metadata Tags“. Um die richtige Datei zu laden, klicken Sie auf die Schaltfläche „Load“ und navigieren Sie zum Speicherort der jeweiligen XML-Datei (siehe Abbildung9)



**Abbildung9:** A = Zum Vorlagenordner navigieren, B = spezifische XML auswählen, C = die ausgewählten Tags nicht ändern („Track Title“ ändern auf „Schlachtruf 1“)

Ändern Sie die benötigten Tags außer „**Track Number**“. Aktivieren Sie außerdem das Kontrollkästchen neben "**Do not show when exporting audio**" es sei denn, Sie möchten jedes Tag-Feld für jeden exportierten Soundclip manuell eingeben. Wenn Sie z.B. einen Tippfehler in einem Feld gemacht haben und deshalb beim Exportieren der Spuren erneut auf die Metadaten zugreifen möchten, müssen Sie die bereits in Abbildung6 erläuterten Schritte befolgen.

Nach dem Export in den „raw“-Ordner könnte das Ergebnis wie in Abbildung10 aussehen.



**Abbildung10:** A = Klicken Sie mit der rechten Maustaste und Sie können Reiter wie „Titelnummer“ auswählen. B = Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Titelnummer, um danach zu sortieren

## Umbenennen der Sounddateien

Die Umbenennung ist für das Spiel intern relevant. Damit das Spielsystem weiß, was mit der Datei zu tun ist, muss sie entsprechend umbenannt werden. Stellen Sie vor dem Umbenennen der exportierten Sounddateien sicher, dass der Ordner „renamed“ vollständig leer ist.

Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf die Batch-Datei

“<game>\_AsfPC\_name\_changer.bat”, öffnen Sie sie mit einem Texteditor(z.B. [Notepad++](#)) und ändern Sie die in Abbildung11 gezeigte Zeile in einen neuen Namen, der Ihrer Meinung nach am besten passt. Speichern Sie die Änderungen z.B. „Strg + S“-Hotkey!

```
REM -----
REM Defines the base name for the sound files
REM -----
Set name=!_DEMO

REM -----
REM Defines the base name for the sound files
REM -----
Set name=MyName
```

**Abbildung11:** Beispielsweise wurde „!\_DEMO“ in „MyName“ geändert.

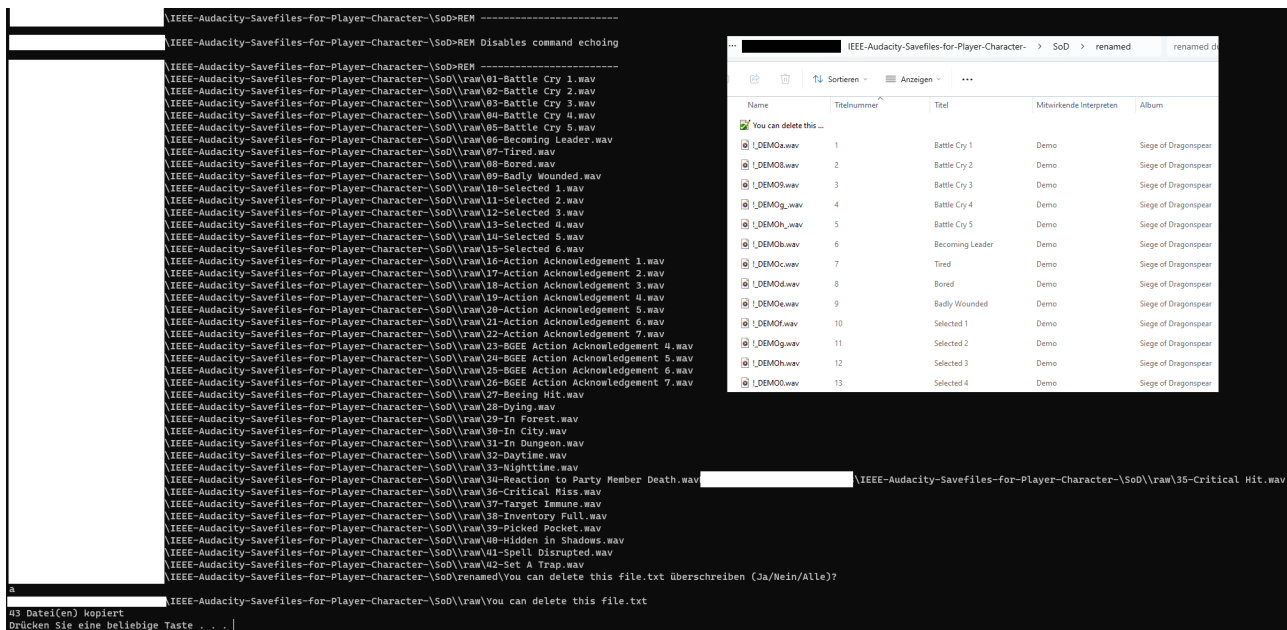
### Wichtig:

Für den Namen sind **maximal 6 Zeichen erlaubt!**

Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf die Batch-Datei

“<game>\_AsfPC\_name\_changer.bat”, um die automatische Umbenennung zu starten. Jede Datei in „raw“ wird umbenannt und in den Ordner „renamed“ kopiert (siehe Beispiel Abbildung12).





**Abbildung 12**

Sie können alle Sounddateien im „renamed“ Ordner löschen, die nicht aufgenommen wurden oder benötigt werden.

Herzlichen Glückwunsch, das ist im Grunde alles und Sie haben das Ende der Anleitung erreicht.

Wenn Sie mehr über die Namen und ihre Postfixe erfahren möchten, schauen Sie sich bitte die folgenden Quellen an:

- <https://github.com/Incrementis/Infinity-Engine-Modding-Wiki-Content/tree/main/IEEE%20ASfPC/Tables>
- <https://www.gibberlings3.net/forums/topic/34560-adding-soundsets-to-the-ees-using-the-ee-soundset-tool/>