

Inhaltsverzeichnis

Detaillierte Anleitung (empfohlen).....	2
Audacity.....	2
Was ist IEEE ASfPC?.....	2
Einlesen der Audacity-Sicherungsdatei.....	2
Inhalt der Audacity-Sicherungsdatei.....	4
Alle Spuren Exportieren.....	5
Umbenennen der Sounddateien.....	7

Detaillierte Anleitung (empfohlen)

Audacity

Bevor die Audacity-Speicherdateien verwendet werden können, ist es notwendig, [Audacity](#) zu installieren. Audacity ist eine Audiotbearbeitungs- 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 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*)
- **IWDEE**(*Icwind 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 Abbildung1).

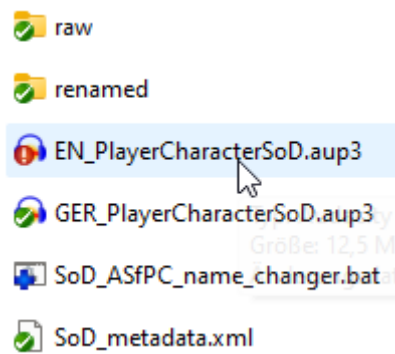


Abbildung1

Eine andere Möglichkeit besteht darin, zuerst Audacity zu starten und dann die Datei zu laden (siehe Abbildung2).

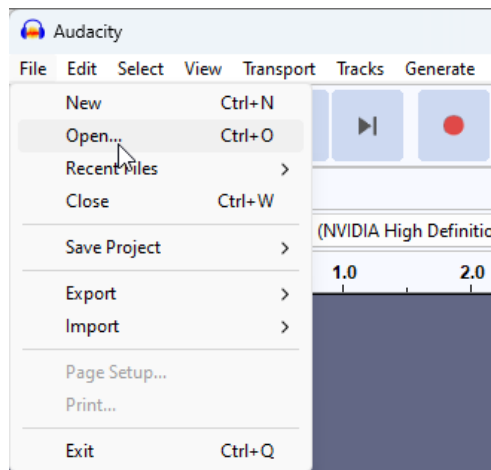


Abbildung2

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 und sichtbare Audio-Clips angezeigt (siehe **Abbildung3**).

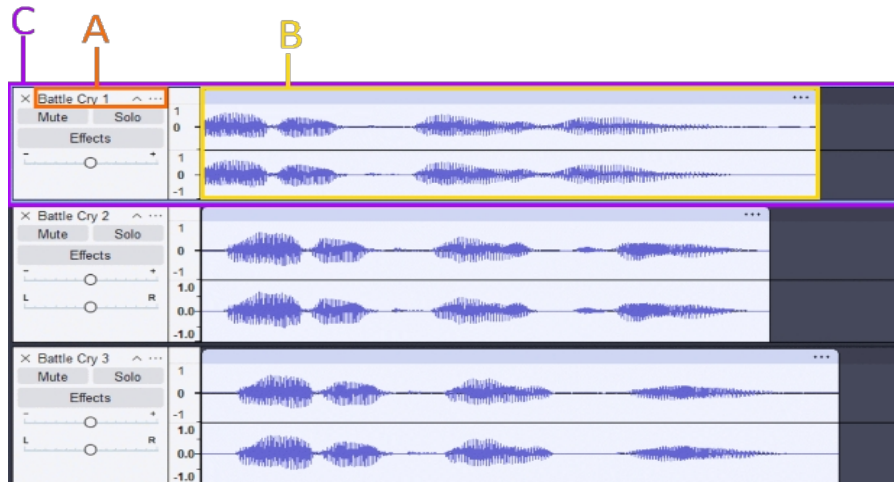


Abbildung3: A = Name der Aufnahmespur, B = Aufgenommene Spur, C = Aufnahmespur(stereo)

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 **Abbildung4**):

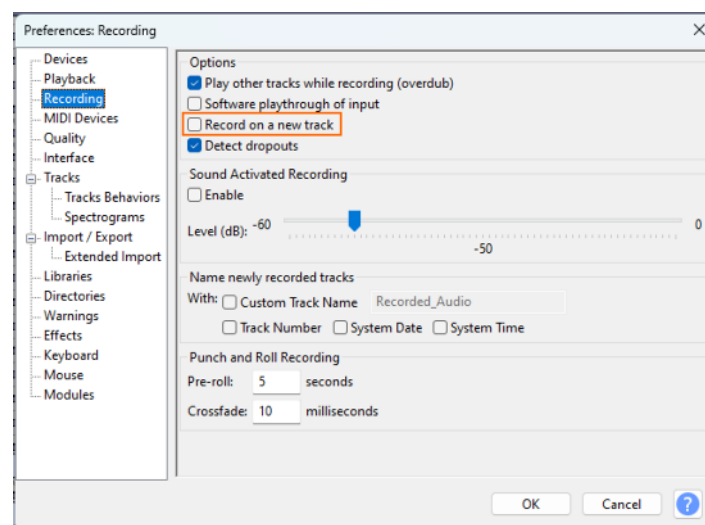


Abbildung4: „Record on a new track“ muss deaktiviert werden.

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

auf „Edit“.

Alle Spuren Exportieren

Stellen Sie als Nächstes sicher, dass jede **Spur nicht stummgeschaltet oder auf Solo geschaltet ist** (siehe Abbildung5). Suchen Sie zunächst nach einer aktiven „Solo“-Taste, da ein aktives „Solo“ die anderen Spuren automatisch stummschaltet! **Stummgeschaltete Titel werden nicht exportiert.**

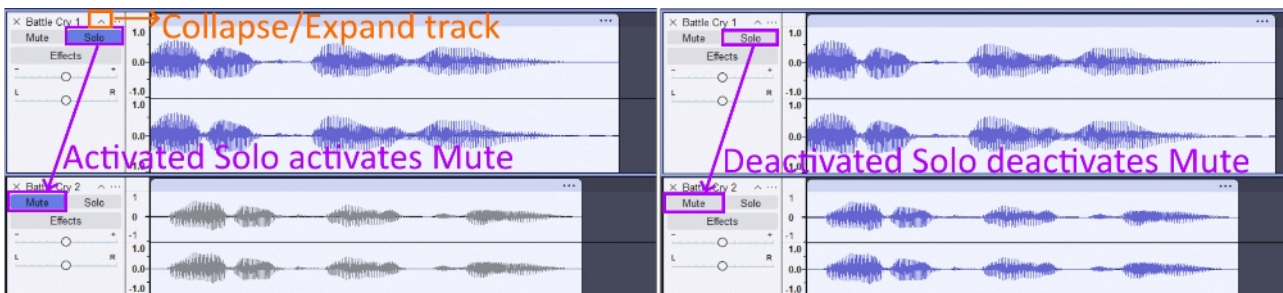


Abbildung5: Stummgeschaltete Audiospuren sind ausgegraut.

Wählen Sie dann alle Spuren mit z.B. „**Strg + A**“-Hotkey und gehen Sie zu „File → Export → Export Multiple“ oder verwenden Sie alternativ den Hotkey „**Strg + Shift + E**“. Dadurch wird das Fenster „Export Audio“ geöffnet. Wählen Sie in **Audacity v3.7.3** im Bereich „Export Range“ das Optionsfeld „multiple Files“ aus, um dieselbe Option wie in **Abbildung6** anzuzeigen. Zur Vereinfachung bietet **Audacity v3.7.3** eine Schaltfläche für „Edit Metadata“.

Stellen Sie vor dem Export sicher, dass der Ordner „raw“ leer ist. Die Einstellungen müssen wie in **Abbildung 6** sein.

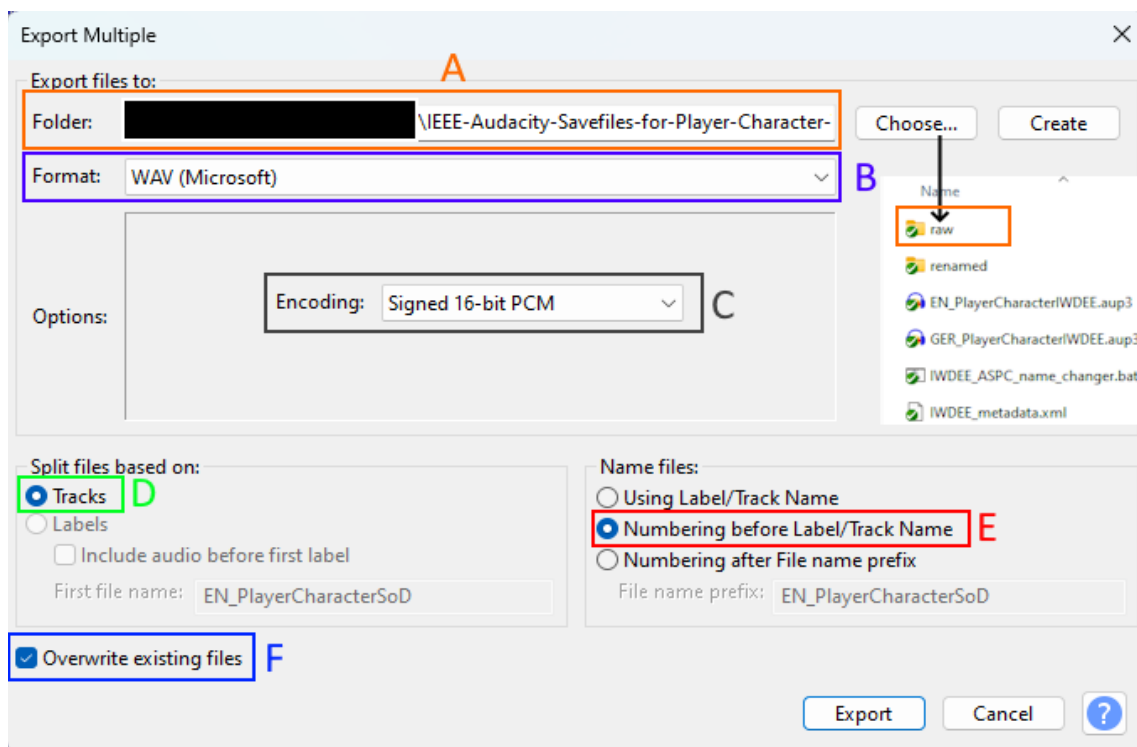


Abbildung8: A = Ordner „raw“ im Vorlagenordner auswählen, B = WAV-/OGG-Format ist für

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**)

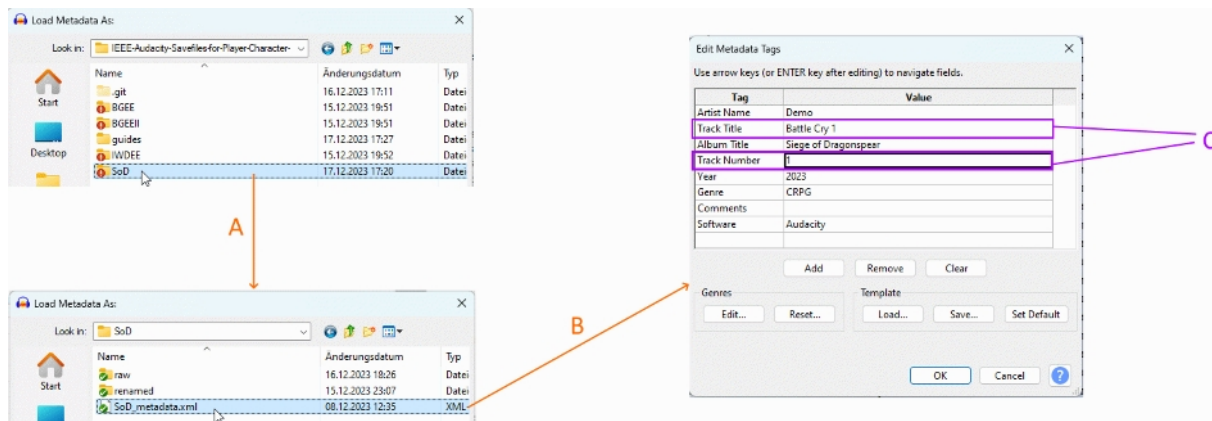


Abbildung7: A = Zum Vorlagenordner navigieren, B = spezifische XML auswählen, C = die ausgewählten Tags nicht ändern („Track Title“ ändern auf „Schlachtruf 1“)

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 (**Audacity v3.0.0**). Für **Audacity v3.4.2** verwenden Sie „Edit Metadata“, was unmittelbar nach **Abbildung7** erläutert wird.

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

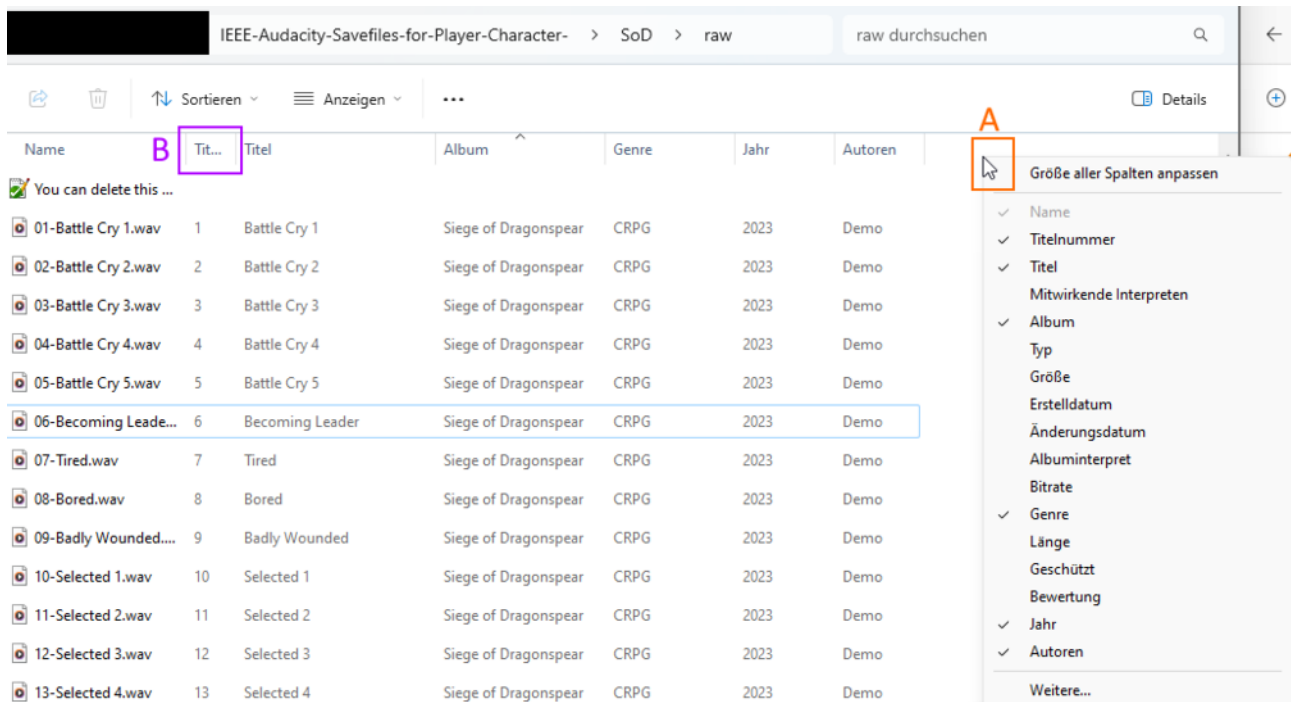


Abbildung8: A = Klicken Sie mit der rechten Maustaste und Sie können Reiter wie „Titelnummer“ auswählen. B = Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Titelnummer, um danach zu sortieren

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 **Abbildung9** gezeigte Zeile in einen neuen Namen, der Ihrer Meinung nach am besten passt. Speichern Sie die Änderungen z.B. mit dem „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
```

Abbildung9: Beispielsweise wurde „!_DEMO“ in „MyName“ geändert.

Wichtig:

Für den Namen sind **maximal 6 Zeichen erlaubt!** **Mindestens 4 Zeichen** sind empfohlen.

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 in den Ordner „renamed“ kopiert und umbenannt (siehe Beispiel **Abbildung10**).

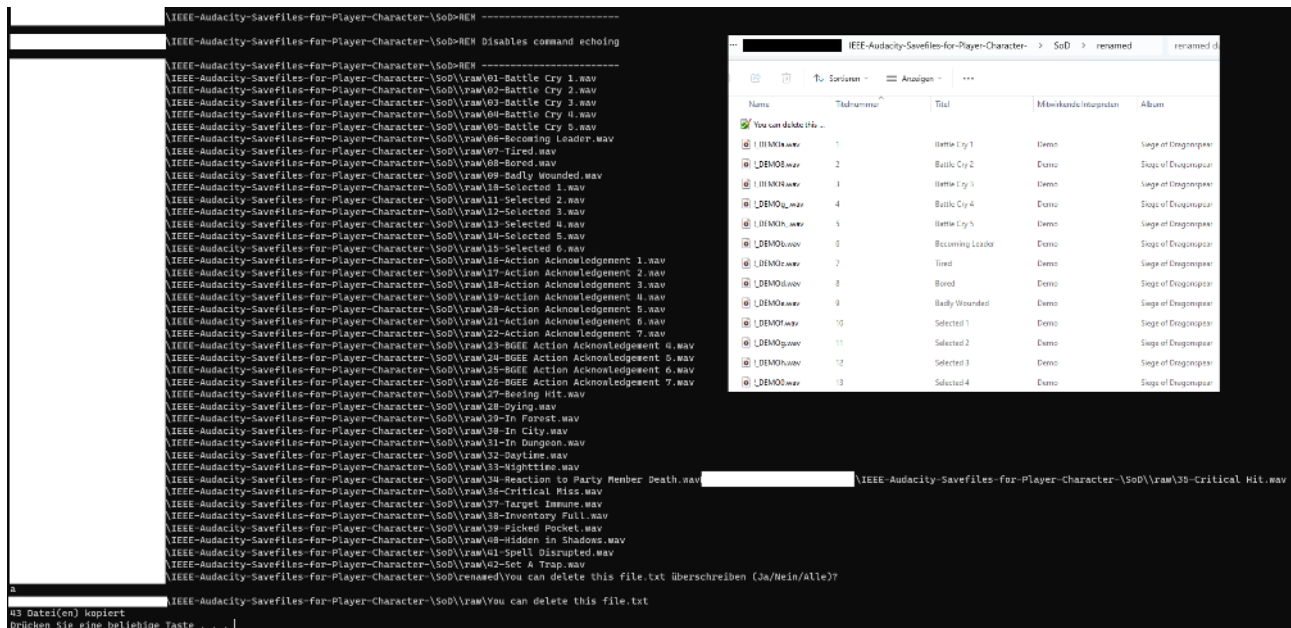


Abbildung10

Sie können alle Sounddateien im „renamed“ Ordner löschen, die nicht aufgenommen wurden oder nicht 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/>