

Index

Wichtige Anmerkung.....	2
Kurzanleitung (nicht empfohlen).....	2
Detaillierte Anleitung (empfohlen).....	4
Was ist IEEE PCVI?.....	4
Key Features.....	5
Unterstützte Soundslots.....	5
So verwenden Sie IEEE PCVI.....	6
1. Herunterladen.....	6
2. Entpacken.....	6
3. Inhalt überprüfen.....	7
4. Umbenennen von Charakter-Sprachsounddateien.....	7
4.1 Basisname.....	7
4.2 Postfix.....	8
5. Sounddateien verschieben und organisieren.....	8
5.1 Dateien kopieren.....	8
5.2 Automatische Verteilung.....	9
6. Den Mod bauen.....	11
6.1 Generieren Sie WeiDU-Code und bearbeiten Sie Sprachansagen.....	11
7. Finalisierung des Mods.....	13
8. Testen Sie Ihren Mod.....	14
8.1 Modinstallation.....	14
8.2 TLK-Reparatur (optional).....	14
8.3 Wann sollte TLK Reparatur angewendet werden?.....	15

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. **Herunterladen:** Holen Sie sich die [neueste Version](#) von *IEEE PCVI*.
2. **Extrahieren:** Entpacken Sie die Datei.
3. **Sounddateien:** Kopieren Sie die Sounddateien für Ihre gewünschte Sprache (z. B. für Deutsch kopieren Sie nach `IEEE-Player-Character-Voice-Installer-<version>\vox\de_DE`, für Englisch kopieren Sie nach `IEEE-Player-Character-Voice-Installer-<Version>\vox\en_US`). Unterstützte Soundsets sind hier [BGEE](#), [SoD](#), [IWDEE](#), [BG2EE](#) (oder in der ausführlichen Anleitung) aufgeführt.

Bearbeiten von `Create_and_Distribute.bat`:

1. **Öffnen:** Verwenden Sie einen Texteditor (e.g. [Notepad++](#)), um `Create_and_Distribute.bat` zu öffnen.
2. **Basisname:** Ändern Sie `Set soundsetName[0]=!_DEMO` so, dass es mit dem Basisnamen Ihrer Sounddateien übereinstimmt (z. B. wenn Dateien mit `myName<postfix>` beginnen, ersetzen Sie sie durch `myName`). Wenn Sie mehrere Basisnamen haben, fügen Sie weitere Zeilen hinzu, z. B. `Set soundsetName[x]=<name>`, um sicherzustellen, dass die Namen eindeutig sind und sich nicht überschneiden (maximal 6 Zeichen).
3. **Sprache:** Ändern Sie `Sprachen[0]=en_US` auf den gewünschten Sprachcode (z. B. `de_DE` für Deutsch). Wenn Sie sowohl Englisch als auch Deutsch anbieten, fügen Sie unten `Set language[1]=de_DE` hinzu.
4. **Anpassungstext:** Ändern Sie `Set en_US[0]=!_Demo(Complete):Female Robot` auf den gewünschten Anzeigenamen im Anpassungsmenü (z. B. `Set en_US[0]=MyVoice:Warrior`). Verwenden Sie `Set de_DE[y]` für deutsche Namen (y ist eine Indexnummer für das Array.).
4. **Speichern:** Änderungen an `Create_and_Distribute.bat` speichern.

Den Mod bauen:

1. **Skript ausführen:** Doppelklicken Sie auf `Create_and_Distribute.bat`, um Sounddateien zu verteilen und WeiDU-Code zu generieren.
2. **Bearbeiten Sie `InitAllSlotNumbers.tpa`:** Ersetzen Sie in relevanten Sprachordnern (z. B. `IEEE-Player-Character-Voice-Installer-<version>\de_DE`) `TODOs` in

InitAllSlotNumbers.tpa durch Sounddateibeschreibungen gemäß den Kommentaren. Speichern Sie die Datei.

3. **Speichern:** Änderungen an **InitAllSlotNumbers.tpa** speichern.
4. **Bearbeiten Sie !_moduleNames.tra:** Ändern Sie in denselben Ordner **@1=~Mod-Name~** in **!_moduleNames.tra** zu Ihrem gewählten Mod-Namen (z. B. **@1=~My_Voice_Collection~**).
5. **Speichern:** Änderungen an **!_moduleNames.tra** speichern.
6. **Öffnen:** Öffnen Sie **setup-Ihr_Mod_Name.tp2** in einem Texteditor.
7. **Informationen:** Bearbeiten Sie den Abschnitt „**Information**“ mit den gewünschten Mod-Details.
8. **Sprache:** Wenn Sie nur eine Sprache anbieten, löschen Sie den nicht verwendeten Bereich "**Languages**". Behalten Sie beide bei, wenn Sie mehrere Sprachen anbieten.
9. **Speichern:** Änderungen an **setup-Your_Mod_Name.tp2** speichern.

Finalisierung des Mods:

1. **Umbenennen:** Benennen Sie **setup-Ihr_Mod_Name.tp2** in den von Ihnen gewählten Mod-Namen um (z. B. **setup-My_Custom_Voices.tp2**).
2. **Ordner umbenennen:** Benennen Sie den Ordner **IEEE-Player-Character-Voice-Installer-<version>** in den gewünschten Mod-Namen um.
3. **Ausführbare Datei umbenennen:** Benennen Sie **setup-Your_Mod_Name.exe** in einen passenden Namen um (z. B. **setup-My_Custom_Voices.exe**).
4. **Nicht benötigte Dateien löschen:** Löschen Sie die folgenden Dateien
 - **Create_and_Distribute.bat**
 - **You can delete this file.txt** in:
 - ...\\vox\\en_US\\wav
 - ...\\vox\\en_US\\sound
 - ...\\vox\\de_DE\\wav
 - ...\\vox\\de_DE\\sound
 - **README.md**
 - Sie können jede Datei im **guide**-Ordner löschen und durch Ihre eigenen guides ersetzen.

Hinweis: Diese Kurzanleitung setzt grundlegende Vertrautheit mit Modding-Tools und -Konzepten voraus, insbesondere mit dem WeiDU-Installationsprogramm.

Detaillierte Anleitung (empfohlen)

Was ist IEEE PCVI?

IEEE PCVI, ist die Abkürzung für „*Infinity Engine Enhanced Edition Player-Character-Voice-Installer*“, und ist ein System zur Installation vorab aufgezeichneter Sounddateien in Infinity Engine-Spielen. Allerdings ist die *Planescape Torment Enhanced Edition* ausgeschlossen, da die Hauptfigur bereits über eine einzigartige Stimme verfügt. Die unterstützten Spiele sind:

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



Abb1: Sound customization menus (BGEE2, BGEE, SoD, IWDEE)

Key Features

- Installiert vorgefertigte Sounddateien für die Stimmen der Spielercharaktere.
- Scannt (optional) „*dialog.tlk*“ mit dem installierten Soundset und repariert automatisch alle inkompatiblen „*strref*“-Einträge, um eine nahtlose Integration mit dem ausgewählten Sprachpaket sicherzustellen.
- Dient als Template zum Erstellen benutzerdefinierter Stimmensätze für Spielercharaktere.
- Erfordert minimale/kaum Programmierkenntnisse

Unterstützte Soundslots

IEEE PCVI zielt hauptsächlich auf Soundslots ab, die von den ursprünglichen Infinity Engine-Spielen in ihren auswählbaren Stimmensätzen im Charakteranpassungsmenü verwendet werden.

Es verwendet die [inoffizielle Soundset-Konvention](#) für erweiterte Sound-Slots und gewährleistet so die Kompatibilität mit Sounddateien, die nach diesem Standard entwickelt wurden.

Wenn Sie daran interessiert sind, erweiterte Soundsets für den Spielercharakter zu installieren, ist das [Soundset-Installationstool](#) ein alternatives System.

Die IEEE PCVI unterstützten Soundslots als Liste für die einzelnen Spiele sind mit Postfix gekennzeichnet und deren Bedeutung finden Sie im Ordner „*guides*“ oder online:

Postfixes	
b	l_
c	i
d	j
a	k
8	0_
9	1_
g_	2_
h_	3_
l	w
m	z
e	1
n	2
o	3
p	4
q	5
r	6
f	7
g	s
h	t
0	u
k_	v

Online-Links zu Postfix-Tabellen:

[BG:EE \(Baldur's Gate:Enhanced Edition\)](#)

[SoD \(Siege of Dragonspear\)](#)

[BG2:EE \(Baldur's Gate 2:Enhanced Edition\)](#)

[IWD:EE \(Icewind Dale:Enhanced Edition\)](#)

So verwenden Sie IEEE PCVI

1. Herunterladen

- Holen Sie sich die neueste Version des Installationsprogramms (siehe Beispiel in **Abb2**).
- Sie finden es als Datei mit dem Namen **IEEE-Player-Character-Voice-Installer--<version>.zip**.

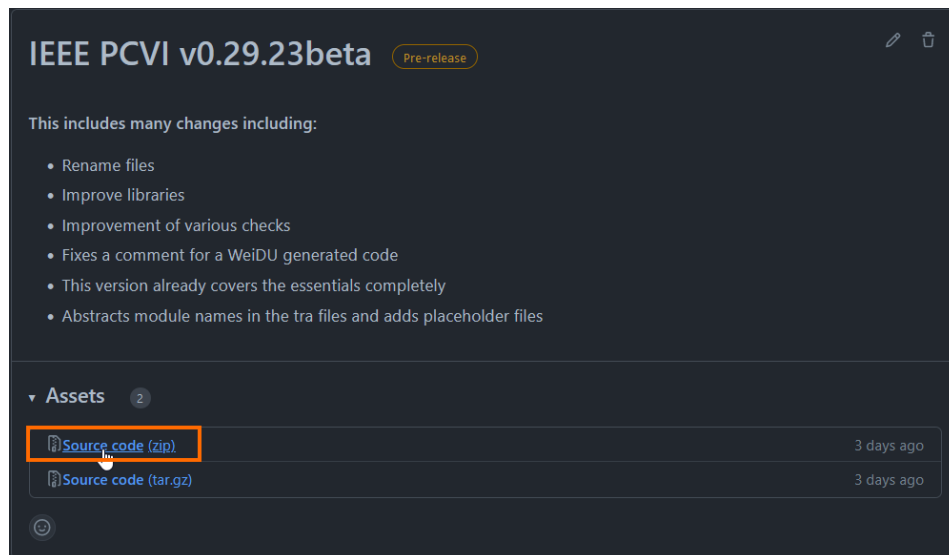


Abb2

2. Entpacken

- Extrahieren Sie den Inhalt der ZIP-Datei.
- Darin finden Sie einen Ordner mit demselben Namen wie die ZIP-Datei (siehe **Abb3** als Beispiel).

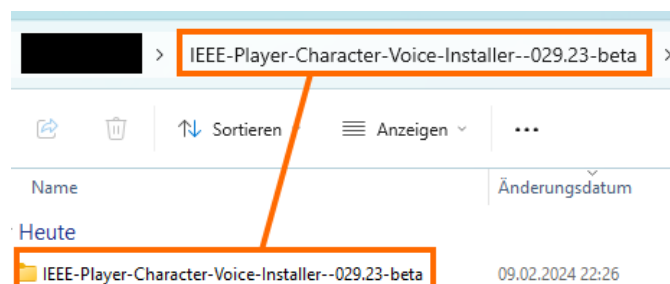


Abb3

3. Inhalt überprüfen

- Öffnen Sie den extrahierten Ordner. Es sollte mindestens die in **Abb4** gezeigten Dateien enthalten. Dies sind die wichtigsten, da IEEE PCVI ohne sie nicht ordnungsgemäß funktionieren würde. Wenn es zusätzliche Dateien und Ordner gibt, die in **Abb4** nicht angezeigt werden, wurden diese höchstwahrscheinlich später hinzugefügt und sollten die Funktionalität nicht beeinträchtigen. Es sollte sicher sein, diese hinzugefügten Dateien und Ordner zu löschen.

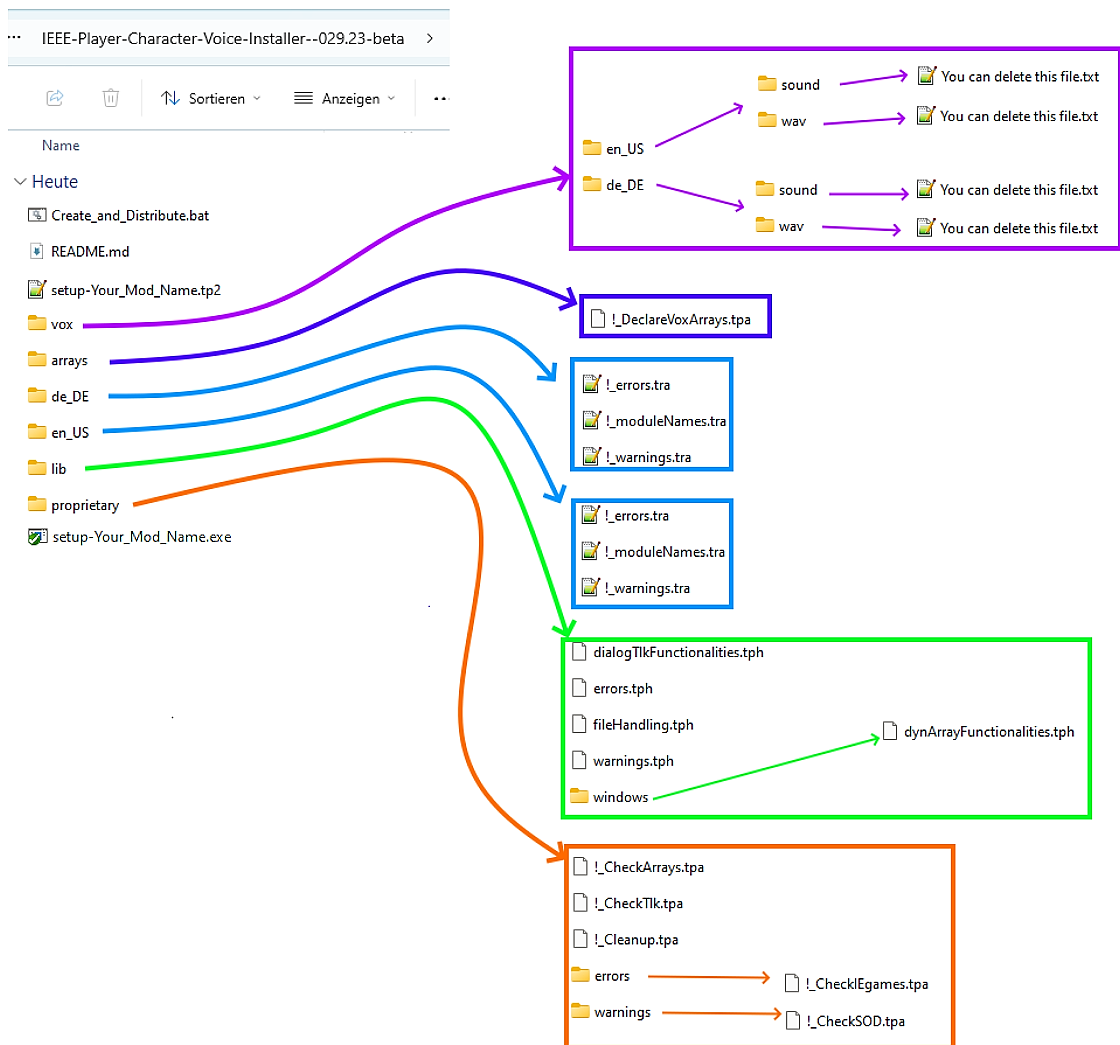


Abb4

4. Umbenennen von Charakter-Sprachsounddateien

Um Sprachsounddateien anzupassen, müssen Sie sie mit einem Basisnamen und einem Postfix umbenennen.

4.1 Basisname

- Wählen Sie im Soundanpassungsmenü des Spiels für jede auswählbare Stimme einen eindeutigen Basisnamen (maximal 6 Zeichen).
- Beispiel: **!_DEMO** für die benutzerdefinierte Charakterstimme.

4.2 Postfix

- Fügen Sie dem Basisnamen ein Postfix hinzu, um bestimmte Sounddateien zu definieren.
- Beispiel: **!_DEMOb** für den Sound, der abgespielt wird, wenn der benutzerdefinierte Charakter als Gruppenanführer ausgewählt wird.

Benennungsregeln

Basisnamen können keine Teilmengen anderer Basisnamen sein. Hier folgen Beispiele:

Basename 1	Basename 2	Condition
!_DEMO	!_D	Nicht zulässig, !_D ist eine Teilmenge von !_DEMO
!_DEMO	!_DU	Zulässig, !_DU ist keine Teilmenge von !_DEMO

Der Grund für diese Einschränkung besteht darin, [Duplikate](#) im Soundanpassungsmenü des Spiels zu verhindern.

5. Sounddateien verschieben und organisieren

5.1 Dateien kopieren

- Nachdem Sie Ihre Sounddateien umbenannt haben, verschieben Sie sie in den entsprechenden Sprachordner im Verzeichnis **...\vox**.
- Beispiel: Deutsche Dateien gehen in den **...\vox\de_DE** Ordner, englische Dateien gehen in den **...\vox\en_US** Ordner (siehe **Abb5** für ein visuelles Beispiel).

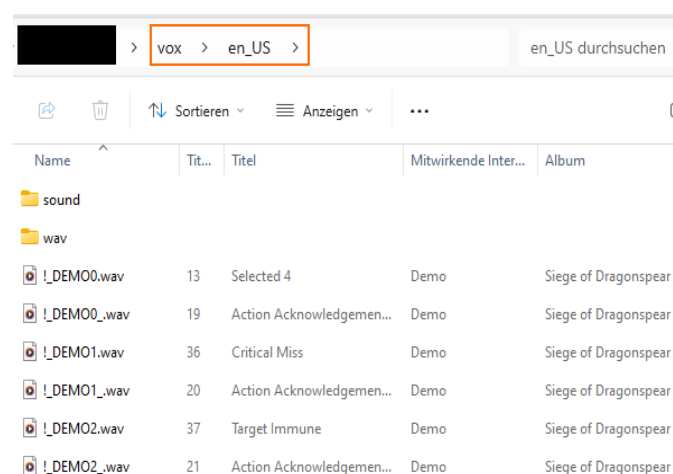


Figure5

5.2 Automatische Verteilung

Das Skript verwaltet die Verteilung von Dateien an **sound** und **wav** Unterordner in jedem Sprachordner.

- **Sound:** Dateien mit offiziellen Postfixes.
- **wav:** Dateien mit inoffiziellen Postfixes.
- **Code:** Das Skript generiert auch neue WeiDU-Codateien für die weitere Integration.

Bevor Sie fortfahren, müssen Sie die Datei **Create_and_Distribute.bat** bearbeiten:

1. Verwenden Sie einen Code-Editor wie **Notepad++** , um die Datei zu öffnen.
2. Suchen Sie den Abschnitt mit der Bezeichnung „**INIT Soundset File Names**“ (siehe **Abb6** für ein Beispiel).

```

9  REM -----
10 REM INIT Soundset File Names
11 REM -----
12 Set soundsetName[0]=!_DEMO

```

Abb6

3. Ersetzen Sie **!_DEMO** durch den gewünschten Basisnamen.
4. Fügen Sie für mehrere Basisnamen zusätzliche Zeilen hinzu, die dem Format folgen **Set soundsetName[x]=<base name>**, wobei x die Indexnummer ist (1 für den zweiten Namen usw.). In **Abb7** finden Sie ein Beispiel dafür, wie die Konfiguration mit zwei Basisnamen aussehen sollte.

```

REM -----
REM INIT Soundset File Names
REM -----
Set soundsetName[0]=!_DEMO
Set soundsetName[1]=!_DEMB

```

Abb7

5. Suchen Sie den Abschnitt mit der Bezeichnung „**INIT Languages**“ (siehe **Abb8** für ein Beispiel).

```

REM -----
REM INIT Languages
REM -----
REM (en_US = English, de_DE = German)
Set languages[0]=en_US

```

Abb8

6. Replace **en_US** with your desired language code. For example, use **de_DE** for German. If your custom voices support multiple languages, add new lines below the first one following the same format **Set languages[x]=<language code>** where x is the index number starting

from 1 for the second language.

For example(see **Figure9**), to add German, you would include the line **Set languages[1]=de_DE**.

```
REM -----
REM INIT Languages
REM -----
REM (en_US = English, de_DE = German)
Set languages[0]=en_US
Set languages[1]=de_DE
```

Figure9

7. Refer to the **README.md** file or [online resources](#) for a list of supported languages.
8. Find the section labeled **INIT Soundset Custom Names** (see **Figure10** for an example).

```
REM -----
REM INIT Soundset Custom Names
REM -----
Set en_US[0]=!_Demo(Complete):Female Robot
```

Figure10

9. This section explains how to define the names displayed for your custom voices in the character customization menu (see Figure 11 for an example with two voices).

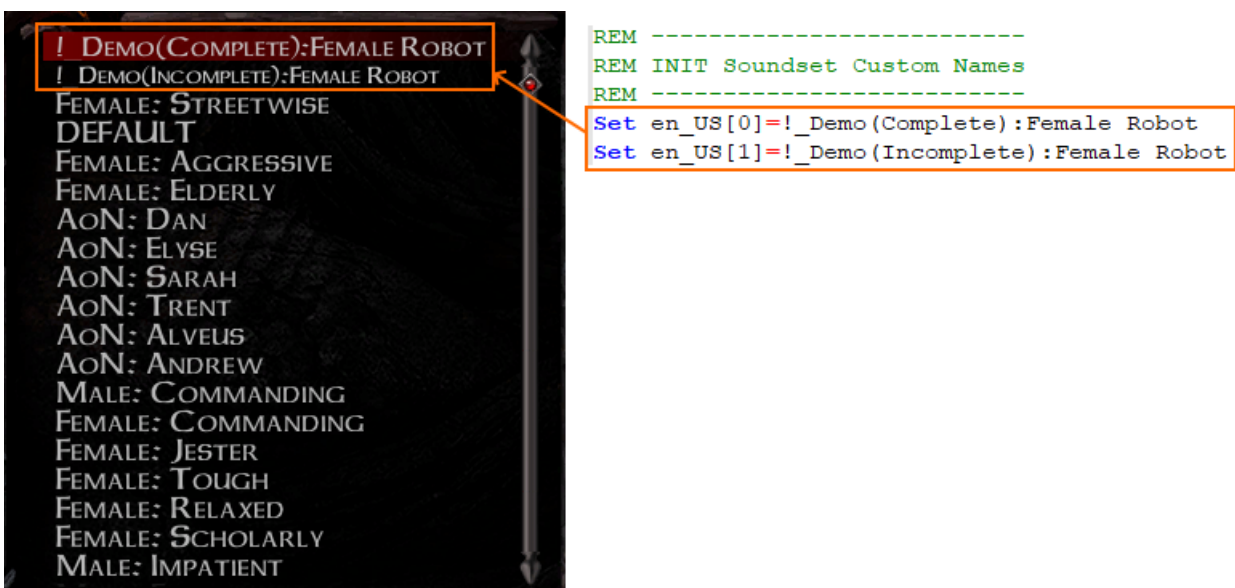


Figure11

10. Use the following format to set custom voice names for each language:

Set <language code>[x]=<custom voice name>

- **<language code>**: Replace with the appropriate code (e.g., en_US for English, de_DE for German).
- **x**: The index value representing the voice number in the menu (0 for the first, 1 for the

second, etc.).

- **<custom voice name>**: The desired name for the voice in that language.

11. Refer to **Figure12** for an example of how to configure names for two custom voices in both English and German.

```
REM -----
REM INIT Soundset Custom Names
REM -----
Set en_US[0]=!_Demo(Complete):Female Robot
Set en_US[1]=!_Demo(Incomplete):Female Robot
Set de_DE[0]=!_Demo(Vollständig):Weiblich Roboter
Set de_DE[1]=!_Demo(Unvollständig):Weiblich Roboter
```

Figure12

- The index value x starts at 0 and increments by 1 for each voice within a language.
- Ensure the number of voice names matches the number of custom voices you have created.

12. Save changes to **Create_and_Distribute.bat**.

6. Den Mod bauen

6.1 Generieren Sie WeiDU-Code und bearbeiten Sie Sprachansagen

1. Double-click **Create_and_Distribute.bat** to process sound files and generate WeiDU code.
2. Depending on your script configuration, you'll find two .tpa files(see **Figure13**) in the relevant language folder (e.g., **de_DE** or **en_US**).

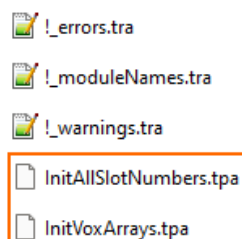


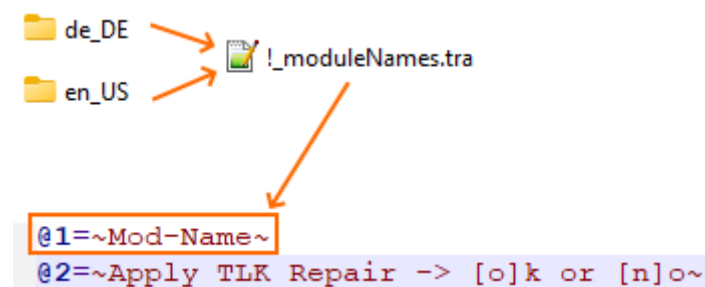
Figure13

3. Open **InitAllSlotNumbers.tpa** with a code editor like Notepad++. (**Figure14** shows an example of its content.)

```
// ---INITIALIZE DYN ARRAY TEXTS
OUTER_SPRINT ~Texts0~ ~TODO~ //!"_DEMB0.wav" Action Acknowledgement 4 for SoD/BGEE/IWDEE or else BGEE2 Select Rare 1
OUTER_SPRINT ~Texts1~ ~TODO~ //!"_DEMBb.wav" Becoming Leader
OUTER_SPRINT ~Texts2~ ~TODO~ //!"_DEMBf.wav" Selected 1
OUTER_SPRINT ~Texts3~ ~TODO~ //!"_DEMO0.wav" Selected 4
OUTER_SPRINT ~Texts4~ ~TODO~ //!"_DEMO0.wav" Action Acknowledgement 4 for SoD/BGEE/IWDEE or else BGEE2 Select Rare 1
OUTER_SPRINT ~Texts5~ ~TODO~ //!"_DEMO1.wav" Critical Miss
```

Figure14

4. For each line containing `~TODO~`, enter the text you want your custom voice to speak. For example, replace `OUTER_SPRINT ~Texts0~ ~Yes, I will do as you say!~` with your desired phrase.
5. Look for comments starting with `//...` to understand what kind of text is expected for each line. These comments often mention the sound file name (including base name and prefix) and provide context (e.g., "`Selected 1`").
6. If you have sound files for more than one language, repeat steps 3-5 for each generated `InitAllSlotNumbers.tpa` file in the respective language folder.
7. Refer to the provided links ([BGEE](#), [SoD](#), [IWDEE](#), [BG2EE](#)) or the postfix tables in the `guide` folder for more information about sound files.
8. Save changes to `!_moduleNames.tra`.
9. In the same folders, change `@1=~Mod-Name~` in `!_moduleNames.tra` to your chosen mod name (e.g., `@1=~My_Voice_Collection~`). **Figure15** shows the path and the files content.

**Figure15**

10. Save changes to `!_moduleNames.tra`.
11. Open `setup-Your_Mod_Name.tp2` in a text editor.
12. Edit the "`Information`" section with your desired mod details.

```

// -----
// Information
// -----
BACKUP ~weidu external/Your Mod Name/backup~ // %MOD_FOLDER% doesn't work here
AUTHOR ~Incrementis (incrementis@gmail.com)~ B
VERSION ~v0.31.23~ C
AUTO_EVAL_STRINGS// This will prevent the need of EVAL for string variables

```

Figure16

- A: This is the mod name. A backup is saved here.
- B: Your name and contact details come here
- C: The version number of your mod

13. If offering only one language, delete the unused "**Languages**" area. Keep all the ones you need if offering multiple languages. See Figure17 for language areas(e.g., delete A or B or keep them both).

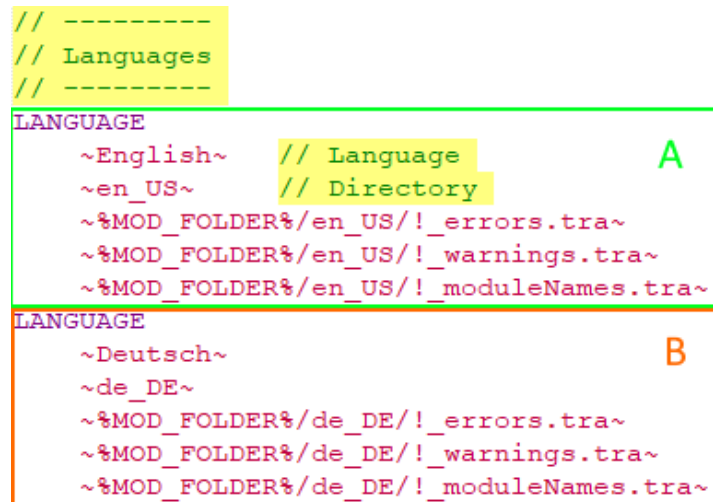


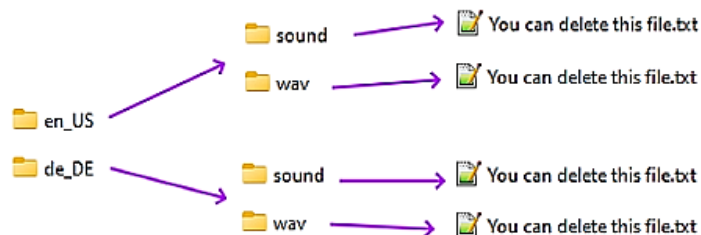
Figure17

14. Save changes to **setup-Your_Mod_Name.tp2**.

7. Finalisierung des Mods

1. Rename **setup-Your_Mod_Name.tp2** to your chosen mod name
2. (e.g. **setup-My_Custom_Voices.tp2**).
3. Rename the **IEEE-Player-Character-Voice-Installer-<version>** folder to your desired mod name.
4. Rename **setup-Your_Mod_Name.exe** to a fitting name
5. (e.g., **setup-My_Custom_Voices.exe**).
6. Delete the following files:
 - **Create_and_Distribute.bat**
 - **You can delete this file.txt** in:

- ...\vox\en_US\wav
- ...\vox\en_US\sound
- ...\vox\de_DE\wav
- ...\vox\de_DE\sound



- **README.md**

- You can delete every file in the **guide** folder and replace it with your own guide(s)

8. Testen Sie Ihren Mod

8.1 Modinstallation

- Move your entire mod folder (example in **Figure18**) into your main game directory.
- Locate the file named **setup-Your_Mod_Name.exe** inside your copied mod folder (e.g., renamed in **Figure18** to **setup-Demo_SoD.exe**). Copy this file directly into your main game directory and then run it. This will initiate the mod installation.

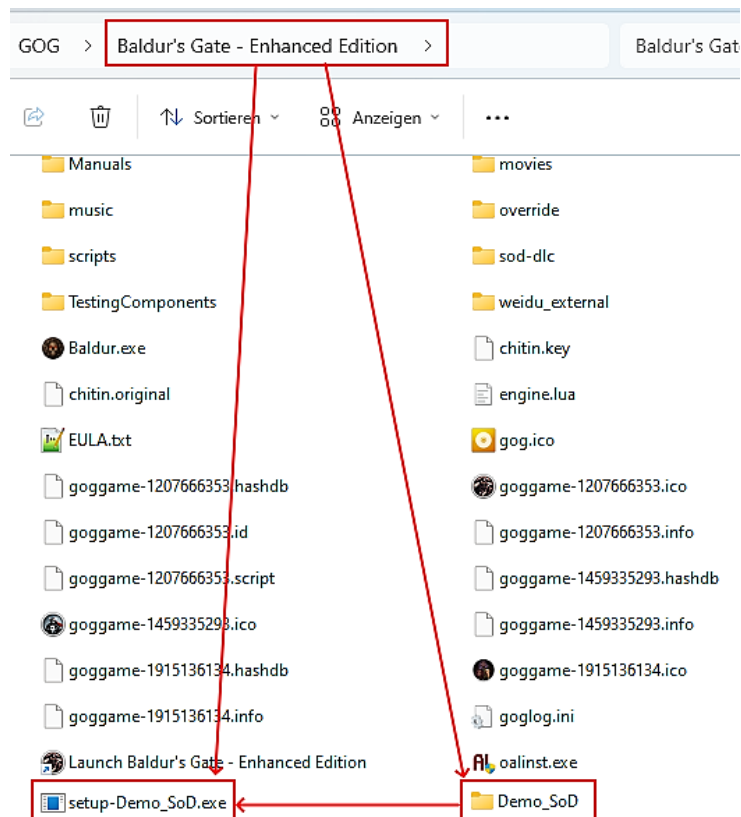


Figure18

8.2 TLK-Reparatur (optional)

This step is only required if you've manually edited text in InitAllSlotNumbers.tpa outside of this guide (e.g., correcting typos). Skip it for your first installation (see example in see **Figure19**).

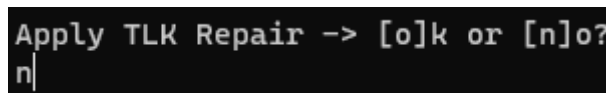


Figure19: Press „n“ for not to repair

8.3 Wann sollte TLK Reperatur angewendet werden?

- You finished your mod and distributed it (e.g., on GitHub).
- You later realize text needs fixing in `InitAllSlotNumbers.tpa` due to accidental changes.

Applying TLK Repair will ONLY repair relevant text in your game's `dialog.tlk` file that matches your mod's sound file names. This prevents accidental changes and keeps `dialog.tlk` lean.

Note: Repairing a large `dialog.tlk` can take time. Expect longer times for bigger mods. (E.g., on my machine, repairing a MegaMod-sized `dialog.tlk` with nearly 700,000 entries took 3 minutes 40 seconds. 700,000 entries is seven times the size of *BG2EE* `dialog.tlk` entries..)

My System Specs (for reference):

WeiDU: Version 24900

Operating System: Microsoft Windows 11 Home

System Manufacturer: Acer

Processor: 12th Gen Intel(R) Core(TM) i7-12700F

RAM: 16 GB

Congratulations! You've reached the end of this guide.