

Index

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

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!!

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: Soundanpassungsmenüs (BGEE2, BGEE, SoD, IWDEE)

Key Features

- Installiert vorgefertigte Sounddateien für die Stimmen der Spielercharaktere. Es ist in der Lage, WAV- und [OGG-Sounddateien](#) zu installieren. Dabei werden OGG-Dateierweiterungen in WAV-Dateierweiterungen umbenannt.
- 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

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 \(Icewind Dale:Enhanced Edition\)](#)

ø	u
k_	v

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**.

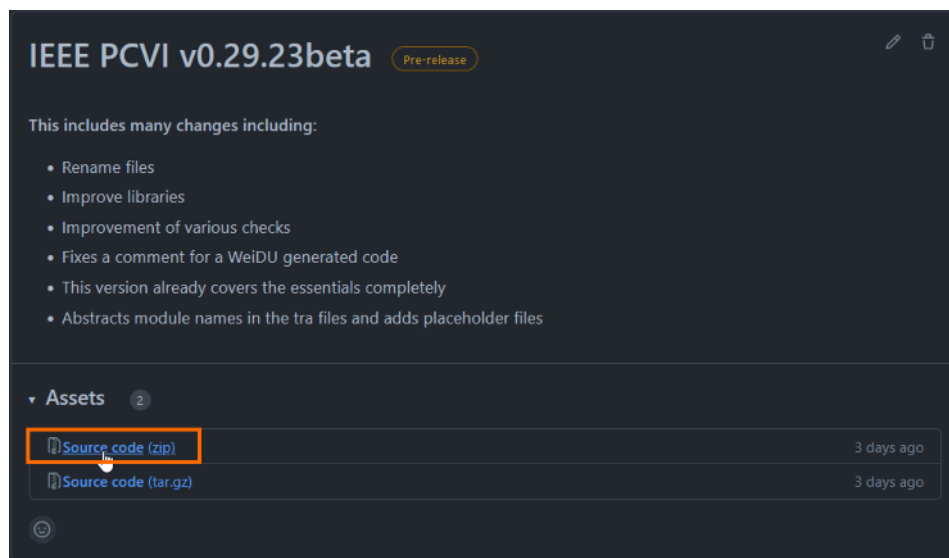


Abb2

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).

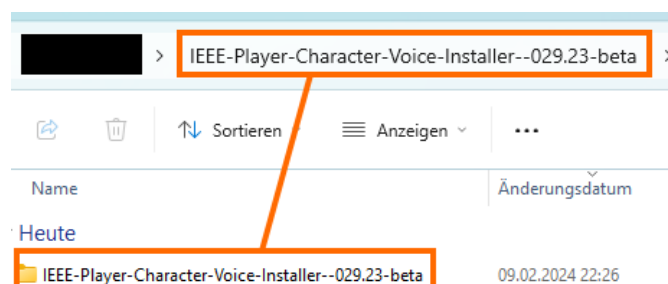


Abb3

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.

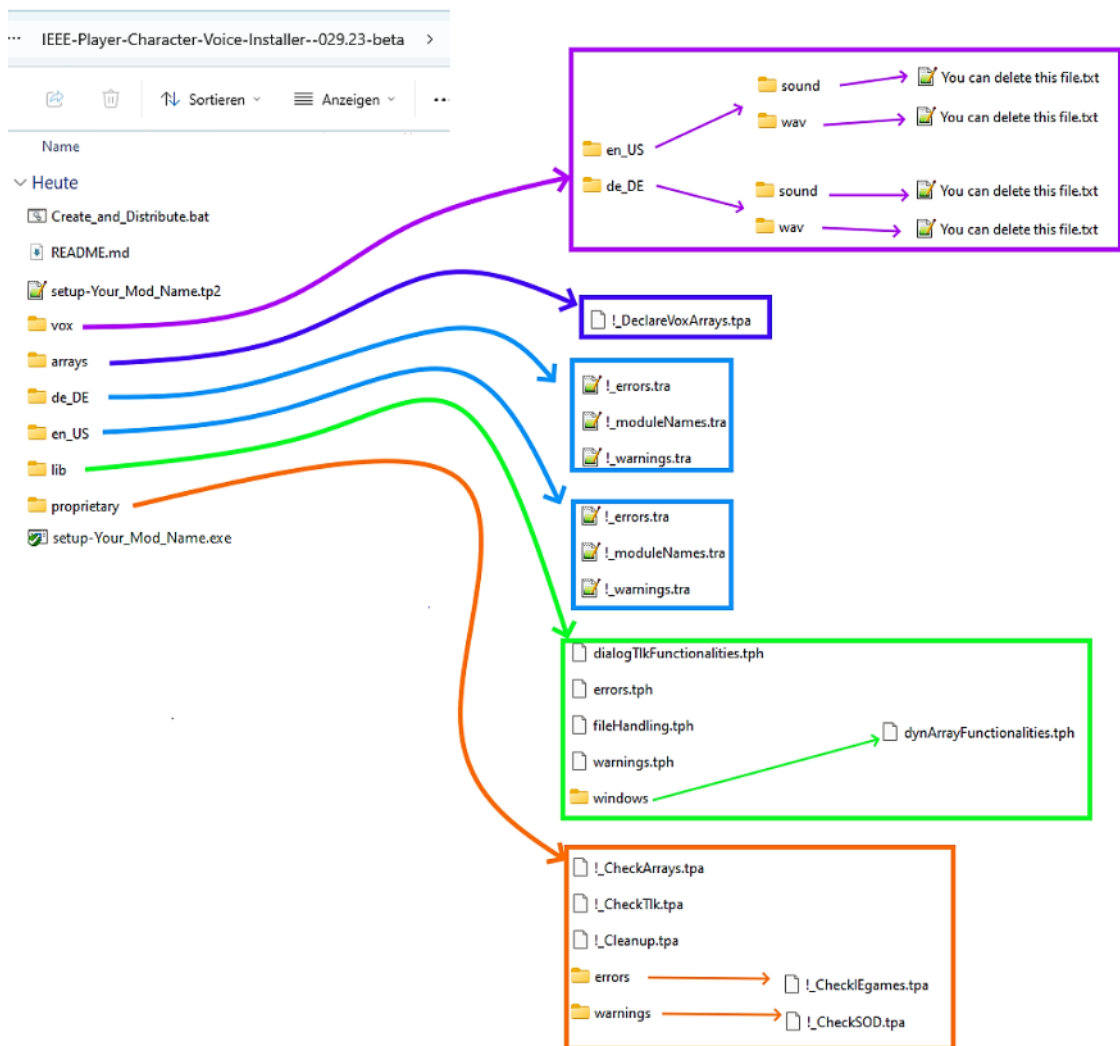


Abb4

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: **!_DEMO**b**** 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:

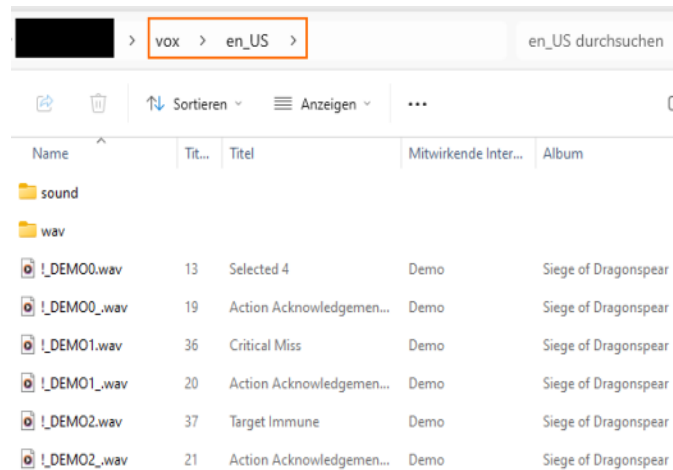
Basename 1	Basename 2	Condition
!_DEMO	!_D	Nicht zulässig , !_D ist eine Teilmenge von !_DEMO
!_DEMO	!_DU	Zulässig , !_DU ist keine Teilmenge von !_DEMO

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. Ersetzen Sie **en_US** durch den gewünschten Sprachcode. Verwenden Sie beispielsweise **de_DE** für Deutsch. Wenn Ihre benutzerdefinierten Stimmen mehrere Sprachen unterstützen, fügen Sie unter der ersten Zeile neue Zeilen im gleichen Format **Set languages[x]=<language code>** hinzu, wobei x die Indexnummer beginnend bei 1 für die zweite Sprache ist.

Um beispielsweise Deutsch hinzuzufügen (siehe **Abb9**), würden Sie die Zeile **Set language[1]=de_DE** einfügen.

```

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

```

Abb9

7. Eine Liste der unterstützten Sprachen finden Sie in der Datei **README.md** oder in [Online-Ressourcen](#).
8. Suchen Sie den Abschnitt mit der Bezeichnung **Init Soundset Custom Names** (siehe **Abb10** für ein Beispiel).

```

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

```

Abb10

9. In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie die Namen definieren, die für Ihre benutzerdefinierten Stimmen im Charakteranpassungsmenü angezeigt werden (siehe **Abb11** für ein Beispiel mit zwei Stimmen).

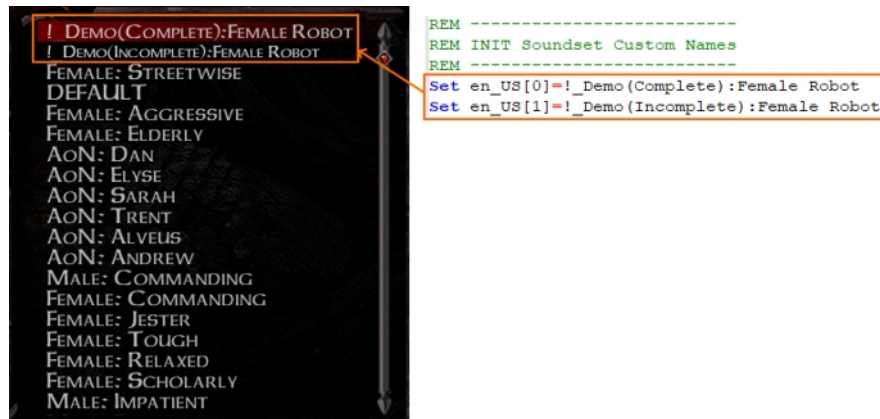


Abb11

10. Verwenden Sie das folgende Format, um benutzerdefinierte Stimmennamen für jede Sprache festzulegen:

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

- **<language code>**: Ersetzen Sie ihn durch den entsprechenden Code (z. B. **en_US** für Englisch, **de_DE** für Deutsch).
- **x**: Der Indexwert, der die Stimmennummer im Menü darstellt (0 für die erste, 1 für die zweite usw.).
- **<custom voice name>**: Der gewünschte Name für die Stimme in dieser Sprache.

11. In **Abb12** finden Sie ein Beispiel für die Konfiguration von Namen für zwei benutzerdefinierte Stimmen in Englisch und Deutsch.

```
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
```

Abb12

- Der Indexwert x beginnt bei 0 und erhöht sich für jede Stimme innerhalb einer Sprache um 1.
 - Stellen Sie sicher, dass die Anzahl der Stimmennamen mit der Anzahl der von Ihnen erstellten benutzerdefinierten Stimmen übereinstimmt.
12. Speichern Sie die Änderungen an **Create_and_Distribute.bat**.

6. Die Mod bauen

6.1 Generieren Sie WeiDU-Code und bearbeiten Sie Sprachansagen

1. Doppelklicken Sie auf **Create_and_Distribute.bat**, um Sounddateien in die passende Ordner zu verteilen und WeiDU-Code zu generieren.
2. Abhängig von Ihrer Skriptkonfiguration finden Sie zwei **.tpa**-Dateien (siehe **Abb13**) im entsprechenden Sprachordner (z. B. **de_DE** oder **en_US**).

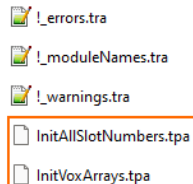


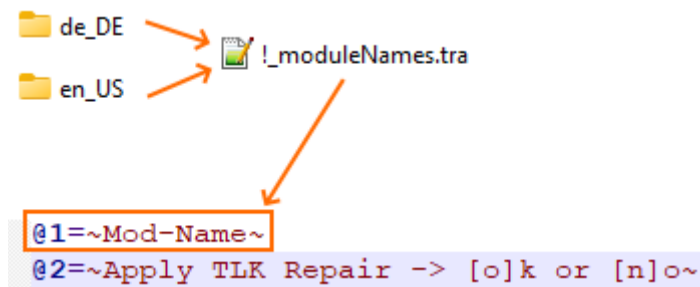
Abb13

3. Öffnen Sie **InitVoxArrays.tpa** mit einem Code-Editor wie Notepad++. (**Abb14** zeigt ein Beispiel für den Inhalt.)

```
// ---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
```

Abb14

4. Geben Sie für jede Zeile, die **~TODO~** enthält, den Text ein, den Ihre benutzerdefinierte Stimme sprechen soll. Ersetzen Sie beispielsweise **OUTER_SPRINT ~Texts0~ ~OK, wie Ihr wollt.~** durch die gewünschte Phrase.
5. Suchen Sie nach Kommentaren, die mit **//...** beginnen, um zu verstehen, welche Art von Text für jede Zeile erwartet wird. In diesen Kommentaren wird häufig der Name der Sounddatei (einschließlich Basisname und Postfix) erwähnt und der Kontext angegeben (z. B. „Ausgewählt 1“).
6. Wenn Sie Sounddateien für mehr als eine Sprache haben, wiederholen Sie die Schritte 3–5 für jede generierte **InitAllSlotNumbers.tpa**-Datei im entsprechenden Sprachordner.
7. Weitere Informationen zu Sounddateien finden Sie unter den bereitgestellten Links ([BGEE](#), [SoD](#), [IWDEE](#), [BG2EE](#)) oder in den Postfix-Tabellen im **guide** Ordner.
8. Änderungen an **!_moduleNames.tra** speichern.
9. Ändern Sie in denselben Ordnern **@1=~Mod-Name~** in **!_moduleNames.tra** zu Ihrem gewählten Mod-Namen (z. B. **@1=~Meine_Stimmen_Kollektion~**). **Abb15** zeigt den Pfad und den Dateinhalt.

**Abb15**

10. Änderungen an **!_moduleNames.tra** speichern.
11. Öffnen Sie **setup-Your_Mod_Name.tp2** in einem Texteditor.
12. Bearbeiten Sie den Abschnitt „**Informationen**“ mit den gewünschten 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
```

Abb16

- A: Dies ist der Modname. Hier wird ein Backup gespeichert.
 - B: Hier tragen Sie Ihren Namen und Ihre Kontaktdaten ein.
 - C: Die Versionsnummer deines Mods
13. Wenn Sie nur eine Sprache anbieten, löschen Sie den nicht genutzten Bereich „**Languages**“. Behalten Sie alles, was Sie benötigen, wenn Sie mehrere Sprachen anbieten. Siehe **Abb17** für Sprachbereiche (z. B. A oder B löschen oder beide beibehalten).

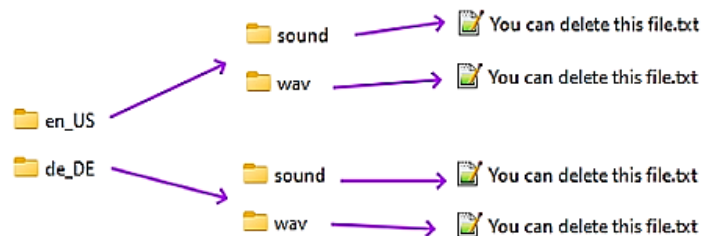
```
// -----
// Languages
// -----
LANGUAGE
~English~ // Language A
~en_US~ // Directory
~%MOD_FOLDER%/en_US/!_errors.tra~
~%MOD_FOLDER%/en_US/!_warnings.tra~
~%MOD_FOLDER%/en_US/!_moduleNames.tra~
LANGUAGE
~Deutsch~ B
~de_DE~
~%MOD_FOLDER%/de_DE/!_errors.tra~
~%MOD_FOLDER%/de_DE/!_warnings.tra~
~%MOD_FOLDER%/de_DE/!_moduleNames.tra~
```

Abb17

14. Speichern Sie die Änderungen in **setup-Your_Mod_Name.tp2**.

7. Finalisierung des Mods

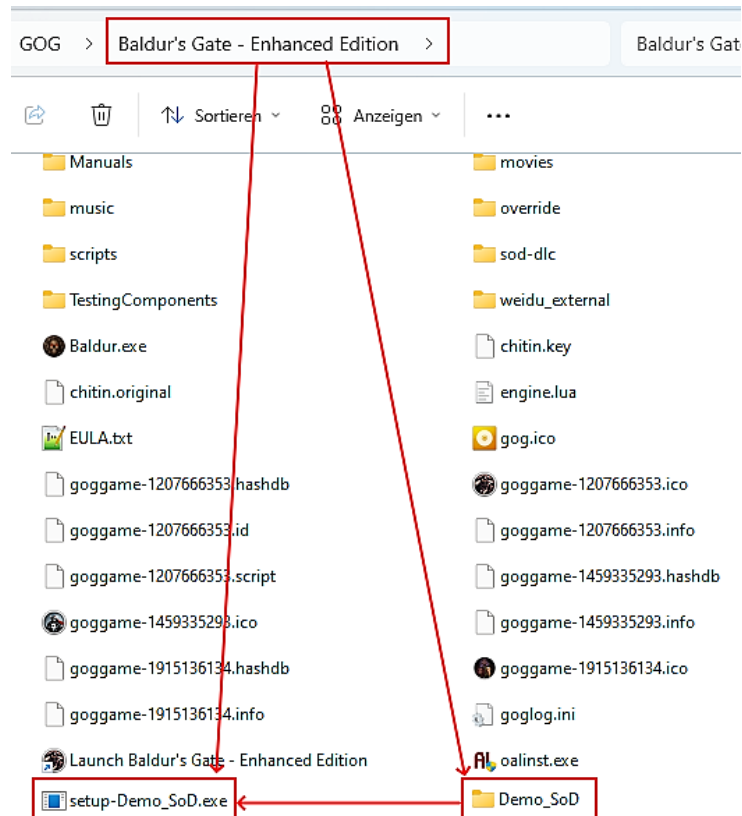
1. Benennen Sie **setup-Your_Mod_Name.tp2** in den von Ihnen gewählten Mod-Namen um (z. B. **setup-My_Custom_Voices.tp2**).
2. Benennen Sie den Ordner **IEEE-Player-Character-Voice-Installer-<version>** in den gewünschten Mod-Namen um.
3. Benennen Sie **setup-Ihr_Mod_Name.exe** in einen passenden Namen um (z. B. **setup-My_Custom_Voices.exe**).
4. 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 Dokumente ersetzen.



8. Testen Sie Ihre Mod

8.1 Modinstallation

- Verschieben Sie Ihren gesamten Mod-Ordner (Beispiel in **Abb18**) in Ihr Hauptspielverzeichnis.
- Suchen Sie die Datei namens **setup-Ihr_Mod_Name.exe** in Ihrem kopierten Mod-Ordner (z. B. in **Abb18** umbenannt in **setup-Demo_SoD.exe**). Kopieren Sie diese Datei direkt in Ihr Hauptspielverzeichnis und führen Sie sie dann aus. Dadurch wird die Mod-Installation gestartet.

**Abb18**

8.2 TLK-Reparatur (optional)

Dieser Schritt ist nur erforderlich, wenn Sie Text in **InitVoxArrays.tpa** außerhalb dieser Anleitung manuell bearbeitet haben (z. B. durch das Korrigieren von Tippfehlern, aber mehr dazu später). Überspringen Sie es bei Ihrer ersten Installation (siehe Beispiel in **Abb19**).

```
Apply TLK Repair -> [o]k or [n]o?
n|
```

Abb19: Drücken Sie „n“, um keine Reparatur durchzuführen

8.3 Wann sollte TLK Reparatur angewendet werden?

- Sie haben Ihre Mod fertiggestellt und auf einer Plattform hochgeladen (z. B. auf GitHub). Später stellen Sie fest, dass der Text in **InitVoxArrays.tpa** aufgrund versehentlicher Änderungen korrigiert werden muss.

Durch die Anwendung von **TLK Repair** wird NUR relevanter Text in der Datei **dialog.tlk** Ihres Spiels repariert, der mit den Sounddateinamen Ihres Mods übereinstimmt. Dies verhindert versehentliche Änderungen und hält **dialog.tlk** schlank.

Anmerkung: Das Reparieren einer großen **dialog.tlk** kann einige Zeit dauern. Erwarten Sie längere Zeiten für größere Mods. (Beispielsweise dauerte die Reparatur einer **dialog.tlk** in MegaMod-Größe mit fast 700.000 Einträgen auf meinem Rechner 3 Minuten und 40 Sekunden. 700.000 Einträge sind siebenmal so groß wie **BG2EE-dialog.tlk**-Einträge.)

Meine Systemspezifikationen (als Referenz):

WeiDU: Version 24900

Operating System: Microsoft Windows 11 Home

System Manufacturer: Acer

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

RAM: 16 GB

Glückwunsch! Sie haben das Ende dieser Anleitung erreicht.