

# koigoe\_over\_rapについて

## ・主な機能

起動時自動的に恋声のセッティング

ショートカットキー的に声のセット・イコライザー変更。リセット・再起動が可能

恋声が落ちた際に復帰させる。

一定時間でリセットをかける。  
(不安定化防止)

音の出力を監視・管理。

オーバーレイで現在の声のセット表示

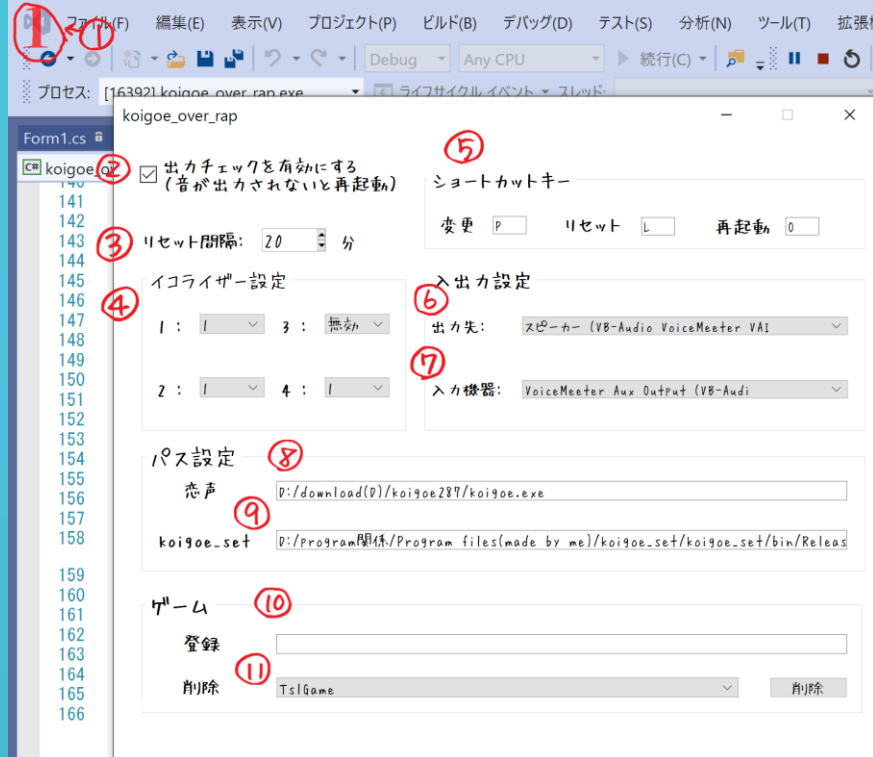
# 使い方

※起動時恋声が起動している必要があります

※koi9oe\_over\_rap.exeが本体です。  
koi9oe\_set.exeは補助です。

- ・ 基本的には立ち上げるのみで動作します。次ページから各種設定方法を解説していきます。
- ・ また、セッティングは各種直接編集可能で保存してあるファイル名を赤字で示しておきます。その後フォーマットを書きます。

バグ報告とかは  
Twitter  
@kumaSVTuber1  
まで。



## ①オーバーレイ

画面の左上に現在の声のセットが表示されます。

## ②出力チェック

チェックされていると有効。指定の場所(⑦)の出力がない場合通知・イコライザーのバグ検出時再起動。

## ③リセット間隔の設定

ここで指定された時間が経過すると停止・始動となりリセットする。指定できる数字は0~60。0の場合これは無効となる。

`reset_interval.ini`

分単位の数字

#### ④イコライザーセットの設定

声のセットとイコライザーのセットを対応させる。左の数字が声のセット。

`eq_set.ini`

一行目に一つ目のセット、二行目に二つ目のセット…という風。無効は0。

#### ⑤ショートカットキー設定

使用するショートカットキーの変更。  
変更 : 声のセットを次のやつにする  
リセット : 停止・開始し、不安定さを消す  
再起動 : 恋声を再起動。ゲーム中は無効。

`Shortcutat_keys.ini`

一行目・変更    二行目・リセット  
三行目・再起動    すべて大文字

#### ⑥恋声の出力先

恋声の出力先を指定する。変更すると反映される。

`output_dev_num.ini`

上から何番目か。Wave Mapperが0。

### ⑦出力先設定

恋声が単独で出力されるところを設定。例えばスピーカやヘッドフォンの

`OutputDevice.ini`

出力するデバイスの名前。

### ⑧恋声のパス

恋声があるところのパスを設定。D&D可能。要は恋声をここにD&Dすればいい。

`path.ini`

二の一行目

### ⑨koigoe\_setのパス

koigoe\_setがあるところのパスを設定。D&D可能。要はkoigoe\_setをここにD&Dすればいい。

`path.ini`

二の二行目

## ⑩ゲームの登録

ファイルのパスを入れる。もしそのファイルが起動できたらゲームとして記録する。成功にせよ失敗にせよ通知が行く。D&D可能。

ゲームの実行ファイルをD&Dすればいい。

## ⑪ゲームと記録したモノの解除

今までゲームとして認識したものが表示される。その中から選び、右の削除ボタンを押すとゲームとして認識されなくなる。

**GameProcess.ini**

一行に一つゲームのプロセス名が入る。

# 注意事項

- ・ 恋声が立ち上がってないともそもそ立ち上がりません。（正確には認識できないレベルで一瞬で落ちる。）
- ・ このアプリが立ち上がると恋声の変換が始まりますが、仕様です。
- ・ ショートカットキーが発動するタイミングはキーを放した瞬間です。
- ・ koigoe\_setが見つかりませんという警告がポップアップしても続けて使えますが、出力先の変更とイコライザーの変更ができなくなります。
- ・ イコライザーのオンオフは実際に調べているわけではないので手動で有効/無効を変更するとおかしくなります。