

Sounds

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 12/08/01

Sounds

Sounds gehören zu den einfacheren Messages. Der härteste Part ist das Finden der richtigen Sounds. Es ist nicht möglich den richtigen Sounds zu finden ohne die **X_data.ras** zu extrahieren. Habt ihr sie extrahiert so wird sie ein großes Verzeichnis namens **\data** anlegen, gefüllt mit Informationen die wir brauchen um spezielle Dinge in die Levels einzufügen.

Wir wollen einen Sound einfügen, also suchen wir im **data\database\sounds**-Verzeichnis.

Um einen Sound eines Gegners hinzuzufügen, öffnet die **enemy.txt**. Wir wollen ein etwas besseren Sound also überspringen wir die **junkies** und gehen direkt zum **killersuit_alert** tag. Jetzt wo wird den Sound gefunden haben lasst uns den Gegner platzieren von dem der Sound ausgehen soll.

Macht einen Level (exit und alles) und platziert einen Gegner hinein. Wir wollen den Gegner den Sound zu einer bestimmten Zeit spielen lassen, also platziert einen **player_collide_trigger** vor ihm. Die Message die wir jetzt senden müssen ist: **A_play3dsound(a%,b%,c%)**; Das a% steht für die Textdatei, in der wir den Sound gefunden haben den wir spielen wollen. In diesem Fall **enemy**. Das %b steht für den Tag der vor dem Sound steht in dem Fall **killersuit_alert**. Das c% steht für den **bone** (Knochen) von dem wir den Sound spielen wollen. Wir benutzen also den **head** bone. Soll ein DO den Sound abspielen, wird statt dem Bone "" geschrieben.

Jetzt müssen wir die Sound Messages zum Trigger senden. Öffnet den Message-Dialog des Triggers und die **T_Activate**-Kategorie. Fügt jetzt in der 1.Spalte die Message ein:

```
parent::enemy_00->A_play3dsound(enemy, killersuit_alert,"head");
```

Jetzt wollen wir noch das unser Gegner danach kämpft. Gleiche Spalte das:

```
parent::enemy_00->c_setstatemachine(merccombat);
```

Um den Trigger anschließend zu deaktivieren 1.Spalte:

```
this->t_enable(false);
```

Probiert jetzt einmal eure Map aus.

© 2001 *rrr*bbb*, MPM