

# Beispiel: Getriggerte Alarm

Soll bei der Zerstörung eines ganz bestimmten Objekts (oder mehrerer) ein Dauer-Alarm ausgelöst werden, muss dies per Trigger geschehen. Die Bedingung ist, dass das Objekt nicht mehr "am Leben" ist (!alive "varName";). Es bietet sich an, mit Say3D zu arbeiten, da der Default-Alarm nur in 2D abgespielt wird.

Trigger OnAct.:

```
nul = [thisTrigger] spawn {while {true} do {(_this select 0) say3D ["Sounddatei",  
Reichweite, 1]; sleep 45}};
```

Der Trigger fungiert dann als 3D-Emitter des Sounds, es kann aber auch ein Lautsprecher daneben gestellt werden. Möglich ist auch eine Ausführung per Script. Abhängig von Description.ext!!!

---

Version #5

Erstellt: 5 März 2020 21:48:07 von Webster

Zuletzt aktualisiert: 11 August 2020 21:09:37 von Webster