

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!!!

Erstellt: 2020-03-05 21:48:07 UTC von Webster

Zuletzt aktualisiert: 2020-08-11 21:09:37 UTC von Webster