Beispiel: Getriggerter 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