

Description.ext für CfgSounds

Muss im Hauptverzeichnis der Mission liegen. Die Datei definiert die Sounds, damit Scripts darauf zugreifen können. Exakte Syntax und Pfad beachten!! Siehe auch den Eintrag "Wichtige Dateitypen beim Missionsbau" hier im Wiki.

<https://community.bistudio.com/wiki/Description.ext>

Hier sind beispielhaft drei Sounds aus einer früheren Mission definiert.

```
class CfgSounds

{
sounds[] = {};
class bridgetalk
{
name = "bridgetalk";
sound[] = {"\sounds\bridgetalk.ogg", +2, 1, 5}; //
titles[] = {};
};
class captain
{
name = "captain";
sound[] = {"\sounds\captain.ogg", 1, 1, 15}; //
titles[] = {};
};
class alarm1
{
name = "alarm1";
sound[] = {"\sounds\alarm1.ogg", 0.6, 1, 2}; //
titles[] = {};
};
};
```

Syntax ist: **Dateiname.endung**, **Lautstärke**, **Pitch**, **Reichweite** (Reichweite scheint aber hier nicht zu funktionieren. besser in Obj.-Init! einstellen)

Version #6

Erstellt: 5 März 2020 21:41:06 von Webster

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