Description.ext für CfgSounds

Muss im Hauptverzeichnis der Mission liegen. Die Datei defiiert 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)

Erstellt: 2020-03-05 21:41:06 UTC von Webster
Zuletzt aktualisiert: 2020-08-11 21:09:37 UTC von Webster