

# Grundsätzliches

Das Thema Sounds in Arma ist etwas knifflig und muss absolut fehlerfrei bearbeitet werden.

Die häufigsten Fehlerquellen liegen an folgenden Stellen:

1. Alle Sounds müssen als .ogg vorliegen. Geht zum Beispiel per Audacity. Auf die Lautstärke der Datei in Relation zum übrigen Sound achten. Hier mit dem Bearbeitungsprogramm justieren, NICHT mit dem Lautstärkeparameter in der description.ext.
2. Alle Pfade müssen genau stimmen, wo sie verlangt werden. Dort, wo Classnames abgerufen werden, darf KEIN Pfad angegeben werden.
3. Die description.ext muss einwandfrei erstellt werden. Jedes Semikolon gesetzt, alle Klammern geschlossen?
4. ACHTUNG: *say3D*, *playSound* und etliche andere Befehle rund um Sounds sind Befehle mit LOKALEM Effekt. Sie müssen also ggf. per *remoteExec* ausgeführt werden, soll der Sound für alle Spieler hörbar sein. Hier ist der JIP-Parameter besonders zu beachten, denn nicht jeder Sound soll für nachjoinende Spieler nachträglich abgespielt werden!

---

Version #5

Erstellt: 11 August 2020 21:03:57 von Webster

Zuletzt aktualisiert: 11 August 2020 21:13:22 von Webster