

Ambiente Sound Pack V1.1

by Wellano920

Die Samples stammen aus einem Soundpack das ich ursprünglich für ArmA erstellt habe und ist schon einige Jahre alt. Mit der Zeit habe ich immer wieder kleine Parts davon übernommen. Persönlich finde ich kann mit Samples ziemlich viel bewirkt werden, was in der Demo so hoffe ich auch rüber kommt. Die Namensgebung der Samples soll keine Vorgabe sein nur nutze ich diese bei meinen Maps so und habe die Namen so übernommen. Alle Samples sind so geschnitten das sie als Dauerloop verwendet werden können.

Inhalt :

38 x Soundsamples für Betriebe

5 x Farm Samples

15 x Location Samples

8 x Umgebung Tag

1 x Umgebung Nacht

- wahlweise stehen Wav oder Ogg Format zur Auswahl

ASP_Standard : Importiert alle Samples in die Map und erspart euch das einzelne einbinden.

ASP_Timescript : Importiert alle Samples in die Map nur das jeder Sample über den Dailytimescript verfügt. Nicht jeder Betrieb arbeitet rund um die Uhr, Start und Endzeit können nun unter User Attributes bestimmt werden.

Was noch zu erwähnen wäre :

- Die WAV Dateien lassen sich schlecht Packen daher wird die Map auch komprimiert einiges an Volumen zunehmen. Die Samples verursachen weder Fehler noch hatte ich sonst irgendwelche Probleme damit.
- Die Ogg Dateien sind wesentlich kompakter und lassen sich genauso abspielen, das erstellen als Audiosource ist in Ogg nicht mehr möglich. Durch eine i3d ist das hinzufügen aber kein Problem.
- Der Effekt im Editor ist wesentlich stärker als Ingame. Je mehr Samples desto schwieriger wird es die Balance zu finden. Also mit etwas geduld an die Sache rangehen.
- Die Nature 1 - 7, OFG Holloman und Night würde ich über die SampleModMap.xml einbinden es ist zumindest die eleganteste Art.

Der LS und die Lautstärke :

Bei Spielen wie dem LS hat man das Problem das alle die Umgebung hören wollen. Im Fahrzeug bei laufendem Motor plus der Umgebungssounds. Ist der Motor aus ist wird ist das ganze schnell zu Lärm. Eine möglichkeit dies etwas besser zu machen gibt es, nur sollte man hierfür etwas mehr Zeit einplanen.

Wer eine leise Audiosource erstellen möchte, wie z.b. einem Stromkasten mit Electric Hum. Der sollte die Range auf 25 und die Inner Range auf 1 reduzieren. Den Audiotrigger 2 Meter unterhalb des Objekts platziert werden und das Volume sollte auf 1.8 anheben.

Ich bevorzuge es die Inner Range immer auf 1 zu setzen. Den Trigger platziere ich nun innerhalb eines Gebäudes oder unterhalb der Map an einem Punkt den ich als Spieler nicht erreichen kann. Die Volume kann man in der Regel zu beginn auf 1.6 stellen. Bei mehreren Audiotriggern wird es aber sehr schwierig eine gute Balance zu finden. Der Nachteil dieser Methode es dauert sehr lange, da man das Ergebnis nur im Spiel kontrollieren kann.

Versionen :

ASP V1.0	22 Samples
ASP V1.1	67 Samples sortiert nach Location, Industry & Farm alle Sample in Wav und Ogg

Veröffentlichung & Copyrights :

Ich hoffe das Pack findet auf vielen Maps einen Platz. Die Samples dürfen in Verbindung mit Maps, Gebäuden oder Objekten jeder Zeit veröffentlicht werden, um Erlaubnis muss nicht gefragt werden. Eine Erwähnung in den Credit`s wäre aber nicht schlecht.