

Ambiente Sound Pack V1

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 des Packs :

17 x Soundsamples für Betriebe

4 x Natur Samples

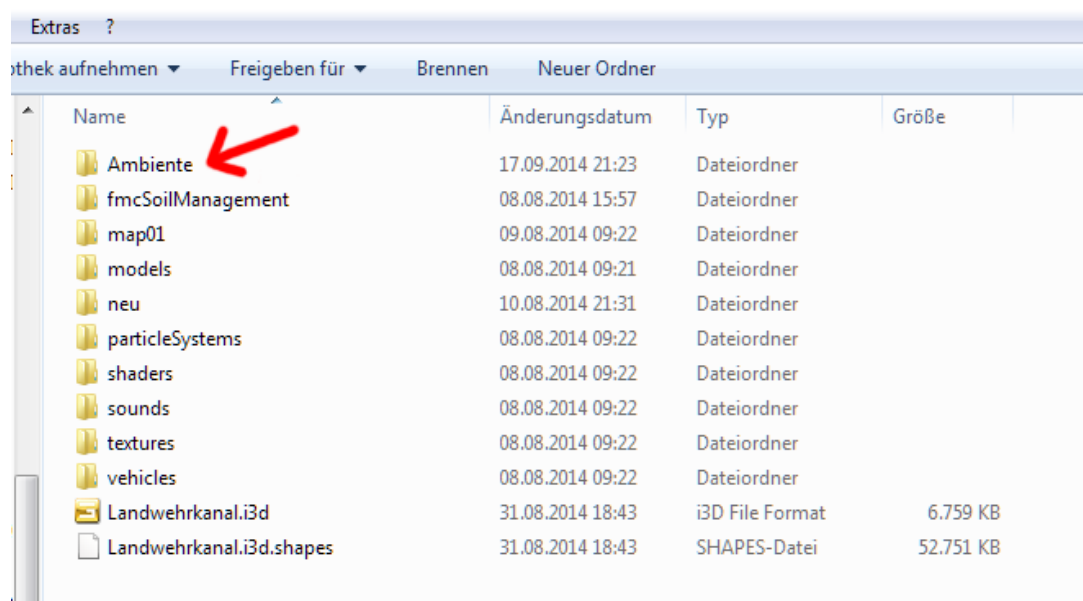
1 x Airport Sample / Speziell von meiner OGF Holloman Air Base zu finden auf der OGF USA Map

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.

ASP_Demo :

Für die Demo benutzt bitte die "[Landwehrkanal_Soil_Mod](#)" Map sie bietet alle Details die man für eine Demo braucht. Den Ordner "Ambiente" einfach in den "map" Ordner kopieren, siehe Screen :



In der Demo wurden die Effekte bereits auf der Map platziert Sägewerk, Mühle, Werkstatt, Schlachtereie u.s.w habe ich mit den Soundeffekten zu Demozwecken versehen um die Möglichkeiten zu zeigen die man damit hat. Einfach die ASP_Demo in die Map importieren.

Die Demo dient nur zur Vorführung im Editor, ich habe die Effekte nicht für's Spiel angepasst und getestet. Zu dem sollte man für die Demo, die **Visibility** bei folgenden Transformgroups **entfernen** :

- **sound**
- Leben / **Flugzeug**
- Szenerie / Verkaufsstellen / Zuckerfabrik / **Sounds**

Ich habe die Original Sounds der Zuckerfabrik zu Ambient hinzugefügt um's einfacher zu machen. Der Original Sound ist leider etwas zu laut. Die Demo sollte euch einen guten Überblick verschaffen was mit dem Soundpack alles möglich ist.

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.
- 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 & den Airport Sample würde ich über die SampleModMap.xml einbinden es ist zumindest die eleganteste Art. Das Volume habe ich dabei auf 0.9 gesetzt, da meine Sounds etwas leiser sind.

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 Credits wäre aber nicht schlecht.