

## SoundTool Einstellungen Sound - Sound Tool

### Einstellungen Sound - Sound Tool

ID: 0  Global  Include for MAIN.SFX

Name: LARA\_FEET

Volume: 44 % Randomize: pitch  volume

Pitch: 15 % Disable 3D positioning

Range: 10 blocks Mode: None

Chance: 100 % Play in any case

+ Add new Browse... Delete

Sample name	Found in directory
foot01.wav	
foot02.wav	
foot03.wav	
foot04.wav	

n haben, finden wir im

#### ID

Nummer des Sounds in der Liste (siehe Sounds.txt)

#### Global

Hier können wir ein Häkchen setzen oder entfernen.

Global entspricht dem alten #g in der Sounds.txt. Der Sound ist in jedem Level vorhanden.

#### Include for Main.sfx

Hier können wir ein Häkchen setzen oder entfernen.

Dieser Sound wird dann in die Main.sfx für ein TR2 oder TR3 Level gesetzt.

#### Name

Name des Sounds, der auch so in der Sounds.txt steht.



### **Copy all settings and samples into the clipboard**

Alle Einstellungen und Zuweisungen der Samples werden in die Zwischenablage kopiert.

### **Paste all settings and samples from the clipboard. (Must have been copied before.)**

Alle vorher kopierten Einstellungen und Zuweisungen der Samples werden bei einem anderen Sound eingefügt.

### **Reset to defaults**

Zurücksetzen auf die zu diesem Sound eingestellten Standards

### **Volume**

Angabe der Lautstärke in Prozent

### **Pitch**

Angabe der Tonhöhe in Prozent

### **Range (...blocks)**

Angabe der Blockweite, in welcher der Sound zu hören ist.

### **Chance:**

Angabe in Prozent, wann der Sound abgespielt werden soll. (100% wird jedesmal abgespielt. Weniger Prozent bedeutet, er wird nur ab und zu abgespielt.)

### **Randomize**

Häcken setzen oder entfernen bei

### **pitch**

Tonhöhe verändert sich bei jedem erneuten Abspielen leicht um ca. 10%.

### **volume**

Lautstärke verändert sich bei jedem erneuten Abspielen leicht um ca. 12%.

### **Disable 3D positioning**

3D Sound für die Umgebung wird de- oder aktiviert.

### **Mode**

Folgenden Modus setzen:

### **None**

Nichts wird verändert.

**One shot wait**

Ignore if already playing.

**One shot rewind**

Rewind if already playing.

**Loop**

Sound wird immer abgespielt. (Beispiel. Waterfall\_Loop)

**Add new**

Neue .wav Datei zuordnen

**Browse**

Ordner nach .wav Dateien durchsuchen.

**Delete**

.wav Dateien löschen.

**Sample name**

Name der .wav Datei

**Found in directory**

Verzeichnis, indem sich die .wav Datei befindet. (Standarmäßig im Sound\Samples Ordner)

Tomb Editor	
Tomb Editor Version	1.3.2