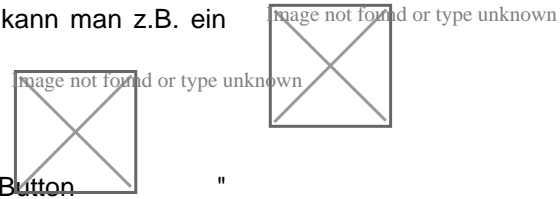


TE Sound source

Im [Tomb Editor](#) kann man auch "Samples" im Level platzieren. Dadurch kann man z.B. ein Static mit Wasserfall ein entsprechenden Sound verpassen.



Um einen Sound source zu platzieren einfach auf den "Sound source Button"

klicken. Nun einfach auf das Square klicken, auf welches dieses Sound source platziert werden soll. Anschließend wird dieser im [Tomb Editor](#) als gelber Würfel dargestellt.

Nun einfach doppelt darauf klicken, oder einmal und "O" auf der Tastatur klicken um das Einstellungen Menü zu öffnen.

Nun habt ihr eine Liste der Samples welche im LE enthalten sind, wenn einer dem WAD nicht zugeordnet ist, kann es sein, dass dieser nicht abgespielt werden kann.

Wenn ihr ein Sound ausgewählt habt, könnt ihr dieses mit einem klicke auf den "Play sound Button"



" abspielen. Bei "Play mode" könnt ihr auswählen wann der Sound abgespielt werden soll "Always - Immer", "Only when flipmaps are off - Wenn der FlipMap Raum ausgeschaltet ist", "Only when flipmaps are on - Wenn der FlipMap Raum angeschaltet ist" und "Auto-decide based on room type - Automatische Entscheidung auf dem Raum Typ (Normal, Wasser, Quicksand, Rain, Snow".