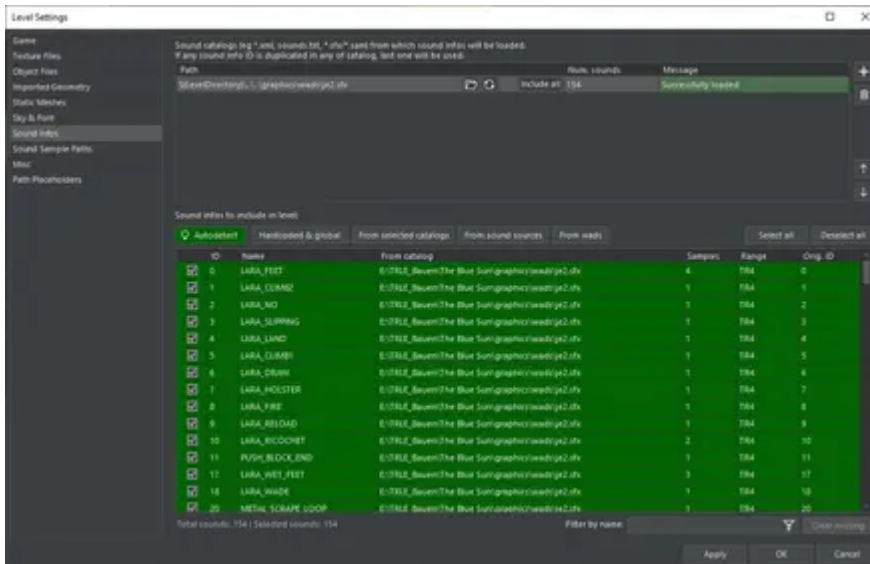


## TE 07 - Level Einstellung - Sound Infos



Die Einstellung "Sound Infos" funktioniert so gesehen natürlich nur, wenn unter dem Menüpunkt "Sound Sample Path" die Einstellungen richtig gesetzt wurden. Näheres dazu unter dem Punkt "07 - Level Einstellung - Sound Sample Path".

Aber widmen wir uns jetzt erst mal der Funktion "Sound Infos". Unter dem Punkt "Path" wird als erstes die .sfx oder .xml des WADs ausgewählt. Dort werden die Informationen der Samples gespeichert, also welche Samples verwendet wurden, und die Einstellungen

dazu.

Hier am besten immer nach WAD Änderungen eine [Soundkonvertierung](#) machen. Dadurch werden die Samples genutzt, welche man auch benötigt und es fehlen somit auch keine Samples.

Wenn eine "aktuelle" Sound Basis Datei (.xml, sound.txt, .sam/.sfx) geladen ist, kann man einfach auf "Autodetect" wählen. Dadurch wird entsprechend das ausgewählt was auch in der Sound Basis Datei benutzt wird.

Ansonsten kann auch die anderen Einstellungen benutzt werden "Hardcoded & Global", "From selected catalog".... Aber "Autodetected" ist hier natürlich die passende Wahl.