

Произвольные звуки

Практически все брашевые объекты, издающие какие-либо звуки, имеют настройки, позволяющие заменить эти звуки. В классической реализации Half-Life левел-дизайнер мог лишь выбрать соответствующий тому или иному звуку номер пресета, причём путь к самому звуку был жёстко прописан внутри игрового кода. [XashXT](#) позволяет указать путь к новому звуку прямо в том же самом поле, где вы обычно ставите номер пресета. Для этого просто отключите Smart Edit у вашего Valve Hammer Editor и впишите новый звук в данное поле (обычно эти поля называются **movesnd** и **stopsnd** для большинства брашевых энтить).

Для говорящих монстров вы можете вписать начальный префикс всех предложений в особое поле **SpeakAs**, которое, вероятно, знакомо вам еще по Spirit of Half-Life. Под начальным префиксом имеется в виду префикс, с которого начинаются все предложения для данного монстра. Так, например, для Барни это *BA*, а для учёного — *SC*.

Ограничения системы

Нельзя переопределять предложения у дверей и кнопок в полях *unlocked_sentence* и *locked_sentence*. Однако вы можете вписывать имена предложений непосредственно в поля *unlocked_sound* и *locked_sound*. Также нельзя переопределить звук ошибки у **func_trackchange** и **func_trackautochange**.

From:
<http://xash3d.ru/> Xash3D
Permissions: info:
<http://xash3d.ru/info.php?id=about>
Last update: 2013/09/14 14:41

