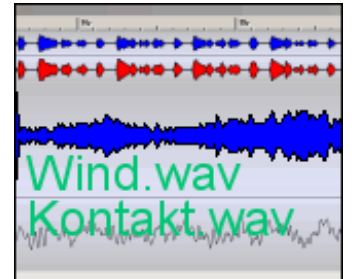


Abwechslung bei Sound

Stundenlang die selben Hintergrundgeräusche beim Spiel? Das muss bei EEP5 nicht sein, Im Gegenteil, es lassen sich die Wind.wav Dateien durch eigene Dateien austauschen. Eine gewisse Geräuschkulisse im Hintergrund bringt durchaus eine schöne Atmosphäre ins Spiel. Ich meine, man sollte sich nicht allein auf Optik beschränken sondern die Pop-Radio-Müll geplagten Ohrchen ein bisschen mehr beachten und verwöhnen.

Dazu ist wie bei vielen anderen Anpassungen vorab die RESSOURCEN.PAK als Verzeichnisbaum zu integrieren und anschließend zu deaktivieren. Das geht bequem über das kostenlose Programm 'EEP-Resourcen überprüfen' (V1.5e) von Ernst Fasswald (vielen Dank an EF1!), was du auf www.seegras.at/eep unter Tools runterladen kannst.



1 Wind.wav

Die originale Wind.wav ist nur 13 Sekunden lang und auf Dauer wegen dem Gemäuer umheulenden Windgeräusch nicht jederzeit jedermanns Sache. Warum also nicht eigene Wind.wav basteln und jede Woche ein anderes in das Verzeichnis EEP5\Resources\Sounds\EEXP stellen?

Folgende Technische Daten sind bei der Wind.wav zu beachten:

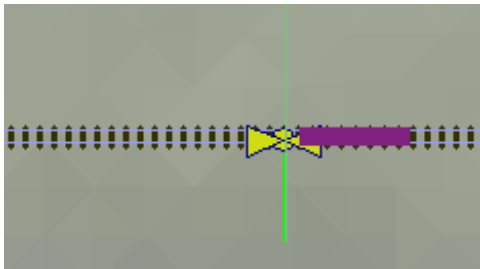
Wind.wav	44.100 Hz	16 Bit Mono	maximal 56 Sekunden	Pegelspitze -26 dB oder kleiner
-----------------	------------------	--------------------	----------------------------	--

Die originale Wind.wav beansprucht 1 MB Speicherplatz, eine von meinen eigenen 26 Sekunden langen wav-Dateien 2 MB. Beim Test (Framerate 61) ergab sich kein Unterschied durch die doppelt so große Datei.

2 Kontaktpunkt für Sound

Auch eigene Kontaktsounds sind auf diese Weise möglich. So hat mein Neffe ein paar Bahnhofsdurchsagen aufgesprochen, durch welche ich nun aus einiger Entfernung hören kann, dass z.B. auf einem Hauptgleis 2 ein Zug eintrifft. Die Kontaktsounds kommen in den Ordner EEP5\Resources\Sounds\KONTAKT.

Diese haben das selbe WAV-Format wie oben und können ebenso wie die Wind.wav maximal 56 Sekunden lang sein. Der Pegel sollte jedoch viel höher sein, also bei -1 oder 0 dB liegen.



laut: Kamera direkt über dem Kontaktpunkt

Günstiger wäre eine Verstärkung des Geräusches von Objekten, die gerade im Blickwinkel und nahe sind. Dagegen sollte eine Abschwächung stattfinden bei Klängen, die man nicht mit der Kamera sieht, auch wenn zufällig die Kamera direkt darüber ist. Es dürfte jedoch nicht leicht fallen, dafür eine passende Formel / Balance zu finden und so zu programmieren, dass alle zufrieden sind.

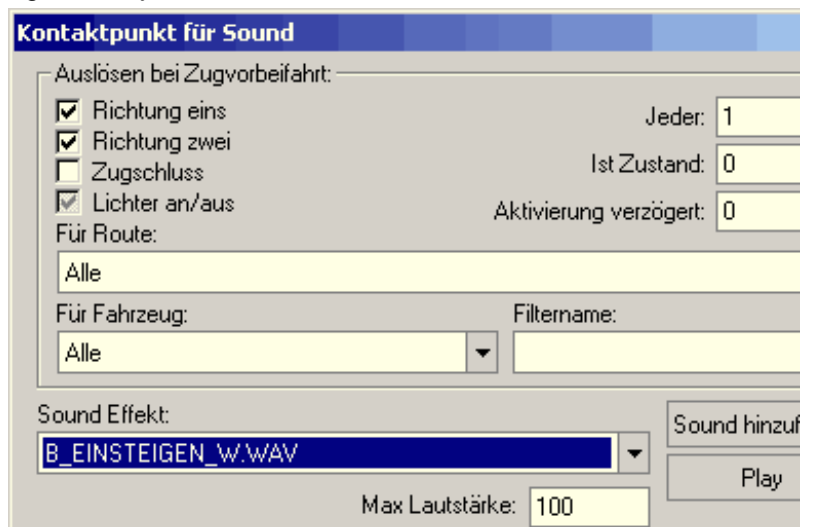
Originale EEPwav Datei verloren?

Bei Jürgen Wölfel gibt es eine FreeWare mit dem Namen "JW Pak-Viewer", mit dem man die EEP5\RESSOURCEN.PAK öffnen und Dateien daraus extrahieren kann (deaktiviert heißt sie RESSOURCEN.PA-), falls man versehentlich Dateien überschrieben hat und man die jeweilige Original-EEP-Datei wiederhaben möchte.

JW Pak-Viewer (1.03 - 2006-09-15) <http://jwit.net/eep>

Meine Messungen zeigen, dass in EEP mehr als Max Lautstärke: 100 nichts bringen, obwohl man in das Feld 9999 eintragen kann. Werte zwischen 50 und 110 sind daher aus meiner Sicht geeignet.

Der Kontaktklang wird um so lauter, je näher man sich mit der Kamera über dem Kontaktpunkt befindet. Das ist manchmal irritierend, da man das klingende Objekt nicht sieht sondern etwas anderes im Blickfeld hat.



oberhalb von Max Lautstärke: 100 tut sich fast nichts mehr