

19. Von Hundegebell und Glockenklängen...

Einen besonderen Reiz auf den Anlagen üben die Sounds und Geräusche aus, die die Sache erst lebendig erscheinen lassen. Nun sind zwar schon recht viele Sounds gleich von Anfang mit dabei (ich denke da an die Fahrgeräusche des Rollmaterials oder an Betriebsgeräusche ausgewählter Immobilien), bei denen man keinen Kontaktpunkt extra setzen muß. Sie sind halt immer da. Aber es gibt noch eine Fülle von Sounds, die man in seiner Anlage integrieren kann und die so das Geschehen plastischer gestalten.

Ihr kennt den Spruch: "Das Auge ißt mit" und im übertragenen Sinne könnte man für unsere Anlagen sagen: "Das Ohr spielt mit".

Und mit diesen "Extra-Sounds" wollen wir uns mal etwas näher beschäftigen.

Zuerst natürlich die Frage: Wo, in Herrgotts Namen, finde ich die vielen Sound-Dateien auf meinem Rechner? Machen wir uns auf die Suche...

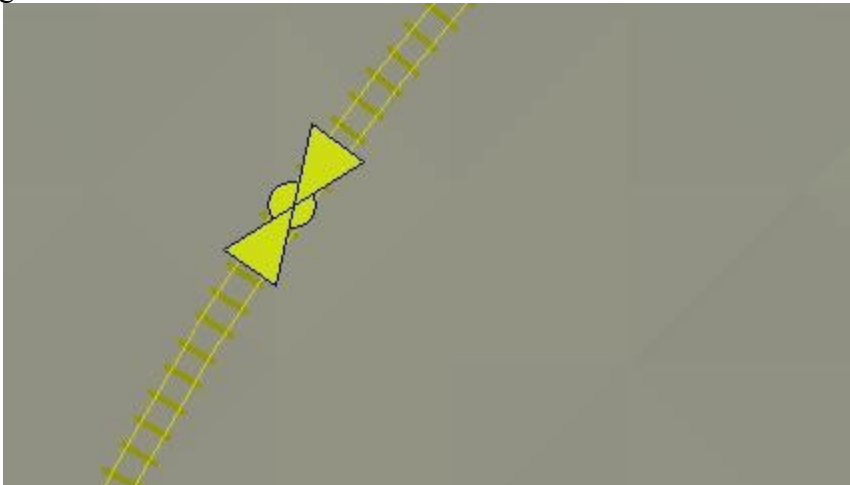
Am ehesten vermutet man sie im EEP-Ordner. Richtig. Dort unter <Ressourcen><Sounds> stehen dann die Sound-Dateien und dazu noch unter Umständen einige Unterordner, welche auch spezielle Sounds enthalten können.



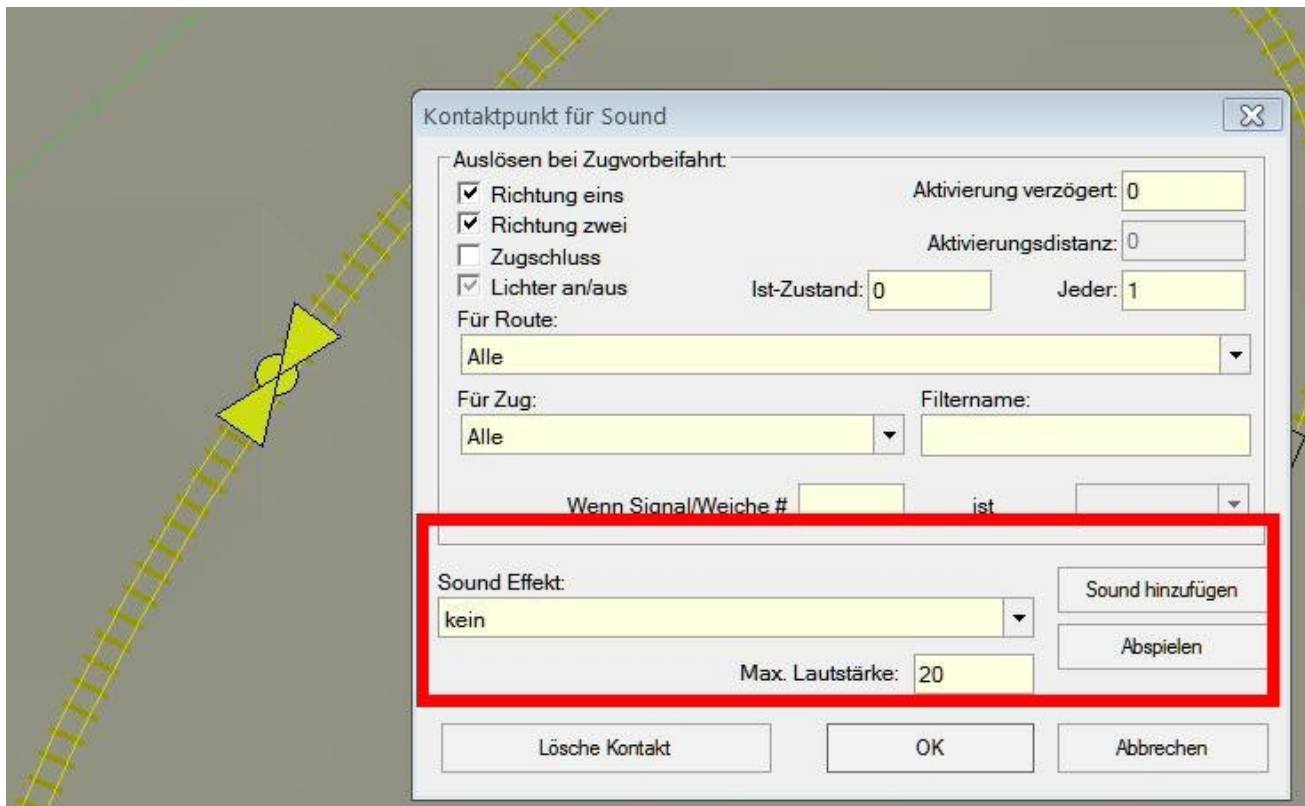
Von eurem Datei-Manager aus könnt ihr euch die verschiedenen Sounds ja mal anhören.

Und wie bekommt man nun die Klänge auf die Anlage?

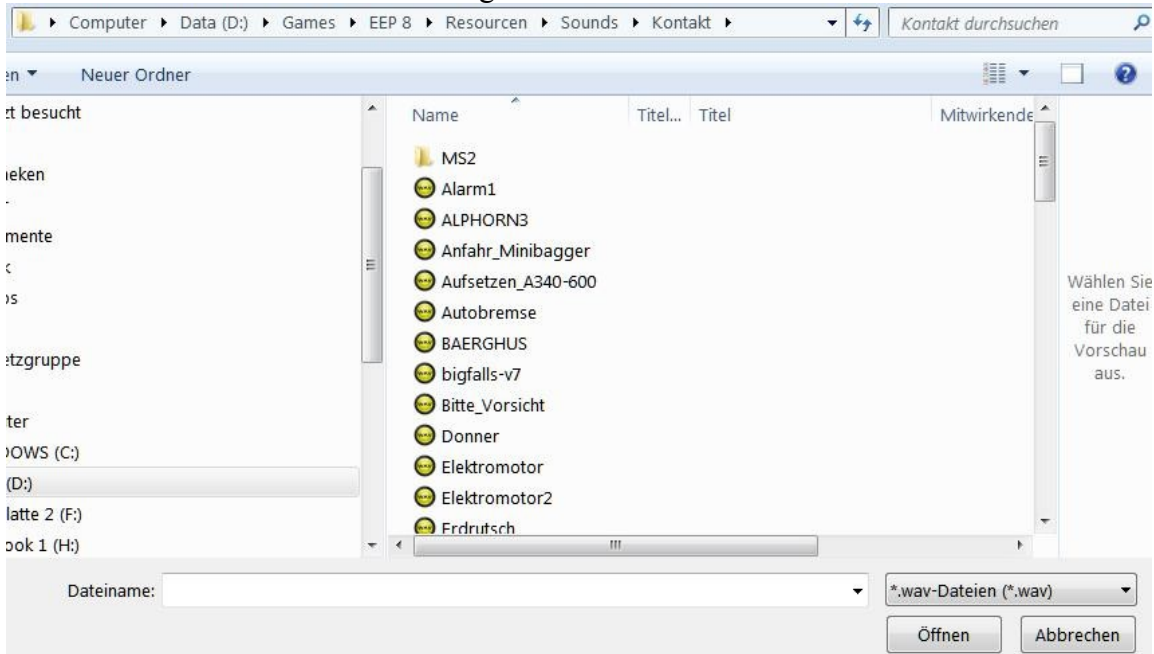
Im 2D-Editor wählen wir den Layer "Signalsystem" und bei "Kontaktpunkt für..." die Signalart "Sound". Nun können wir an beliebiger Stelle eines Fahrweges einen Soundkontaktpunkt setzen. Er hat die Farbe gelb.



Wir öffnen mit der rechten Mousetaste das Eigenschaftsfenster und können, außer den üblichen Kontaktpunkteinstellungen, auch einen Sound auswählen, der im EEP-Soundordner aufgeführt ist.



Dazu klicken wir auf "Sound hinzufügen". Es erscheint dieses Fenster:



Dort suchen wir uns den gewünschten Sound aus und klicken auf "Öffnen".

Der Wert für die Lautstärke ist editierbar. Voreingestellt ist "20". Das ist im Grunde nicht die Lautstärke des Klanges, sondern die Reichweite, bis wie weit dieser Klang auf der Anlage zu hören sein wird.

Ein Beispiel: Stelle ich für den Sound "Hundegebell" den Wert auf 500, dann höre ich den auch noch am anderen Ende der Anlage, obwohl dort weit und breit kein Viech zu sehen ist.

Ansonsten kann man die Soundkontaktpunkte wie jeden anderen KP auch verwenden, also auch in einen Schaltkreis integrieren, damit zum Beispiel das Horn der Fähre nur dann ertönt, wenn sie auch tatsächlich losfährt.