

Tutorial zum Einfügen, Entfernen oder Editieren von Sounddateien in Sudden Strike allgemein:

In diesem Tutorial möchte ich mal beschreiben, wie man vorgehen sollte, wenn man bestimmte Sounds in seiner bestehenden Sounddatei entfernen oder editieren möchte, und wie man es anstellt, neue Sounds (z.B. aus einem anderen Mod) einzufügen.

Was wird dazu benötigt?

Man benötigt dazu gute Programme welche in übersichtlicher Form und verständlichem Umgang in der Lage sind die Daten aufzunehmen und zu verarbeiten (speichern). Es gibt seit geraumer Zeit einige Programme in verschiedenen Foren, deren Handhabung und Speichervermögen nicht gerade die besten Ergebnisse liefern. Wir verwenden hier am besten die beiden im Anhang befindlichen Programme, denn der Umgang mit denen ist meiner Erfahrung nach doch recht einfach, und bringt den gewünschten Erfolg.

Diese sind:

ss_sound.exe = dieses verwenden wir für das Extrahieren (Herauskopieren) der Sounddateien
ss_soundeditor = dieses verwenden wir für das Implementieren (Einfügen) der neuen Sounddateien

Weiterhin benötigen wir Quelldateien aus der die gewünschten Sounds herauskopiert werden können/sollen, und die entsprechenden Zieldateien.

Zur Erklärung:

Die Soundfiles befinden sich in den Dateien Sounds.hdr und Sounds.rus. Die Datei Sounds.hdr beinhaltet die sogenannten Header Informationen (reine Informationsdatei) für sämtliche in der Sounds.rus befindlichen Soundfiles. Das bedeutet, dass eine Sounds.rus Datei ohne die zugehörige Sounds.hdr Datei nicht geöffnet werden kann, und beim späteren Speichern einer veränderten Sounds.rus Datei wird auch die zugehörige Sounds.hdr Datei entsprechend verändert. Soviel erst einmal zu diesen beiden Dateien.

Um das ganze Vorgehen erklären zu können, benötigen wir erst einmal ein Beispiel:

Ich möchte z.B. aus dem TGM-Mod bestimmte Sounds herausnehmen, und diese in mein SSRW Game einfügen. Dazu sollte man aber auch konkrete Vorstellungen haben was man eigentlich sucht.

Auch hier gibt es wieder zwei Möglichkeiten:

Möglichkeit 1 → man weiß wie das gesuchte Soundfile benannt ist, und sucht gezielt danach, oder

Möglichkeit 2 → man durchstöbert die Sounds.rus bis man gefunden hat was einem gefällt.

Wie bekomme ich nun den Namen eines **bestimmten** Soundfiles heraus?

Dazu muss man auch erst einmal wissen, wo kann man die (ich sag mal) Verweise auf die Soundfiles finden, und in welchen Ordnern und/oder Dateien finde ich diese.

In der desc_common/MISC findet man einige Dateien (auf Nationen bezogen), in denen genau aufgelistet ist welcher Sound von welcher Einheit (tank, soldier, pilot etc.) bei welcher Aktion verwendet werden soll. (ganz rechts in der Liste stehen die Soundfiles, welche auch in der Sounds.rus enthalten sind) Diese Datei ist sehr wichtig, da jede unserer Einheiten innerhalb der Spiel-Engine ständig auf diese Datei zugreift, weiter unten mehr dazu!

Nun, in der desc_common/UNITS befinden sich ja bekanntlich die einzelnen units Dateien für jede im Spiel befindliche Einheit. Öffnet man nun mit dem Editor eine solche units Datei, dann findet man dort verschiedene Sound-Einträge, die da wie folgt lauten:
Alle fett rot markierten sind die Soundfiles!

Fahrzeuge(alle beweglichen und/oder schussfähigen Einheiten):

Idlesnd_move **_benzin_move8** 0.25 perm 0 0
Idlesnd_idle **tractor_idle** 0.25 perm 0 0
Movesmokesound **tank_vyhlop**
Idlesnd_fixmost **construct**
Idlesnd_buildez **construct**
Idlesnd_buildpont **construct**
Idlesnd_reload **reload**
Shot1_sound **_m2_vistr** 0.3 perm 0 1
Shot1_endburstsound **gilse** 0.3 perm 0 1
Shot2_sound **_m60_fire** 0.3 perm 0 1
Shot2_endburstsound **none** 0.3 perm 0 1

Flugzeuge (in Bezug auf die entsprechende units-Datei im Ordner desc_common/AVIA):

Fallsound **an_falling** 0.3 perm 0 1
Idlesound **an_fly** 0.3 perm 0 1
Shot_grn_sound **m60** 0.3 perm 0 1
Shot_grn_endburstsound **gilse** 0.3 perm 0 1
Shot_air_sound **avia_hmg** 0.3 perm 0 1

Flugzeuge (in Bezug auf die entsprechende units-Datei im Ordner desc_common/UNITS):

Idlesnd_move **an_ground** 0.25 perm 0 0
Idlesnd_idle **jet_idle1** 0.25 perm 0 0

Infanterie (auch Zivilisten und Tiere):

Shot1_sound **_m14_fire** 0.3 perm 0 1
Shot1_endburstsound **rifle_reload** 0.3 perm 0 1
Shot2_sound **none** 0.3 perm 0 1
Shot2_endburstsound **none** 0.3 perm 0 1
Idlesnd_move **chicken** 0.25 perm 0 0
Idlesnd_idle **none** 0.25 perm 0 0

Jede units-Datei hat auch den Eintrag **soundtype** (dahinter jeweils der Typ). Dieser Eintrag **soundtype** regelt das Zugreifen auf die o.g. Datei in der desc_common/MISC!!

Das war's erst einmal zu den Einträgen. Nun wird er Eine oder Andere sagen „schön... und was bedeutet das nun?!“

Hier nochmal eine Auflistung mit entsprechender (deutscher) Bedeutung:

Fahrzeuge:

Idlesnd_move = Fahrgeräusch
Idlesnd_idle = Motorgeräusch wenn Fahrzeug steht
Movesmokesound = Abgasgeräusch wenn Fahrzeug anfährt
Idlesnd_fixmost = Geräusch für Brücken reparieren
Idlesnd_buildez = Baugeräusch (EZ1, EZ2)
Idlesnd_buildpont = Geräusch für den Bau von Pontonbrücken
Idlesnd_reload = Geräusch beim Aufmunitionieren der Einheiten
Shot1_sound = Schussgeräusch Primärwaffe
Shot1_endburstsound = Nachlade oder Patronenhülsen-Auswurfgeräusch der Primärwaffe
Shot2_sound = Schussgeräusch Sekundärwaffe
Shot2_endburstsound = Nachlade oder Patronenhülsen-Auswurfgeräusch der Sekundärwaffe

Flugzeuge (im Ordner AVIA):

Fallsound = Absturzgeräusch
Idlesound = Fluggeräusch
Shot_grn_sound = Schussgeräusch auf Boden-Einheiten
Shot_grn_endburstsound = Nachlade oder Patronenhülsen-Auswurfgeräusch der Waffe
Shot_air_sound = Schussgeräusch auf Luft-Einheiten

Flugzeuge (im Ordner UNITS):

Idlesnd_move = Fahr/Startgeräusch der Flugzeuge am Boden
Idlesnd_idle = Standgeräusch (laufender Motor) am Boden

Infanterie:

Shot1_sound = Geräusch der Primärwaffe (z.B. Pistole, Gewehr oder Messer etc.)
Shot1_endburstsound = Nachlade/Endgeräusch der Primärwaffe
Shot2_sound = Geräusch der Sekundärwaffe (z.B. das werfen der Granaten Nicht die Explosion!!)
Shot2_endburstsound = Nachlade/Endgeräusch der Sekundärwaffe
Idlesnd_move = Geräusch beim Laufen
Idlesnd_idle = Geräusch im Stand

So, nun wissen wir erst einmal grob die wichtigsten Einträge, und vor allem deren Bedeutung.

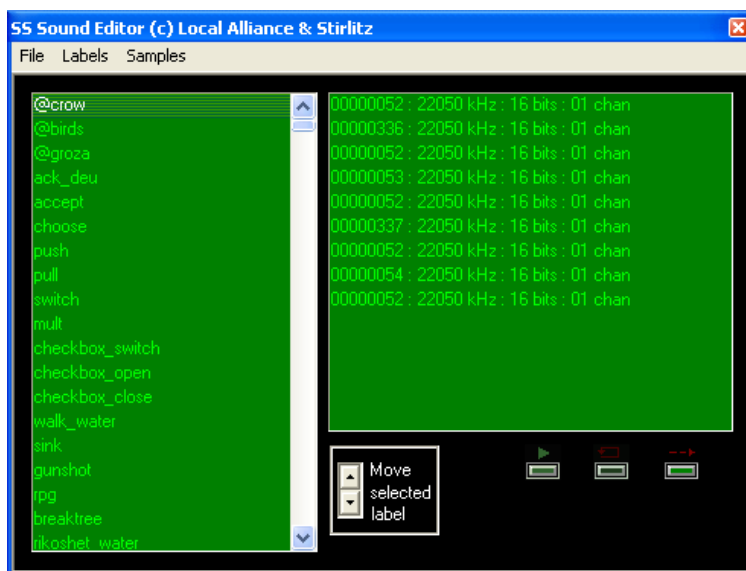
Dies sollte zur Einleitung, für unser eigentliches Vorhaben ausreichend sein. Wir wissen jetzt, wo wir die entsprechenden Sound-Einträge finden können, und welcher Art diese sind.

Kommen wir nun zum Auswählen/Aussuchen neuer Sounds welche wir dann später in unsere SSRW Sounddatei einfügen wollen.

Zuerst legen wir uns auf dem Desktop einen Ordner an, und nennen diesen z.B. OLDSOUNDS. In diesen kopieren wir uns das Tool SS_Sound.exe sowie die Sounds.hdr und Sounds.rus des Spiels von welchem wir die Sounds haben wollen.

Tipp: Manchmal können diese Sounddateien auch andere Namen tragen (bei TGM z.B. soundeu.hdr und soundeu.rus). Wie die Dateien heißen ist unwichtig. Wichtig ist die Endung *.hdr und *.rus, denn daran erkennen wir die Sounddateien.

Nachdem wir nun den Ordner angelegt und das Tool sowie die Dateien hineinkopiert haben können wir das Tool starten. Mit Klick auf File und Open werden wir aufgefordert unsere *.hdr Datei zu wählen. Nachdem dies geschehen ist haben wir folgendes Fenster vor Augen:



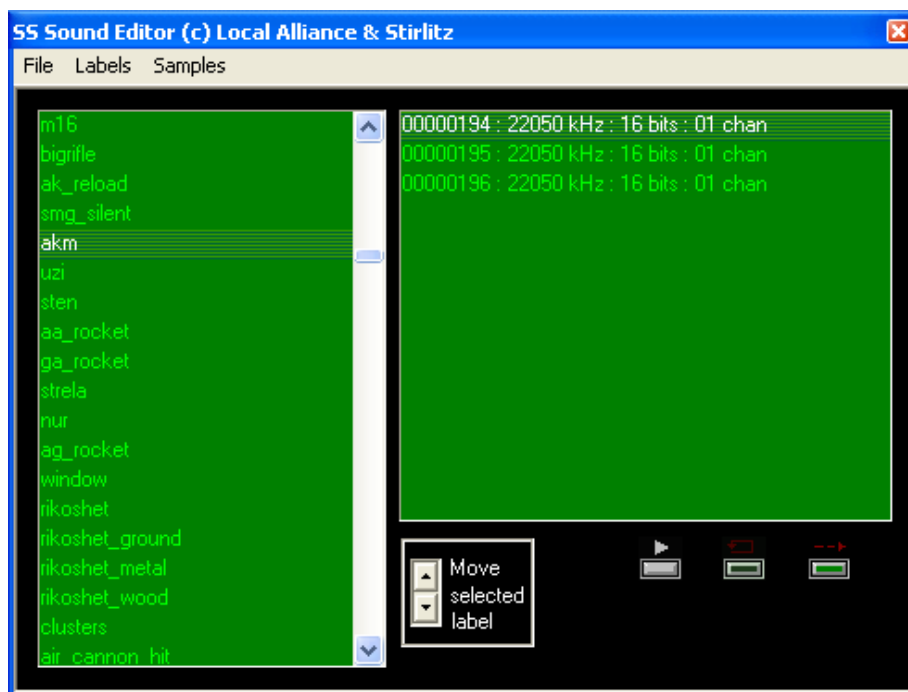
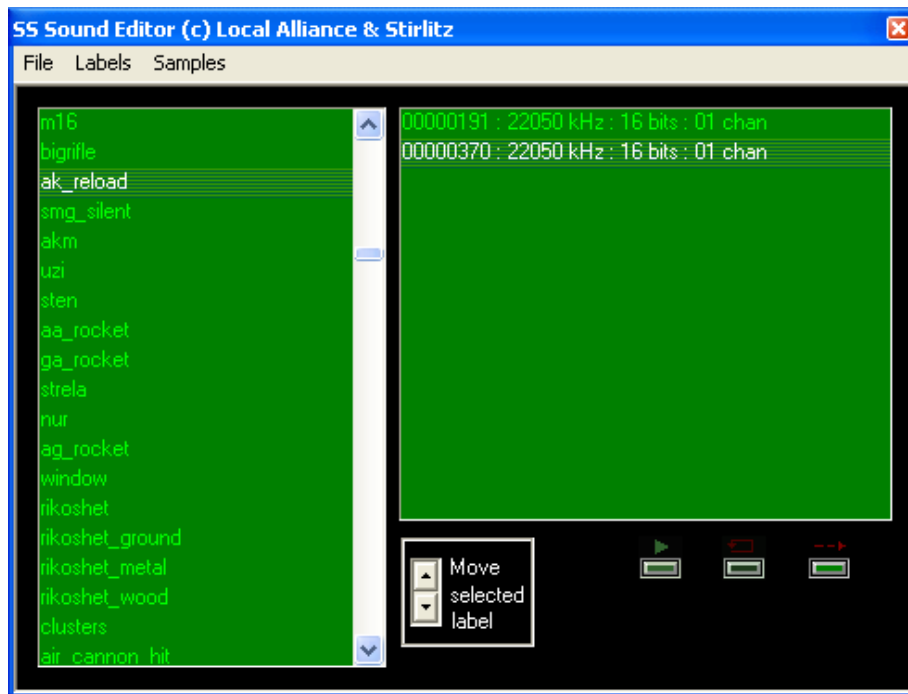
In der linken Spalte sehen wir nun sämtliche Sounddateien die in dieser Sounds.rus vorhanden sind. In der rechten Spalte sehen wir die einzelnen Soundfiles aus denen der eigentliche Sound zusammen gestellt ist, oder werden kann. Das mittlere Fenster (nur zur Erklärung) dient dazu, per Klick in der linken spalte angewählte Sounds nach oben oder nach unten zu verschieben. Ist aber für Unser Vorhaben nicht relevant.

Die drei Tastenfelder daneben bedeuten von links Play (abspielen); Endless (ständige Wiederholung ohne Stop) und All (alle in der rechten Spalte angezeigten Files werden nacheinander abgespielt)

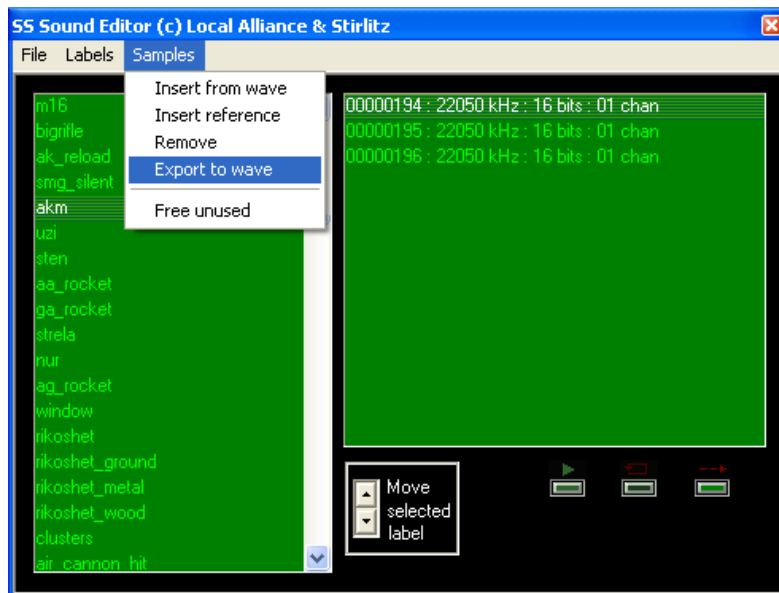
Im oben angezeigten Beispiel @crow verbergen sich ja nun 9 Soundfiles. Nun ja, diese werden von der Game-Engine nach dem Zufallsprinzip ausgehört.

Grundsätzlich! → Alle mit @ und \$ beginnenden Sounddateien werden vom Editor für das Erstellen von Maps und Missionen benötigt, und sollten von daher nicht gelöscht werden. Neue hinzufügen ist kein Problem.

Nehmen wir nun mal an, wir haben in unserem SSRW-Game eine neue Infanterieeinheit aus dem TGM-Mod eingefügt, welche über eine AK verfügt. Wir wissen bereits aus der units-Datei (siehe oben) dass die Soundfiles für Shot1_sound = akm, und für Shot1_endburstsound ak_reload heißen. Also sehen wir in der sounds.rus des TGM-Mods nach und finden diese Einträge:

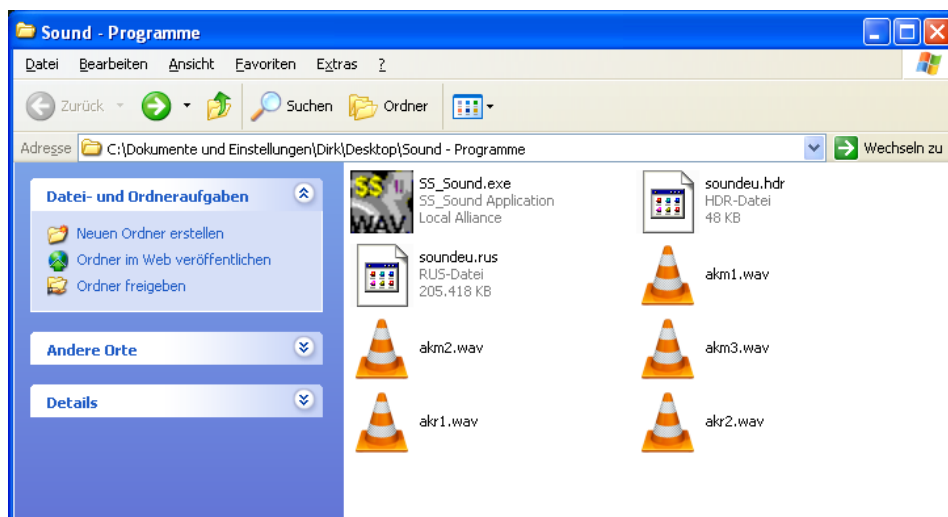


Jetzt kann ich jedes einzelne Soundfile anklicken, abhören ob es das passende ist, und abschließend exportieren. Dazu einfach das File anklicken, dann auf „Samples“ und „Export to wave“ klicken (siehe Screenshot)



Daraufhin öffnet sich ein Fenster in welchem man aufgefordert wird einen Dateinamen einzugeben. Dies kann ein x-beliebiger Name sein, nur so viel sei bedacht, man muss die Datei später wiederfinden. Die Datei wird dann im *.wav Format abgespeichert, und zwar in dem Ordner von dem aus wir das Tool gestartet haben (den wir angelegt hatten).

In unserem vorliegenden Fall habe ich die 3 akm files in akm1, akm2 und akm3 benannt, und die beiden ak_reload files in akr1 und akr2. Da diese alle im selben Ordner abgespeichert werden, kann man sie so leicht auseinanderhalten. (siehe screenshot)

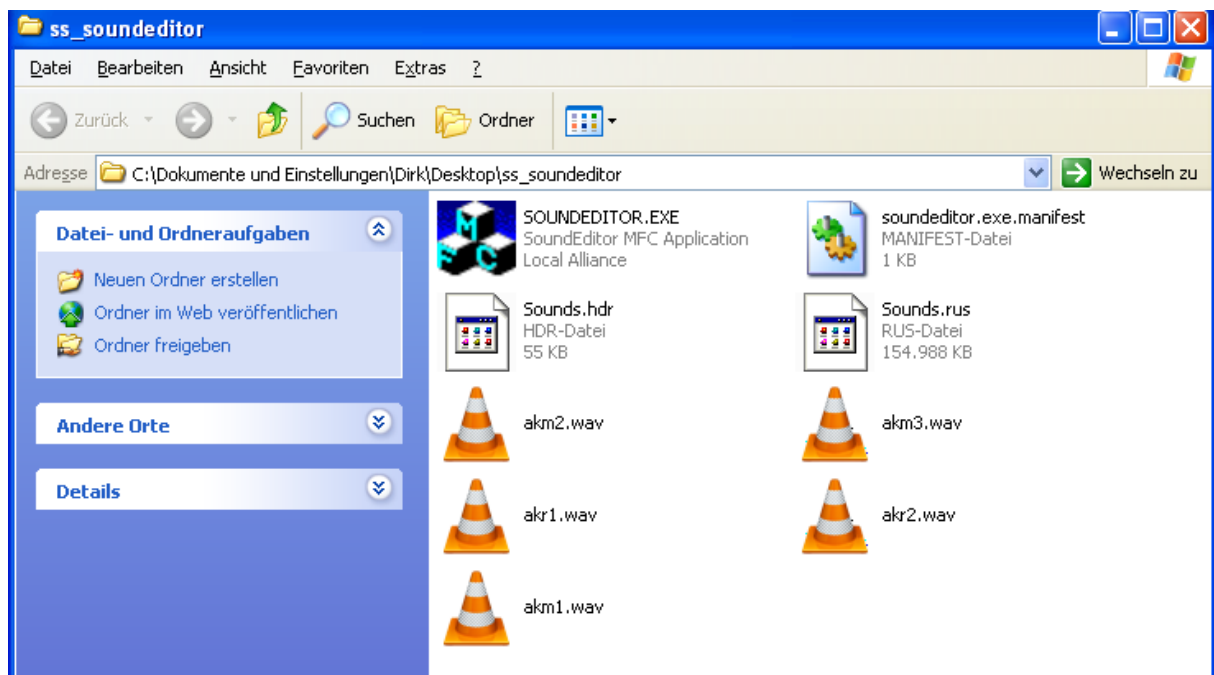


Dieses „Spielchen“ kann ich nun so lange weitermachen wie ich neue Sounds benötige. Aber für unser Beispiel soll es mal ausreichen.

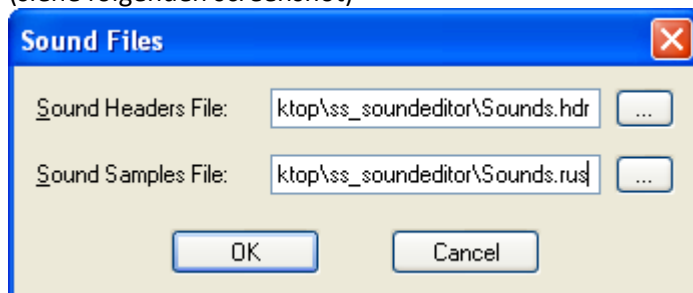
Wir haben nun unsere gewünschten Sound-Dateien im Wave Format vorliegen, und nun kann es ans Einfügen in unsere SSRW Sounds.rus + Sounds.hdr gehen.

Dazu legen wir uns wieder auf dem Desktop einen Ordner an, und nennen diesen NEWSOUNDS. In diesen Ordner kopieren wir uns die Dateien des anderen Sound-Tools die da heißen Soundeditor.exe und soundeditor.exe.manifest sowie die Sounds.rus und die Sounds.hdr aus unserem SSRW Game. Jetzt kopieren wir uns noch schnell die gerade gewonnenen *.wav Dateien für

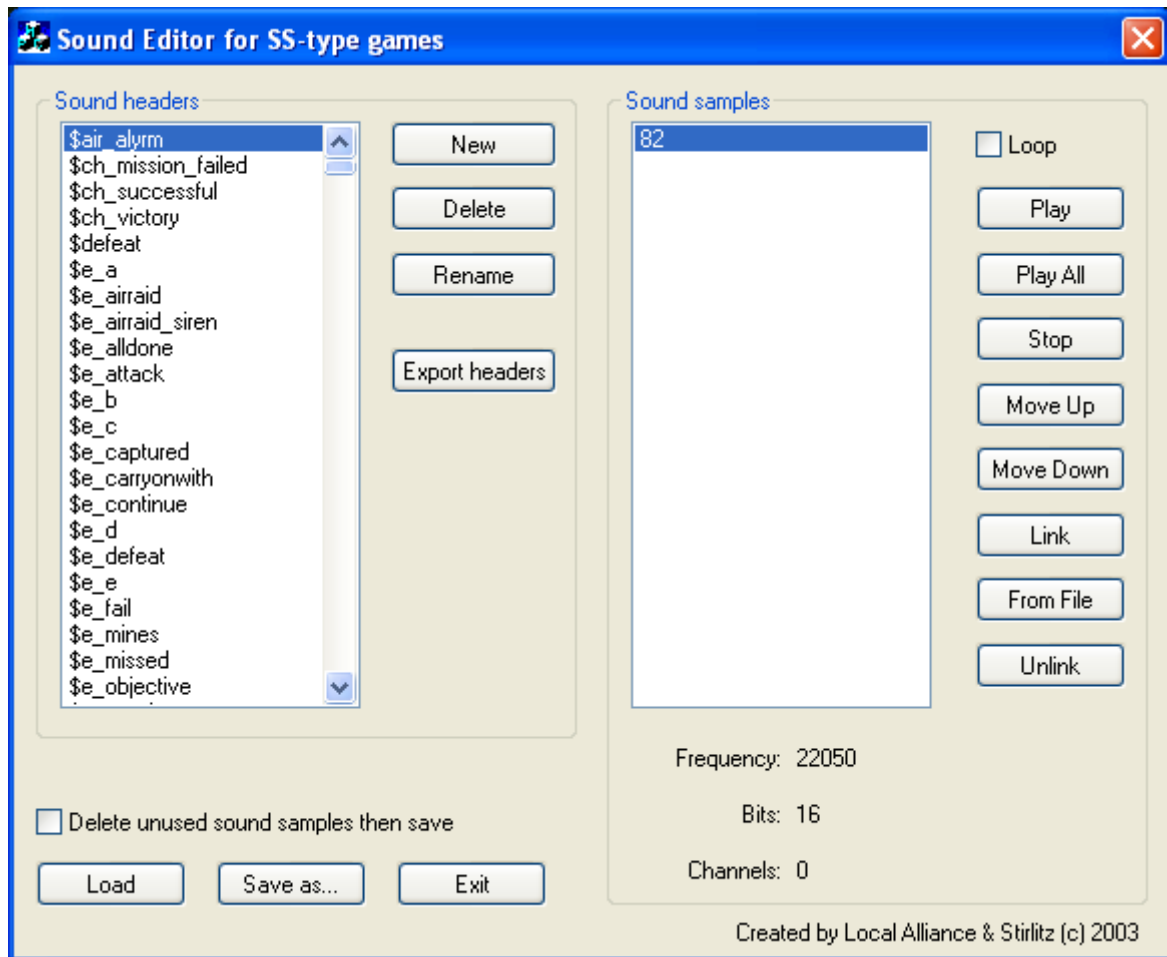
unsere AK hinein, und das Einfügen kann schon losgehen. (so in etwa sollte der neue Ordner jetzt aussehen)



Jetzt starten wir das Tool Soundeditor.exe, und laden unsere Sounds.hdr und Sounds.rus. (siehe folgenden screenshot)



So, nachdem wir dies nun getan haben öffnet sich folgendes Fenster:



Wie man sieht, sehr übersichtlich, und in der Handhabung relativ einfach.

In der linken Spalte sieht man nun alle in der Sounds.hdr (von SSRW) befindlichen Files. Die Schaltflächen in der Mitte beziehen sich ausschließlich auf die linke Spalte.

In der rechten Spalte sieht man die entsprechend zugeordneten Soundfiles, welche nummeriert dargestellt sind. Ganz rechts befinden sich einige Schaltflächen, bei denen ich nur auf die unteren 3 eingehen möchte, da sich die oberen von selbst erklären. (wobei Loop die Schaltfläche für ständiges wiederholen sein soll)

LINK → bedeutet hier so viel wie interne Datenbank, aus der man sich Soundfiles importieren kann. Bei Klick auf Link öffnet sich ebenfalls ein Fenster, in welchem (ebenfalls nur nummeriert) 1189 Soundfiles aufgelistet sind. Um dort nun den richtigen Sound zu finden, müsste man jedes einzelne abhören, deswegen die vorherige Arbeit mit dem gesonderten Tool.

FROM FILE → bedeutet so viel wie importiere von...

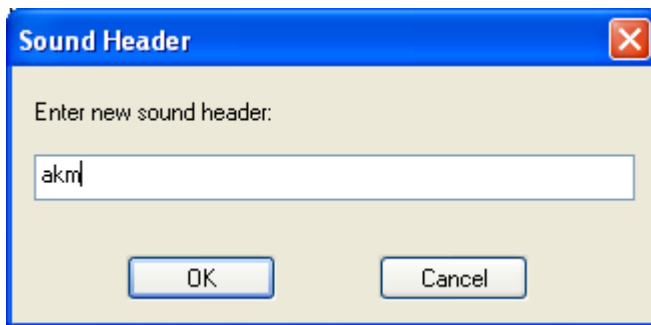
UNLINK → bedeutet, dass das angewählte Soundfile (aus der rechten Spalte) in die o.g. Datenbank exportiert wird.

Die unteren 3 Schaltflächen, denke ich, brauchen nicht weiter erklärt zu werden. Das Auswahl Kästchen über den 3 Schaltflächen (Delete unused sound samples then save) bedeutet, dass bei gesetztem Häkchen alle Nicht benutzten Soundheaders gelöscht, und anschließend gespeichert wird. Tipp: Wenn man noch weitere Sounds hinzufügen möchte, sollte das Häkchen nicht gesetzt werden, da diese „freien Slots“ für weitere neue Sounds verwendet werden können.

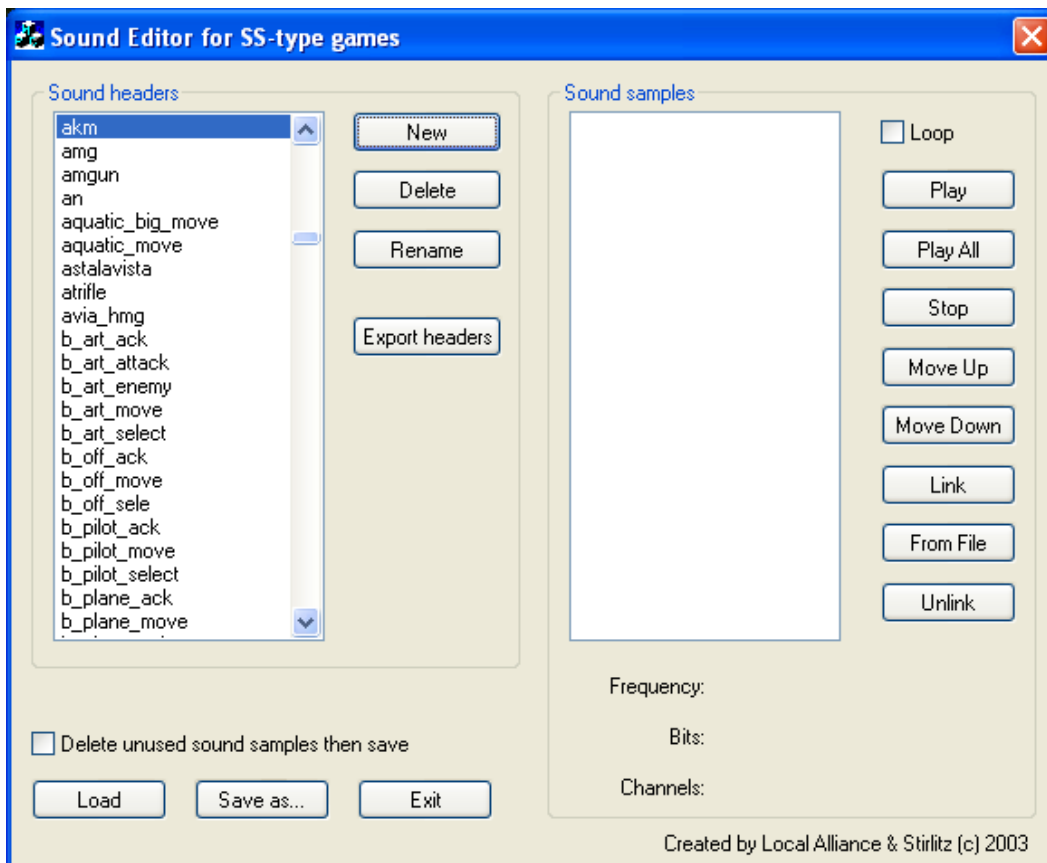
So, nun habe ich Euch gleich zwei Programme grob vorgestellt, und zugleich erklärt wie damit umgehen muss. Jetzt geht es aber wieder zurück zu unserem Vorhaben, welches jetzt relativ schnell fertig gestellt werden kann.

Mit Klick in der Mitte auf die Schaltfläche New öffnet sich ein Fenster für den neuen Soundnamen.

Ihr erinnert Euch noch, wir wollten ein Schussgeräusch für unsere AK haben der Name lautete akm. Also tragen wir auch hier den Namen akm ein, und OK. (s. Screenshot)

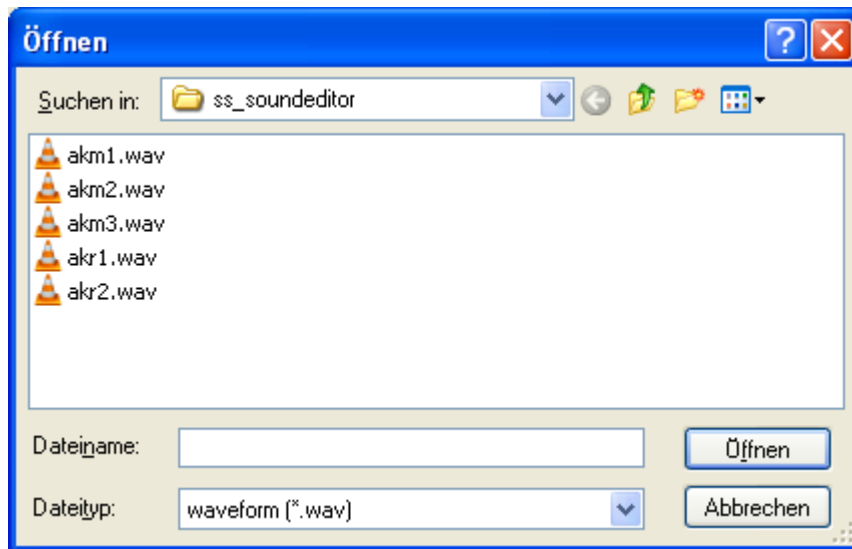


Die Liste im Soundheader ist alphabetisch geordnet (was einem auch die Suche nach bestimmten Files erheblich erleichtert), und deshalb landet unser neuer Eintrag an dieser Stelle:

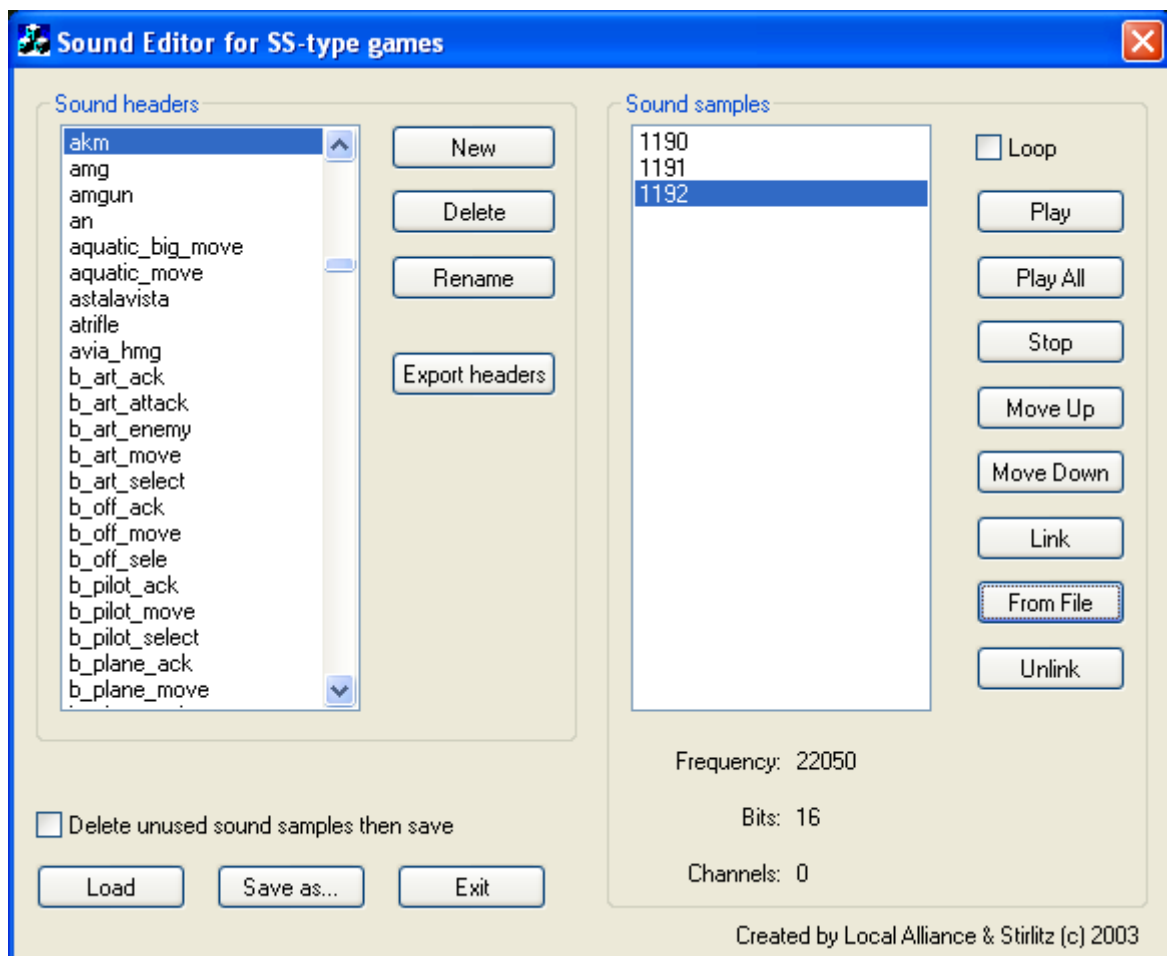


Nun, wie wir sehen, ist in der rechten Spalte noch nicht vorhanden. Das ändern wir jetzt im nächsten Schritt.

Jetzt markieren wir unseren „akm“ Eintrag durch Klick, und klicken ganz rechts auf die Schaltfläche FROM FILE. Da wir unsere neuen Soundfiles vorhin in den Stammordner (aus dem wir dieses Tool ja gestartet haben) kopiert haben, brauchen wir nicht nach den Dateien zu suchen, und haben diese gleich griffbereit:



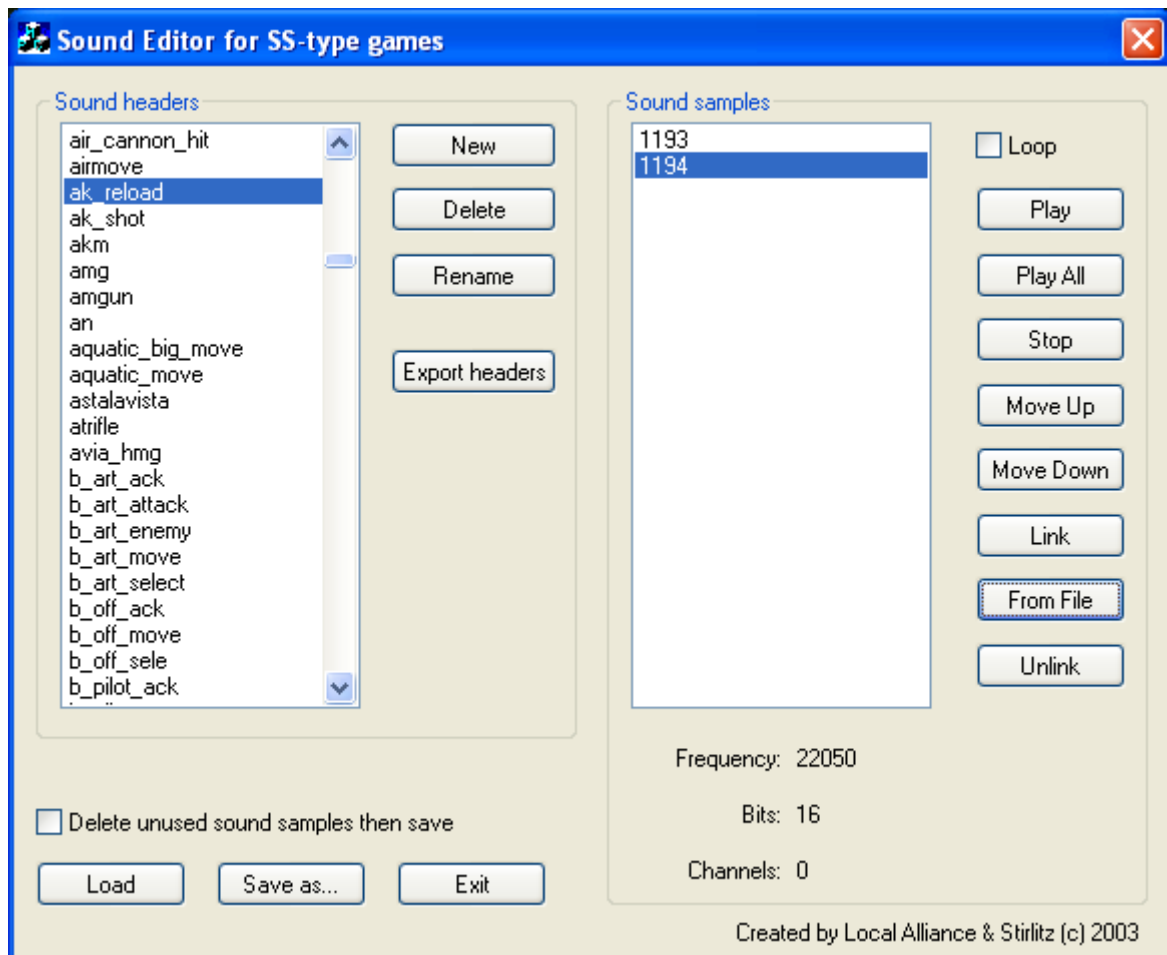
Also wählen wir jetzt akm1, und öffnen. Diese Schritte wiederholen wir, für akm2 und akm3. Nun sollte die rechte Spalte in unserem Soundtool so aussehen:



Wie man sieht, wurden die Namen jetzt ebenfalls durch Ziffern ersetzt, und (nur mal so nebenbei erwähnt) an die Anzahl der „Datenbank“ angepasst. Ihr erinnert Euch noch zum Punkt Schaltfläche LINK, da waren es noch 1189 Files. Das braucht uns aber jetzt nicht unbedingt zu interessieren.

Nun wiederholen wir die ganze Geschichte noch für ak_reload. Also auf New, neuen Soundheader namens ak_reload (oder anderen Namen, kann man halt bezeichnen wie man will) erstellen, dann

per Klick in der linken Spalte markieren, ganz rechts auf FROM FILE die beiden akr Dateien einfügen, und fertig. Dies sollte dann so aussehen:



So, jetzt noch das Ganze abspeichern, und fertig sind unsere neue Sounds.hdr und Sounds.rus für unser SSRW Game. Hier können wir jetzt z.B. Soldaten einsetzen, deren Schusswaffe den AK Shot_Sound benötigen.

Ich möchte hier nochmal ausdrücklich darauf hinweisen, dass dies nur Beispiele waren! Man kann mit diesen Tools jede!! Sounds.hdr und Sounds.rus aus jedem!! Sudden Strike Game editieren.

Vielleicht war es dem Einen oder Anderen zu kompliziert erklärt, aber keine Angst wenn man das zwei, dreimal gemacht hat ist es nur noch Routine.

Ich hoffe ich habe einigen geholfen.

Viel Spaß beim Modden!

Medevac

