

SOUND CHECK

version 1.24

von Jens Kaufmann
alias [TNG]JoNeS

=====

INHALT:

1. INSTALLATION
2. Trouble Shooting Guide
3. NUTZUNGSBEDINGUNGEN
4. HAFTUNGSAUSSCHLUSS
5. CREDITS
6. ANHANG A: checked files

1. INSTALLATION

=====

Metamod (<http://www.metamod.org>) muss auf dem Server installiert sein.
Jetzt braucht man lediglich die SC-Dateien anpassen und den cstrike Ordner per ftp auf den Server laden. Soundcheck muss natürlich in die plugins.ini von metamod eingetragen werden.
Wenn keine plugins.ini vorhanden ist, dann einfach eine neue Textdatei mit dem Namen im metamod Verzeichnis anlegen. Dort dann je nach Betriebssystem des Servers folgende Zeile eintragen:

(für Windows:)

win32 addons\soundcheck\dlls\soundcheck_mm.dll

(für Linux:)

linux addons/soundcheck/dlls/soundcheck_mm_i686.so

CHANGELOG.txt – hier findet man die Änderungen von SC in den einzelnen Versionen
sc_message.txt – hier kann man die Message in der Konsole anpassen
soundcheck.cfg – hier sollte man die sc_-Variablen setzen, weil diese nur einmalig beim Serverstart geladen werden.

2. Trouble Shooting Guide

=====

ist online zu finden unter: <http://web.g-cast.de/sc/>

3. NUTZUNGSBEDINGUNGEN

=====

§1

Ich gestatte die nicht-gewerbliche als auch die gewerbliche Nutzung. Soundcheck darf in seiner Form frei genutzt werden.

§2

Jegliche Veränderungen an den kompilierten Dateien von soundcheck sind untersagt und werden zur Anzeige gebracht.

§3

Den Vertrieb, also die direkte Verlinkung bzw. die Bereitstellung des Downloads des Tools, behalte ich dem Clan "The Next Generation" über die Homepage <http://www.tng-clan.de> vor. Als Link zu dem Tool kann auch <http://www.tng-clan.de/tools.php> angegeben werden.

§4

Sollten eine oder mehrere Paragraphen der Nutzungsbedingungen aus tatsächlichen oder rechtlichen Gründen unwirksam werden, so wird dadurch die Wirksamkeit der anderen Paragraphen nicht berührt.

§5

Änderungen der Nutzungsbedingungen sind vorbehalten. Die geltenden Nutzungsbedingungen können unter http://www.tng-clan.de/download/SOUNDCHECK_README.pdf eingesehen werden.

§6

Es gilt der Haftungsausschluss (siehe Absatz 4).

4. HAFTUNGSAUSSCHLUSS

=====

Der Nutzer des Tools verwendet dieses auf seine eigene Gefahr hin. Der Autor haftet nicht für von der Software verursachten Schäden aller Art, außer es kann ihm Vorsatz nachgewiesen werden.

5. CREDITS

=====

visit us:

[TNG] - The Next Generation
#tng-clan @ QuakeNet
<http://www.tng-clan.de>

greetingz to:

KfM, i-swat, mTw, MfY + alte-säcke

thx to: Tobias Oetzel <toebi@gameMe.de> & Thomas Goerz
Marcus Schlöder (alias ToT|VIPER)

6. ANHANG A: checked files

=====

(ich gebe keine Gewähr auf die Vollständigkeit)

/player/bhit_flesh-1.wav
/player/bhit_flesh-2.wav
/player/bhit_flesh-3.wav
/player/bhit_helmet-1.wav
/player/bhit_kevlar-1.wav
/player/headshot1.wav
/player/headshot2.wav
/player/headshot3.wav
/player/pl_dirt1.wav
/player/pl_dirt2.wav
/player/pl_dirt3.wav
/player/pl_dirt4.wav
/player/pl_duct1.wav
/player/pl_duct2.wav
/player/pl_duct3.wav
/player/pl_duct4.wav
/player/pl_fallpain2.wav

/player/pl_fallpain3.wav
/player/pl_grate1.wav
/player/pl_grate2.wav
/player/pl_grate3.wav
/player/pl_grate4.wav
/player/pl_jump1.wav
/player/pl_jump2.wav
/player/pl_jumpland2.wav
/player/pl_ladder1.wav
/player/pl_ladder2.wav
/player/pl_ladder3.wav
/player/pl_ladder4.wav
/player/pl_metal1.wav
/player/pl_metal2.wav
/player/pl_metal3.wav
/player/pl_metal4.wav
/player/pl_pain2.wav
/player/pl_pain4.wav
/player/pl_pain5.wav
/player/pl_pain6.wav
/player/pl_pain7.wav
/player/pl_shot1.wav
/player/pl_step1.wav
/player/pl_step2.wav
/player/pl_step3.wav
/player/pl_step4.wav
/player/pl_tile1.wav
/player/pl_tile2.wav
/player/pl_tile3.wav
/player/pl_tile4.wav
/player/pl_tile5.wav
/weapons/bolttdown.wav
/weapons/boltpull1.wav
/weapons/clipin1.wav
/weapons/clipout1.wav
/weapons/c4_disarm.wav
/weapons/flashbang-1.wav
/weapons/flashbang-2.wav
/weapons/generic_reload.wav
/weapons/grenade_hit1.wav
/weapons/grenade_hit2.wav
/weapons/grenade_hit3.wav
/weapons/he_bounce-1.wav
/weapons/headshot2.wav
/weapons/knife_deploy1.wav
/weapons/m4a1_silencer_off.wav
/weapons/m4a1_silencer_on.wav
/weapons/m4a1-1.wav
/weapons/usp_silencer_off.wav
/weapons/usp_silencer_on.wav
/weapons/zoom.wav
/weapons/dryfire_pistol.wav
/weapons/dryfire_rifle.wav

/sprites/eexplo.spr
/sprites/fexplo.spr
/sprites/fexplo1.spr
/sprites/muzzleflash1.spr
/sprites/muzzleflash2.spr
/sprites/muzzleflash3.spr
/sprites/muzzleflash4.spr
/sprites/radar320.spr
/sprites/radar640.spr
/sprites/grass_01.spr
/sprites/grass_03.spr

optional (playermodels):

/models/player/arctic/arctic.mdl
/models/player/gsg9/gsg9.mdl

/models/player/gign/gign.mdl
/models/player/guerilla/guerilla.mdl
/models/player/leet/leet.mdl
/models/player/sas/sas.mdl
/models/player/terror/terror.mdl
/models/player/urban/urban.mdl

optional (weapons):

/models/p_aug.mdl
/models/p_ak47.mdl
/models/p_awp.mdl
/models/w_c4.mdl
/models/p_c4.mdl
/models/p_deagle.mdl
/models/w_flashbang.mdl
/models/p_flashbang.mdl
/models/p_glock18.mdl
/models/w_hegrenade.mdl
/models/p_hegrenade.mdl
/models/p_knife.mdl
/models/p_m4a1.mdl
/models/p_mp5.mdl
/models/p_scout.mdl
/models/w_smokegrenade.mdl
/models/p_smokegrenade.mdl
/models/p_usp.mdl
/models/p_sg552.mdl
/models/p_famas.mdl
/models/p_galil.mdl

optional (wads):

/chateau.wad
/cs_cbble.wad
/cs_dust.wad
/cs_office.wad
/cstrike.wad
/de_aztec.wad
/de_storm.wad
/de_vegas.wad
/itsitaly.wad
/torntextures.wad/
/prodigy.wad
/halflife.wad
/liquids.wad
/xeno.wad