

# S O U N D C H E C K

version 0.60

von Jens Kaufmann  
alias [TNG]JoNeS

=====

INHALT:

1. INSTALLATION
2. FAQ
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 anzupassen und den cstrike Ordner per ftp auf den Server laden. Soundcheck muss natürlich in die metamod.ini eingetragen werden.

(Windows:)

win32            addons\soundcheck\dlls\soundcheck\_mm.dll

(Linux:)

linux            addons/soundcheck/dlls/soundcheck\_mm\_i386.so

CHANGELOG.txt – hier findet man die Änderungen von SC in den einzelnen Versionen  
sc\_message.txt – hier kann man die Begrüßungsmessage anpassen  
soundcheck.cfg – hier sollte man die sc\_-Variablen setzen, weil diese nur einmalig beim Serverstart geladen werden.

## 2. FAQ

=====

ist jetzt online zu finden unter: <http://www.tng-clan.de/faq.php> !

## 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](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, fairlight, plague, alte-säcke

thx to: Tobias Oetzel <[tobi@gameMe.de](mailto:tobi@gameMe.de)> & Thomas Goerz

### 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\_jump2land2.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

/sprites/eexplo.spr  
/sprites/fexplo.spr  
/sprites/fexplo1.spr  
/sprites/steam1.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/w\_aug.mdl  
/models/p\_aug.mdl  
/models/w\_ak47.mdl  
/models/p\_ak47.mdl  
/models/w\_awp.mdl  
/models/p\_awp.mdl  
/models/w\_backpack.mdl

/models/w\_c4.mdl  
/models/p\_c4.mdl  
/models/w\_deagle.mdl  
/models/p\_deagle.mdl  
/models/w\_flashbang.mdl  
/models/p\_flashbang.mdl  
/models/w\_glock18.mdl  
/models/p\_glock18.mdl  
/models/w\_hegrenade.mdl  
/models/p\_hegrenade.mdl  
/models/w\_knife.mdl  
/models/p\_knife.mdl  
/models/w\_m4a1.mdl  
/models/p\_m4a1.mdl  
/models/w\_mp5.mdl  
/models/p\_mp5.mdl  
/models/w\_scout.mdl  
/models/p\_scout.mdl  
/models/w\_smokegrenade.mdl  
/models/p\_smokegrenade.mdl  
/models/w\_usp.mdl  
/models/p\_usp.mdl  
/models/w\_sg552.mdl  
/models/p\_sg552.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  
/jos.wad  
/prodigy.wad  
/torntextures.wad