

MANUAL COMO AÑADIR SONIDOS A MUSHCLIENT

1. INTRODUCCIÓN

Este manual pretende enseñar a personas invidentes que usan MushClient para jugar a Reinos de Leyenda como añadir tus propios sonidos que suenan con determinado mensaje, comenzando de lo básico hasta algo más complejo. Para ello, haremos uso de los triggers.

1.1. ¿QUÉ ES UN TRIGGER?

Un trigger es un comando que se ejecuta automáticamente cuando aparece determinado texto. Sin embargo, esto está **PROHIBIDO** en Reinos de Leyenda pero nosotros lo usaremos no para ejecutar comandos, sino incluir sonidos.

2. AÑADIENDO SONIDOS

Existen dos formas de incluir sonidos en un trigger, no obstante, solo vamos a explicar la más fácil que no requiere conocimientos de programación. Lo primero que debemos saber es que el formato del sonido ha de estar en .wav.

2.1. AÑADIENDO MI PRIMER SONIDO

Lo primero es saber a qué frase le queremos poner el sonido y buscar el sonido a dicha frase (ver punto 4).

En nuestro ejemplo vamos a usar la frase "Finalmente logras colocarte y te escondes perfectamente."

Así cada vez que nos escondamos y tenga éxito la habilidad se ejecuta el sonido indicado.

2.1.1. PASOS

- a. Localizar la frase en el output y copiarla. En nuestro ejemplo, ejecutamos la habilidad esconderse y finalizada esta con éxito, seleccionamos y copiamos la frase de la forma que más nos guste (por ejemplo control+c).
- b. Abrimos la configuración de trigger. Para ello, pulsamos alt y nos desplazamos hasta la opción game, a continuación a configure y por último a trigger. Si queremos ir más rápidos podemos usar el atajo de teclado control+shift+8.
- c. Tabulamos hasta el botón add, o usamos el atajo de teclado alt+a.
- d. Se nos abre un diálogo con varias opciones y varios cuadros de texto, de los cuales, de momento solo nos interesa el primer cuadro que es donde nos encontramos al darle al botón del paso previo.
- e. Pegamos la frase del primer paso (por ejemplo con control+v).
- f. Tabulamos hasta la opción browse, o usamos el atajo de teclado alt+b.

- g. Se nos abre otro cuadro de diálogo en el que buscamos el sonido deseado y pulsamos enter.
- h. Tabulamos hasta OK y cerramos la configuración de trigger dándole a aceptar.
- i. Guardamos la configuración pulsando alt, luego en fail y después en save world details o pulsando el atajo de teclado control+s.

2.2. SONIDO CON TEXTO VARIABLE

En nuestro ejemplo anterior añadimos un sonido a un determinado texto, pero ¿cómo añadimos un mismo sonido cuya frase varía?

En este ejemplo vamos a usar la frase "Comienzas a ponerte tu Amuleto de Voluntad." La frase varía en función del nombre de la pieza, así mismo para un "Aro de Yowyn" sería "Comienzas a ponerte tu Aro de Yowyn."

Observamos que solo cambia el texto del final, siendo este el nombre equipado.

Del mismo modo, seguimos los mismos pasos descritos más arriba cambiando ligeramente la frase. Usamos como comodín un asterisco (*) al texto variable, es decir, nos queda la frase "Comienzas a ponerte tu *".

Usando este comodín podemos hacer trigger de sonidos mucho más versátiles ya que en la mayoría de casos no son textos estáticos, sirviendo el mismo trigger para todos a la vez.

Otra frase de ejemplo es "Continúas con tu sucio trabajo con la esperanza de obtener*". Nótese que podemos añadir tantos comodines como queramos. No faltando ejemplos, uno es "Ingresas*monedas*y de esta cantidad se te retienen*".

Podemos implicar más la frase quedando "Ingresas*", pero esto puede provocar la ejecución de un sonido en un momento inadecuado o con una frase no querida.

2.3. RESUMEN Y CONSEJO

Como resumen podemos decir que para añadir un sonido es:

- a. Copiamos la frase y ponemos asterisco si lo requiere.
- b. Pulsamos control+shift+8.
- c. Pulsamos alt+a.
- d. Pegamos el texto.
- e. Pulsamos alt+b y buscamos el sonido.
- f. Pulsamos en OK, aceptamos la configuración y guardamos los cambios con control+s.

Un consejo es crear una carpeta dentro de nuestra carpeta de MushClient e incluir ahí todos los sonidos que añadamos, ya que si movemos el sonido de una carpeta a otra una vez hecho el trigger el sonido no se oirá al cambiar la ruta del mismo.

por ejemplo podemos tener una carpeta a la que nombramos "sonidospropios " y dentro tener sonidos llamados "desollar", "ingresarmonedas", "equipar", etc.

Recordad que el formato de los sonidos es .wav.

3. GRUPOS DE TRIGGER

Podemos agrupar los trigger por grupos haciendo más fácil la búsqueda de los mismos. En el cuadro de diálogo de nuevo trigger o editar un trigger (es el mismo) nos encoframos con un cuadro de texto llamado group. Aquí mismo, escribimos el nombre del grupo (lo encontramos tabulando).

Por ejemplo, en el trigger de la habilidad esconderse (Finalmente logras colocarte y te escondes perfectamente.) ponemos poner en group "habilidades", Así con todos los trigger de sonidos y que pertenezcan ha habilidades no mágicas.

Para hechizos otro grupo que por ejemplo sea magia, y así con todos los que queramos.

Si te preguntas como crear un grupo que aún no tienes, tranquilo, se crean automáticamente al añadir el primer trigger, es decir, al escribir en group habilidades, automáticamente se nos crea ese grupo con este trigger incluido.

4. ¿DÓNDE BUSCAR SONIDOS?

En cualquier lado que se nos ocurra.

Podemos usar el banco de sonidos, tecleando en Google banco de sonidos y accediendo al primer resultado cuya página es <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/> Encontramos más sonidos en youtube, en el programa de descargas songr, en nuestros amigos, etc.

Recuerda que si lo descargas en otro formato que no es wav puedes usar un convertidor de formatos.

Ya sabes, ¡pídele sonidos a tus amigos y a disfrutar de Reinos de Leyenda!

MANUAL CREADO POR RAIDUAN