Základní implementace audia ve hře

# Využití audia

V případě hry CubeIt se dá audio využít ve dvou hlavních kategoriích, a to konkrétně jakožto hudební podkres (soundtrack) a podkres různých vykonaných akcí ve hře, jinak řečeno „zvukové efekty“ (např. při souboji (různé útoky a spelly), při kliknutí, při zakoupení předmětů atp.)

# Postup řešení

V případě soundtracku budu hudbu řešit po konzultaci s týmem Theory/Balancing, případně po konzultaci s vedoucím práce, jelikož zatím nejsem obeznámen s volbou vhodného žánru. Podle volby se pak budu rozhodovat, jestli hudba bude živá, poskládaná ze samplů, případně čistě „elektro“.

V případě efektů bych osciloval mezi „elektro“ efekty a ambientními efekty, což znamená že nahraji zvuky z reálného světa a upravené je použiji.