

Ich als audio affiner Spieleentwickler
möchte grundlegende Soundausgabe für mein Spiel
um das Spiel immersiver zu gestalten.

Akzeptanzkriterien:

- Caching
- Sound Kontroll Funktionen (Start, Stop, Pause)



Weiteres:

- Stereo
- Lautstärke
- Speaker + Listener in der Welt platzieren
- global + lokal