

Dokumentacja dźwięku CASTLE WAR

1. Co zostało zrobione :

Zostało dodane 5 mixerów .

Dla sceny Menu mixer posiada dwie grupy obsługujące muzykę oraz dźwięki dla przycisków menu, dźwięk najechania i dźwięk kliknięcia.

Główna scena posiada 2 mixery jeden z nich ma 4 grupy dla różnych obszarów gry dla obszaru morza obszaru gór, lasu oraz muzyki głównej, mixer zawiera także 4 snapshoty które włączają się gdy wejdzie się w dany obszar mapy. Użyłem snapshotów ponieważ dają fajny efekt i robią dobry klimat w grze. Drugi mixer obsługuje dźwięki konia, który ma 2 grupy master i snoring.

Scena walki „Battle Scene” posiada mixer w którym są 3 grupy dla dźwięków menu, strzałów wież oraz śmierci przeciwników.

Mixer sceny zamku zawiera mixer obsługujący muzykę oraz dźwięki menu.

Dodałem osobny mixer do każdej ze scen ponieważ planuje rozbudowanie gry na większą skalę i dodanie o wiele więcej dźwięków a mając po jednym mixerze na każdą ze scen jest to dla mnie przejrzyste i jasne.

2. Czego nie udało się zrobić

Planowałem dodać jeszcze dźwięki do sceny ładowania ale nie zdążyłem . Planuje tam dodać poprostu jakąś muzykę w tle która się będzie zmieniać za każdym zmianą sceny.