

Szymon Przybyszewski

Podstawy pracy z dźwiękiem – projekt zaliczeniowy.

Udźwiękowanie gry z AssetStore + Stworzenie do niej kilku własnych dźwięków

1. Wybrana gra: Space shooter – napisany od 0 (przerobiony aby pasował do koncepcji)
<https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/13866>

2. Koncepcja :

Utrzymanie klimatu udźwiękowania w latach retro/future – **darksynth, cyberpunk, synthwave**

Wszystkie dźwięki (eksplozje, wystrzały, menu) stylizowane na brzmienie syntezatora

3. Potrzebne dźwięki:

- różne eksplozje statków
- eksplozje przeszkód
- dźwięki poruszania się statku

Do wykonania samemu:

- muzyka do gry (loop)
- muzyka do menu (loop)
- muzyka „Game Over” (loop)
- strzał przeciwnika
- 2 wystrzały gracza, zależne od laseru

4/5. Unity

AudioSources:

- gracz (silnik, strzały , eksplozja)
- przeciwnik (strzały, eksplozja)
- tło (muzyka)
- przeszkoda (eksplozja)
- elementy menu (kliknięcia)

Miksery :

- menu (wyraźniejsza muzyka, podkreślenie kliknięć guzików)
- gra (cichsza muzyka, nacisk na wystrzały gracza i eksplozje przeciwników)
- pauza (ledwie słyszalna muzyka, reszta wyciszona)
- koniec gry (wyraźna muzyka, ciche odgłosy eksplozji)