 Что касается звуков, то там тоже надо будет писать скрипты и какую то простейшую логику воспроизведения,  
+  
Сами монстры же ведь тоже будут издавать звуки как и персонаж и это будет так же влиять на логику ИИ, поскольку они будут ориентироваться не только на зрение, но и на звук  
  
Так что пока об звуке не думай особо))

  К тому же логику которую я хочу написать и использовать для того чтобы ИИ понимал какие комнаты конечные, а какие емеют проичие выходы и двери, можно использовать и для звука как это реализовано в ремейке "дед спайс"

 Если кратко, то там направление и громкость звука зависила от помещения и коридоров, а не только от растояния и направления от источника звука.  
  
В реализации штука простая, а даёт классный эффект