Documentación

El controlador de audio todavía no está montado con mixer:

Se referencia en el código al clip de audio con el siguiente código:  
  
**public AudioClip clip;**

Luego se deposita el Asset de audio en el Inspector del GameObject en la parte de clip.

Los sonidos se instancian directamente con la siguiente línea de comando:  
  
**AudioSource.PlayClipAtPoint(clip, transform.position, volume);**

Donde Clip es el Clip de audio

transform.position es la posición donde se activa el sonido

volume es el valor numérico de volumen

-------------------------------------

Se referencia en el código al clip de audio con el siguiente código:  
  
**public AudioClip clip;**

**public AudioSource MusicManager;**

Luego se deposita el Asset de audio y el Objeto MusicManaager en el Inspector del GameObject en la parte de clip y MusicManager.

El controlador de música, actualmente, se activa desde el AudioSourse de MusicManager, enviando la línea de código:

**MusicManager.clip = Clip;**

**MusicManager.Play();**

Donde Clip es el archivo a reconducir

.Play() es el método de inicio de la reproducción del tema musical

------------------------------------