# Аудио

В Bigger Prey тёмная и загадочная атмосфера, и звук игры отражает это.

Основное время в игре одновременно слышно 1 или 2 звука, не больше. Это оставляет место для погружения в атмосферу игры.

# Шум ветра

В Сцене 1 и Сцене 2 постоянно проигрывается шум ветра. Этот звук фоновый, не громкий, не навязчивый.

Шум играет на лупе, повторяется, если закончился.

# Шаги

Звук шагов проигрывается периодически, когда игрок перемещается по земле.

Звучит отражает шаги по траве.

Во время спринта шаги звучат чаще, чтобы отражать более быстрое перемещение.

# Подбирание дерева

Звук подбирания дерева проигрывается, когда игрок подбирает дерево.

Звук отражает столкновения деревянных палок друг с другом.

# Сверчки

Когда игрок играет за Убийцу, и идёт от лагеря к Жертве, по пути проигрываются два разных звука сверчков по очереди.

Звук исходит издалека, по правую сторону игрока.

Если условно разделить путь от лагеря до Жертвы на трети, то:

* первый сверчок проигрываются, когда игрок прошёл 1/3 пути
* второй – когда 2/3 пути.

Звуки сверчков выполняют две функции:

1. **Поддержка хоррор жанра**. Звуки сверчков неожиданные для игрока, и поэтому они могут напугать его.
2. **Добавление неожиданности**. В Сцене 2 игрок идёт по тому же пути, по которому он уже шёл в Сцене 1. Для того, чтобы это не было повторением, так как это скучно, по пути проигрываются звуки сверчков. Это делает повторное прохождение пути интереснее, и игрок не знает, чего ожидать дальше.

# Убийство

Когда игрок находит Жертву и нажимает кнопку, чтобы убить, проигрывается звук убийства.

Звук состоит из нескольких звуков:

* Всплеск крови. Звук всплеска жидкости.
* Резкий звук. Резкий звон для элемента неожиданности и поднятия напряжения.

# Рык монстра

Рык монстра проигрывается, когда камера направляется в сторону монстра после убийства.

Звучит как низкое рычание.

# Музыка монстра

Музыка монстра проигрывается во время погони, и исходит из него.

Звучит как игра на низко звучащих барабанах, с паузами, соблюдая минимализм игры.

Музыка играет до тех пор, пока игрок не нажмёт на съедение.

# Тяжёлое дыхание

Когда у игрока заканчивается выносливость от спринта, проигрывается тяжёлое дыхание.

# Съедение

Когда монстр догоняет игрока, и игрок нажимает на съедение, проигрывается набор звуков.

* Хруст костей. Несколько хрустов, как пережёвывание.
* Крик боли. Громкий крик мужчины.

# Музыка в конце

Музыка в конце проигрывается с началом Сцены 4 и играет до конца.

Звучит как нарастающий низкий гул.