**Podstawy Pracy z Dźwiękiem – dokumentacja projektu, Radosław Rak**

Projekt w unity zawiera prostą grę, zrobioną własnoręcznie, i udźwiękowioną zasobami ze strony freesound.org

Gra wykorzystuje praktycznie same audiosource z podpiętymi konkretnymi klipami dźwiękowymi które wywołują triggery w odpowiednich pozycjach.

Dźwięki w grze są wywoływane przez skrypty a wybór niektórych jest uzależniony od naszych wyników w grze.

Oprócz dźwięków wywoływanych triggerami gra wykorzystuje też muzyke w synthwavowym klimacie która towarzyszy nam przez całą grę.

Gra jest bardzo prosta więc wykorzystywanie innych technik niż proste klipy dźwiękowe odpalane w konkretnych sytuacjach byłoby działaniem na siłę.