

Projekt zaliczony z przedmiotu Podstaw Pracy z Dźwiękiem

W projekcie zostało użyte zewnętrzne oprogramowanie – „FMOD” z powodu możliwości oraz łatwości jego użytkowania.

Do stworzenia dźwięków kroków, w programie FMOD został utworzony multiinstrument, który pozwolił mi na losowanie z takim samym prawdopodobieństwem pojedynczy dźwięk kroków, bez ewentualnej powtarzalności, a sam dźwięk zostaje odtwarzany co sekundę podczas przemieszczania się po mapie jeśli postać przylega do ziemi.

Pomimo używania Timeline'ów 2D, do niektórych eventów takich jak: odgłos silnika statku, bądź ruchomej platformy, został dodany Spatializer, aby dźwięk rozniósł się w przestrzeni a gracz nawet w świecie 2D odczuwał większą immersję. Dodanie statycznych dźwięków nie miało w tym przypadku sensu, z racji iż nie jest możliwe słyszeć niektórych rzeczy będąc po drugiej stronie poziomu.

W niektórych timeline'ach takich jak np. timeline Boss, w którym są wszystkie interakcje bossa, został użyty magnet region wraz z parametrem typu „Labeled”, pozwoliło to na łatwą organizację dźwięków oraz ich odtwarzanie z poziomu jednego eventu. Pozwalając od strony dźwiękowej jak i programistycznej na łatwiejszą implementację zmian.

Zostały również użyte łącznie 3 miksery, 1 Master, który odpowiada za wszystkie pomniejsze, oraz miksery: Music oraz SFX. Mikser Music odpowiada wyłącznie za muzykę w tle, natomiast mikser SFX za całą pulę różnych efektów dźwiękowych. W tym przypadku zostały użyte wyłącznie 3 Miksery, głównie przez ograniczenia UI jakie się znajdowały w gotowej paczce unity 2D-Kit.

Jeśli chodzi o Banki w FMOD, zostały stworzone tylko 2:

- Player, który jest wczytywany wraz z postacią
- AmbienceSFX, który zawiera całą resztę dźwięków

Banki zostały stworzone w ten sposób z racji iż planowo nie chciałem tworzyć niepotrzebnych dodatkowych obiektów na mapie zapychając scenę, a do już istniejących nie mogłem znaleźć odpowiedniego miejsca, aby wczytywać Banki co spowodowało wczytanie banku AmbienceSFX z poziomu prefab'a kamery.

Natomiast jeśli chodzi o same eventy, nie są one w żaden sposób posegregowane z racji na nikłą ich ilość, prawdopodobnie jest spowodowane to tym, iż projekt sam w sobie nie jest dużych rozmiarów, więc segregacja folderami nie była aż tak istotna w tym przypadku.

Podsumowując, większość gry została udźwiękowiona w stopniu zdolnym do prowadzenia rozgrywki. Część rzeczy wciąż dałoby się udźwiękować, takie rzeczy jak np. odgłos teleportu, po pokonaniu bossa, bądź zwiększyć samą ilość odgłosów bossa. Dodatkowo urozmaicić grę większą ilością dźwięków otoczenia. W trakcie tworzenia prac, również w kilku miesiącach musiałem zmienić sposób odtwarzania dźwięków i podobnych z racji, iż w UnityEvent, funkcja odpowiedzialna za Stop emitowanego dźwięku z FMOD'a nie działa, a przynajmniej w moim przypadku nie było możliwe zatrzymanie.

Praca wykonana przez,
Gut Krzysztof - 11616