

Důležitou součástí počítačových her je zvuk. Pro práci se zvukem existují speciální knihovny tzv. audio enginy. Ve srovnání s komerčními systémy jsou open source systémy výrazně omezeny. Cílem této práce je vytvoření audio enginu podobného komerčním řešením. Výsledkem je knihovna pro přehrávání zvuků ve hrách, jež využívá knihovnu XAudio2 pro zpracovávání zvukových dat (aplikaci zvukových efektů a posílání dat zvukové kartě). Knihovna umožňuje přehrávání složených zvuků jako například zvuk motoru. Toto přehrávání může být ovlivňováno pomocí různých parametrů (například otáčkami motoru). Díky knihovně je možné na tyto zvuky postupně aplikovat různé zvukové efekty (echo, reverb, low-pass filter nebo high-pass filter). Knihovna též dovoluje napojit výstup jako zdroj jiného zvuku či předat výstup v bufferu vývojáři. Součástí práce je také editor, který vytváří složené zvuky. Editor zároveň slouží jako ukázka funkčnosti knihovny.