sound

Тип: список
Тип принимаемых ассетов: `sound`

В этом списке определяются звуковые файлы, которые можно использовать в сценариях.

Поддерживаются все форматы, распознаваемые Unity:

- mp3
- ogg (Vorbis)
- wav
- aiff / aif
- mod
- it
- s3m
- xm

> Чтобы звуковой файл распознался, он должен иметь корректное расширение.

Звуки определяются следующим образом:

```
# resources.yaml
---
sound:
  echo_avenue_old: sound/echo_avenue_old.wav
  into_the_uknown: sound/into_the_uknown.mp3
```

Revision #8
Created 10 July 2023 03:25:26 by Admin

Updated 16 August 2023 20:15:59 by Admin