**6. SOUND CLASS**

Рассмотрим, как изменять громкость у целой группы звуков. Данная возможность нужна для дальнейшего тестирования, так же можно будет пользоваться в настройках нашей игры – игрок может захотеть сделать фоновую музыку потише, либо потише звуки спецэффектов и так далее.

В конкретном SoundCue мы можем изменить проперти Volume Multiplier и менять громкость звука. Изменять звук по отдельности у каждого SoundCue достаточно рутинный процесс, у нас могут быть тысячи звуков, относящихся к персонажу. Мы можем это сделать более централизованно с помощью специального ассета Sound Class – данный ассет позволяет настраивает различные параметры звука и применять их сразу ко многим SoundCue, потому что у них есть проперти Class, где мы можем указать наш Sound Class (по умолчанию стоит Master, он находится в контенте движка). Создали SC\_Character, установили ему значение Volume = 0, указали его у звуков нашего персонажа. При запуске игры все остальные звуки будут проигрываться, звуки персонажа – нет. Таким образом, Sound Class позволяет оперировать поведением сразу группы звуков.

Создали SC\_Weapon и SC\_UI и проставили их у соответствующих SoundCue.