* Vị trí các âm thanh sử dụng trong Gameplay Scene:

**+ Collect:** Sử dụng khi quái chết, rơi items, MC thu nhặt được.

**+ MC\_start:** Sử dụng khi MC thực hiện animation Start.

**+ Phase\_start:** Sử dụng khi MC giẫm vào điểm check trong PhaseStart.

**+ Use\_skill:** Sử dụng khi các button Skill 1, Skill 2, Skill 3, Skill 4 được player ấn.

**+ Result\_complete:** Sử dụng cho Result popup, khi player thắng level.

**+ Result\_defeat:** Sử dụng cho Result popup, khi player thua level.