

# 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_unknown: sound/into_the_unknown.mp3
```

