Comece adicionando o áudio como se faria normalmente:

game.load.audio('sfx', 'assets/audio/SoundEffects/fx\_mixdown.ogg');

Depois, monte o “Sprite” do referido áudio (informando ao programa que se trata de um “Áudio Sprite”):

fx = game.add.audio('sfx');

fx.allowMultiple = true;

E, por fim, faça as “divisões”, como num Sprite Sheet. Para isso, informamos o tamanho dos “Sprites” desejados, ou seja, quando a parte referente a ele começa e quando ela termina, no áudio que foi carregado para o programa. Como no exemplo abaixo:

fx.addMarker('alien death', 1, 1.0);

fx.addMarker('boss hit', 3, 0.5);

fx.addMarker('escape', 4, 3.2);

fx.addMarker('meow', 8, 0.5);

fx.addMarker('numkey', 9, 0.1);

fx.addMarker('ping', 10, 1.0);

fx.addMarker('death', 12, 4.2);

fx.addMarker('shot', 17, 1.0);

fx.addMarker('squit', 19, 0.3);

**Bibliografia:**

<https://phaser.io/examples/v2/audio/audio-sprite>