

Brutal Mentos – Sonoplastia

Sonoplastia Geral:

SG01:

-Música de abertura (primeira pagina/vídeo de entrada do jogo)

SG02:

-Música do menu (durante o período que o jogador escolhe o modo de jogo e os personagens)

SG03:

-Som de navegação do menu (bip/som de teclado)

SG04-X:

-Trilha de escolha do personagem (som ou voz com a frase de cada personagem)

SG05:

-Trilha do jogo (música de volume baixo durante toda a partida, sendo uma trilha para cada futuro cenário)

Escolha da jogada:

EJ01-X

-Música de início de jogada (trilha curta e específica introdutória para a jogada de cada personagem)

EJ02

-Trilha de escolha de defesa

Movimentação/jogada:

M01

-Passos de caminhada

M02

-Som de pulo

M03

-Som de relógio (alertando o tempo de jogada)

Escolha de ataque:

EA01

-Trilha de ataque comum

EA02

-Trilha de ataque especial

Ataque comum:

AC01

-Carregar ataque (enquanto o jogador pressiona o botão de ataque)

AC02

-Saída e caminho do projétil

Recebimento do ataque:

RA01

-Ataque mal sucedido

RA02

-Ataque bem sucedido, onde o oponente não estava se defendendo

RA03

-Ataque bem sucedido, onde o oponente estava se defendendo

RA04

-Trilha de contador de vida do oponente

RA05

-Trilha especial para quando o contador de vida chega a 0.

RA06

-Trilha especial para quando o contador de vida de todos os oponentes chega a 0 (música de vitória)

Ataque especial:

AE01-X

-Trilha específica para cada personagem

Sonoplastia - Personagens

Newton:

SG04-1

-Trilha de escolha do personagem (som ou voz com a frase de cada personagem)

EJ01-1

-Música de início de jogada (trilha curta e específica introdutória para a jogada de cada personagem)

AE01-1

-Ataque especial de cada personagem

Arquimedes:

SG04-2

-Trilha de escolha do personagem (som ou voz com a frase de cada personagem)

EJ01-2

-Música de início de jogada (trilha curta e específica introdutória para a jogada de cada personagem)

AE01-2

-Ataque especial de cada personagem

