**5.5. Audio Design Document**

* Grupo X - Nome fantasia (sejam criativos e deem um nome ao grupo)

|  |  |
| --- | --- |
| **GRUPO E** | **NOME FANTASIA** |
|  |

* **Membros ativos** (não listar os integrantes que não participaram desta etapa)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **GRUPO E** | | |
| **NOME DOS INTEGRANTES** | **ATRIBUIÇÃO** | **SITUAÇÃO** |
| ANGELO AUGUSTO BONVENUTO | Roteirista/Equipe de apoio e teste | PRESENTE |
| ELIZABETH CRISTINA DO NASCIMENTO SILVA | Equipe de programação/Equipe de apoio e teste | PRESENTE |
| ENZO BRASIL GARDINO IGLESIAS | Artista Visual/Equipe de apoio e teste | PRESENTE |
| GUILHERME OLIVEIRA RODRIGUES | Roteirista/Equipe de apoio e teste | PRESENTE |
| JESSICA VANDERLEI NUNES | Designer de som/Equipe de apoio e teste | PRESENTE |
| LARISSA DA SILVA SOUZA | Gestora do projeto/Equipe de apoio e teste | PRESENTE |
| MATIAS DOS SANTOS CARVALHO | Equipe de apoio e teste | PRESENTE |
| THALES DE CASTRO SOARES | Diretor de arte/Equipe de apoio e teste | PRESENTE |

* **Nome do jogo:** Magnata Rocha
* **Áudio Design Document**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Categoria | Nome do Arquivo | Descrição | Loop | Disparo |
| Música - Ambientação | GAME\_MUSIC\_AMBIENT  (Música do ambiente do jogo) | Música de ambientação no jogo inteiro. Música do gênero ação ou aventura, para combinar com a temática do jogo. | Loop On  Duração indefinida da música | Disparar no início do jogo e permanecer até o fim. Interromper apenas quando o usuário desejar desativar a música do ambiente. |
| Efeito Sonoro – Coletar Moedas | SFX\_COLETAR\_MOEDAS  (Som da coleta de moedas) | Som de moedas emitido quando o jogador colidir com o Sprite moedas | Loop Off  Execução pontual do áudio (Coleta de moedas) | Ativar o som quando o personagem principal coletar as moedas no jogo. |
| Efeito Sonoro – Colisão com obstáculos/ inimigos | SFX\_COLISION\_INIMIGOS  (Som de colisão com os inimigos) | Efeito sonoro de impacto com objeto e que represente a perda de moedas, pode ser parecido com efeito sonoro de bomba.  Emitir o som, quando o jogador colidir com inimigos ou obstáculos. | Loop Off  Execução pontual do áudio (Apenas quando o jogador esbarrar no inimigo ou obstáculos) | Disparar quando o jogador encostar-se ao inimigo ou obstáculos. |
| Efeito Sonoro – Tela final de Vitória | SFX\_FIM\_VITORIA  (Som feedback do jogador vitorioso) | Som com estilo épico e animado, que represente a vitória do jogador. | Loop Off  Execução pontual do áudio (Apenas para o jogador habilitado) | Disparar quando o jogador possuir a pontuação necessária para ganhar o jogo. |
| Efeito Sonoro – Tela final de Perda | SFX\_FIM\_GAMEOVER  (Som feedback do jogador que não venceu o jogo) | Som que representa o game over, o fracasso no game. O efeito sonoro para o jogador, deve transmitir o sentimento de que não foi dessa vez. | Loop Off  Execução pontual do áudio (Apenas para o jogador habilitado) | Disparar quando o jogador não alcançou a pontuação necessária para vencer o jogo. |