

Brutal Mentos – Sonoplastia

Sonoplastia Geral:

SG01:

- Música de abertura (primeira pagina/vídeo de entrada do jogo)
- Tocar uma vez no momento em que abrir o jogo

SG02:

- Música do menu (durante o período que o jogador escolhe o modo de jogo e os personagens)
- Tocar em loop enquanto o usuário estiver navegando no menu

SG03:

- Som de navegação do menu (bip/som de teclado)
- Executar uma vez no momento em que o usuário pressionar uma tecla dentro menu

SG04-X:

- Trilha de escolha do personagem (som ou voz com a frase de cada personagem)
- Executar uma vez logo após a escolha de um personagem

SG05:

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

Escolha da jogada:

EJ01-X

- Música de início de jogada (trilha curta e específica introdutória para a jogada de cada personagem)
- executar uma vez quando for iniciar a jogada de um usuário

EJ02

- Trilha de escolha de defesa
- Executar uma vez quando o usuário opta por “defesa” naquela rodada

Movimentação/jogada:

M01

- Passos de caminhada
- Executar uma vez para cada “passo” do personagem

M02

- Som de pulo
- Executar uma vez para cada movimento de pulo do personagem

M03

- Som de relógio (alertando o tempo de jogada)
- Tocar em loop durante os “X” segundos finais de uma jogada

Escolha de ataque:

EA01

- Trilha de ataque comum
- Executar uma vez quando o usuário opta por “ataque” naquela rodada

EA02

- Trilha de ataque especial
- Executar uma vez quando o usuário opta por “ataque especial” naquela rodada

Ataque comum:

AC01

- Carregar ataque (enquanto o jogador pressiona o botão de ataque)
- Tocar em loop enquanto o botão de ataque estiver sendo pressionado

AC02

- Saída e caminho do projétil
- Executar uma vez nos segundos finais que antecedem o impacto do projétil, pois o final da trilha já esta acompanhado de um som de impacto.

Recebimento do ataque:

RA01

- Ataque mal sucedido
- Executar uma vez ao final de um ataque mal sucedido(O projétil não acertou nenhum oponente)

RA02

- Ataque bem-sucedido, onde o oponente não estava se defendendo
- Executar uma vez ao final de um ataque bem-sucedido, onde o oponente não estava se defendendo

RA03

- Ataque bem-sucedido, onde o oponente estava se defendendo
- Executar uma vez ao final de um ataque bem-sucedido, onde o oponente estava se defendendo

RA04

- Trilha de contador de vida do oponente
- Tocar em loop enquanto é mostrado a redução de vida do personagem atingido

RA05

- Trilha especial para quando o contador de vida chega a 0.
- Executar uma vez quando algum personagem chega 0 de vida

RA06

- Trilha especial para quando o contador de vida de todos os oponentes chega a 0 (música de vitória)
- Executar uma vez quando o contador de vida do ultimo personagem vivo da equipe oponente chegar a 0.

Ataque especial:

AE01-X

- Trilha especifica para cada personagem
- Executar uma vez no momento em que ocorrer um ataque especial de um personagem.

Sonoplastia - Personagens

Newton:

SG04-1

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

EJ01-1

- Música de inicio de jogada (trilha curta e especifica introdutória para a jogada de cada personagem)

AE01-1

-Ataque especial de cada personagem

Maçã de Newton: Newton arremessa uma pequena pedra em lançamento oblíquo, causando um pequeno dano no contato (executar AE01-1-1 quando a pedra bater no alvo). Após isso ocorre uma animação de Newton fazendo cálculos em uma folha de papel (executar AE01-1-2). Em seguida uma maçã cai verticalmente sobre o local onde a pedra caiu, causando um dano mais elevado (executar AC02-2).

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

Calcula a distância entre ele e o seu adversário (tocar AE01-2-1 enquanto ele estiver calculando) e ao pular consegue atingir exatamente o seu adversário através do valor da hipotenusa (tocar AE01-2-2 durante o percurso do projétil e a explosão).

