## 3.9.2. Звук и звуковые эффекты

Аудиосоставляющая игры «Мой питомец» включает в себя разнообразные звуковые эффекты, привязанные к игровым объектам, интерфейсу и действиям игрока. Основная цель — усилить погружение и обеспечить интуитивное понимание происходящего.

### Звуковые эффекты по категориям:

1. Интерфейс

* Нажатие кнопок меню:

Лёгкий щелчок при выборе опции в меню (например, «Кормить», «Играть»).

* Подтверждение действия:

Мягкий звуковой сигнал, подтверждающий успешное выполнение действия

* Открытие/закрытие окон:

Анимация окна сопровождается звуком плавного скольжения.

1. Спецэффекты

* Погода в локациях:

Шум ветра в парке.

Щебет птиц на заднем плане.

* Звуки окружения:

Движение деревьев и кустов на ветру.

Автомобильные гудки и звуки проезжающих машин вблизи парка.

Игровые объекты

1. Взаимодействие с питомцем:

Радостное повизгивание при игре с мячиком.

Звук лакающей воды при питье.

Шум корма, насыпающегося в миску.

* Игрушки:

Стук мячика о землю или предметы.

Звук скрипучей игрушки.

1. Анимации питомца:

Виляние хвостом сопровождается лёгким шорохом.

Лай и скуление в зависимости от настроения питомца.

Диалоги и анимационные вставки

1. Ветеринарная клиника:

Лёгкий звук записи на бумаге или нажатия на клавиатуру.

Звук выдачи лекарства.

1. Привязка звуков к игровым объектам и локациям:

* Основная локация (дом):

Звук передвижения питомца по комнате.

Лёгкий шум окружения (часы, ветер из окна).

* Парк:

Шум деревьев, лай других собак.

* Игровая площадка:

Шаги питомца по траве.

Звук мячика при броске.

* Зоомагазин:

Кассовый звук при покупке.

* Ветеринарная клиника:

Звуки медицинского оборудования и озвучка врача.

Вся система звуков построена таким образом, чтобы создать у игрока ощущение реального взаимодействия с питомцем и игровым окружением.