# Ziel

* **Immersion**: Kleinere Effekte wie Schrittgeräusche, Buffs auf Zeit (Schrittgeschwindigkeit im Sound abbilden), animierte NPC (Pfad)
* **Spannung**: Schwierigkeiten bzw. Hilfsangebote per Zufall steuern, Glückspiel oder Würfeln wie im Pen & Paper Rollenspiel, Lootboxeninhalte
* **Dramaturgie** (Vorhang auf): Fading Effekte beim Szenenwechsel

# Game Details

## Immersion I: Sound effects & Timer

**Starterpack**: 04\_Signals\_flower

**Ergebnis:** 06\_Samelsurium

🡺 braucht jmd. Kopfhörer?

* Ziel: Character läuft über eine ‚Power‘ Blume und bekommt für 3 Sekunden einen Geschwindigkeitsbuff, erhöhte Schrittgeschwindigkeit sollte sich in den Schrittgeräuschen wiederspiegeln
* Gute Quelle für Soundeffekte: <https://pixabay.com/de/sound-effects/>; ‘assets’ Ordner im Starterpack hat schon einen ‚sound‘ Ordner mit Beispielen

**Schritte**:

* Szene Sprouty bekommt ‚AudioStreamPlayer‘ Objekt und diese wird mit ‚schritte.mp3‘ verknüpft
* In sprouty.gd muss das Sound-Objekt dann aufgerufen werden, z.B.

Ein Bild, das Text, Schrift, Screenshot enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

**Welche Probleme tauchen auf?**

* Der Sound startet erst, wenn keine Tastatureingabe mehr erfolgt
* Es werden die vollen 30 sec abgespielt, auch wenn der Character sich nicht mehr bewegt

**Lösung**:

* Sprouty.gd: Verwendung einer Variable, die den Laufstatus kontrollieren soll

Ein Bild, das Schrift, Text, Grafiken, Screenshot enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

* Mit der entsprechenden Trigger-Logik ...

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

* Und natürlich die Stop-Logik

Ein Bild, das Text, Schrift, Screenshot, Zahl enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Erhöhung der Schrittgeschwindigkeit:

## Immersion II: NPCs auf Pfaden

**Starterpack**: 04\_Signals\_flower

**Ergebnis**: 06\_Samelsurium

* Frog image von <https://docs.godotengine.org/en/stable/tutorials/2d/2d_sprite_animation.html>
* Frog sound   
  <https://pixabay.com/de/sound-effects/frog-croaking-sound-effect-322956/>

## Randomize frames in an animation (dice)

<https://forum.godotengine.org/t/how-to-randomize-frames-in-an-animation/48462>

## Fading Scene Swaps (e.g. Start Screen und Game)

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, weiß enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Zahl enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

## Audio Controller (to be done)

Adding 3 types of sound to a game (Music, Jump, Win) using an audio controller (neglect PackedScene): <https://www.youtube.com/watch?v=dTL6Cpk5hY4&ab_channel=WisconsiKnight>