# Ziel

* **Regen** modellieren, bzw. könnte auch ein Sandsturm sein, wenn sich geeignete Partikel horizontal

# Game Details

## Rain

**Starterpack**: 03a\_Pirates\_world\_final\_Character

**Ergebnis:** 07\_Rain\_and\_shoot

Verwendete Ressourcen im ‚assets‘ Odner:

* Cloud.png
* Drop.png

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

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

* Der CPUParticles2D Knoten generiert den Regen über folgende Eigenschaften
* Es wird kein Script benötigt, alles kann im Inspektor eingestellt werden.
* Am besten etwas experimentieren, die optimalen Werte sind immer ein Zusammenspiel:
  + Stärke des Regens: Amount (1000)
  + Texture: Was soll geregnet werden. Wird hier nix eingesetzt, werden Punkte generiert
  + Geschwindigkeit der Tropfen => Speed scale: 0.1
  + Welche Fläche soll mit den Partikeln bespielt werden?   
    Shape: Rectangle (im Extremfall könnte es aber auch ein Wasserstrahl sein)
  + Die Richtung der Partikel wird durch die Gravity Werte bestimmt. Im Standard ist der x – Wert Null, ein Wert größer als Null lenkt den Regen nach rechts und kleiner als Null nach links   
    Ein Bild, das Text, Schrift, Screenshot, Zahl enthält.

    KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.
  + Mein drops.png ist extrem groß gewesen (512 x 512 Pixel)   
    daher wurden ie auf ein Prozent runterskaliert   
    Ein Bild, das Text, Schrift, Screenshot, Zahl enthält.

    KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.