

В. Н. Соболев
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)
Науч. рук. **Н. А. Аксёнова**, ст. преподаватель

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ИГРЫ SAVE

Основной игровой процесс реализуется в главной игровой сцене. Сам по себе игровой процесс представляет интерактивный симулятор сортировщика мусора, где игрок должен сортировать мусор по контейнерам, за отведённое ему время и зарабатывать за это очки.

В этой сцене имеется три области вывода. Первая, представлена таймером обратного отсчёта, и используется для отображения оставшегося времени. По истечению этого времени заканчивается игровой процесс, который может быть запущен заново, причём за несколько секунд до завершения добавляются эффекты, которые сообщают о истечении отведённого промежутка времени. Вторая область используется для отображения набранных очков, очки игрок получает, при правильной сортировке мусора. Третья область содержит информацию об объекте мусора, который находится на экране в данный момент. Кроме областей вывода на экране присутствует кнопка настроек, для настройки игры.

Сам игровой процесс, реализован следующим образом, из стилизованной трубы на экран вылетает объект, который игрок должен переместить в один из четырёх контейнеров или обработать иным образом. Каждый контейнер относится к разному типу мусора, очки начисляются только за правильную сортировку. Кроме того, существуют дополнительные объекты, которые используют иные способы взаимодействия и методы начисления очков. После обработки игроком появившегося объекта, появляется новый. Сам перечень объектов зависит от уровня сложности.

Базовыми объектами являются шесть типов мусора, также животные, и особые объекты. В каждом из шести типов также есть мусор «коробка», который можно открыть. Объекты животных нужно освободить, а особые объекты уничтожить, в противном случае последние производят негативный эффект.

Так же на экране слева представлена область предметов кастомизации. Эти предметы влияют на игровой процесс, кроме того, с ними можно взаимодействовать, это сопровождается соответствующим графическим эффектом.