

**ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ ДЛЯ
ДІДЖИТАЛІЗАЦІЇ НАСТІЛЬНИХ ІГОР**

Тира Микита Андрійович,
МАГІСТР

Дейнеко Жанна Валентинівна

к.т.н., доцент

Харківський національний університет радіоелектроніки
м. Харків, Україна

Анотація: Оскільки ринок настільних ігор постійно змінюється, як змінюються і інформаційні технології, дослідження поєднання фізичного продукту із цифровою середою є вельми важливим для подальшого розвитку цієї сфери. Актуальність даної роботи обумовлена саме низьким рівнем користування онлайн-ресурсами для створення та публікації електронних версій настільних ігор серед українських видавців всупереч показникам ефективності у випадках використання цих платформ іноземними видавництвами.

Ключові слова: настільна гра, видавництво, інтерфейс, Інтернет-ресурс, онлайн-платформа.

За останні декілька років настільні ігри набули чималої популярності. Кожного місяця на ринку з'являються нові проекти, гейм дизайнери створюють інноваційні механіки, видавництва випускають ігри власного виготовлення та перекладають іноземні. Гра належить до одного з найбільш привабливих видів діяльності, що може бути використане за різними сферами, напрямками та додатками [1-5]. За останні роки, незважаючи на величезний вибір сучасних розважальних форм діяльності, настільні ігри продовжують набирати популярність і зберігати свою актуальність в широкому колі споживачів-гравців. Вони стають альтернативою традиційним розвагам, тому, що будучи багаторазовою розвагою, ґрунтованою на прямій соціальній взаємодії, настільні

ігри служать засобом інтеграції дружніх і сімейних стосунків [6].

Із стрімким зростанням ринкових пропозицій постає проблема виділення власного продукту для більшої його привабливості та популярності серед споживачів.

Варіантів вирішення цієї проблеми існує чимало. Нові настільні ігри активно рекламуються в соціальних мережах видавництвами, магазинами та блогерами, їх демонструють на виставках та фестивалях, створюються електронні версії ігор та допоміжні програми для полегшення деяких ігрових процесів. Останній варіант вважається найбільш прогресивним та перспективним, оскільки разом із індустрією настільних ігор швидко розвиваються і комп'ютерні технології.

Не є секретом той факт, що в настільні ігри краще грати особисто, адже сама їхня сутність передбачає взаємодії гравців з ігровими елементами та один з одним за одним столом. Проте це може викликати деякі незручності. Наприклад, збирати декількох гравців разом буває доволі складно через відмінності в їхніх планах та графіках. До того ж, іноді нелегко пояснити новим гравцям правила складної гри. І хоча онлайн-настолки не передбачають фізичних взаємодій, вони також позбавляють користувачів вищевказаних і багатьох інших труднощів.

Маючи привітний інтерфейс, яким зручно та легко користуватись навіть новачкам, цифрові варіанти настільних ігор також не дозволяють зробити хід, що суперечить правилам, надають підказки гравцям, а ще автоматично визначають переможця, тим самим скорочуючи час, який витрачається на ці дії. Більшість електронних версій підтримують гру онлайн, що дає змогу грати на власному комп'ютері чи телефоні із доступом до мережі Інтернет, знаходячись у будь-якому місці планети. Це особливо корисно в умовах карантину чи за відсутності можливості зіграти зі своїми знайомими особисто.

Для видавництв настільних ігор створення їх цифрових версій є відносно недорогим способом як протестувати гру перед початком тиражування її фізичних копій, так і зацікавити прихильників цього хобі в своїй розробці без

потреби витратити більше ресурсів на придбання матеріального товару. Спробувавши зіграти онлайн, гравці матимуть більше впевненості у тому, що, купивши собі коробку з грою, вони не отримають неприємну несподіванку у вигляді неякісного чи нудного для них продукту.

Наразі відомо про більше ніж 60 платформ, що дозволяють грати у електронні версії настільних ігор. Їх можна поділити на ресурси, з яких можна завантажити гру на свій пристрій, та Web-сайти, які дають змогу грати, використовуючи лише Інтернет-браузер. До перших можна віднести цифрові магазини, найпопулярнішими з яких є Steam [7], Epic Games [8] (завантажуються на персональний комп'ютер), Google Play [9] (завантажується на пристрої із операційною системою Android) та App Store [10] (завантажується на пристрої із операційною системою IOS). Другі можна поділити на онлайн-портали із декількома іграми та сайти, що містять одну гру та повністю присвячені їй.

Створення версій для цифрових магазинів передбачає розробку програмного забезпечення, розрахованого на роботу із обраною операційною системою. Після закінчення розробки, ігри мають пройти певну перевірку, яка є різною для всіх ресурсів. Лише після цього вони стають доступними користувачам для платного чи безкоштовного завантаження на пристрої.

Невеликим виключенням є Tabletop Simulator [11], який можна придбати в магазині Steam. За допомогою цієї програми можна грати, імітуючи фізичний варіант цього процесу, адже тривимірний простір та різні типи взаємодій з ігровими елементами дозволяють робити майже що завгодно всередині застосунку. Базова версія містить декілька нескладних ігор, в які можна грати на комп'ютері самому чи онлайн з іншими людьми. Проте, завдяки підтримці Steam Workshop [12], гравці можуть власноруч створювати та безкоштовно оприлюднювати власні цифрові версії ігор, які можна завантажити та зіграти в них за допомогою Tabletop Simulator. Після проведення дослідження було виявлено, що деякі українські видавництва настільних ігор також використовують цю програму для тестування прототипів власних проєктів.

Браузерних порталів існує доволі багато. Для деяких популярних ігор їхні видавці спеціально створюють окремі сайти, на яких гравці мають змогу випробувати нову для себе гру, або ж зіграти з друзями чи самотійно в разі відсутності можливості зробити це наживо. Але цей варіант більше підходить іграм, які вже встигли стати вельми популярними серед поціновувачів даного хобі. Це, наприклад, гра 1955 року Die Siedler von Catan (Колонізатори) [13], Ticket to Ride (Квиток на потяг) 2004 року [14] та Codenames (Кодові імена) 2015 року [15].

Менш відомі ігри частіше отримують електронну версію на Web-ресурсах, що мають більше ігор в своєму каталозі. Найяскравішими та найсучаснішими прикладами таких порталів є Board Game Arena [16] та Tabletopia [17].

Board Game Arena має сучасний, привітний інтерфейс, яким користувачі можуть користуватись без зайвих зусиль. Платформа підтримує гру в реальному часі та покрокові партії, в яких на один хід кожному гравцеві дається до декількох днів, а також надає велику кількість функціоналу, як безкоштовного, так і оплачуваного. Вона містить більше 500 ігор перекладених на 42 мови, в які можна зіграти безкоштовно. Крім того, можна долучитись до тестування нових проектів, випробувати які є можливість так само, як і вже оприлюднені ігри. Видавці можуть збільшити пізнаваність своєї розробки, створивши її електронну версію за допомогою команди Board Game Arena чи інших зацікавлених людей, та оприлюднивши її на Board Game Arena у відкритому доступі, або навіть отримувати прибуток, який залежить від кількості зіграних в неї онлайн-партій, зробивши її «преміальною» (такі ігри стають доступними для гравців після придбання ними преміальної підписки).

Tabletopia пропонує користувачам на вибір більше 2200 ігор. Вона також має різні варіанти підписок, які відкривають «преміальні» ігри та інші корисні функції ресурсу. Але, на відміну від Board Game Arena, яка представлена простим, швидко завантажуваним інтерфейсом, ця платформа пропонує більш реалістичну взаємодію з ігровими елементами, імітуючи їхнє пересування та

інші маніпуляції ними вручну (подібний варіант інтерфейсу має Tabletop Simulator, описаний вище).

Це значно сповільнює завантаження сторінок, проте більше нагадує партії наживо. Як і Board Game Arena, цей сайт дозволяє додавати ігри до списку улюблених, але не дає можливості створювати список друзів та групи. Крім того, Tabletopia доступна не тільки в браузерях, а й для завантаження на пристрої через онлайн-магазини Steam, Google Play та App Store. На відміну від Board Game Arena, видавці мають лімітовану функціонал для оприлюднення своєї гри на цій платформі, збільшити який можливо лише після придбання одного з видів підписки для видавців. Проте, в даному випадку цифрову версію розроблятимуть професіонали із команди Tabletopia, видавцеві треба лише надати дані про гру, її графічні зображення та правила.

Звісно, існує ще доволі багато онлайн-ресурсів із настільними іграми, проте вони або вже не оновлюються, або мають застарілий, незручний та складний інтерфейс. Тож наразі видавці, в разі потреби створення електронної версії власної гри, частіше всього обирають один із перелічених вище варіантів. На їхній вибір впливають також такі фактори, як кількість потенційних гравців на кожній з платформ, вартість розробки продукту для кожної з них, наявність в них необхідного ігрового функціоналу, присутнього в грі тощо.

Однак можна впевнено сказати, що попри всі мінуси та недоліки, ігнорувати користь та інноваційність діджиталізації настільних ігор неможливо, адже вона без сумнівів позитивно впливає як на ринок настільних ігор, так і на отримання цим хобі визнання по всьому світу.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Deineko Zh., Sotnik S., Lyashenko V. Multimedia Systems in Education // International Journal of Academic Information Systems Research (IJASIR). – 2022. Vol. 6(7). – P. 23-28.
2. Deineko Zh., Sotnik S., Lyashenko V. Usage and Application Prospects QR Codes // International Journal of Engineering and Information Systems (IJEAIS).

2022. – Vol. 6(7). – P. 40-48.

3. Sotnik S., Deineko Zh., Lyashenko V. Key Directions for Development of Modern Expert Systems // International Journal of Engineering and Information Systems (IJEAIS). – 2022. – Vol. 6(5). – pp. 4-10.

4. Deineko Zh., Kraievska N., Lyashenko V. QR Code as an Element of Educational Activity // International Journal of Academic Information Systems Research (IJAISR). – 2022. – Vol. 6(4). – pp. 26-31.

5. Deineko Zh., Sotnik S., Vovk O., Lyashenko V. Features of Database Types // International Journal of Engineering and Information Systems (IJEAIS). 2021. – Vol. 5(10). – pp. 73-80.

6. Волков, В.П. Аналіз і оцінка ефективності реалізації складних проєктів [Текст]: монографія / В. П. Волков, І. Д. Павлов, Ф. І. Павлов; Держ. вищ. навч. закл. «Запоріж. нац. ун-т» М-ва освіти і науки, молоді та спорту України. – Запоріжжя: [б. в.], 2012. – 315 с.

7. Steam: [Веб-сайт]. URL: <https://store.steampowered.com/> (дата звернення: 25.10.2022).

8. Epic Games: [Веб-сайт]. URL: <https://store.epicgames.com/> (дата звернення: 25.10.2022).

9. Google Play: [Веб-сайт]. URL: <https://play.google.com/> (дата звернення: 25.10.2022).

10. App Store: [Веб-сайт]. URL: <https://www.apple.com/ua/app-store/> (дата звернення: 25.10.2022).

11. Tabletop Simulator: [Веб-сайт]. URL: <https://www.tabletopsimulator.com/> (дата звернення: 25.10.2022).

12. Steam Workshop: [Веб-сайт]. URL: <https://steamcommunity.com/workshop/> (дата звернення: 25.10.2022).

13. Catan Universe: [Веб-сайт]. URL: <https://catanuniverse.com/> (дата звернення: 25.10.2022).

14. Days of Wonder online: [Веб-сайт]. URL: <https://www.daysof wonder.com/online> (дата звернення: 25.10.2022)

15. Codenames: [Веб-сайт]. URL: <https://codenames.game/> (дата звернення: 25.10.2022).

16. Board Game Arena: [Веб-сайт]. URL: <https://boardgamearena.com/> (дата звернення: 25.10.2022).

17. Tabletopia: [Веб-сайт]. URL: <https://tabletopia.com/> (дата звернення: 25.10.2022).