

УДК 74

Анастасія Герасименко

anastasiia.herasymenko@nure.ua

Харківський національний університет радіоелектроніки, Харків

СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ У НАСТІЛЬНИХ ІГРАХ

В сучасному житті, коли залишається все менше вільного часу для дозвілля та розваг, гарним рішенням стає можливість відпочити за настільною грою у колі друзів чи родичів. Також існують тенденції переходу всього сучасного життя в віртуальний світ: робота, концерти, навчання, подорожі й багато іншого. Таким чином, набуває популярності тренд впровадження новітніх технологій туди, де їх раніше не було, це також стосується настільних ігор.

Ці прагнення надзвичайно перспективні, вони підтримуються суспільними рухами та відповідають темпам розвитку сучасних спільнот, які вимагають рішучості, легкості та несхожості ні на що.

У даній роботі було проаналізовані соціальні настрої обраної аудиторії і внутрішні потреби у настільній грі такого рівня. Та зроблено висновок, що найкращім рішенням стане впровадження доповненої реальності з відповідним до сюжету музичним супроводом.

Взагалі, доповнена реальність (в перекладі з англійської мови *augmented reality* або AR) – це технологія, історія якої розпочалася ще півстоліття тому та стала поширеною тільки зараз [1], що доповнює фізичний світ, за допомогою використання цифрових даних планшетів, смартфонів або AR окулярів, у реальному часі. Взагалі, доповнена реальність накладає певну віртуальну графіку (малюнок або звуки) на реальне зображення.

Навіть Тім Кук, генеральний директор компанії Apple, назвав доповнену реальність наступною найважливішою технологією ("the next big thing") [2].

Взагалі існує декілька типів AR [3] та для розробки настільної гри, було обрано метод з використанням маркерів, що базується на скануванні запрограмованої мітки, яка потім перетворюється у об'ємний предмет. Таким знаком стали певні клітинки на гральному полі. У разі попадання на них, гравець повинен навести камеру смартфона на відповідну область, у результаті чого на екрані з'явиться маленька фігурка картки з завданнями, які він повинен виконати

Таким чином, сучасні технології, у якості доповненої реальності не тільки допоможуть осучаснити поліграфічні вироби, але й зменшать кількість паперу для друку гральних карток із завданнями, сприяючи зменшенню використання природних лісових ресурсів [4], обумовленою

ненаситною жагою людини до поглинання природних ресурсів для задоволення своїх потреб, а ще й дасть можливість постійно оновлювати гру.

Ще одною важливою інноваційною частиною для удосконалення гри є аудіо доповнення. Саме розумно та коректно підібрана мелодія може надати незабутніх вражень від процесу гри, які посприяють подальшому бажанню повертатися до неї знову і знову.

Нерідко буває так, що під час драматичного та напруженого моменту гравець може ввімкнути особисту музику, яка повністю не відповідає атмосфері гри і тим самим руйнує свої відчуття моменту.

Для запобігання такій значній помилці й розробляють спеціальні аудіо збірки. Та треба зазначити, що мова йде не про одноманітну підбірку пісень – для кожного етапу обирається трек відповідно до сюжету та загального настрою. Наприклад, для спокійного моменту обирається виважена ненапружена музика, а для вирішального – відповідна серйозна мелодія.

Тож, у результаті даної роботи була розроблена концепція сучасної настільної гри, яка має живе спілкування і емоції, що і раніше, але разом з цим ще й нововведення в якості музичного супроводження та доповненої реальності, які допоможуть користувачеві, що звик до сучасності не втратити цю атмосферу занурення і в настільних іграх.

Список використаних джерел

1. *Доповнена реальність (Augmented Reality, AR) – Lookinar. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: 05.12.2021 – <https://lookinar.com>.*
2. *Тім Кук вважає доповнену реальність «the next big thing» - ІТС.ІА. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: 05.12.2021 – <https://itc.ua/blogs/tim-kuk-schitaet-dopolnennuyu-realnost-the-next-big-thing/>.*
3. *Доповнена реальність, або AR-технології. Як це працює?. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: 05.12.2021 – <http://thefuture.news>.*
4. *Вырубка лесов, как экологическая проблема. Последствия вырубки лесов. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: 05.12.2021 <https://vyvoz.org> (дата звернення: 26.11.2021).*

Науковий керівник: ст. викладач Бокарева Ю. С.