

АНАЛІЗ ЗАСОБІВ ПРОВЕДЕННЯ ДЕМОСТРАЦІЙ ІГРОВОГО КОНТЕНТУ

Дорофєєв Д.О., Дудник Д. А.

Науковий керівник – к.т.н., доц. Шаповалов С.В.
Харківський національний університет радіоелектроніки,
каф. МІРЕС, м. Харків, Україна
e-mail: denys.dorofieiev@nure.ua, daniil.dudnyk@nure.ua

Examined methods of showcasing game content, emphasising the role of platforms such as YouTube and Twitch. Described how technologies, from VR to graphics engines, enhance game demonstrations. Explained how educational games use demonstration to immerse the learning experience. Conveyed how game content has a significant impact on culture by shaping values and perceptions.

Відкриваючи нові можливості для взаємодії та розвитку, ігровий контент став ключовим аспектом сучасного способу розваг та культурного спілкування. Засоби демонстрації ігор, такі як YouTube (рис. 1), Twitch, а також використання передових технологій, надають унікальні можливості для взаємодії та поглибленого занурення в ігровий світ [1].

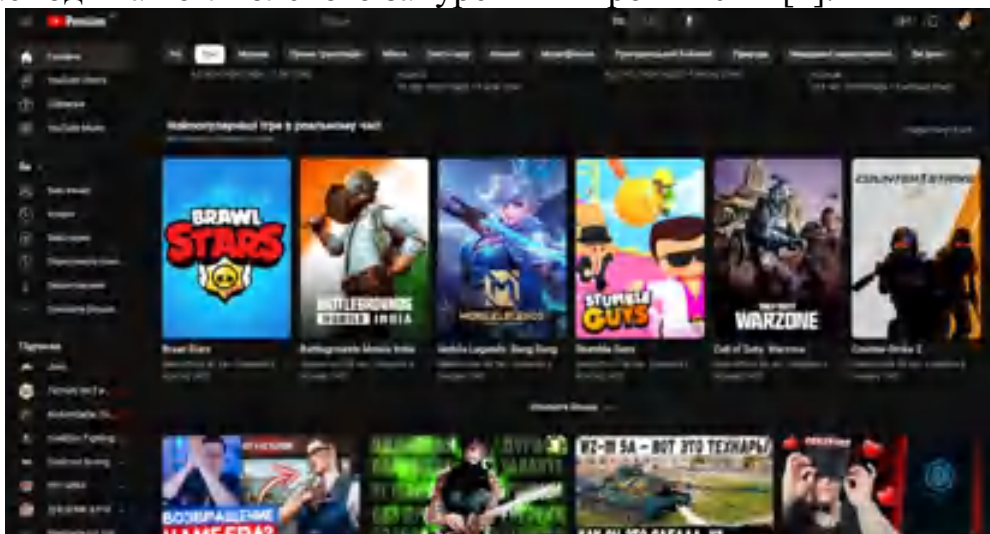


Рисунок 1 – Стрімінгова платформа YouTube

Оскільки ігри вже давно перетворилися на глобальний культурний феномен, ставши важливим елементом сучасного способу життя. Їх вплив на розвиток креативності, соціальну взаємодію та когнітивні здібності визнаний як надзвичайно значущий. Засоби демонстрації стають мостом між гравцем і грою, розкриваючи всі аспекти інтерактивного світу.

YouTube визначено як один з основних каналів демонстрації ігрового контенту. Платформа не лише дозволяє гравцям ділитися своїми ігровими досягненнями, а й створює нові можливості для геймінг-ком'юніті

взаємодіяти та спільно розвиватися.

Twitch, як велика платформа для стрімінгу, перетворився в епіцентр живої стрімінгової культури. Здійснюючи взаємодію в реальному часі, гравці та глядачі можуть спілкуватися, обмінюватися досвідом та створювати спільноти, що розвиваються на основі їхніх ігрових інтересів (рис. 2).

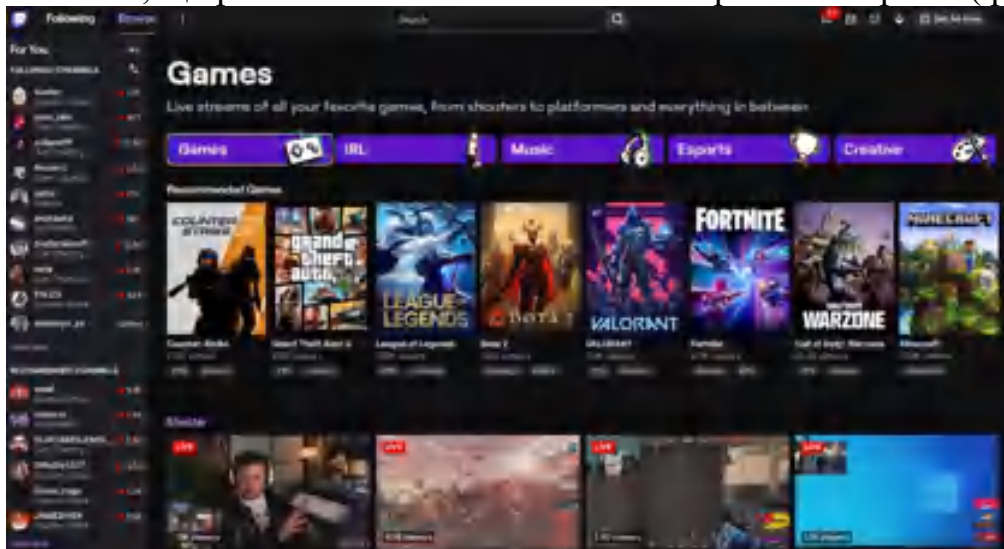


Рисунок 2 – Стрімінгова платформа Twitch

Освітні ігри та їх демонстрація визначають нові можливості для навчання та розвитку навичок через захопливий ігровий досвід. Цей розділ оглядає вплив освітніх ігор на сучасну систему освіти та їхню роль у розвитку креативності та критичного мислення.

У роботі було проведено аналіз наявних засобів, що використовуються для демонстрації ігрового контенту. Представлено огляд сучасних програмних і апаратних засобів для створення прямої трансляції, включно з vMix, OBS Studio, Wirecast, TriCaster та іншими [2]. Розглянуто основні принципи роботи програмних та апаратних засобів, що використовуються для прямої трансляції, включно з їхніми особливостями та можливостями. Також проведено практичні дослідження засобів для демонстрації ігрового контенту, включно з тестуванням їхніх функціональних можливостей, стабільності роботи та якості трансляції.

На основі результатів досліджень було запропоновано рекомендації щодо вибору засобів для створення прямої трансляції залежно від конкретних завдань і вимог, наприклад це стрім спортивного матчу на YouTube, стрімінг ігор на Twitch.

Для проведення трансляції в режимі онлайн необхідно мати комп'ютер:

1. Процесор: мінімум Intel Core i7 або аналогічний процесор із тактовою частотою не менше 3,6 ГГц.
2. Оперативна пам'ять: мінімум 32 ГБ.
3. Відеокарта: зовнішня з 12 ГБ відеопам'яті.

4. Сховище даних: мінімум 512 ГБ SSD та 2 ТБ Жорсткого диску.
5. Інтернет-з'єднання: швидкість щонайменше 150 Мбіт/с для стрімінгу в роздільній здатності 4К.

6. Допоміжна апаратура: якісна веб-камера яка може підтримувати роздільну здатність 4К, мікрофон з шумозаглушенням та кілька світлодіодних ламп.

Засоби демонстрації ігрового контенту визначають не тільки наше розважальне спілкування, але й взаємодію, освіту та культурні зміни. У даній роботі я спробував охопити різноманітні аспекти цього феномену, віддавши належну увагу ключовим аспектам, які визначають сучасний світ ігор та їхній вплив на наше життя [3].

Таким чином, у роботі було зазначено, що вибір програмних і апаратних засобів для створення прямої трансляції повинен бути заснований на аналізі вимог, функціональних можливостей і цілей трансляції, а також на практичному тестуванні та порівнянні різних варіантів проведення прямих трансляцій.

Список використаних джерел :

1. Ковальова І.А., Сирота А.В. Аналіз програмних та апаратних засобів для створення прямих відеотрансляцій // Тези доповідей Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих учених та студентів "Актуальні проблеми теорії та практики в сучасних технологіях". – 2019. – С. 41-44.
2. Литвин А.С., Ковальчук Л.М. Апаратні та програмні засоби для проведення прямих відеотрансляцій // Збірник наукових праць Хмельницького національного університету. Серія: Технічні науки. – 2019. – Вип. 2. – С. 108-113.
3. Головка В.І. Апаратні засоби для ведення прямих відеотрансляцій // Збірник наукових праць Дніпровського національного університету залізничного транспорту імені академіка В. Лазаряна. – 2019. – Вип. 33. – С. 35-40.
4. Горошко А. І. Використання сучасних технологій та інструментів для організації live ефірів / А. І. Горошко // Радіоелектроніка та молодь у ХХІ столітті : тези доповідей 27-го Міжнародного молодіжного форуму, 10–12 травня 2023 р. – Харків : ХНУРЕ, 2023. – Т. 3. – С. 61–62.
5. Грицаков І. В. Програмно-апаратні засоби для проведення ONLINE трансляції / І. В. Грицаков // Радіоелектроніка та молодь у ХХІ столітті : тези доповідей 27-го Міжнародного молодіжного форуму, 10–12 травня 2023 р. – Харків : ХНУРЕ, 2023. – Т. 3. – С. 82–83.