

РОЗРОБКА МЕТОДІВ ТА ЗАСОБІВ УПРАВЛІННЯ ІГРОВИМИ ПОДІЯМИ ЧЕРЕЗ ІНТЕГРАЦІЮ З ДОНАТ-СЕРВІСАМИ

Посенко Данило Романович

студент групи ПДМ-62

*Державного університету інформаційно-комунікаційних технологій,
науковий керівник - к.т.н. Яскевич В.О.*

В ході популяризації української мови та процесу відділення українського сегменту від загального зросійщеного медіа простору з'явилась велика кількість україномовних стрімерів, як на платформі YouTube, Twitch, так і TikTok, що пов'язані безпосередньо з іграми[1]. Задача полягає в тому, щоб використати потенціал підтримки з боку спільноти глядачів створивши методи та засоби для управління ігровими подіями через донат-сервіси[2].

Метою дослідження є створення засобів, завдяки яким буде можлива організація взаємодії між глядачем та стрімером, що створить загальне ігрове середовище, де гравець зможе прямо впливати на події в грі, паралельно підтримуючи автора стріма та розвиваючи таким чином національний медіа простір.

Створення програмного забезпечення, що робить можливим організацію спільного ігрового середовища для глядача та стрімера. В глядача є змога впливати на внутрішньоігрові події в режимі реального часу через донат, завдяки чому трансляції стали більш інтерактивними та почали збирати більшу кількість глядачів, оскільки додається змінна «непередбачуваних обставин». Кожен глядач має змогу змінити ігровий процес. Зміна залежить від суми донату. Стрімер має змогу коригувати ігрові події, вмикати та редагувати функціонал, що розділений на категорії по рівням складності, а також змінювати вартість кожного івенту індивідуально. В той же час в глядача є змога надіслати повідомлення прямо в гру, дати стрімеру певні бонуси чи встановити на його шляху перешкоди. Завдяки API є можливість об'єднання різних методів та засобів в єдину систему, що включатиме можливість інтеграції з різними донат сервісами, такими як: Donatello, Diaka та банка MONO, залежно від вподобань стрімера [3]. Створення ядра даного засобу надає йому безмежний потенціал [4]. Кількість та різноманітність івентів в подальшому залежить виключно від фантазії та можливостей гри, на базі якої створено ядро. В даному випадку це Minecraft, оскільки спільнота глядачів даної гри є найбільшою.

ДЖЕРЕЛА

1. Detector.media. Режим доступу: <https://ms.detector.media/internet/post/33843/2023-12-27-obsyag-ukrainskomovnykh-translyatsiy-na-twitch-za-rik-zris-pryblyzno-na-200/>
2. Parasocial Interactions and Relationships with Media Characters - An Inventory of 60 Years of Research. Режим доступу: https://www.researchgate.net/publication/333748971_Parasocial_Interactions_and_Relationships_with_Media_Characters_-_An_Inventory_of_60_Years_of_Research
3. CurseForge Upload API. Режим доступу: <https://support.curseforge.com/en/support/solutions/articles/9000197321-curseforge-upload-api>
4. Java Documentation. Режим доступу: <https://docs.oracle.com/en/java/>