

Азникулаева Валерия Дмитриевна, студент

ФГБОУ ВО «Петрозаводский государственный университет»

Хуусконен Нина Михайловна, доцент

ФГБОУ ВО «Петрозаводский государственный университет»

ИЗУЧЕНИЕ НОВЫХ ИГРОВЫХ И КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ГОСТИНИЦ

Аннотация: Игры — последний из форматов глобальной индустрии развлечений — становятся все популярнее и интерактивнее. В будущем, границы между жанрами пропадут: новый класс игр будет сочетать в себе множество жанровых фрагментов. Игры перестали быть просто развлечением. Виртуальные миры становятся новой площадкой для коммуникаций. Этот фактор дает нам множество перспектив развития.

Ключевые слова: игровые технологии, компьютерные игры, гаджеты, контроллеры, геймерская периферия.

Abstract: Games are the latest format in the global entertainment industry. They are becoming more and more popular and interactive. In the future, the borders between genres will disappear, as a new class of games is going to combine many genre fragments. Games are no longer just for entertainment. Virtual worlds are becoming a new platform for communication. This factor gives us a lot of prospects for development.

Key words: Gaming technology, computer games, gadgets, input device, gamer peripherals.

Игра, как рассматривал ее немецкий философ Фридрих Шлейермахер: одна из форм нравственности, тесно связанная с искусством и дружбой, как

сфера «свободного общения», где человек имеет возможность оптимально реализовать свою индивидуальность. Так же игру можно рассматривать, как «тренировку» перед серьезным делом. Игры направлены на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Согласно прогнозам Statista (Немецкая компания, специализирующаяся на рыночных и потребительских данных) в 2021 году число геймеров может достичь одной трети от населения Земли. На данный момент, есть два главных конкурента в сфере развлечений: фильмы и сериалы (Netflix) и компьютерные игры. В 2019 году CEO Netflix Рид Хастингс в письме акционерам заявил, что главный конкурент сервиса не Disney+ или HBO, а компьютерная игра Fortnite [2].

На рынке компьютерной техники представлено множество товаров, как обычных, так и специализированных. Выделяют офисные и геймерские девайсы. Это не хитрый ход маркетологов, а на самом деле действительно важное разделение. Офисная техника проста, присутствует минимум функций, стоимость невелика, в отличие от гаджетов для геймеров. Последние, можно определить уже по внешнему виду, они яркие, броские, вызывающие, имеется расширенный функционал, возможность кастомизации.

Агрессивный внешний вид получается благодаря RGB-подсветке, что является первым критерием геймерской техники. Это является целым трендом и даже некоторые люди заявляют о том, что это целая культура. Что для геймера важно? Важно выделиться, самовыразиться, показать преимущества своей техники. Отсюда мы имеем множество светодиодов, с помощью которых пользователь может сам менять цвет под себя, прозрачные пластиковые боковые панели для корпуса системного блока или панели из закаленного стекла, чтоб показать все свое «железо», то есть все свои мощные детали (процессор, видеокарта, система охлаждения). В этом и есть своя особая культура: собрать самому и показать это с лучшей стороны.

Светодиоды, расположенные в технике всей геймерской периферии, позволяют не только выделяться и самовыражаться, но и могут служить

помощниками играх. Например, в Counter Strike: Global Offensive цвет компьютерной мыши менялся в зависимости от здоровья персонажа в игре (от красного до бледного).

Рассмотрим основные характеристики элементов компьютерной, а именно геймерской периферии:

Задержка ввода. Это время, за которое сигнал идет от гаджета до процессора. По этому показателю оцениваются все устройства: мышка, клавиатура, наушники и другие. Важно помнить, что акцент делается на соревновании, соперничестве, ведь речь идет об играх. Поэтому задержка ввода должна быть сведена до минимума, показатель в 20 -25 миллисекунд уже является достаточно большим. Насколько быстро сигнал дойдет до процессора и обработается им, настолько и будет качественным выполнено действие игрока.

Чувствительность. У кнопок и клавиш игровых аксессуаров низкий порог срабатывания. Это означает, что необходимы минимальные усилия для нажатия, которые гарантируют мгновенное действие. Гаджеты могут сначала показаться неудобными, так как они сверхчувствительны, по сравнению с обычными приборами, в этом и заключается их особенность, которая является главным преимуществом.

Эргономика. Это разработка техники с точки зрения физиологии человека. Кресла изготавливаются исходя из анатомического строения позвоночника, компьютерные мыши обеспечивают полное и плотное соприкосновение с ладонью и удобный хват, клавиши на клавиатуре располагаются в удобном, своеобразном, в сравнении с обычными клавиатурами, порядке. Работа, деятельность за компьютером осуществляется с высоким комфортом, спина и руки не устают, мышцы не зажимаются.

Кастомизация. Подразумевает возможность индивидуальной настройки под конкретного пользователя. В некоторых вариантах имеется возможность настройки нескольких профилей на одном приборе, под определенные действия в разных играх. Переключение между этими профилями (режимами) не

составляет особого труда. Мониторы можно настроить, изменив яркость, цветовую гамму, контрастность. На некоторых мониторах, на самом корпусе располагается кнопка, отвечающая за переключение на режим защиты зрения. Клавишам на клавиатуре, кнопкам на мыши (основным и дополнительным) пользователь может задать определенные, нужные ему, функции и назначения. Некоторые функции могут показаться не очень нужными и полезными, но эти «мелочи» доставят игроку максимальное удобство [3].

Разберем индивидуально каждый аксессуар геймерской периферии.

Мышь

В первую очередь, следует обратить внимание на эргономику корпуса, о которой было написано выше. Удобство выдвигается на первый план, так как геймеры проводят много времени, используя устройство. Существуют множество видов компьютерных мышей, но в целом их можно разделить на: симметричные и ассиметричные. Для большинства эргономика очень важна, но для профессионалов (киберспортсменов) она немного уходит на второй план: уменьшается степень соприкосновения ладони с поверхностью мыши, для обеспечения большей скорости управления.

Следующие показатели вид сенсора и количество DPI (чувствительность мыши). Они могут дополнять друг друга, что поможет сэкономить, ведь геймерская техника, итак, дорогостоящая. Мыши по виду сенсора подразделяются на лазерные и оптические. Отличие заключается в точности и скорости движения указателя мыши на мониторе. Лучшими являются лазерные мыши, что обуславливает их высокую цену. Увеличить данные характеристики можно, купив хороший коврик для мыши или купить мышку с большим показателем DPI. Есть третий вариант: настроить скорость движения указателя и повышенную точность установки указателя в настройке параметров компьютера. Все это можно сделать в панели управления, в разделе «Мышь», далее – «Параметры указателя». Для среднего уровня гейминга эти значения характеристик будут достаточными.

Для определенных видов игр можно выделить разные виды мыши:

Для шутеров – компактные высоко эргономичные мыши с минимальной задержкой ввода.

Для стратегий и ММОРПГ – эргономичные мыши с дополнительными кнопками по бокам.

Клавиатура

Главная характеристика игровой клавиатуры – тип клавиш. Клавиатура должна быть механическая. Она быстрая, чувствительность клавиш очень высокая, что дает преимущество в играх. Еще один критерий – мультимедийные клавиши. Их можно сравнить с дополнительными кнопками на мыши, это комфорт и удобство. Назначения клавиш пользователь может менять сам, под свои нужды, под разные игры и так далее. Стоит обратить внимания и на сами клавиши, если буквы выполнены с помощью напыления, то есть риск того, что они сотрутся и останутся пустые клавиши, лучше такую клавиатуру не выбирать.

Так как речь идет о геймерских клавиатурах, то важно наличие подсветки, где подсвечиваются, как сами клавиши, так и буквы на них.

Существуют специальные приложения и программы для игровых аксессуаров. С их помощью можно более качественно настроить устройства. Например, можно просмотреть статистику нажатий клавиш на клавиатуре и поменять назначения некоторых из них.

В большинстве игровых клавиатур присутствует система Anti-Ghosting. Эта система позволяет зажимать большее количество клавиш одновременно, что часто необходимо в играх. Обычные офисные клавиатуры не будут выполнять эти команды, некоторые клавиши просто не будут срабатывать. Еще одним приятным и полезным моментом является так называемая защита от влаги, от пролития жидкостей. Крепления клавиш расположены немного выше, чем обычно и под клавишами есть пространство, когда проливается вода, например, на клавиатуру, контакты не заливаются и можно без проблем просушить устройство.

Полезным станет наличие на самой клавиатуре дополнительных разъёмов для наушников, микрофона, портов для флэш-карт.

Гарнитура

Игровые наушники порядком лучше других (обычных, спортивных) по всем характеристикам. Существуют внутриканальные и накладные наушники. Первые будут удобнее, так как уши меньше устают, наушники не выпадают, шумоизоляция на высоком уровне. Они недорогие, но качественные. Звучание уступает накладным, но это не критично. Игровые гарнитуры оснащены хорошим микрофоном, чаще всего однонаправленным, чтобы лишние звуки в помещении пользователя не мешали другим игрокам.

Из характеристик выделяется параметр «басы», их делают заглушенными, для того чтобы звуки в игре (выстрелы, взрывы) были слышны, но не мешали общаться онлайн [5].

Контроллеры

Так же является устройством ввода, но более удобным и атмосферным для игр. Один контроллер может подходить и к компьютеру, и к игровой приставке, но есть и не универсальные модели.

Существуют обычные, привычные устройства ввода, как клавиатура и мышь. Есть специализированные, которые предназначаются определенным разновидностям игр. Рассмотрим отдельные виды и определим, для чего они предназначены:

Gamepad – привычных нам джойстик (хотя это не верное определение), который применяется для аркадных игр на приставке. Управление осуществляется с помощью больших пальцев рук.

Paddle – устройство с ручкой в виде круга (колеса), которую возможно поворачивать в две стороны (крутить). На корпусе могут быть расположены дополнительные кнопки для некоторых функций. Сейчас практически не используются.

Trackball – принцип действия схож с компьютерной мышью, так называемая шариковая мышь. Представляет собой шар, который должен вращаться ладонью во все стороны.

Joystick – устройство ввода, выполненное в виде ручки, напоминающей коробку передач в автомобиле. Направления действий: вперед – назад, влево – вправо, вокруг своей оси. На Рукоятке расположены кнопки, обеспечивающие дополнительные действия в игре.

Гоночный gamepad – комплект, состоящий из автомобильного руля и педалей.

Штурвал – приспособление для авиасимуляторов.

Световой пистолет – указательное устройство ввода, позволяющее производить выстрелы в объекты на экране.

Ритм- -контроллеры – разработанные устройства для игр семейства Bemani (музыкальные и танцевальные видеоигры). Обычно это имитация гитар, барабанов и т.д.

Dance pad – платформа, на которой распложены несколько интерактивных кнопок. В определенной последовательности, задаваемой игрой, необходимо наступать ногами на те или иные кнопки.

Виртуальная реальность (VR)

Эта технология была позаимствована из авиации. Военных помещали в определенные условия, своего рода симуляция для тренировок. Теперь эта технология стала общедоступной, и обычный человек может погрузиться в ту или иную среду и испытать максимум ощущений.

Разрабатываются множество приспособлений, основанных на технологии виртуальной реальности. Они дают возможность смотреть фильмы, гулять по локациям, играть. Разработчики стараются адаптировать свои игры для данной технологии [4].

Современный мир все больше и больше с каждым годом уходит в виртуальное пространство. Наша реальность становится виртуальной, а способствуют этому новые цифровые технологии. Сейчас их такое множество, рынок активно развивается и предстает перед нами богатейшим источником, из которого можно черпать и черпать ценные ресурсы.

В Америке уже имеется опыт использования игровых и компьютерных технологий в гостинице. В январе 2020 года компания, которая занимается производством консолей и видеоигр, представила проект геймерской гостиницы. В презентации говорилось о том, что номера гостиницы будут оформлены в тематике известных видеоигр, вместо обычных помещений, вроде спортзала, конференцзала, преобладают будут цифровые студии, полигоны для VR – игр и киберспорта. Слоган компании: «Здесь будет все, что мы всегда хотели получить в одном месте». Спрос на данный продукт ожидается большой, как профессиональными киберспортсменами, так и обычными людьми, которые хотят прикоснуться к миру технологий [1].

Пандемия изменила тенденции и этим можно выгодно воспользоваться, открыв новую площадку, новую отрасль, новую нишу в бизнесе. Уже сейчас мы имеем большой спрос на игры и фильмы, а если объединить их, то мы получим суперпродукт.

Библиографический список:

1. Представлен дизайн гостиниц для геймеров от Атари- [Электронный ресурс] - Режим доступа: https://matchtv.ru/cyber/matchtvnews_NI1258103_Predstavlen_dizajn_gostinic_dla_gejmerov_i_kibersportsmenov_ot_Atari, свободный. – Загл. С экрана. (дата обращения 13.05.2021).
2. Перспективы игровой индустрии - [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://zen.yandex.ru/media/id/5dd90ef8581d0c4e11f54178/perspektivy-igrovoi-industrii-v-2020-5fa438761aeb58326c9e9e64>, свободный. – Загл. С экрана. (дата обращения 13.05.2021).

3. Геймерские устройства: чем они реально отличаются от обычных - [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ichip.ru.turbopages.org/ichip.ru/s/obzory/periferiya/gejmerskie-ustrojstva-chem-oni-otlichayutsya-ot-obychnyh-737522>, свободный. — Загл. с экрана. (дата обращения: 24.04.2021).

4. Что такое «геймерская периферия» и зачем она нужна - [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://kanobu.ru/articles/chto-takoe-gejmerskaya-periferiya-izachem-ona-nuzhna-369722/>, свободный. — Загл. с экрана. (дата обращения: 24.04.2021).

5. Преимущество игровых наушников - [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://terabyte-club.com/informacija/preimushchestva-igrovых-naushnikov/>, свободный. — Загл. с экрана. (дата обращения: 25.04.2021).