

**Міністерство освіти і науки України
Одеський національний технологічний університет
Вінницький національний технічний університет
Інститут комп'ютерної інженерії, автоматизації,
робототехніки та програмування ім.П.Н.Платонова**



МАТЕРІАЛИ

**V ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ
НАУКОВО – ТЕХНІЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
МОЛОДИХ ВЧЕНИХ, АСПІРАНТІВ
ТА СТУДЕНТІВ**

**«КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ І МУЛЬТИМЕДІА
ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД
ДО КОМУНІКАЦІЇ - 2025»**

**25-26 вересня 2025 р.
ОДЕСА**

≡ **ПРЕЗИДІЯ ТА ОРГКОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ** ≡

ПРЕЗИДІЯ

Лариса Іванченкова	Ректор Одеського національного технологічного університету, д.е.н., професор
Богдан Єгоров	Радник ректора, академік НААН України, д.т.н., професор
Ольга Ольшевська	Проректор з наукової роботи та міжнародних зв'язків ОНТУ, к.т.н., доцент
Тетяна Ревенюк	В.о. директора навчально-наукового інституту Комп'ютерної інженерії, автоматизації, робототехніки та програмування ОНТУ, к.т.н., доцент

ГОЛОВА ОРГКОМІТЕТУ

Сергій Котлик	к.т.н., доц., каф. Інформаційних технологій та кібербезпеки, ОНТУ
----------------------	---

ЗАСТУПНИК ГОЛОВИ ОРГКОМІТЕТУ

Сергій Шестопалов	к.т.н., доц., каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ
--------------------------	---

ЧЛЕНИ ОРГКОМІТЕТУ

Annakaisa Kultima	University Lecturer, Department of Art and Media, Aalto University (Helsinki, Finland)
Jeanette Falk	Assistant Professor, Department of Computer Science, The Technical Faculty of IT and Design, Aalborg University in Copenhagen (Copenhagen, Denmark)
Johanna Pirker	Computer Science Professor (Games Engineering), Institute of Interactive Systems and Data Science at Graz University of Technology (Graz, Austria)
Lars Kristensen	Lecturer in media, aesthetics and storytelling, Höskolan i Skövde, (Skövde, Sweden)
Marcus Toftedahl	Project manager, Science Park Skövde (Skövde, Sweden)
Михайло Кисленко	Senior mobile developer, Ubisoft (Україна)
Олександр Романюк	зав. каф. Програмного забезпечення, ВНТУ (Україна)
Олександр Терьошин	Unity3d developer, Wear studio (Україна)
Олексій Ізвалов	регіональний координатор Global Game Jam в Східній Європі, к.т.н., доц. ЕТІ ім. Ельворті (Україна)
Павло Івасюк	Co-Founder компанії WhoAR (Україна)
Павло Ломовцев	зав. каф. Інформаційних технологій і кібербезпеки, ОНТУ (Україна)
Петро Горват	зав. каф. Комп'ютерних систем і мереж, ДВНЗ «Ужгородський національний університет» (Україна)
Сергій Артеменко	зав.каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ (Україна)
Уляна Марікуца	зав. каф. Систем віртуальної реальності, Національний університет «Львівська політехніка» (Україна)

Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації - 2025 / Матеріали V Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів, Одеса, 25-26 вересня 2025 р. - Одеса, Видавництво ОНТУ, 2025 р. – 505 с.

Збірник включає матеріали доповідей учасників конференції, які об'єднані за тематичними напрямками конференції.

Збірник буде корисним як для фахівців і працівників фірм, зайнятих в області розробки та просування комп'ютерних ігор, так і для викладачів, магістрів і студентів вищих навчальних закладів, які навчаються за напрямками і спеціальностями програмного забезпечення, комп'ютерних наук, комп'ютерної інженерії, прикладної математики та обробки інформації, буде корисним професіоналам у сферах гейміфікації, кіберспорту, стрімінгу, віртуальної реальності, доповненої реальності, штучного інтелекту, машинного навчання, геймдизайну, саунддизайну.

Результати досліджень у збірнику представляють собою своєрідний зріз сучасного стану справ в перерахованих галузях знань, який може допомогти як фахівцям, так і студентам університетів скласти загальну картину розвитку комп'ютерних ігор та мультимедіа та пов'язаних з ними питань.

Наукові праці згруповані за напрямками роботи конференції та наведені в алфавітному порядку прізвищ авторів.

Матеріали (тези доповідей) друкуються в авторській редакції. Відповідальність за якість та зміст публікацій несе автор.

Матеріали подано українською та англійською мовами.
Редактор збірника Котлик С.В.

ПРОБЛЕМАТИКА КОНФЕРЕНЦІЇ

- 1. Освіта та наука (гейміфікація в освітніх процесах, серйозні ігри, ігрові методики викладання та тренінгів)**
- 2. Медіапростір (кіберспорт, стрімінг, соціальні мережі і гейміфікація)**
- 3. Бізнес (бізнес-моделі, монетизація, маркетинг та реклама в геймдеві, азартні ігри)**
- 4. Технологічні інновації та сучасні ігрові механіки (геймдизайн, AR/VR, IoT і взаємодія з іграми, носимі пристрої та їх роль у геймінгу)**
- 5. Дизайн, арт та анімація (дизайн рівнів, саунддизайн, візуал та арт-складова ігор, анімація)**
- 6. Штучний інтелект і машинне навчання в ігрових системах (ігровий штучний інтелект, процедурна генерація контенту, адаптивна складність ігор, AI як ігровий наративний інструмент)**

СПИСОК організацій, представники яких брали участь у роботі конференції

Institute for Safety Problems of Nuclear Power Plants of Nationals of Ukraine
Ivan Kozhedub Kharkiv National Air Force University
Kharkiv national economic university named after semen kuznets
Kherson State University
Lviv Polytechnic National University IPMT
National University of «Kyiv-Mohyla Academy»
Smart Alpaca LLC (USA)
Відокремлений структурний підрозділ «Конотопський індустріально-педагогічний коледж Сумського державного університету»
Відокремлений структурний підрозділ «Одеський технічний фаховий коледж Одеського національного технологічного університету»
Військова академія, м.Одеса
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського
Вінницький національний технічний університет
Волинський національний університет імені Лесі Українки
ВСП «Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій Одеського національного технологічного університету»
ВСП Конотопський індустріально-педагогічний фаховий коледж СумДУ
Державний біотехнологічний університет
Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
Державний податковий університет
Державний університет «Київський авіаційний інститут»
Державний університет інтелектуальних технологій і зв'язку
Державний університет інформаційно-комунікаційних технологій
Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара
Донбаська державна машинобудівна академія
Донецький національний університет імені Василя Стуса
Економіко-технологічний інститут імені Роберта Ельворті
Житомирський військовий інститут ім. С.П. Корольова
Житомирський державний університет імені І.Я.Франка
Запорізький національний університет
Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу
Інститут надтвердих матеріалів ім. В.М. Бакуля НАН України
Інститут поліграфії та медійних технологій Національного університету «Львівська політехніка»
Інститут транспортних систем та технологій Національної академії наук України
Київський авіаційний інститут
Київський інститут Національної гвардії України
Київський інститут Національної гвардії України – центр імітаційного

моделювання
Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Київський національний університет технологій та дизайну
Комунальний заклад «Харківський ліцей № 164 Харківської міської ради»
Комунальний заклад «Кам'яноярський ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області
Комунальний заклад «Ліцей №24» Кам'янської міської ради
Комунальний заклад «Одеський педагогічний фаховий коледж»
Кременчуцький льотний коледж Харківського національного університету внутрішніх справ
Криворізький національний університет
Луцький Національний технічний університет
Миколаївський національний аграрний університет
Міжнародний класичний університет імені Пилипа Орлика
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури
Національний аерокосмічний університет «Харківський авіаційний інститут»
Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут»
Національний університет «Львівська політехніка»
Національний університет «Одеська політехніка»
Національний університет харчових технологій
Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова
Одеський національний медичний університет
Одеський національний морський університет
Одеський національний технологічний університет
Поліський Національний університет
Приватна наукова установа «Інститут миру і права»
Приватний вищий навчальний заклад «Європейський університет»
Приватний вищий навчальний заклад «Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука»
Сумський національний аграрний університет
Сумський державний університет
Українська державна льотна академія
Український державний університет імені Михайла Драгоманова
Харківська гуманітарно-педагогічна академія
Харківський національний автомобільно-дорожній університет
Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
Харківський національний університет радіоелектроніки
Херсонський національний технічний університет
Хмельницький національний університет
Центральноукраїнський інститут розвитку людини Відкритого міжнародного університету розвитку людини «Україна»
Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича
Чорноморський національний університет ім. Петра Могили

Зміст

Розділ 1. Освіта та наука (гейміфікація в освітніх процесах, серйозні ігри, ігрові методики викладання та тренінгів)	Стор.
SIMULATION GAMES FOR RISK ASSESSMENT AND STRATEGY DEVELOPMENT IN ENSURING ORGANIZATIONAL OPERATIONAL RESILIENCE (SCENARIO BUILDING OF FAILURES, CYBERATTACKS, AND TECHNICAL DISRUPTIONS TO TEST ORGANIZATIONAL READINESS). Brynza N.O. Mazepa A.S. (Kharkiv National University of Radio Electronics)	24
ІГРОВІ МЕХАНІКИ В БАЙЄСІВСЬКІЙ МОДЕЛІ ВІДСТЕЖЕННЯ ЗНАНЬ ДЛЯ АДАПТИВНОГО НАВЧАННЯ. Мельник К.В. (Національний технічний університет "Харківський політехнічний інститут")	25
GAMIFICATION OF ASSESSMENT: THE ROLE OF BADGES IN THE LEARNING PROCESS. Melnyk K.V. (National technical university "Kharkiv polytechnic institute")	28
ARTIFICIAL INTELLIGENCE, GAME THEORY, GAMIFICATION AND SERIOUS GAMES AS TOOLS FOR OPTIMIZING THE EDUCATIONAL AND SCIENTIFIC PROCESS. Novikova1 H.V., Denysenko1 I.V., Kharchenko1 O.O. Novikov2 A.M. (1National University of "Kyiv-Mohyla Academy", 2Institute for Safety Problems of Nuclear Power Plants of Nationals of Ukraine)	31
NEURAL NETWORKS IN THE PREPARATION OF TEXT INFORMATION FOR PRINTING: PROSPECTS FOR USE IN THE PREPRESS STAGE. Selmenska Z.M., Sinyavsky Y.R. (Lviv Polytechnic National University IPMT)	34
INTERACTIVE TECHNOLOGIES FOR DISTANCE LEARNING. Selmenskyi R.A. (Lviv Polytechnic National University IPMT)	35
TASKS AND PROJECT MANAGEMENT FOR THE PURPOSE OF OPTIMIZING PROJECT MANAGEMENT PROCESSES. Skorin Yuri, Kondratiev Oleksandr. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)	37
ФІЛОСОФСЬКІ АСПЕКТИ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ: ОНТОЛОГІЧНИЙ, ЕПІСТЕМОЛОГІЧНИЙ ТА ФЕНОМЕНОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ. С.Андрєєв, В.Андрєєва, Д.Гамбурян (Комунальний заклад «Кам'яноярський ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)	39
ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ВИХОВАННЯ В СУЧАСНІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ОСВІТІ: ПЕРЕВАГИ ТА РИЗИКИ. С. Андрєєв, О. Сторожук К. Єлізєв (Комунальний заклад «Кам'яноярський ліцей» Чугуївської міської ради Харківської області)	41
ГЕЙМІФІКАЦІЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ: ЯК ІГРОВІ МЕХАНІКИ ПІДВИЩУЮТЬ МОТИВАЦІЮ СТУДЕНТІВ. Бабенко А.Ю. (Харківський національний університет імені В.Н.Каразіна)	44
ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ПРИ СТВОРЕННІ МОБІЛЬНИХ СИСТЕМ СПЕЦІАЛІЗОВАНОГО ПРИЗНАЧЕННЯ. Бевз С.В. ¹ , Бурбело С.М. ¹ , Бабійчук І.С. ² (¹ Житомирський військовий інститут ім. С.П. Корольова, ² Вінницький національний технічний університет)	45
РОЗРОБКА КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ З ІСТОРІЇ ІНЖЕНЕРІЇ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ. Брільов Є. Ю., Стрюк А. М. (Криворізький національний університет)	47
ГЕЙМІФІКАЦІЯ В МЕДИЧНІЙ ОСВІТІ – СУЧАСНИЙ ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ КЛІНІЧНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ. Анненкова І.П., Бурячківський Е.С., Усиченко К.М. (Одеський національний медичний університет)	50
РОЗРОБКА ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ АВТОМАТИЧНОЇ ГЕНЕРАЦІЇ ХАРАКТЕРИСТИК ПЕРСОНАЖІВ НАСТІЛЬНОЇ РОЛЬОВОЇ ГРИ ПІДЗЕМЕЛЛЯ ТА ДРАКОНИ (DND). Войдюк І.В. (Економіко-технологічний інститут імені Роберта Ельворті)	52
ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТНІХ ПРОЦЕСАХ НА ПРИКЛАДІ ЗАНЯТЬ З МАТЕМАТИКИ ТА ФІЗИКИ В СЕРЕДНІХ ТА ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ. Войтік Т.Г. Копейкіна Т.Г. (Одеський національний морський університет, Військова академія)	54
ВПРОВАДЖЕННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ В КРАЇНАХ	56

національний технічний університет)	
МЕТОД АНАЛІЗУ ВІДНОСИН «МОДУЛЬ-СЕРВІС-КОНТЕКСТ» ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ МОНОРЕПОЗИТОРІЇВ У ВЕБ-РОЗРОБЦІ. Прус О.В., Майданюк В.П. (Вінницький національний технічний університет)	369
АНАЛІЗ МЕТОДІВ РОЗМІЩЕННЯ ОБ'ЄКТІВ У ДОПОВНЕНІЙ РЕАЛЬНОСТІ. Рейда М.О. Сергієнко О.О. Романюк О.Н. Рейда О.М. (Вінницький національний технічний університет)	371
ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА ДОФАМІНОВІ МЕХАНІЗМИ. Романюк ¹ О.Н. Іванишен ¹ М.К., Котлик ² С.В. (¹ Вінницький національний технічний університет, ² Одеський національний технологічний університет)	374
БАГАТОЯДЕРНА ТА БАГАТОПОТОКОВА АРХІТЕКТУРИ В КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ. Романюк О.Н., Костенко А.В., Мельник А.В., Бобко О.Л. (Вінницький національний технічний університет)	375
ІГРОВІ МЕХАНІКИ З ВИКОРИСТАННЯМ НЕЙРОГАРНІТУР. Романюк ¹ О.Н., Романюк О.В., Бабій ¹ Б.В., Майданюк ¹ В.П. Котлик ² С.В. (¹ Вінницький національний технічний університет, ² Одеський національний технологічний університет)	377
РЕАЛІЗАЦІЯ РЕАЛІСТИЧНОЇ ФІЗИЧНИХ ПРОЦЕСІВ У БАГАТОКОРИСТУВАЦЬКИХ ІГРАХ. Романюк ¹ О.Н., Теренчук А. Т., Котлик ² С.В. (¹ Вінницький національний технічний університет, ² Одеський національний технологічний університет)	379
ІГРОВИЙ ЗАСТОСУНОК З ВИКОРИСТАННЯМ GOAP. Рувінська В. М. (Національний університет «Одеська політехніка»)	380
ІГРОВИЙ ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ СУПЕРНИКІВ (БОТІВ), ЩО НАВЧАЮТЬСЯ НА ОСНОВІ ДІЙ ГРАВЦЯ В ІГРАХ ЖАНРУ "ГОНКИ". Рувінська В.М., Місько Д.А. (Національний університет «Одеська політехніка»)	383
АНАЛІЗ НАЙПОТУЖНІШИХ ІГРОВИХ ВІДЕОКАРТ. Самсонюк О.В., Романюк О.Н. (Вінницький національний технічний університет)	385
МАТЕМАТИЧНА МОДЕЛЬ ТА АЛГОРИТМ ОПТИМІЗАЦІЇ АДАПТИВНИХ ОСВІТНІХ ТРАЄКТОРІЙ. Симоненко М.А., Желдак Т.А. (Національний технічний університет «Дніпровська політехніка»)	387
SOFTWARE AND ALGORITHMIC IMPLEMENTATION OF THE METHOD OF CONSTRUCTING THE VORONOG DIAGRAM. Skorin Yuri, Zhu Zhunbyao. (Kharkiv national economic university named after semen kuznets)	388
ЗАСТОСУВАННЯ ОБ'ЄКТНО-ОРІЄНТОВАНОЇ ПАРАДИГМИ В РОЗРОБЦІ СТРАТЕГІЧНОЇ ГРИ ЖАНРУ TOWER DEFENSE НА БАЗІ UNITY. Скрипльонок С.Д., Молчанова М.О., Мазурець О.В. (Хмельницький національний університет)	391
ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ ГЕНЕРАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО КОНТЕНТУ. Собко В.В. (Миколаївський національний аграрний університет)	394
МУЛЬТИМЕДІЙНІ ЗАСОБИ В ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ ІСТОРІЇ ХАРЧОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ. Соколова О.П. (Одеський національний технологічний університет)	395
МОДЕЛЬ МАСШТАБУВАННЯ ШАРДОВИХ ІГРОВИХ СЕРВЕРІВ У ХМАРНОМУ СЕРЕДОВИЩІ: ПОБУДОВИ ТА ОСНОВНІ ВИКЛИКИ. Сторожук Ю.В. (Вінницький національний технічний університет)	398
НАВЧАЛЬНИЙ ANDROID-ЗАСТОСУНОК ДЛЯ ВДОСКОНАЛЕННЯ ГРИ НА ФОРТЕПІАНО. Ткач Т.Б., Дьяченко О.В. (Національний університет «Одеська політехніка»)	399
AR/VR-ТЕХНОЛОГІЇ У СТВОРЕННІ НОВИХ ІГРОВИХ МЕХАНІК. Ткачук Д.А., Лобода С.М. (Державний університет «Київський авіаційний інститут»)	401
ПРОЦЕДУРНА ГЕНЕРАЦІЯ КОНТЕНТУ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ: ПРИНЦИПИ, ПІДХОДИ ТА ВИКЛИКИ. Ходаков Д.В. (Державний університет «Київський авіаційний інститут»)	403
ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ АЛГОРИТМУ ДЛЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ SEE GA. Хохлов В.А. (Херсонський національний технічний університет)	405
ІОТ ЕКОСИСТЕМА ЯК ПЛАТФОРМА ДЛЯ ІННОВАЦІЙНИХ ІГОР. Цап Д.І.,	407

також несподівані бонуси, що викликають ефект позитивного здивування [3], [4]. Наприклад, платформа Duolingo реалізує streak-логіку, бейджі й рівні, тоді як Khan Academy застосовує систему балів і нагород. У корпоративному навчанні активно використовуються ігрові симуляції для розвитку навичок співпраці, лідерства та критичного мислення [4].

Мають місце і ризики. У деяких випадках гейміфікація може призводити до механічного виконання завдань з метою отримання балів без справжнього розуміння матеріалу [6]. Незадоволеність винагородою може спричинити мотиваційне вигорання. Крім того, ефективність гейміфікаційних стратегій значною мірою залежить від індивідуальних особливостей здобувачів, їхнього стилю навчання, рівня підготовки та емоційного фону [5].

Узагальнюючи, можна стверджувати, що гейміфікація здатна активізувати ключові мотиваційні механізми мозку, зокрема дофамінові реакції, пов'язані з очікуванням і досягненням [1], [2]. Її успішність залежить від якісного навчального контенту, правильного підбору ігрових елементів і врахування нейропсихологічних особливостей студентів. Перспективним є створення гнучких навчальних платформ, які дозволяють персоналізувати досвід навчання та налаштовувати мотиваційні стратегії для різних типів користувачів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

- [1] W. Schultz, "Neuronal reward and decision signals," *Annual Review of Neuroscience*, vol. 30, pp. 259–288, 2007.
- [2] K. C. Berridge, "The debate over dopamine's role in reward: the case for incentive salience," *Psychopharmacology*, vol. 191, pp. 391–431, 2007.
- [3] M. Sailer, J. Hense, S. Mayr, and H. Mandl, "How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction," *Computers in Human Behavior*, vol. 69, pp. 371–380, 2017.
- [4] L. Li, "Gamification in education: A meta-analysis," *Educational Technology & Society*, 2023.
- [5] E. L. Deci, R. Koestner, and R. M. Ryan, "Extrinsic rewards and intrinsic motivation in education: Reconsidered once again," *Review of Educational Research*, vol. 71, no. 1, pp. 1–27, 2001.
- [6] J. H. Eisenberger and D. Pierce, "The overjustification effect: A meta-analysis," *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 53, no. 5, pp. 678–691, 1987.

УДК 004.925

БАГАТОЯДЕРНА ТА БАГАТОПОТОКОВА АРХІТЕКТУРИ В КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ

РОМАНЮК¹ О.Н. (rom8591@gmail.com),
КОСТЕНКО А.В., МЕЛЬНИК А. В., БОБКО О. Л.

¹Вінницький національний технічний університет

Проаналізовано сучасні підходи до використання багатоядерної та багатопотокової архітектури в комп'ютерних іграх. Описано приклади впровадження інноваційних технологій у рушіях Unity, Unreal Engine та Frostbite. Акцент зроблено на ефективному розподілі завдань між ядрами процесора для досягнення високої продуктивності. Визначено підсистеми, які найкраще піддаються паралелізації, та інструменти забезпечення синхронізації.

часні комп'ютерні ігри стають дедалі складнішими, а їх візуальна складова, фізичне моделювання, поведінка персонажів і взаємодія зі світом вимагають значних обчислювальних ресурсів. Для задоволення таких потреб розробники дедалі частіше застосовують багатоядерну й багатопотокову архітектуру, яка дає змогу виконувати багато частин програми одночасно, завдяки чому досягається висока продуктивність ігрових систем [4].

Історично склалося так, що більшість ігор створювалися на основі однопотокових рушіїв, де всі основні підсистеми — логіка гри, виведення зображення, звук, анімація, поведінка комп'ютерних супротивників — оброблялись послідовно одним обчислювальним ядром. Це

створювало обмеження в швидкодії та масштабованості. Із розвитком процесорів із 4, 8, 16 і більше обчислювальними ядрами, постала необхідність змінювати архітектуру ігрового програмного забезпечення відповідно до нових можливостей [1].

Одним із сучасних підходів є поділ великих завдань на дрібні незалежні дії, які можна виконувати паралельно. Наприклад, обробка кожного персонажа гри чи частини сцени виконується окремо, незалежно від інших, що дозволяє рівномірно завантажити всі ядра процесора. Така організація роботи стала основою нових систем побудови програм, де завдання розподіляються за короткими діями, які виконуються за необхідності (так звані Прикладом впровадження такої архітектури є рушій Unity, який використовує технологію «орієнтовану на дані» — тобто, організацію інформації в пам'яті таким чином, щоб вона оброблялася максимально ефективно. Обробка виконується за допомогою спеціального компілятора та системи розподілу навантаження, що дозволяє досягати значного приросту продуктивності, особливо на багатоядерних процесорах [2].

Ще один приклад — ігровий рушій Unreal Engine, який реалізує систему керування обчисленнями через так званий «граф залежностей» — структуру, в якій одні задачі виконуються лише після завершення інших. Це дає змогу програмі динамічно обирати, які дії виконувати першочергово, а які можна паралелізувати між доступними ядрами [3].

До підсистем, які добре піддаються розподіленню між обчислювальними ядрами, належать: симуляція фізичних процесів, розрахунок поведінки персонажів, обробка аудіо, завантаження ресурсів, підготовка зображень до виведення на екран. Наприклад, при формуванні зображення сцени ігровий рушій може одночасно обробити декілька її частин, після чого об'єднати в повноцінне зображення [5].

Серйозною перевагою багатопотокової архітектури є те, що вона дозволяє уникнути «вузьких місць», коли одне ядро зайняте важким розрахунком, а інші простоюють. Для цього використовують системи керування чергами виконання, які автоматично оцінюють навантаження і рівномірно розподіляють задачі між доступними ресурсами. Такий підхід широко використовується в рушії Frostbite, що лежить в основі багатьох ігор компанії EA [5].

Водночас така архітектура вимагає ретельного планування та обережної реалізації. Необхідно враховувати можливість одночасного доступу до одних і тих самих даних, уникати конфліктів і зациклень. Для цього застосовують механізми синхронізації, атомарні операції, або спеціальні структури даних, які можна використовувати без блокування [6].

Важливо зазначити, що для реалізації багатопотокової архітектури потрібна відповідна структура програмного коду. Ще на етапі проєктування гри потрібно визначити, які підсистеми можуть працювати паралельно, якими мають бути канали обміну інформацією між потоками, як будуть виконуватись затримки, та як забезпечити узгодженість загального стану гри [7].

У майбутньому очікується ще активніше використання багатоядерної обчислювальної архітектури. З розвитком процесорів нового покоління, які поєднують високопродуктивні ядра та енергоефективні ядра, з'являється можливість ще гнучкіше розподіляти обчислювальні навантаження. Крім того, розвиток засобів автоматичного профілювання, інтелектуального планування задач і компіляторів сприятиме широкому використанню паралелізму навіть у невеликих студіях розробки ігор [1], [7].

Таким чином, багатоядерна багатопотокова архітектура стала одним із найважливіших напрямів розвитку ігрової індустрії. Вона дозволяє повніше використовувати можливості сучасного «заліза», забезпечує плавність роботи, підвищує реалістичність світу та дозволяє створювати більш глибокий і складний ігровий досвід. Водночас це вимагає від розробників нового рівня володіння інструментами, планування структури програми та врахування взаємодії великої кількості паралельних процесів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

- [1] A. Lake, "Multithreaded Game Engine Architecture: Design Patterns and Tradeoffs," *Game Developers Conference (GDC)*, 2022. [Online]. Available: <https://www.gdcvault.com/play/1028791/Multithreaded-Game-Engine-Architecture>
- [2] Unity Technologies, "Data-Oriented Technology Stack (DOTS) Overview," 2023. [Online]. Available: <https://unity.com/dots>

- [3] Epic Games, "Task Graph and Multithreading in Unreal Engine 5," *Unreal Engine Documentation*, 2024. [Online]. Available: <https://docs.unrealengine.com/>
- [4] T. Abeykoon and C. Bleile, "Multi-core Optimization Techniques for Real-Time Game Engines," *IEEE Trans. on Games*, vol. 15, no. 2, pp. 158–167, 2023. doi: 10.1109/TG.2023.3284796
- [5] NVIDIA Corporation, "Optimizing Games for Multi-Core CPUs," *Developer Guide*, 2021. [Online]. Available: <https://developer.nvidia.com/blog/optimizing-games-for-modern-multicore-cpus>
- [6] J. D. Nordman and S. J. Owens, "Concurrency Models in Modern Game Engines," in *Proc. ACM SIGGRAPH I3D*, 2022. doi: 10.1145/3528233.3530742
- [7] A. S. Linder, "Scheduling and Job Systems in AAA Game Development," *Intel Developer Zone*, 2021. [Online]. Available: <https://www.intel.com/content/www/us/en/developer/articles/technical/scheduling-and-job-systems-in-aaa-games.html>

УДК 004.925

ІГРОВІ МЕХАНІКИ З ВИКОРИСТАННЯМ НЕЙРОГАРНІТУР

РОМАНЮК¹ О.Н. (rom8591@gmail.com),
РОМАНЮК О.В., БАБІЙ¹ Б.В., МАЙДАНЮК¹ В.П. КОТЛИК² С.В.

¹Вінницький національний технічний університет

²Одеський національний технологічний університет

Досліджено потенціал використання нейрогарнітур у сучасному геймдизайні. Описано принципи роботи нейроінтерфейсів та наведено приклади інтеграції таких технологій в ігрові механіки. Проаналізовано технічні та дизайнерські виклики, пов'язані з адаптацією геймплею до когнітивного стану гравця.

Сучасна ігрова індустрія активно впроваджує інноваційні способи взаємодії гравця з віртуальним середовищем. Одним із найперспективніших напрямів є використання нейроінтерфейсів, зокрема нейрогарнітур типу BCI (Brain-Computer Interface), що дозволяють передавати сигнали від мозку до комп'ютерної системи без участі опорно-рухового апарату. Ці технології поступово виходять за межі лабораторій і знаходять застосування у комерційних іграх, симуляторах, VR/AR-розробках та навчальних платформах [1].

BCI базується на аналізі електроенцефалографічних (ЕЕГ) сигналів, які зчитуються з поверхні голови за допомогою спеціалізованих сенсорів. На ринку вже існують доступні моделі таких гарнітур, зокрема NeuroSky MindWave, Emotiv Epos, OpenBCI, NextMind, які мають API для інтеграції з Unity або Unreal Engine [2], [3]. У контексті геймплею ці пристрої відкривають можливості нових механік, що не лише підвищують рівень занурення у гру, а й дозволяють адаптувати її до психофізіологічного стану гравця.

Основні типи ігрових механік на базі нейрогарнітур можна класифікувати таким чином:

1. **Когнітивне керування об'єктами.** Гравець може переміщати або активувати об'єкти в грі, використовуючи інтенсивність зосередженості чи намір.
2. **Емоційна адаптація геймплею.** Гра змінює колірну гаму, музику чи сюжет залежно від емоційного стану гравця, зчитаного за ЕЕГ.
3. **Управління рівнем складності.** Ігрова система в реальному часі підлаштовує інтенсивність ігрових викликів до рівня стресу, втоми або розслаблення гравця.
4. **Ігри для медитації.** Завданням гравця є досягнення стану спокою або рівноваги, які фіксуються нейрогарнітурою.

Такі механіки реалізовані, наприклад, у проектах *Throw Trucks With Your Mind* (управління об'єктами через концентрацію), *Mindflex* (фізична гра із контролем через нейросигнали) або *NeuroRacer* — експериментальній грі, розробленій у рамках досліджень нейропластичності [4], [5].

Однак, попри потенціал, технологія має низку технічних і дизайнерських викликів. По-перше, сигнали ЕЕГ мають низьку просторову роздільність, і потребують фільтрації від шумів,

**V Всеукраїнська науково-технічна конференція
молодих вчених, аспірантів та студентів**

**«КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА МУЛЬТИМЕДІА ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ
ПІДХІД ДО КОМУНІКАЦІЇ»**

Одеса

25-26 вересня 2025 р.

Збірник включає доповіді учасників конференції. Тези доповідей публікуються у вигляді, в якому вони були подані авторами.

Відповідальність за зміст і форму подачі матеріалу несуть автори статей.

Редакційна колегія: Котлик С.В., Шестопапов С.В.,
Корнієнко Ю.К.

Комп'ютерний набір і верстка: Соколова О.П.

Відповідальний за випуск: Котлик С.В.