

Таблица 1 — Сравнение с аналогами

Название	Преимущества	Недостатки
<b>Fantasy Grounds LFG</b>	1) Прямая интеграция с виртуальным столом Fantasy Grounds; 2) Целевая аудитория опытных игроков и мастеров; 3) Поддержка множества игровых систем (D&D, Pathfinder, Savage Worlds).	1) Требуется покупка лицензии (финансовый барьер); 2) Устаревший форумный интерфейс, нет удобных фильтров; 3) Отсутствие инструментов для справедливого отбора игроков.
<b>Discord</b>	1) Гибкость и бесплатность настройки серверов под сообщества; 2) Мгновенная коммуникация через голос и чаты; 3) Огромная и активная аудитория игроков.	1) Полный хаос в организации записи («гонка за места»); 2) Отсутствие единого каталога и профилей игроков; 3) Ручная работа модераторов по управлению списками.
<b>RPGTableFinder</b>	1) Специализированный сервис для поиска онлайн и оффлайн игр; 2) Возможность организовать свой стол и управлять расписанием; 3) Удобный интерфейс с поиском и фильтрами.	1) Небольшая база пользователей, особенно русскоязычных; 2) Нет интеграции с популярными виртуальными столами; 3) Нет алгоритмов для справедливого распределения мест.

## **Ключевые дифференцирующие факторы разрабатываемой платформы**

Настоящее исследование позволяет идентифицировать системный дефицит на рынке платформ для организации игровых сессий в настольных ролевых играх (НРИ), который выражается в отсутствии механизмов, гарантирующих эгалитарный доступ к игровым ресурсам. Анализ существующих решений (Таблица 1) демонстрирует, что их функциональность ограничивается либо предоставлением коммуникационной инфраструктуры (Discord), либо интеграцией с инструментарием виртуального стола (Fantasy Grounds), либо выполнением роли пассивного агрегатора объявлений (RPGTableFinder). Особенно учитываю то, что некоторые платформы прекратили свою работу на территории Российской Федерации. При этом критически важный аспект — алгоритмическое обеспечение справедливого распределения игровых мест — остаётся нереализованным.

Предлагаемая платформа вводит парадигмальный сдвиг, позиционируя себя не как ещё один инструмент поиска, а как **система управления справедливым доступом**. Её архитектурным ядром является детерминированный алгоритм расчёта приоритетов, основанный на временному интервале, прошедшем с момента последнего участия пользователя в сеансе. Данный подход устраняет ключевые недостатки аналогов:

- **Ликвидация хаотичности.** В отличие от моделей, основанных на принципе «первый откликнувшийся» (preemptive response model), что характерно для текстовых чатов и простых досок объявлений, предложенный алгоритм замещает стохастический процесс детерминированной очередью с приоритетом. Это исключает ситуационное неравенство, возникающее из-за разницы в скорости реакции пользователей.
- **Автоматизация и снижение транзакционных издержек.** Платформа автоматизирует процессы формирования состава игроков, уведомления и ведения очереди ожидания, тем самым минимизируя организационную нагрузку на мастера, которая в текущих решениях ложится на него в виде ручного администрирования.

- **Создание устойчивой экосистемы.** Алгоритм приоритетов выполняет не только утилитарную, но и социальную функцию, выступая в роли механизма ротации участников. Он предотвращает формирование закрытых групп и систематически предоставляет доступ новым или менее активным участникам, что способствует долгосрочному росту и оздоровлению сообщества.
- **Обеспечение прозрачности.** Процесс принятия решения о распределении мест становится полностью формализованным и прозрачным для всех сторон. Каждый пользователь обладает информацией о критериях отбора и своём положении в очереди, что повышает уровень доверия к платформе и снижает потенциальные конфликты.

Таким образом, дифференцирующим фактором разрабатываемого решения является переход от пассивного посредничества к активному управлению распределением игровых сессий на основе формальных правил справедливости. Это позволяет устраниТЬ фундаментальное противоречие между ограниченностью игровых ресурсов (мест на партию у мастера) и неограниченным спросом на них со стороны сообщества, предлагая технологически опосредованную модель социального контракта внутри игровой экосистемы.