

بازی با واقعیت در دنیای مجازی



موتورها روشن می‌شوند، با شنیدن شمارش معکوس چراغ‌ها از قرمز به زرد و سپس به سبز عوض می‌شوند و... حال شما در کنار قهرمانانی مثل فرناندو آلنزو و لوئیس همیلتن در حال مسابقه دادن هستید. صدای غرش موتور ماشین‌ها زمین را به لرزه در می‌آورد و همه منتظر کنده شدن لاستیک‌ها از زمین هستند.

این‌ها رویاهایی است که برای هر طرفدار مسابقات فرمول یک می‌تواند جالب باشد و اکثر ما تنها این مسابقات را در تلویزیون دیده‌ایم و حتی شانس دیدن نزدیک آن را هم نداشتیم. ولی اگر شرکت هلندی iOpenerMedia موفق به عرضه فن‌آوری شبیه سازی جدیدی باشد این موضوع خیلی هم درو از واقعیت نخواهند بود.

اندی لورلینگ؛ پایه گذار شرکت iOpenerMedia در این باره می‌گوید: «آینده برای همه روشن است. می‌دانیم که قدم بعدی بازی کردن با دنیای واقعی در دنیای مجازی است. نه تنها با دنیای واقعی بلکه با بازیکنان واقعی»

فن‌آوری جدیدی که این شرکت در حال تحقیق روی آن و تکمیل آن است؛ داده‌های جغرافیایی را از GPS می‌گیرد و بعد از پردازش آن را به کنسول‌های بازی‌های کامپیوتری می‌فرستد. هدف این است که مسابقه فرمول یکی که کیلومترها با شما فاصله دارد را در منزل خود احساس کنید و خود را در آن شرکت دهید.

آژانس فضایی اروپا (ESA) آنقدر از این طرح استقبال کرده‌است که برای کمک و سرمایه گذاری در این طرح به iOpenerMedia یک بودجه تحقیقاتی داده است. به نظر می‌رسد که iOpener در این راه تنها نیست چون یک سرمایه دار آلمانی نیز در این طرح سرمایه‌گذاری کرده است.

این فن‌آوری در حال حاضر یک بار با یک اتومبیل فرمول یک امتحان شده است و به گفته آقای لورلینگ، این شرکت در تلاش است تا این بازی را تا ماه سپتامبر در بازار عرضه کند.

iOpener در حال حاضر با شش شرکت برنامه نویسی همکاری می‌کند.

گرث ویلسون، مدیر طراحی بازی ProjectGothamRacing می‌گوید که بازی‌های مسابقه اتومبیل در حال کم رنگ شدن در بازار هستند ولی همچین پروژه‌هایی می‌توانند دوباره محبوبیت این بازی‌ها را بازگردانند.

این فن‌آوری حول سیستمی به نام DGPS کار می‌کند. با این کار می‌توان با استفاده از ایستگاه‌های ثابت؛ دقت اندازه‌گیری GPS که 10 متر خطا دارد را بالا برد. DGPS در هوانوردی استفاده دارد.

آقای لورلینگ می‌گوید که می‌توان با استفاده از این کار می‌توان سرعت و موقعیت دقیق ماشین‌های مسابقه را فهمید.

با استفاده از سیستم اندازه گیری دیگری به نام IMU که در سیستم‌های موشکی نظامی از آن استفاده می‌شود، می‌توان شتاب، زاویه و میزان انحراف را اندازه‌گیری کرد.

با ترکیب این سیستم‌ها می‌توان دقتی به اندازه 30 سانتی‌متر را انتظار داشت. در هر کدام از ماشین‌ها یک کامپیوتر و یک گیرنده و فرستنده قرار می‌گیرد. این فرستنده‌ها اطلاعات سنجش از راه دوری همچون سرعت و شتاب و دنده را به مرکز می‌فرستد.

تمام اطلاعات به سروری فرستاده می‌شود و پس از پردازش به کنسول‌های بازی می‌رود.

تأخیری که بین انجام مسابقه واقعی و پردازش اطلاعات آن و فرستادن آن‌ها به کاربران می‌شود تنها 5 ثانیه است، که تقریباً به اندازه تأخیری است که پخش تلویزیونی دارد.

آقای لورلینگ می‌گوید: «ما اطلاعات را ضبط نیز می‌کنیم که برای استفاده‌های بعدی نیز بتوان از آن‌ها استفاده کرد»

شرکت iOpener تنها در این میان اطلاعات و ساختار اصلی کار را تهیه می‌کند و با همکاری با شرکت‌های برنامه نویسی و برنامه سازی بازی‌ها را می‌سازند.

مشکلی که در این میان است این است که اگر برای مثال ماشین شما با ماشین‌های واقعی داخل بازی برخورد کند و یا فرناندو آلنزو پشت سر شما باشد و مستقیماً به سمت شما حرکت و با ماشین شما برخورد کند چه اتفاقی می‌افتد و اطلاعات بعد از این برخورد چگونه پردازش می‌شوند؟

راه حل این مشکل استفاده از سیستمی هوشمند است که بتواند اتفاقات حقیقی و مجازی را با هم ترکیب کند.

در این میان تفاوت‌هایی با دنیای واقعی ایجاد می‌شود که راهی غیر از تبعیت از قوانین دنیای واقعی برای حل آن‌ها نیست.

آقای لورلینگ می‌گوید:

تا چهار، پنج سال دیگر بازی‌هایی برتر هستند که فن‌آوری‌های آینده را دربر بگیرند

همشهری آنلاین - رشید عسگری