

پیاده‌روی در واقعیت مجازی با یک کفش مخصوص



کفش‌های تردمیلی برقی جدیدی برای تقویت دنیای بازی‌های واقعیت مجازی (VR) ابداع شده است که در شکل نمونه اولیه فعلی خود، هر کفش دارای دو ماژول چهار چرخ موتوردار است که می‌تواند تجربه بازی‌های واقعیت مجازی را به شکل چشمگیری بهبود بخشد.

کفش‌های تردمیلی برقی جدیدی برای تقویت دنیای بازی‌های واقعیت مجازی (VR) ابداع شده است که در شکل نمونه اولیه فعلی خود، هر کفش دارای دو ماژول چهار چرخ موتوردار است که می‌تواند تجربه بازی‌های واقعیت مجازی را به شکل چشمگیری بهبود بخشد.

به گزارش ایسنا، کفش‌های دارای چرخ‌های موتوردار می‌توانند شیوه راه رفتن گیمرها در دنیای واقعیت مجازی را متحول کنند. این کفش‌های هوشمند در حال حاضر توسط یک استارت آپ بریتانیایی/آمریکایی به نام فری ایم (Freeaim) توسعه می‌یابد و اساساً تردمیل‌های پوشیدنی کوچک هستند.

در حالی که حرکات سر و بازو در دنیای واقعی برای کاربران در محیط‌های واقعیت مجازی (VR) آسان است، اما گام برداشتن در این دنیا و پیاده روی کمی پیچیده است. طبیعی است که اگر یک گیمر بخواهد در فضای یک بازی مجازی راه برود، نمی‌تواند آن مسافت را در دنیای واقعی نیز طی کند یا حداقل این راه رفتن بدون برخورد با دیوارها و موانع اطراف ممکن نیست.

یکی از راه حل‌های این مشکل استفاده از تردمیل‌های همه‌جهته است که اینها به شکل سکوها گرد لغزنده ای هستند که مانند یک کاسه به سمت مرکز شیب دارند. وقتی کاربر روی چنین چیزی به هر جهت راه می‌رود، پاهای او به طور مداوم به سمت مرکز این وسیله می‌لغزد و در دنیای واقعی در جای خود ثابت است.

به گفته شرکت Freeaim، با این حال برخی افراد راه رفتن بر روی چنین سکوهایی را بیشتر شبیه به اسکیت سواری یا همراه با حسی غیر واقعی و ناخوشایند توصیف می‌کنند. علاوه بر این، تردمیل‌های همه‌جهته نسبتاً حجیم و گران هستند، به علاوه آنها نیاز دارند که کاربر توسط یک مهارکننده یا نرده که دور تا دور وی کشیده شده است، پشتیبانی شود.

در مقابل، این کفش‌های نوآورانه جدید بیشتر شبیه به اسکیت‌های برقی هستند.

بدین ترتیب کافی است تا پوشنده به سادگی روی یک سطح مربعی به اندازه حداقل ۲ در ۲ متر بایستد و همین‌طور که با یک پا به جلو حرکت می‌کند، ماژول‌های چرخ همه‌جهته روی کفش دیگر، پای عقب را به عقب حرکت می‌دهند و کاربر را از حرکت واقعی رو به جلو باز می‌دارند.

به همین ترتیب اگر کاربر شروع به حرکت سریع و بیش از حد خارج از آن محیط ۲ در ۲ کند، کفش‌ها به تدریج وی را به مرکز مربع باز می‌گردانند.

در شکل فعلی این سیستم، امکان چرخش خودکار در حین راه رفتن یا دویدن، یعنی چرخش در حالی که کاربر در یک نقطه ایستاده است نیز وجود دارد. به همین ترتیب امکان راه رفتن رو به عقب و دور زدن نامحدود وجود دارد.

این کفش‌ها در حال حاضر با هدست واقعیت مجازی SteamVR سازگار است و با اکثر بازی‌های واقعیت مجازی مبتنی بر رایانه شخصی که دارای محیط‌های قابل راه رفتن هستند، کار می‌کند.

این کفش‌ها اکنون با قیمت ۴۹۹۹ دلار به ازای هر جفت در دسترس مشتریان شرکتی و سازمانی قرار گرفته است. البته الکس ایوانز یکی از هم‌بنیان‌گذاران Freeaim می‌گوید مدل مخصوص مصرف‌کنندگان این کفش‌ها سال آینده با قیمت حدود ۱۰۰۰ دلار عرضه خواهد شد.