



Новый способ управления виртуальными персонажами предложила группа исследователей из британского Университета Сассекса. В отличие от привычных владельцам игровых консолей джойстиков они разработали целый костюм, связывающий движения геймера и его виртуала в киберпространстве.

Представленный рабочий прототип устройства, получивший название Hypersuit, то есть "сверхкостюм", состоит из "шапочки", следящей за движениями головы, и манипуляторов для обеих рук, оснащенных разнообразными джойстиками. По свидетельству The Inquirer, чтобы надеть прототип, нужно потратить порядка 30 секунд.

Программная часть устройства основана на разработанном компанией Disney трехмерном движке Panda3D и предусматривает совместимость с современными играми. В частности, демонстрировавшие свое изобретение аспиранты Сассекса успешно играли в Hyperfighter, управляя там персонажами-лучниками.

Необходимо отметить, что предложенная британцами технология Personal Motion Capture System коренным образом отличается как от уже реализованных в Nintendo Wii контроллеров на основе акселерометров, так и от перспективной разработки корпорации Microsoft - Project Natal.

Как заверяют ученые, розничная цена серийного гиперкостюма будет находиться в районе 300 долларов, однако для этого необходимо, чтобы разработчики игр учитывали возможность внедрения в свои продукты варианта управления с помощью Hypersuit.

По мнению разработчиков, использование их изобретения не ограничивается игровой индустрией. Один из участников проекта продемонстрировал управление виртуальным дирижером и заявил, что Hypersuit может быть применен также в медицине или промышленности.

Источник: www.newsland.ru