



A szimulátorozás jövője



A szimulátorozás jövője

Választható-e a realiztikusság útja?

Igen! Ami engem illet, én teljes mértékben azon az állásponton vagyok, hogy a szimulátorozás, a jövő egy igen komoly iparága lehet, ha azt okosan, és tervszerűen valósítják meg. Nagyon fontos azt elmondani, hogy csakis olyan emberek tudják ezt megvalósítani, akik teljes mértékben elkötelezettek a sportág népszerűsítése, és fejlesztése iránt. Ezt csak is több évi kemény munkával, befektetéssel, és akaratereővel lehet megvalósítani, de úgy érzem, hogy ha belevágunk, akkor teljes mértékben meg lehet valósítani azt az elméletet, amit a következő oldalakon fogok felvázolni. A feltételezéseimet, a tervemet arra alapozom, hogy a technika hatalmas léptékben fejlődik, és az embereknek szükségük van olyan nagy értékű, és olcsó, viszonylag olcsó szórakozásra, mint a szimulátorozás, melyből olyan iparágot lehet megvalósítani, melyet az igazi Forma 1 óta nem láttak. Ez nem csak szórakozás, és élvezet szempontjából lenne hatalmas dolog, hanem gazdaságilag is, hiszen amellet, hogy növeli a pénz mennyiségét, munkahelyeket biztosít, és megélhetést, ami azt gondolom, hogy a mai világban nagyon fontos dolog.

Én már több éve követem figyelemmel a magyar és a nemzetközi szimulátorozást is, és van tapasztalatom abban, hogyan kell felépíteni egy sikeres közösséget, ha azt a megfelelő céltudatos emberekkel tesszük. Mert ezt nem lehet fél vállról venni. Komolyan oda kell figyelni, oda kell tenni magunkat, mert mint már mondtam, ez egy olyan gazdasági eszköz lehet, mely munkahelyeket teremt, és egy munkahelyen bizony komolyan kell dolgozni.

Íme tehát az az elképzelés, mellyel a hazai szimulátorozás olyan szintre növelhető, mely meghatározó szerepe lehet a magyar gazdaság alakításában, és a hazai sportágak egyik legnagyobbja lehet.

Először is, úgy gondolom, hogy a szimulátorozás alapja a realiztikusság. Meg kell nézni, hogyan lehet összekapcsolni a virtuális világot, játékot, a reális versenyzéssel. Azt kell megnézni, milyen lépcsőfokok, szintek szükségesek ehhez. Azt gondolom, hogy nem kell a teljes realiztikusságra törekedni, mert 100%-osan úgysem lehet megvalósítani, nem elérhető, de egy végső fejlesztési, fejlődési pontot mindenképpen el lehet érni, és el is tudunk érni. Feltéve persze, hogy ha összefogunk úgy, ahogy azt a bevezetőben részleteztem. Nem tartom fontosnak azt, hogy mindenképpen a gokarttal kezdődjön a szimulátorozás is, habár ha készítenek egy olyan módot, mely élvezhető, megbízható, és alkalmas arra, hogy a szimulátorozás alapjául szolgáljon, akkor miért ne. A fejlődés következő szakasza, amelybe már gokart bajnokként lépnek a pilóták az a Formula Renault, vagy Formula BMW. Ez a való életben is egy kisebb kategória, és tökéletesen alkalmas arra, hogy átvezesse a pilótákat a kis kategóriájú gokarttól, a jóval nagyon formula autók világáig. Ezt követi majd a Formula 3, mely az előző két kategóriánál jóval nagyobb, és komolyabb felkészültséget, odafigyelést, és tehetséget követel meg. Itt már kitűnik az a pilóta, akiben tényleg megvan a tehetség ahhoz, hogy a legnagyobb pilóták közé lépjen. Ezt követi majd a Grand Prix 3 (GP3), mely a való életben a GP2 előszobája. Ez már úgymond a célegyenesnek mondható, hiszen ebben a kategóriában, már kivételesen nagy teljesítményű autókkal versenyeznek. Tökéletesen készíti fel a fiatal tehetségeket arra, hogy a GP2-be, majd azt követően az F1-be lépjenek át. Ebből a mondatból következik, hogy a GP3 után a GP2 következik, mely egy kötelező állomása a ranglétrának. Ezt mindenkinek végig kell csinálnia, aki a Formula 1-be szeretne bekerülni. Aki itt bajnok tud lenni, az minden bizonnyal az F1-ben is tökéletesen helyt tud állni. És végül következzen is az említett cél, az F1. Az itt versenyző pilótáknak az a céljuk, hogy minél több bajnokságot nyerjenek meg, és minél nagyobb hírnévre tegyenek szert. Ez a végső állomás, mely után, már csak a pihenés következik.

Véleményem szerint a ranglétrának, a fejlődési útnak így kellene kinéznie. Most nézzük azt, hogy milyen alkotó elemek szükségesek még ahhoz, hogy a szimulátorozást fejlesszük, és realiztikussá tegyük. Azok a kicsi részelemek, amelyekkel kialakul a sportág nem túl bonyolult, de kivételesen izgalmas rendszere.

Nézzük a csapatokat!

Úgy gondolom, hogy egy szimulátoros csapatot a következő embereknek kell felépíteniük: Egy csapatvezető, 2 állandó pilóta, tesztpilóták, és természetesen fejlesztők (modellezők, programozók) akik a fejlesztési határokat feszegetve próbálnak ezredmásodperceket lefaragni a köridőkből, és minél jobb, gyorsabb, és versenyképesebb autót kiadni a kezeik közül, melyekkel a pilóták versenyeket nyerhetnek. Ha már itt járunk, akkor fontos megnéznünk a csapatok működését is. Úgy gondolom, hogy a csapatoknak, vagyis az embereknek egy csapaton belül nagyon szorosan kell együtt működniük. Vegyük például a versenyeket. Itt nagyon fontos, hogy a pilótát időben informálják a futam pillanatnyi állásáról, az ellenfelek körülményeiről, és értesítsék minden veszélyhelyzetről. Össze kell tudni hangolni a boksziállásokat az ellenfelek boksziállásaival, igazodni kell tudni a változó körülményekhez. A másik fontos terület a fejlesztés területe. Ha már engedélyezve lesznek a fejlesztések, módosítások, akkor a mérnököknek szorosan együtt kell dolgozniuk a pilótákkal, hogy azoknak a legjobb, legversenyképesebb, és a pilóta vezetési stílusához leginkább passzoló versenyautókat adják. A csapatvezetőknek pedig azon kell munkálkodniuk, hogy minél több pénzt szerezzenek a csapatnak, és ezáltal minél nagyobb fejlesztéseket tudjanak eszközölni, valamint, hogy minél több fizetést tudjanak adni a csapat dolgozóinak.

A következő alkotó elem legyen a sajtó

Mint tudjuk, a való életben is nagy, sőt hatalmas szerepet kap a média, melyen keresztül mutatják be a csapatokat, a pilótákat, az autókat, és azok legújabb fejlesztéseit. Ezen keresztül értesül mindenki, az a hatalmas nézőtábor a sportág minden egyes történéséről, legyen az Gp3 F3 vagy F1. Ezenfelül a sport mozgató rugója is, hiszen a csapatok, a pilóták, s az egész sport, a reklámokból él, és a média, a TV az újság stb. az, melyeken keresztül emberek milliói látják a különböző cégek, logóit, neveit, hirdetéseit, reklámjait az autókon, a pilóták ruháján, valamint a versenypályákon. Úgy gondolom, hogy a szimulátorozásnak is erről kellene, kell, muszáj szólnia. Meg kell valósítani mind azt a bonyolult, és összetett reklámfolyamatot, melyből emberek ezrei lesznek képesek megélni. A lehetőség adott, hiszen a pályák, az autók reklámjait kedvünk szerint cserélhetjük le. Nem nehéz kitalálni, hogy ha felfejlesztjük a szimulátorozást, akkor rengeteg ember fogja nézni a Tv-ben fog olvasni róla az újságokban, és egyéb média eszközökben. Innentől kezdve magától értetődik, hogy a cégek versengeni fognak a minél jobb reklámfelületekért, és a reklámfelületek ára nem lesz olcsó. Az ebből befolyó összegek a csapat tagjaihoz vándorolnak (vezetők, pilóták, tervezők stb.), a csapatok ebből a pénzből fizetik be a szövetségnek a nevezési díjat, így a szövetség is pénzhez jut, és ki tudja fizetni az ott dolgozókat. Mivel a fizetés ösztönzi az embereket, még elszántabban fognak dolgozni a sportág fejlesztésért, és ezzel fog beindulni egy olyan ördögi kör, melynek hatására növekedni fog a pénz mennyisége a sportban. A csapatok ekkor már önálló szervezetek, vállalatok lesznek, melyekkel a cégek, és maga a szövetség is külön-külön köt szerződést.

Könyvünkben egy újabb nagy egységhez érkeztünk, mely azt hiszem, hogy a legösszetettebb és egyben legérdekesebb téma a szimulátorozásban. Nem másról van, szó, mint a versenyek lebonyolításáról, és az ahhoz nélkülözhetetlen személyekről.

Akik nélkül nem jöhet létre egy realiztikus szimulátor futam:

- Versenybírók
- Biztonsági autó sofőr
- Starter
- Operatőrök
- Tesztpilóták
- Nézők

Minden egyes pozíciót külön-külön fogok elemezni, és leírni róla személyes véleményem, mely úgy vélem a legideálisabb.

Azért ennyi embert írtam le, mert úgy gondolom, hogy egy szimulátoros futam vezetőségének is azokból az emberekből kell állnia, akik egy valódi futam irányító testületét alkotják, persze eltekintve az olyan emberektől mint a mentősök tűzoltók. Ezek teljesen feleslegesek, és nem utolsó sorban butaság lenne ilyenekre komolyan gondolni. Az olyan emberek viszont, mint a versenybírók, a biztonsági autó sofőrje, vagy azok a pozíciók, melyek még a normalitás és a realiztikusság határain belül vannak.

Véleményem szerint a versenybírók azért kellene, hogy a futamot felügyeljék, tehát a zökkenőmentes lebonyolítást biztosítani tudják, kiasszák a büntetéseket azoknak a pilótáknak akik vétettek a versenyszabályzat ellen. Nekik kell a rajtrácsot kezelniük, elrendezniük, hogy mindenki a saját pozíciójában induljon neki a versenynek. Ott kell lenniük a versenyzői eligazításon, ahol elmondják a legfontosabb vezetési szabályokat, ezt nyomatékosítva a pilóták felé. Felhívják a figyelmüket az esetleges veszélyekre, kockázatokra.

Nagy szükség van egy olyan emberre, aki manuálisan kezeli a safety cart. Ennek egyik legfontosabb oka, hogy a mai világban már a Tv is közvetíti a futamokat. Hogy miért ok ez? Mert úgy kell megcsinálni, kidolgozni a biztonsági autós szabályokat, hogy az a legrealisztikusabb legyen, legjobban adja vissza a pályán történeteket. Az Rfactor

rendelkezik ugyan saját biztonsági autóval, és erre vonatkozó programmal, parancssorral, de ez nem mindig működik megfelelően, gördülékenyen, hiszen függ attól, hogy milyen típusú autó van beépítve az adott módba és magától az rfactortól, a módtól, mert nem mindegyik van tökéletesen megírva.

Ennek manuális realiztikus lebonyolítási folyamata a következő: A versenybíró vagy a starter kiad egy közleményt, melyben a safety car pályára küldésére hívja fel a versenyzők és a nézők figyelmét, majd közvetlen ezután az rfactor adminparancsok segítségével egész pályás sárga zászlót hirdet. Az autó sofőrjének privát úton ad egy utasítást, hogy hajtson ki a pályára, és szedje össze a mezőnyt. Ennek a lebonyolításnak alapfeltétele, hogy ha létrehozunk egy olyan szabályt, melyben kötelezik a pályán való maradásra azokat a pilótákat, akik részt vettek a balesetben, ütközésben mindaddig, amíg a biztonsági autó pályára nem hajtott, vagy a boxba való kimenetelre engedélyt nem kaptak. Továbbá mindenkinek meg kellene próbálnia úgy a boxba hajtania, vagy pályán maradnia, hogy az a realiztikusságot tükrözze a nézők felé.

Ha már itt járunk, akkor essen pár szó a TV-ről is, mint új technikai újításról a szimulátorozásban. Ez egy nagyon fontos része, alkotó eleme a mai szimulátorozásnak. Emiatt kell a szerveren biztosítani helyet a Tv-k operatőreinek, dolgozóinak. Azért írok erről többes számban, mert nem tartom elképzelhetetlennek, hogy egy futamot akár több tv-s társaság is közvetíthet, persze erről a szövetség vezetőinek és a Tv vezetőinek meg kell egyezniük. A dolog technikai részét, már nekik kell megoldaniuk.

A következő nagyon fontos dolog a tesztpilótai szerepkör. A pilótákról külön nem írok, mert az természetes, és egyértelmű alappillér. Azért tartom fontosnak őket, mert ha egy teljes jogú pilóta véletlenül nem tud részt venni a futamon betegség, vagy személyes ügyek intézése miatt, akkor a tesztpilóták beugornak a helyükre és átveszik a kormányt, ameddig a pilóta távol van. Fontos hogy szerveren tartózkodjanak, hogy a legrövidebb időn belül készen álljanak a vezetésre.

A nézők? Nos igen ez tényleg egy nagyon érdekes téma, magam is úgy gondolom. Én nagyon szívesen adnék lehetőséget arra, hogy néhány ember közvetlenül szerveren nézze meg a bajnokságok futamait, illetve egyéb rendezvényeit. A dolog a következő módon bonyolódna le. Az illető vesz egy korlátolt számban meghirdetett jegyet a szervezőktől, ami nem lenne túl drága, pont annyi, hogy a futam lebonyolítóinak plusz bevételt jelentsen a fejlesztésekhez. A futam figyelemmel követésének azért jobb módja, mert nem kellene várni a böngészőn vagy lejátszón a betöltésre, nem kellene az esetleges akadozások miatt aggódni. Ezen felül a szerven mi magunk lehetnénk a saját operatőreink. Azt néznénk akit akarunk és addig ameddig akarunk. Az efféle „közvetítés” egyetlen háttér üttője a kommentátorok, és az azok által garantált izgalmas légkör hiánya, ugyanis 2 jó kommentátor egy unalmas futamot is izgalmassá nézhetővé tud tenni. Ezekről a lehetőségekről persze a ligának, a bajnokságnak kell döntenie, hogy engedélyezi vagy sem. Mindenesetre az bizonyos, hogy ezekkel a módszerekkel sokkal izgalmasabb bajnokságot lehet szervezni.

Szeretnék írni pár mondatot a pilótákról is. Igazából arra vonatkozólag szeretném őket megemlíteni, ami rengeteg versenyző motivációját, felkészültségét, és esetleges nemtörődömségét illeti. Nem egyszer találkoztam már sok olyan pilótával, aki szerveren futam előtt pár perccel kérdezősködött arról, hogy hány kör lesz, kötelező e kiállni, és hasonló buta dolgokról, amelyek egyszerűen nem illenek bele egy liga életében. Egy az, hogy a ligának van egy honlapja(kötelező hogy legyen), ahonnan mindenki tájékozódni tud a bajnokság lebonyolításáról, versenynaptáráról, szabályzatáról. Nem hiszem, hogy az adminokat kellene ezekkel a kérdésekkel lefárasztani, szerintem nekik épp elég dolguk van, és még millió kis dolog, ami miatt izguljanak. Erre úgy vélem a legjobb megoldás az lenne, ha mindenkivel

csináltatnának egy tesztet (mint az ASZK-ban) ahol felmérnék azt, hogy a pilóta egyáltalán elolvasta-e a szabályzatot, és tisztában van-e azzal, mit mikor hogyan és miért kell csinálnia. A másik dolog, hogy a pilótákat vezetésből is le kellene vizsgáztatni, ahol megnéznék a vezetők, hogy egyáltalán a vezetési tudása alkalmas-e arra, hogy egy bizonyos ligában induljon. Mert nem hiszem, hogy a gyengébb képességű pilótáknak az lenne a dolguk, hogy úttorlaszok, vagy egyéb zavaró tényezők legyenek a profibb teljesítményű pilóták számára. Mindenképpen ki kell szűrni ezeket a versenyzőket. De ha azt vesszük alapul, hogy olyan felépítésű szimulátor közösséget alakítunk ki, ahol a fejlődés és a tapasztalatszerzés fokozatos, akkor elő sem tud fordulni ez a probléma.

Zárásként had fejezzem be azzal, hogy szerintem hogyan kellene az adminoknak hozzáállni egy bajnokság felépítéséhez.

A legfontosabb dolog amit már említettem az a weboldal. Kötelező egy információs weblapot csinálnia minden ligának. Ezen a már előbb leírtakat kell feltüntetni. Nagyon fontos, hogy ez mindig naprakész legyen, tehát egy futam után 2 órával ne a beharangozó hír legyen a főcím, hanem már a pilóták nyilatkozatai, vagy a csapatvezetők személyes megjegyzései a futamot illetően. Nagyon fontos, hogy a ponttáblázatot a lehető leghamarabb frissítsék az adminok, mert a pilóták nagyon nem szeretik azt látni, hogy napokkal a futam után még mindig nincs hozzáadva a legutóbbi futamon megszerzett pontszám.

Nem szeretném tovább szaporítani a szót, és szerintem sokkal többet egyelőre erről a témáról nem lehet írni, de nagyon remélem, hogy ezek az ötletek, felvázolt fejlesztési lehetőségek meg fognak tetszeni azoknak az embereknek, akik a legnagyobb befolyással bírnak a magyar autó szimulátorozásban, és érdemesnek fogják tartani azokat a megvalósításra.

Akinek bármilyen javaslata, ötlete, vagy terve van, nyugodtan keressen meg az alábbi elérhetőség egyikén. Bárkivel bármikor beszélgetek a legújabb lehetőségekről és talán a következő kiskönyvem témája is lehet.

[Msn:zsolto beganyi92@hotmail.com](mailto:zsolto.beganyi92@hotmail.com)

skype: zzsola01

Mobil:06-30/950-0470