## Модуль Данные Виртуального Мира – Аватара

Вопрос авторизации связан с вопросом о медицине и о сетевых играх. Так же сетевые игры это лучше место для получения личных данных об игроке. По сути весь компьютер это игровая площадка. Если подходить к вопросу Вирутальной реальности с прагматической точки зрения, то надо запотиться о сохранении состояния своего компьютера , а точнее, данных с этого компьютре надёжно и длительное время. Помимо профиля, это как правило состояния рабочих программ и прочих “вычислительных игр” на персональном компьютере.

* 1. Сохранять Профиль.
  2. Сохранять дополнения – Личные модели и теги к ним.
  3. Сохранять закладки, списки музыки и фильмов, личных вещей.
  4. Переносимые с форума на форум системы сообщений и друзей.
  5. Хранить Текстовую и бинарную информацию <https://github.com/>
  6. На том же ресурсе можно хранить программы для 3D принтера.
  7. Требуется ресурс для сохранения маршрутов движения GPS систем.
  8. Планы личных квартир и домов.
  9. Хранилища видео и стереовидеоинформации.
  10. Сохранять параметры личного компьютера для авторизации удалённо в банковских системах.
  11. Хранить переносимые копии виртуальных операционных систем для каждой игры или рабочей программы.
  12. Сохранять инфаструктуру процессов или каналов связи установленных в подмножестве Глобальной Прагматической Сети.

Для начала можно использовать вот эту программу для размещения данных в распределённых базах и запросов к данным: <http://www.visualdataweb.org/gfacet.php>  
<http://www.w3.org/TR/rdf-sparql-query/>

Вот список наиболее важных игр на потдержку которых через Аватар надо обратить внимание. **Можно организовать хранение образов виртуальных машин, с которых пользователи играют в эти игры.**

Это ссылка на обзор перспектив мобильной игровой индустрии [http://arvi.livejournal.com/296083.html#cutid1](http://arvi.livejournal.com/296083.html" \l "cutid1)

 [FINAL FANTASY](http://itunes.apple.com/us/app/final-fantasy/id354972939) (Square Enix)

 [FINAL FANTASY II](http://itunes.apple.com/us/app/final-fantasy-ii/id354974729) (Square Enix)

 [FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS](http://itunes.apple.com/us/app/final-fantasy-tactics-the/id446760220) (Square Enix)

 [Final Fantasy III](http://itunes.apple.com/us/app/final-fantasy-iii/id424591347) с улучшенной графикой, две отдельные версии для iPhone и iPad (Square Enix)

 [Civilization Revolution](http://itunes.apple.com/us/app/civilization-revolution/id324563544)и её версия [для iPad](http://itunes.apple.com/us/app/civilization-revolution-for/id364150646)

 [METAL GEAR SOLID TOUCH](http://itunes.apple.com/us/app/metal-gear-solid-touch-us/id307338306) (Konami)

 SEGA: игровые сериалы Соник и Golden Axe, RPG-шка [Phantasy Star 2](http://itunes.apple.com/us/app/phantasy-star-ii/id382953129), а также [Ecco the Dolphin](http://itunes.apple.com/us/app/ecco-the-dolphin/id324598069) и Columns

 Electronic Arts: [The Sims 3](http://itunes.apple.com/us/app/the-sims-3/id317904170), а также SimCity, Монополия, Mortal Combat Ultimate и официальный Тетрис :-)

В целом планируется рост производительности видеоконтроллеров, возрастают требования к вычислениям физики движения предметов в Дополнительной реальности. Предлагаю потдержку этих и более традиционных игр предложить участникам сети инноваторов в виде разработки новых продуктов для виртуального мира.

Платформа iOS сохранила часть программистского наследия. Можно приобрести версию языка программирования [BASIC](http://itunes.apple.com/us/app/basic/id362411238), игры [Frogger](http://itunes.apple.com/us/app/frogger/id286115722) (Konami), [ALESTE](http://itunes.apple.com/us/app/aleste/id298894299), Digger ([iDigger Classic](http://itunes.apple.com/us/app/idigger-classic/id354993076), [DOOM II RPG](http://itunes.apple.com/us/app/doom-ii-rpg/id354051766)), Doom (id Software: [DOOM Classic](http://itunes.apple.com/us/app/doom-classic/id336347946), [DOOM Ressurection](http://itunes.apple.com/us/app/doom-resurrection/id318567158)), бесплатный [NetHack](http://itunes.apple.com/us/app/nethack/id334281275) ([iNetHack](http://itunes.apple.com/us/app/inethack/id324299096), [iNetHackJ](http://itunes.apple.com/us/app/inethackj/id416447609), [NetHack HD](http://itunes.apple.com/us/app/nethack-hd/id363447057), [NetHack Tour](http://itunes.apple.com/us/app/nethack-tour/id452415268), [Rogue](http://itunes.apple.com/us/app/rogue/id298113808),[Slash'EM](http://itunes.apple.com/us/app/slashem/id353352719)) и почему-то платную [Battle for Wesnoth](http://itunes.apple.com/us/app/battle-for-wesnoth/id340691963)! Старая, ещё со времён ПМК (1980-е годы), баллистическая игра получила новое смешное исполнение и дала рожденье оригинальной серии игр под названием [Angry Birds](http://itunes.apple.com/us/app/angry-birds/id343200656).

Мое мнение опирается на опыт, я был владельцем QD и довольно активно общался на Арене, в том числе в многопользовательских играх и на веб-форуме. В Нокиа были люди, всерьез хотевшие попользовать деньги корпорации для развития гейм-сцены. Но более высокому начальству на игры было наплевать и проект слили, не вступив всерьез в конкурентную борьбу.  
  
Слабая платформа не всегда решающий фактор, та же Нинтендо не гонится за гигагерцами и мегапикселями. Основная сила первых двух NGage как аппаратов была не в графике или звуке, а в аппаратуре связи. Игры с посредственной графикой были специально заточены под блутус и лагающий жопорез, а веб-форум с профессиональными массовиками-затейниками позволял оперативно решать вопросы на уровне как игроков, так и техподдержки.  
  
Во втором, программном, поколении гаги железо было неплохое. Мой N95 имеет графический ускоритель, но из-за неправильного маркетинга его ни один из производителей игр так и не использовал.  
  
Увы, Apple сейчас использует лишь небольшую часть из соцгейминга Нокиа. Специальных игр под GPRS/EDGE нет, форумного общения в Game Center тоже нет. Ни с другими игроками, ни с производителями, ни с техподдержкой.

Благодоря новым технологиями Flash, HTML5, WebGL, WebCL и Найтив клиент от Гугл игры в броузере становятся аналогичными. Альтернативой являются такие платформы как Мармелад (Marmalade).

**То что сейчас есть по вопросу Переносимости данных.**

Сссылки по семантической переносимости личных данных(SIOC). Тоесть возможноть перехать со всеми своими сообщениями с одной социальной системы на другую. Или наличие мета форума.  
[http://wiki.sioc-project.org/index.php/SIOC\_Import\_Plugin](http://wiki.sioc-project.org/index.php/SIOC_Import_Plugin" \t "_blank)  
<http://sindice.com/search?q=wordpress%20siocwidget&nq=&fq=&facet.field=domain>  
  
Ссылки по Переносимости данных(<http://tinyurl.com/b9c14v>).  
<http://dataportability.org/>

**База данных для онтологий и для семантической веб**, более развитый и открытый находиться тут  
<http://www.openlinksw.com/virtuoso/>  
Это есть ODS-Blog, ODS-Wiki, ODS-Bookmarks, ODS-AddressBook, ODS-Calendar, ODS-Polls (ontología), ODS-Gallery (imágenes), ODS-Feeds (RSS), ODS-Discussion (forum).

**Анонимные сети:**  
<http://nekto.me/>

<https://joindiaspora.com/>

**3D интерфейс для браузера**  
<http://unity3d.com/webplayer/>  
<http://unity3d.com/unity/engine/>