automotive news
Kiadta a Smarter Média Kommunikációs Ügynökség (https://news.smartermedia.hu)

A Toyota elfeledett cyberpunk tanulmánya, amely a virtuális világból származik

A 2004-es Genfi Autószalon látogatói valószínűleg nagyot néztek, amikor megpillantották a Motor Triathlon Race Cart a japán gyártó standján.

A 2004-es svájci autókiállításon a Toyota két tanulmányautót is bemutatott: az elektromos akkumulátor olasz feltalálójáról elnevezett Alessandro Volta egy szénszál-karosszériás, Giugiaro-formatervű szupersportkocsi volt, amelybe a Lexus RX400h hibrid hajtásláncát építették be fordított helyzetben, 400 lóerőre felhúzva. De nem ez volt a legnagyobb különlegessége, hanem az, hogy a „drive by wire” technológiának köszönhetően a kormánykerekét és a pedáljait az egyik oldalról a másikra lehetett csúsztatni, így bal- és jobbkormányos közlekedésre is alkalmassá lehetett tenni pillanatok alatt.

A másik tanulmányautó, a Motor Triathlon Race Car szintén nem volt átlagos, mivel leginkább egy életnagyságúra felnagyított távirányítós buggy-ra hasonlított nyitott, vadászgépstílusú pilótafülkéjével, keskeny, szénszálas karosszériájával, és az attól különálló kerekeivel. Nem Japánban, hanem a Toyota ED2 nevű dizájnközpontjában tervezték, amelyet 2000-ben nyitottak meg a dél-franciaországi Cote D'Azur-ön azzal a céllal, hogy izgalmat és dinamizmust vigyenek a márka akkoriban kissé kiszámítható és konzervatív formanyelvébe.

Az sem lett volna rossz, ha a 2004-es Forma-1-es Toyota versenyautó közel 20 ezres fordulatszámon pörgő V10-es motorját építik be a sorba helyezett tandemülések mögé, ehelyett egy környezetbarát hidrogén üzemanyagcella került oda, amely áramot termelt a kerékagy-villanymotorok számára. Összesen 500 lóerőt adott le a négy motor, ami elképesztően sok a sportkocsi szerény méreteit és tömegét figyelembe véve. Ha karbantartásra lett volna szüksége, a 90-es évek videomagnóira hasonlító üzemanyagcellát és a vele egybeépített vezérlőegységét egyszerűen ki lehetett húzni az autó hátuljából, mint egy fiókot.

A Motor Triathlon Race Car nevébe a triatlon szó azért került be, mert a kocsit arra tervezték, hogy terepen, versenypályán és városi utakon is legyőzhetetlen legyen a Gran Turismo 4 videojátékban. Természetesen a Toyota több Playstation 2 konzolt is elhelyezett genfi standján, hogy a vállalkozó szellemű látogatók azonnal ki is próbálhassák a kocsit egy virtuális versenyben.

Első látásra a terepjáró-képességekkel kapcsolatban felmerülhetnek kétségek, mivel a tanulmány alacsony hasmagasságú, és formatervezett mintájú slick gumijai is látszólag aszfaltos használatra valók. De a futómű kialakításán már látszik, hogy úgy alkották meg a lengőkarokat, hogy gombnyomásra meg lehessen emelni az autót, és a speciális Michelin abroncsok nyomását is belülről tudta szabályozni a pilóta, ami terepen nagy segítséget

jelentett.

Csak a baloldalra tettek ajtót, amely fölfelé nyílt és az apró szélvédőt is magába foglalta. Még egyedi bukósisakot is terveztek a kocsihoz, a robotzsarus kinézetű szerkezet nem csak a pilóta fejét védte, de virtuális valóság technológia kezdetleges változatának köszönhetően a legfontosabb információkat is kivetítette a szemei elé. Az MTRC irányítása sem volt hagyományos: kormánykerék és pedálok helyett csak egy joystick jellegű kart raktak a vezető jobb kezéhez, aki tényleg vadászpilótának érezhette magát a szénszálas kagylóülésben.

Vladimir Pirojkov főtervező így nyilatkozott az MTRC-ről a 2004-es Genfi Autószalonon: „A *fő célunk az volt, hogy olyan fiatalokat szólítsunk meg vele, akik a számítástechnika és a videojátékok bűvöletében élnek. Ez az autó megmutatja számukra, hogy a Toyota egy fejlett technológiával rendelkező, előremutató vállalat.*

Lehet, hogy fura összehasonlításnak tűnik, de ez a multifunkciós kocsi egyszerre háromféle élményt kínál, pont, mint egy „három az egyben” sampon. Amikor felvetődött bennünk az MTRC ötlete, megkerestük a Sony-t és a Gran Turismót fejlesztő Poliphony Digitalt, akiknek tetszett az ötlet, hogy a játék negyedik részében szerepeljen az autó. Külön érdekesség a speciálisan hozzá tervezett sisak, amelynek virtuális valóság technológiáját a Denso fejlesztette ki a Toyota számára. Ez a technológia 20 évre van a sorozatgyártástól, de mi már most kipróbálhatóvá tettük a szimulátor segítségével. Azok a srácok, akik most ezzel játszanak, talán 20 év múlva besétálnak majd egy Toyota-kereskedés ajtaján, és olyan autót akarnak majd venni, amiben már benne lesz mindaz a tudás, amit most beépítettünk az MTRC-be.”

Fotók: *wheelsage.org*

Forrás:
https://news.smartermedia.hu/innovacio/toyota-elfeledett-cyberpunk-tanulmanya-amely-virtualis-vilagbol-szarmazik