A képernyőről az aszfaltra: a való világban is bemutatkozik a Team Fordzilla extrém P1 virtuális versenyautója

A Team Fordzilla P1 versenyautó: a gamerek megszavazták, a Ford pedig megtervezte, és most meg is építi

**Példa nélküli közös alkotófolyamat**

Íme az első videojáték-versenyautó, ami egy autógyártó és a gamerek együttműködésével született. Most pedig a Ford esport-csapata, a Team Fordzilla újra mozgásba lendül, és december 16-án élő adásban mutatja be az extrém Team Fordzilla P1 versenygép valódi, életnagyságú modelljét.

Bár olyasmit már gyakran láthattunk, hogy egy létező autó megjelenik a számítógépes játékokban, az még sosem fordult elő, hogy egy autógyártó életre keltsen egy gamerekkel közösen megformált virtuális járművet.

A Team Fordzilla P1 versenyautó története idén márciusban kezdődött, amikor a gamereket arra kérték, hogy a Twitteren szavazzanak egy ilyen gép jellemzőire, többek közt az üléshelyzetre, a motor beépítésére és a cockpit kialakítására. Közel negyedmillió rajongó véleménye gyűlt így össze.

**Team Fordzilla P1: az élvezet a legfontosabb**

Az innovatív Team Fordzilla P1 versenyautó külső formatervét Arturo Ariño készítette, az utastér pedig Robert Engelmann munkája; mindketten a Ford dizájnerei.

A monocoque utascellát részleges lefedi egy nagyméretű, átlátszó, a vadászgépek kabitetejét idéző kupola, ami védi a vezetőt és navigátorát. A kupola nemcsak elmossa a határokat az autóbelső és a külvilág között, hanem a különleges, Formula 1-stílusú vezetői üléshelyzetet is kihangsúlyozza.

A versenyautó külső megjelenése izgalmasan ötvözi a karcsú, GT-hangulatú orr-részt a gyönyörűen kialakított sárvédőkkel és az extrém formavilágú oldalsó karosszériaelemekkel, amelyek lenyűgöző ívekkel kötik össze a cockpitet a hátsó kerekekkel. A teljesen átlátható, mégis áramvonalas hátsó rész látványa hűen tükrözi a versenypályák hangulatát.

A cockpit LED-visszajelzői a vezető és a navigátor látómezejének perifériáján helyezkednek el, folyamatos tájékoztatást nyújtva a pályáról. A kormánykerékbe beépített képernyő élő adatforgalmat biztosít a boxutcában dolgozó csapattagokkal. Az egész utasteret úgy tervezték meg, hogy a pilótát a lehető legkevesebb zavaró hatás érje a futam közben, és így a lehető legjobban átadhassa magát a verseny élvezetének.

**A tervezőprogramtól a megvalósulásig – hét hét alatt**

A Team Fordzilla P1 a Ford legelső autója, amelynek teljes alkotási folyamata digitálisan, bármilyen valós, személyes interakció nélkül történt. A jelenleg is fennálló járványhelyzet miatt a járművet egy olyan csapat tervezte, amelynek tagjai sosem találkoztak, vagyis a távolból, öt különböző országban dolgozva működtek együtt, mégis hét hét alatt végeztek a munkával, ami a szokványos időtartam felét jelenti. Így született meg ez az extrém arányokkal és összetéveszthetetlen karakterrel megalkotott életnagyságú, kívül-belül kidolgozott modell.

A gamerek összefogásával, gamerek számára tervezett hiperautó jó néhány olyan speciális részletet rejt, amelyek kifejezetten beszédesek a sim-versenyzők számára. A navigátor ülése előtt, a padlón egy AFK (nincs a gépnél) üzenet látható, ami vicces utalás arra, hogy az autó használója most nem a számítógépnél ül. A #levelup felirat arra emlékeztet, hogy a játékosok és a versenyzők újra meg újra javítani akarnak a teljesítményükön, míg a #liftoff grafika azt jelzi, hogy ezt a versenyautót a virtuális világból átemelték a valóságba. A legfontosabb rövidítés pedig a gép elején, az alsó légterelő mellett látható: a GLHF (sok szerencsét, jó szórakozást) felirat minden gamernek és versenyzőnek azt üzeni, hogy érezzék magukat igazán jól, és élvezzék a száguldást.

**Méretek**

A Team Fordzilla P1 versenyautó méretei:

* Hosszúság: 4731 mm
* Szélesség: 2000 mm
* Magasság: 895 mm
* Kerekek: első gumiabroncsok 315 x 30 x r21, hátsó gumiabroncsok 355 x 25 x r21

**Idézetek**

“Milyen káprázatos gép, minden porcikáját imádom! Amikor az év elején átnéztük a különféle formaterveket, számomra az volt a legfontosabb, hogy az autó jellegzetesen Ford legyen. A Team Fordzilla P1 pedig maradéktalanul megfelel ennek az elvárásnak: nagyszerű és céltudatos. Ráadásul sok szempontból innovatív is – nem utolsósorban azért, mert a lelkes és hozzáértő gamer-közösség és szupertehetséges dizájner-csapatunk együttműködésével született meg.”

*Stuart Rowley, a Ford Európa elnök-vezérigazgatója*

“Az emberközpontú tervezés legfontosabb eleme, hogy örömöt okozzon. Lenyűgöző élményt jelent-e ránézni, beleülni, vezetni? Nos, a Team Fordzilla P1 esetében ezekre a kérdésekre a válasz egyértelműen egy hangos IGEN!”

*Amko Leenarts, a Ford Európa formatervezési igazgatója*

“Ez a projekt rengeteg újdonságot hozott. Ez volt az első, teljesen digitális munkánk. Ez volt az első autó, amit teljes nyilvánosság előtt terveztünk, és amit úgy alkottak meg a dizájnereink, hogy távolból, öt különböző országból dolgoztak össze, miközben sokuk sosem találkozott személyesen a többiekkel. Ráadásul az autó tervezéséhez elég volt a szokványos idő fele, ami jól mutatja, milyen lelkesedéssel dolgozott a csapat a projekten.”

*Boris Ferko, a Ford Európa formatervezési menedzsere*

“Már a kezdetektől, a Team Fordzilla 2019-es megalakítása óta másképp csináljuk a dolgokat – mindig úgy, ahogyan a játék és saját erősségeink szempontjából a leghatékonyabb. A P1 versenygép tökéletes példa erre: autóipari tudásunkat felhasználva keltettünk életre egy autót – a valós és a virtuális világban egyaránt.”

*Emmanuel Lubrani, Team Fordzilla*