

15-490

Een bewegende stoel in een rijnsimulator



## Probleem

In een vaste-basis rijnsimulator, hebben veel bestuurders moeite met het inschatten van hun snelheid. Dit probleem komt voornamelijk voort uit het ontbreken van g-krachten bij het optrekken en afremmen, zoals die gewoonlijk op het lichaam werken. Hierdoor worden bochten vaak met onrealistisch hoge snelheden genomen en wordt er te heftig afgeremd.

## Oplossing

Optrekken en afremmen kan door naar achteren of naar voren kantelen van de stoel gesimuleerd worden. In bochten zijn twee manieren van beweging te onderscheiden: de Engineering Way (tegengesteld kantelen in de bocht) en de Fun Way (meekantelen in de bocht).

## Conclusie

Door het toepassen van een bewegende stoel in een rijnsimulator remmen bestuurders minder heftig af. Het rijden zelf wordt als realistischer ervaren.

