

Der digitale „Circuit des 24 Heures“ liegt auch in Norddeutschland

Dieser Artikel gibt den Stand zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung wieder. Der Inhalt kann inzwischen veraltet sein.

12/06/2020 Am morgigen Samstag um 15 Uhr wird das virtuelle 24-Stunden-Rennen von Le Mans gestartet. Die digitale Variante des berühmtesten Langstreckenrennens der Welt findet gleichzeitig auch bei Coanda Simsport im westfälischen Gronau statt.

Als Partner des neu gegründeten Porsche Esports Teams für den virtuellen Le-Mans-Event stellt Coanda alle acht Simracer, die sich zusammen mit acht Porsche-Werksfahrern die Cockpits der vier virtuellen 911 RSR teilen. Und hier, nahezu in Sichtweite der Grenze zu den Niederlanden, bezieht auch der wichtigste der weltweit verteilten „Battle Rooms“ Quartier. Von dieser Schaltzentrale aus steuert Porsche Motorsport maßgeblich die Strategie für alle vier Rennwagen.

Ein Besuch bei Coanda Simsport überrascht in jeder Hinsicht. Das Navi führt zu einem weißen Haus am Stadtrand von Gronau im Nordwesten Deutschlands. Der Vorgarten ist so gepflegt wie bei den

Nachbarhäusern. Wenig deutet darauf hin, dass hier ein ungewöhnliches Projekt eingezogen ist: Vier Simracer aus aller Welt wohnen permanent in dem großzügig geschnittenen Gebäude. Eine junge WG, aber so perfekt aufgeräumt, als kämen am Nachmittag die Eltern zu Besuch. Alles wirkt hochgradig konzentriert. So wie die Profi-Simracer selbst. Ihr Trainingszentrum liegt am Rande des Gartens gleich neben dem Badminton-Platz – eine zu Beginn des Jahres aufwändig umgebaute Garage. Wo früher ein halbes Dutzend Autos parken konnten, befindet sich nun ein Zentrum des digitalen Rennsports. Bevor Josh Rogers (Australien), Mack Bakkum (Niederlande) und David Williams (Großbritannien) sowie Porsche Junior Ayhancan Güven (Türkei) den sehr violetten Teppich ihres Übungsraums betreten, stellen sie ihre Straßenschuhe brav in einen eigens vorgesehenen Schrank. So beginnt für sie jeden Morgen ein oftmals zehn Stunden langer Tag im Simulator.

„So etwas wie hier gibt es wohl kein zweites Mal", staunt Güven. Der türkische Nachwuchs-Rennfahrer aus dem (realen) Porsche Mobil 1 Supercup gilt auch in der virtuellen Welt als Crack. Aufgrund der Corona-Reisebeschränkungen hat er in Gronau im Zimmer von Coanda-Stammpilot Mitchell de Jong Unterschlupf gefunden, der wiederum aus seiner US-amerikanischen Heimat nicht ausfliegen kann. Beim virtuellen Le-Mans-Rennen teilt sich Güven das Auto mit Werksfahrer Nick Tandy (Großbritannien) sowie den Simracern Rogers und Tommy Ostgaard (Norwegen).

Tatsächlich stellen die Rahmenbedingungen, die Coanda-Teamchef Philip Stamm im beschaulichen Münsterland geschaffen hat, so etwas wie das Paradies für Simracer dar. Dies spiegelt sich in erster Linie im Equipment wider, das in jeder Beziehung den aktuellen Stand der Technologie repräsentiert. Vieles hat der 34-Jährige mit Partnern wie der Virtual Racing School selbst entwickelt. Dazu gehört das spezielle Lenksystem. „Das Direct Force Pro besitzt einen Direktantrieb über einen eigenen Motor, kommt also ohne Übersetzung oder Riemenantrieb aus", so Stamm. „Es ermöglicht höhere Lenkkräfte und reagiert verzögerungsfrei. Damit fühlt sich das Fahren viel realer an. Das macht es auch für weniger Geübte einfacher. Nick Tandy zum Beispiel hat von dem Direct Force-Antrieb sehr profitiert."

Auch die Pedalerien der vier Simulatoren des Trainingsraums hat Stamm speziell konzipiert. Sie befinden sich noch im Prototypen-Stadium und arbeiten mit einer „Load Cell" statt eines Potentiometers. „Dadurch bieten sie einen besonders linearen Pedalweg mit einem konstanten Bremspedaldruck, zudem lassen sie sich sehr individuell einstellen", erläutert der aus Köln stammende Simracing-Experte.

Von der schnellen Sorte sind auch die Monitore. Sie besitzen eine Bildwiederholfrequenz von 165 Hertz und eine G-sync-Synchronisation von Nvidia, die vertikale Streifen unterbindet, falls das Eingangssignal nicht die notwendigen 165 Bilder pro Sekunde liefert – obwohl die vier Bildschirme pro Cockpit von einer Grafikkarte mit einem 11-Gigabyte-Videospeicher angespielt werden. „Das ist die größte Grafikkarte, die es derzeit am Markt gibt", freut sich Stamm.

Die Rechnereinheiten stellen natürlich das Herzstück jedes Simulators dar, auch wenn sie sich bei Coanda nahezu unsichtbar im Sockel der ebenfalls selbst entwickelten, besonders verwindungssteifen Rigs verstecken. Ihr Intel i9-Prozessor mit fünf Kernen arbeitet mit einer Taktung von 5 Gigahertz. Alle vier Computer sind bis ins kleinste Detail identisch und an ein gemeinsames Netzwerk angeschlossen,

dessen Daten wiederum am Kommandostand von Philip Stamm zusammenlaufen. Während seine Fahrer trainieren oder ein virtuelles Rennen bestreiten, kümmert sich der Teamchef im Hintergrund um die Taktik und die Telemetrie.

„Um im Simracing erfolgreich zu sein, spielt die intensive Datenanalyse eine entscheidende Rolle. Das ist wie im realen Rennsport", berichtet Stamm. „Wir betrachten alle Informationen, die auch im echten Fahrzeug von Bedeutung sind. Und beim Porsche 911 RSR, der bei den digitalen 24 Stunden von Le Mans zum Einsatz kommt, sind das deutlich mehr als bei dem von uns sonst vielfach genutzten 911 GT3 Cup. Wir können alle Parameter anpassen, sie mit der individuellen Fahrer-Performance abgleichen oder auch die einzelnen Werte der Fahrer übereinander legen. So arbeiten wir Unterschiede heraus und decken Verbesserungspotenzial auf – alles wie an der realen Rennstrecke. Nur, dass wir nicht bis zum Ende einer Session warten müssen: Unsere Debriefings' finden praktisch kontinuierlich statt, denn in der Vorbereitung sind wir an keinerlei Zeitpläne gebunden."

Neben der höheren Komplexität des in der GTE-Klasse startenden 911 RSR bereitet Stamm vor dem virtuellen Langstrecken-Saisonhöhepunkt etwas ganz Anderes Kopfzerbrechen: „Normalerweise nutzen wir die Plattform iRacing. Die 24 Stunden von Le Mans setzen jedoch auf rFactor2. Viele Abläufe dort sind anders und komplexer – damit beginnen wir im Prinzip mit einem weißen Blatt Papier, also von vorn."

Dies belegt bereits das Beispiel der Boxenstopp-Prozedur. „Spätestens am Ausgang der ‚Arnage'-Kurve muss ich während der Fahrt den Tankstopp selber anmelden und alles einstellen, was gemacht werden soll", erläutert Ayhancan Güven: „Vom Wechsel auf einen anderen Fahrer über die Kraftstoffmenge, die nachgetankt werden muss, bis hin zur Frage, ob und welche Reifen neu aufgezogen werden. Bei iRacing übernimmt das der Fahrzeugingenieur, bei rFactor2 hat er keinen Zugriff aufs Auto. Gleichzeitig darf ich am Eingang der Boxengasse den Tempobegrenzer nicht vergessen und muss meinen Standplatz perfekt erwischen, um keine Zeit zu verlieren."

„Gerade was die Rennstrategie betrifft, profitieren wir Simracer immens von der Le-Mans-Erfahrung, die Porsche besitzt", betont Stamm, der sich auch auf das Zusammenspiel zwischen echten Werksfahrern und seinen eigenen Jungs freut. „Speziell, was die mentale Vorbereitung, die konzentrierte Herangehensweise und auch die präzise Kommunikation betrifft, lernen wir viel dazu. So gesehen müssen wir der Corona-Pandemie fast dankbar sein, denn sie hat unseren Sport stärker in den Mittelpunkt gerückt und uns einen enormen Entwicklungssprung ermöglicht."

Design der digitalen 911 RSR erinnert an ersten Le-Mans-Sieg von Porsche

Die 24 Stunden von Le Mans 2020 stehen für Porsche unter einem historischen Vorzeichen: 1970, also vor 50 Jahren, gewann der Sportwagenhersteller erstmals das berühmte Langstreckenrennen. Zu Ehren dieses Jubiläums erhalten die digitalen Porsche 911 RSR für die virtuelle Auflage des Klassikers

besondere Designs: Sie zitieren in vier Varianten das sogenannte „Salzburg"-Farbschema jenes rot-weißen 917 KH, mit dem Hans Herrmann und Richard Attwood den ersten von insgesamt 19 Le-Mans-Gesamtsiegen errungen haben – ganz puristisch und höchst real.

Die Fahrer des Porsche Esports Team (alle Porsche 911 RSR)

Startnummer 91:

André Lotterer (DE) / Neel Jani (CH) / Mitchell Dejong (USA) / Martti Pietilä (FIN)

Startnummer 92:

Jaxon Evans (NZ) / Matt Campbell (AUS) / Mack Bakkum (NED) / Jeremy Bouteloup (FRA)

Startnummer 93:

Nick Tandy (GB) / Ayhancan Güven (TR) / Josh Rogers (AUS) / Tommy Ostgaard (NOR)

Startnummer 94:

Patrick Pilet (F) / Simona DeSilvestro (CH) / Martin Krönke (DE) / David Williams (GB)

Der Zeitplan (alle Zeiten MESZ)

Das virtuelle 24-Stunden-Rennen von Le Mans beginnt am Samstag, den 13. Juni 2020, um 15:00 Uhr Ortszeit. Zuvor finden am heutigen Mittwoch, 10. Juni, von 10:00 bis um 22:00 Uhr sowie am Donnerstag (11. Juni, 10:00 bis 17:00 Uhr) freie Trainings statt, bevor um 18:00 Uhr ein dreistündiges Testrennen beginnt. Ein weiteres freies Training steht am Freitag (12. Juni) von 10:00 bis 17:00 Uhr an. Das 20-minütige Qualifying der GTE-Klasse startet am Freitag um 18:10 Uhr.

MEDIA ENQUIRIES



Holger Eckhardt

Spokesperson Motorsports LMDh, GT, Customer Racing
+49 (0) 170 / 911 4982
holger.eckhardt@porsche.de

Bildunterschriften

Pfad: Virtuelle 24 Stunden von Le Mans/Bilder/Bild_3.jpg
Titel: Philip Stamm, Teamchef Coanda Simracing, virtuelle 24 Stunden von Le Mans, 2020, Porsche AG
Bildunterschrift: Philip Stamm (Teamchef Coanda Simracing)

Pfad: Virtuelle 24 Stunden von Le Mans/Bilder/Bild_4.jpg
Titel: Porsche-Junior Ayhancan Güven, virtuelle 24 Stunden von Le Mans, 2020, Porsche AG
Bildunterschrift: Porsche-Junior Ayhancan Güven (TR)

Linksammlung

Link zu diesem Artikel
https://newsroom.porsche.com/de/2020/motorsport/porsche-esports-team-virtuelle-24-stunden-le-mans-vorschau-coanda-simracer-21198.html

Media Package
https://pmdb.porsche.de/newsroomzips/340811e6-222e-4793-9a88-624bf16ae004.zip

Dr. Ing. h.c. F. Porsche Aktiengesellschaft
Porscheplatz 1
70435 Stuttgart