

Digitaler Langstreckenklassiker mit realen Herausforderungen

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

10/06/2020 Über dem „Circuit des 24 Heures“ wird am 13. Juni eine fast schon irritierende Ruhe liegen: Dort, wo an jenem Samstagnachmittag um 15 Uhr die 24 Stunden von Le Mans hätten beginnen sollen, herrscht dann gähnende Leere. Dennoch machen sich 50 Teilnehmer auf die Jagd zweimal rund um die Uhr – bei den virtuellen 24 Stunden von Le Mans.

Keine Zuschauermassen, keine kreischenden Motoren, keine vor Spannung vibrierenden Tribünen. Der Langstreckenklassiker wurde aufgrund der Corona-Krise in den September verschoben – 50 Jahre nachdem Hans Herrmann und Richard Attwood im rot-weißen 917K den ersten Gesamtsieg für Porsche beim härtesten Sportwagenrennen der Welt einfuhren.

Bei den virtuellen 24 Stunden von Le Mans starten 50 Teilnehmer. Porsche schickt sein neu geschaffenes Esports Team an den Start und vier digitale 911 RSR, Modelljahr 2017 mit insgesamt 16

Fahrern ins Rennen.

Der Sportwagenhersteller nimmt den Einsatz ernst und bereitet sich so konsequent auf die Herausforderungen vor, als würde es sich um ein reales Rennen handeln. „Wir widmen uns den virtuellen 24 Stunden von Le Mans mit der gleichen Aufmerksamkeit wie jedem Rennen, bei dem wir an den Start gehen und das wir natürlich gewinnen wollen", betont Pascal Zurlinden, Gesamtprojektleiter Werksmotorsport bei Porsche. „Die digitale Auflage hält für uns ganz neue Aufgaben bereit, die wir bestmöglich lösen wollen und von denen wir nur lernen können – auch für die reale Welt."

Mehr als 30 Personen umfasst das Werksteam, das in der GTE-Klasse im Kampf um den Sieg antritt. Dazu zählen auch die 16 Piloten, die Porsche nominiert hat. Je zwei Werksfahrer teilen sich ein Cockpit mit je zwei professionellen Simracern. „Jedes unserer vier Einsatzfahrzeuge wird von einem Renningenieur geführt. Die besondere Herausforderung besteht unter anderem darin, die bisweilen unterschiedlichen Vorlieben der Werksfahrer und der Simracer unter einen Hut zu bekommen. Außerdem gelingt ein fahrbares und gleichzeitig schnelles Setup nur dann, wenn auch die Erfahrungen mit dem digitalen Modell des 911 RSR auf der Wettbewerbs-Plattform rFactor2 berücksichtigt werden", beschreibt Marco Ujhasi den Zielkonflikt. Der Manager Esports bei Porsche Motorsport leitet den Einsatz bei den virtuellen 24 Stunden von Le Mans.

Tatsächlich existiert von dem Rennwagen ein sehr detailliertes Rechenmodell, das zwar in vielen Bereichen an die Realität heranreicht, aber auch seine Eigenheiten hat. Deshalb kommt der „digitalen Setup-Arbeit" große Bedeutung zu. „Sturz- und Spureinstellungen, die Bremsbalance oder auch die aerodynamische Auslegung gehören noch zu den einfacheren Parametern, mit denen wir arbeiten können, um Performance und Fahrbarkeit zu finden", so Ujhasi. „Mit Feder- und Dämpfer-Settings, Stabilisatoren und der Traktionskontrolle geht es weiter bis hin zum Ansprechverhalten des Simulator-Lenkrads und der Pedalerie. Jeder Fahrer hat seine individuellen Vorlieben. Wir werden versuchen, diesen Vorlieben zu entsprechen. Dabei müssen wir immer im Blick haben, was in der virtuellen Welt funktioniert und was nicht."

Für die Akteure am Volant bedeutet dies: Auch sie müssen, wie in der echten Box, nach dem Verlassen des Fahrersitzes gemeinsam mit den Ingenieuren die Daten analysieren – von Brems- und Einlenkpunkten über Bremsdrücke und virtuelle Drosselklappenstellungen bis hin zum optimalen Timing der Gangwechsel. Dabei besitzen SimRacing-Plattformen wie rFactor2 einen großen Vorteil gegenüber der Realität. Mit ihnen lassen sich quasi auf Knopfdruck die unterschiedlichsten Streckenbedingungen darstellen – von nasser über abtrocknende bis staubtrockene Piste, warmem und kaltem Asphalt sowie mittäglicher Gluthitze bis hin zu bitterkalten Nachtstunden. „Auf diese Weise können wir in der Vorbereitung praktisch jedes beliebige Szenario darstellen", erläutert Marco Ujhasi. „Damit beschäftigen wir uns sehr intensiv, denn wir gehen fest davon aus, dass wir mit wechselhaften Witterungsbedingungen konfrontiert sein werden."

Zeit zum Testen auf dem 13,626 Kilometer langen Mix aus permanenter Rennstrecke und nur vorübergehend gesperrten Landstraßen in Le Mans bietet die virtuelle Rennveranstaltung schon im Vorfeld zur Genüge – bei einem drei- und einem sechsstündigen Testrennen. Jeder Fahrer muss

verpflichtend an mindestens einem dieser Termine teilnehmen und wenigstens zehn Runden absolvieren, um eine Starterlaubnis zu erhalten. „Damit will der Veranstalter sicherstellen, dass die einzelnen Piloten die Abläufe auf der Strecke kennen und ihr fahrerisches Niveau ausreicht", lacht Ujhasi. „Das ist faktisch das digitale Gegenstück zu jenem Simulatortest, den selbst Formel 1-Stars vor ihrem ersten echten Start in Le Mans absolvieren müssen."

Das Porsche Esports Team hat diese Testrennen intensiv genutzt, um Erfahrungen und Daten zu sammeln. Am heutigen Mittwoch und morgen stehen nochmals je zwölf Stunden auf dem Programm, am Freitag sind es weitere sieben Stunden, dann folgt am Abend das 15-minütige Qualifying „Wie bei der realen Ausgabe sind auch beim virtuellen 24-Stunden-Rennen unterschiedlich schnelle Fahrzeuge unterwegs: LMP2-Prototypen und GTE-Sportwagen wie der Porsche 911 RSR", betont Marco Ujhasi. „Damit spielt wie im realen Renngeschehen auch hier das taktisch clevere Verhalten im Überrundungs- und Überholverkehr eine große Rolle. Alles Dinge, auf die wir während unserer Vorbereitung großen Wert legen. Zugleich versuchen wir auch, die Performance weiter zu verbessern. Wir wollen nichts dem Zufall überlassen."

Dies gilt auch für die Rennstrategie. Als Unterstützung für die vier Crew-Chiefs, die für die einzelnen Fahrzeuge verantwortlich zeichnen, richtet Porsche auch für das digitale Langstreckenereignis einen sogenannten „Battle Room" ein – eine Kommandozentrale, in der alle Informationen zusammenlaufen. Von hier aus werden die Konkurrenten aufmerksam beobachtet und alle relevanten Entscheidungen gefällt, die es braucht, um die Weichen auch bei plötzlichen Ereignissen wie einer Gelbphase in Richtung Erfolg zu stellen. Nur, dass sich dieser „Battle Room" nicht in einem einzigen verschwiegenen Raum in Le Mans befindet, sondern weit verteilt. „So wie unsere Fahrer nicht zentral an einem Ort sitzen, sondern von verschiedenen Kontinenten aus gemeinsam agieren", erklärt Ujhasi. „Dies hat den Vorteil, dass wir auch die Nachtstunden mit tageswachem Personal bestreiten können, das aus seinem gewohnten Umfeld heraus operieren kann."

Neben dem Benzinverbrauch und Reifenverschleiß haben die Teamtaktiker dabei insbesondere die strengen Regularien im Blick. Sie gelten für das digitale 24-Stunden-Highlight ebenso wie für das reale. Fallbeispiel Lenkzeiten: Jeder einzelne der vier Fahrer pro Auto muss am Ende mindestens vier Stunden am Steuer gesessen haben, aber insgesamt auch nicht mehr als sieben Stunden oder über drei Stunden innerhalb eines Zeitraums von fünf Stunden. Die Missachtung der Streckenbegrenzung wird ebenso konsequent bestraft wie übermütig verursachte Kollisionen. Dabei können selbst kleine Fremdkontakte zu großen Performance-Verlusten führen. Die Schäden können bei einem Boxenstopp repariert werden, doch auch dies kostet wertvolle Zeit. Selbst Safety-Car- und Code-60-Phasen oder auch ein Rennabbruch mit der Roten Flagge sind im Reglement verankert und können zum Einsatz kommen. Fahrerwechsel dürfen auch bei den virtuellen 24 Stunden von Le Mans nur während eines Boxenstopps vorgenommen werden.

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.

Dieser Beitrag wurde vor dem Start des Porsche Newsroom Schweiz in Deutschland erstellt. Die genannten Verbrauchs- und Emissionsangaben richten sich daher nach dem Prüfverfahren NEFZ und wurden unverändert übernommen. Alle in der Schweiz gültigen Angaben nach WLTP-Messzyklus sind unter www.porsche.ch verfügbar.

MEDIA ENQUIRIES



Sandro Kälin

Head of Communications Porsche Schweiz AG
+41 41 487 91 16
sandro.kaelin@porsche.ch

Link Collection

Link to this article
https://newsroom.porsche.com/de_CH/2020/motorsport/porsche-esports-team-virtuelle-24-stunden-le-mans-vorschau-21183.html

Media Package
https://pmdb.porsche.de/newsroomzips/ffb6730b-ab30-4e7d-baaf-c19e961fb970.zip

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