



Presse-Information

BMW Motorsport SIM Racing

29. Mai 2020

Realitätsnähe bis ins kleinste Detail: So entsteht die virtuelle Version des BMW M4 GT4.

- **Im Juni feiert das BMW M Kundensport Fahrzeug BMW M4 GT4 seine virtuelle Premiere auf der Sim-Racing-Plattform iRacing.**
- **Intensive Zusammenarbeit mit BMW Motorsport in der Entwicklung garantiert maximale Realitätsnähe.**
- **Rudolf Dittrich: „Die Entwickler von iRacing wissen am Ende genauso viel über das Fahrzeug wie unsere Kundenteams“.**

München. Nach rund einem halben Jahr intensiver Entwicklungsarbeit feiert im Juni der BMW M4 GT4 seine virtuelle Premiere auf der Sim-Racing-Plattform iRacing. Damit das BMW M Kundensport Fahrzeug den höchsten Ansprüchen an Realitätsnähe gerecht wird, arbeiten die Entwickler von iRacing so intensiv mit den BMW Motorsport Ingenieuren zusammen, als handele es sich um ein reales Rennfahrzeug. Maximale Transparenz ist dabei der Schlüssel zu einem optimalen Resultat. Wir erklären den Weg des virtuellen BMW M4 GT4 von der Unterzeichnung des Lizenzvertrags bis hin zur Rennreife.

In wenigen Tagen ist es soweit. Dann feiert der BMW M4 GT4 als weiteres aktuelles BMW Rennfahrzeug nach dem BMW M8 GTE seine Premiere auf der Plattform iRacing. Wenn die Nutzer im Juni ihre ersten Rennen im BMW M4 GT4 bestreiten, liegt hinter den Entwicklern von iRacing und den BMW Motorsport Ingenieuren eine Phase intensiver Zusammenarbeit. „Ich kann es kaum erwarten, dass es losgeht“, sagt Kevin Bobbitt, Director of Marketing bei iRacing, und betont: „Die Offenheit, die BMW Motorsport uns bei diesem Projekt entgegengebracht hat, ist fantastisch. Die Abstimmungswege waren sehr kurz und man hat ihrem Engagement angemerkt, dass ihnen das Projekt wirklich wichtig ist.“

Bereits seit einiger Zeit ist SIM Racing eine der Säulen im Portfolio von BMW Motorsport. Die Verantwortlichen haben das Potenzial des virtuellen Rennsports bereits erkannt, bevor er im Zuge der aktuellen Pause im realen Rennsport einen Boom erlebt hat. „BMW Motorsport kennt den Unterschied zwischen einem gewöhnlichen Rennspiel und einer echten Rennsimulation und schätzt ihren Wert“,



sagt Bobbitt. „Eine so realitätsnahe Simulation bringt dem Hersteller ja auch etwas, denn viel mehr Leute können die Fahrzeuge testen und im besten Fall vielleicht sogar eins kaufen.“

Als Leiter Fahrzeugentwicklung ist Rudolf Dittrich bei BMW Motorsport unter anderem für den Bereich SIM Racing verantwortlich. Er bestätigt die starke Kundenorientierung, die dem BMW M4 GT4 Projekt zugrunde liegt. „Wir wollen unseren Kundenteams die Möglichkeit geben, den BMW M4 GT4 auch virtuell zu erleben“, sagt er und erklärt die Vorteile: „Sie können ihre eigenen Fahrzeugdesigns mit eigenen Sponsoren hochladen und nutzen. Ihre Fahrer können auch in der aktuellen Pause individuell mit dem Fahrzeug trainieren. Und vielleicht kommen darüber hinaus auch potenzielle neue Kunden beim virtuellen Test auf den Geschmack und denken darüber nach, in der Realität mit einem BMW M4 GT4 Rennen zu fahren.“

So läuft die Zusammenarbeit zwischen BMW Motorsport und iRacing ab.

Voraussetzung für maximale Authentizität ist, dass das virtuelle Fahrzeug seinem realen Pendant so ähnlich wie irgend möglich ist. Das war beim BMW M4 GT4 der gemeinsame Anspruch von BMW Motorsport und iRacing. Was benötigt man dafür? „Wir brauchen vom Fahrzeug drei Dinge: die Laserscans, die CAD-Daten und Fotos als Referenz“, erklärt Brian Simpson, Senior Art Manager bei iRacing. „Die Zusammenarbeit mit BMW Motorsport war diesbezüglich einfach, denn wir haben genau die Daten bekommen, die wir brauchten. Ich musste nicht wie bei anderen Fahrzeugen selbst aufwendige Recherchen starten, ich konnte einfach das gelieferte Material verwenden.“

Dittrich erklärt den Ablauf der Datenübermittlung: „Alles beginnt mit dem Lizenzvertrag, der die Basis für den Austausch der sensiblen Daten darstellt. Dann bekommen die Entwickler zwei mehrere Gigabyte große Datenpakete: Die CAD-Daten mit allen Spezifikationen der Fahrzeugteile. Das sind exakt dieselben Daten, die ein Lieferant von uns bekommt, um das reale Bauteil zu fertigen. Zusätzlich hat iRacing ein reales Fahrzeug, in diesem Fall den BMW M4 GT4 von Turner Motorsport, gescannt. Im zweiten großen Datenpaket befinden sich alle Informationen zur Fahrdynamik. Den gleichen Datensatz verwenden wir, um zum Beispiel eine Rundenzeiten-Simulation zu machen, oder um unseren BMW Motorsport Simulator zu betreiben. Darin enthalten sind unter anderem Dämpferkurven, Motorleistungskurven, Achskinematiken, Gewichtsverteilung, Aerodynamikwerte: Alles, was wir an Zahlen für das Auto ermittelt haben, haben wir



an iRacing weitergegeben.“ Dittrichs Fazit der Zusammenarbeit: „iRacing weiß am Ende genauso viel über das Fahrzeug wie unsere Kundenteams.“

Steve Reiss: „Das erste Feedback ist sehr positiv“.

Der erste Eindruck ist, dass sich diese Transparenz ausgezahlt hat. „Je mehr reale Fahrzeugdaten wir bekommen, desto näher kommen wir an die reale Fahrdynamik heran. Im Fall unseres BMW M4 GT4 ist das erste Feedback von Leuten, die das reale Fahrzeug gefahren sind, sehr positiv“, sagt Steve Reiss, Senior Vehicle Dynamics Engineer bei iRacing.

Natürlich spielt die Fahrdynamik für die Zufriedenheit der Nutzer die entscheidende Rolle. Aber für die Realitätsnähe sind auch kleinste Details entscheidend. „Zunächst zerlegen unsere Designer die gelieferten Daten und fertigen daraus das Basisfahrzeug. Wenn wir das haben, geht es an die Details wie drehende Räder, Display-Anzeigen und vieles mehr“, erklärt Simpson. „In diesem Punkt ist BMW Motorsport unglaublich. Sie haben uns sogar Informationen geschickt, in welchen Situationen welche Lampen am Lenkrad leuchten und wann was auf dem Display angezeigt wird. Welche Knöpfe drückt der Fahrer wann, und was passiert, wenn er es tut? Diese Anzeigen bis ins letzte Detail auszuarbeiten, macht mir sehr viel Spaß.“

Erstes großes Rennevent für den BMW M4 GT4 am 13. Juni geplant.

Am Ende der rund sechs Monate dauernden Entwicklungszeit steht die Abnahme des virtuellen Fahrzeugs durch BMW Motorsport. Auch diese steht der Realität in nichts nach. „Die Idee ist, das virtuelle Fahrzeug genauso abzunehmen wie ein reales“, sagt Dittrich. „Das geht vom äußeren Erscheinungsbild über Fahrverhalten bis hin zu Details wie Leitungsverlegung im Innenraum, Licht oder Textur des Armaturenbretts. Schließlich sind wir am Ende dafür verantwortlich, dass der virtuelle BMW M4 GT4 allen Ansprüchen gerecht wird, die wir und unsere Kunden auch an ein reales Rennfahrzeug stellen.“

Für die virtuellen Kunden wird das H&R 3-Stunden-Rennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie powered by VCO am 13. Juni das erste große Event sein, bei dem sie im BMW M4 GT4 antreten können. Sobald das Fahrzeug bei iRacing zum Verkauf steht, können es die Sim-Racer – und natürlich auch die im Sim-Racing engagierten BMW Kundenteams – herunterladen, mit ihren individuellen Designs ausstatten und ausgiebig testen.



Livestreams zur DNLS powered by VCO (Sa., 13.00 Uhr CEST):

Facebook: https://b.mw/DNLS_DE_FB

YouTube: b.mw/DNLS_live_YT

Twitch: www.twitch.tv/bmwmotorsport

Livestreams zur ABB Formula E Race at Home Challenge (Sa., 16.30 Uhr CEST):

Facebook: b.mw/RaceAtHomeChallenge6FB

YouTube: b.mw/RaceAtHomeChallenge6YT

Pressekontakt.

Benedikt Torka

Pressesprecher BMW Motorsport SIM Racing

Tel.: +49 (0)151 601 32455

E-Mail: benedikt.torka@bmwgroup.com

Ingo Lehbrink

Pressesprecher BMW Group Motorsport

Tel.: +49 (0)176 – 203 40224

E-Mail: ingo.lehbrink@bmw.de

Benjamin Titz

Leitung BMW Group Design-, Innovations- & Motorsportkommunikation

Tel.: +49 (0)179 – 743 80 88

E-Mail: benjamin.titz@bmw.de

Media Website.

www.press.bmwgroup.com/deutschland

BMW Motorsport im Web.

Website: www.bmw-motorsport.com

Facebook: www.facebook.com/bmwmotorsport

Instagram: www.instagram.com/bmwmotorsport

YouTube: www.youtube.com/bmwmotorsport

Twitter: www.twitter.com/bmwmotorsport