

„Segít ébren tartani az ösztöneimet” – Philipp Eng a verseny-szimulátorról



Philipp Eng, a BMW tehetséges pilótája mindenféle kormány mögött megállja a helyét: diadalmaskodott már formaautóval és számos különböző BMW versenysorozatban, a BMW M4 DTM-től kezdve, a BMW M8 GTE-n keresztül, egészen a BMW M6 GT3-ig. A 2020-as idény tavaszi versenyhétvégéit azonban a koronavírus miatt otthonában tölti, így az egyetlen hely, ahol fejlesztheti képességeit, a verseny-szimulátor.

A koronavírus miatt elnapolt versenyhétvégék helyét az ugrásszerű népszerűségnek örvendő verseny-szimulátorok vették át a 2020-as idény versenynaptárában: több versenysorozat is megtartotta már első megmérettetését a virtuális térben. Philipp Eng, a BMW osztrák pilótája március 21-én bekerült a csúcskategóriás „THE RACE All-Stars Esports Battle” utolsó csoportjába, egy nappal később harmadikként végzett a Forma-1 első virtuális futamán, az „F1 Esports Virtual Bahrain Grand Prix”-n, április első hétvégéjén pedig a Nürburgring Nordschleife aszfaltcsíkján megrendezett 3-órás megmérettetésen a második helyre hozta be csapattársaival a BMW Z4 GT3 versenyautót.

„Hálás vagyok, amiért van egy saját verseny-szimulátorom otthon. Manapság, amikor mindenkit arra kérnek, hogy maradjon otthon, ez az egyetlen adrenalin-forrásom. A virtuális versenyen segítségével nem zökkenek ki a kerékvágásból, főleg szellemileg nem. Igaz, hogy a szimulátor nem teljesen ugyanolyan, mint egy valódi versenyautó, mégis segít ébren tartani az ösztöneimet. A verseny-szimulátor számomra nem csupán szórakozás, hanem valódi segítség ahhoz, hogy profi pilótaként még tovább fejlődjek” – nyilatkozta Philipp Eng.

A verseny-szimulátoroknak a BMW Motorsport háza táján is komoly szerep jut

A BMW Motorsport idejekorán felismerte a verseny-szimulátorokban rejlő lehetőségeket, így pilótáit két virtuális platformon is képzik. Az iRacing platformon a BMW gyári pilótái a világ legjobb virtuális versenyzőivel mérik

össze tudásukat időről időre, legtöbbször BMW M8 GTE versenyautók volánja mögött. Március 21-én, az „IMSA Super Sebring Saturday” virtuális futamán Bruno Spengler az első, Nick Catsburg a második, Jesse Krohn pedig a harmadik helyen ért célba ezzel az autóval. A Nürburgring Nordschleife hosszú távú virtuális megmérettetéseit ugyancsak az iRacing platformon rendezik. A második platform az rFactor 2, amely a BMW Junior Programban résztvevő tehetségeknek nyújt bizonyítási lehetőséget a „BMW SIM M2 CS Racing Cup” megmérettetéseiben.

„A BMW Motorsport megjelenése véleményem szerint hatalmasat dobott a verseny-szimulátorok népszerűségén. Amikor egy ilyen nagy gyártó beszáll egy sorozatba, az emberek felkapják rá a fejüket és egyre több verseny szerveződik” – mondta Philipp Eng, aki szerint az önálló sportággá nőtt verseny-szimulátorok a jövőben egyre szélesebb körben terjedhetnek el. „Motorsport-rajongóként a következőt vallom: miután délután megnéztem élőben a DTM nürburgringi futamát, miért ne kapcsolódhatnak be este a verseny-szimulátorok sebringi megmérettetésébe?” – tette fel a kérdést az osztrák pilóta.

Eng első verseny-szimulátorát még ragasztószalag tartotta

Philipp Eng már tinédzserként megismerkedett az autóversenyzés virtuális világával. „17 éves voltam, azt hiszem. A számítógépemen játszottam, úgy, hogy a kormányt az asztalra, a váltó pedig magam mellé, egy stóc munkafüzetre raktam. A pedálsort ragasztószalaggal rögzítettem a padlón” – mesélte a fiatal pilóta, aki szerint a verseny-szimulátorok az elmúlt években folyamatosan fejlődtek, az utóbbi hónapokban azonban a népszerűségük is ugrásszerű növekedésnek indult. Philipp Eng ma már nem munkafüzetek és ragasztószalagok segítségével űzi a virtuális versenysportot, hiszen a piacon kapható egyik legjobb felszerelést tudhatja magáénak.

A profi pilóták azonban még így sem szállhatnak versenybe a világ legjobb virtuális versenyzőivel. „Ez főként annak a hihetetlen mennyiségű időnek tudható be, amelyet ezek a srácok a verseny-szimulátorokban töltenek” – magyarázta Eng. „Leginkább az állóképességhez tudnám ezt hasonlítani: ha rendszeresen edzek és megteszek hetente mondjuk 350 kilométert kerékpáron, kiváló lesz az állóképességem. De ha egy verseny miatt kihagyok két hetet, az edzettségi szintem azonnal leesik. Ugyanez a helyzet köztem és a

virtuális versenyzők között, hiszen én nem ülök rendszeresen a szimulátorban, ahogy a legjobbak” – tette hozzá.

Philipp Eng szerint ugyanakkor nem törvényszerű, hogy a legjobb virtuális versenyzők egy valódi versenyautóban is megállnák a helyüket. „Biztos vagyok benne, hogy a legjobbak birtokában vannak mindenféle technikai szaktudásnak és vezetési képességnek. Egy valódi versenyautóban azonban számításba kell venni azt a tényt, hogy egy hiba könnyen sérüléssel végződhet. Én időről időre emlékeztetem magam erre. A verseny-szimulátorban lényegesen nagyobb kockázatot engedek meg, mint a való életben” – fogalmazott a BMW pilótája.

A BMW Motorsport verseny-szimulátora „szinte alig különbözik a valóságtól”

A verseny-szimulátorok lehetőséget biztosítanak arra, hogy a gyártók kockázatok nélkül, kontrollált környezetben, kimagasló költségek nélkül teszteljenek. Mint ilyen, a verseny-szimulátorok a BMW Motorsport versenyprogramjában is fontos szerepet játszanak: a Münchenben található berendezést a mérnökök minden egyes versenyhétvége előtt intenzíven használják a versenyautók felkészítéséhez és a verseny előkészületeihez. A BMW i Andretti Motorsport csapat például napokat töltött a verseny-szimulátorban a Formula E versenysorozat minden egyes versenyhétvégéje előtt. A Német Túraautó Bajnokság (DTM) BMW-pilótái ugyancsak sok időt tesztelnek a szimulátorban.

„Otthon olyan verseny-szimulátorom van, amelyet bárki megvásárolhat a boltban. A BMW Motorsport szimulátora azonban mérföldekkel messzebb jár. Mozgó platformra van építve az egész, így vezetés közben minden egyenetlenséget és rázókövet ugyanúgy megérezel, mint a valódi versenyautókban. Szinte alig különbözik a valóságtól” – tette hozzá Philipp Eng.

**

További információ:

Salgó András, vállalati kommunikációs menedzser

Tel.: +36 29 555 115; e-mail: Andras.Salgo@bmw.hu

A BMW Group magyar nyelvű sajtóoldala a következő címen érhető el:

www.press.bmwgroup.com/pressclub/p/hu/startpage.html

2020. április 7.

A BMW Group

A BMW, a MINI, a Rolls-Royce és a BMW Motorrad márkák tulajdonosaként a BMW Group a világ vezető prémium autó- és motorkerékpár-gyártó vállalata, amely prémium pénzügyi és mobilitási szolgáltatásokat is kínál. Világcéggént a BMW Group 15 országban összesen 31 járműgyártó és -összeszerelő létesítményt üzemeltet, termékeit pedig értékesítési hálózatán keresztül a világ több mint 140 országában forgalmazza.

2019-ben a BMW Group több mint 2,5 millió darab gépkocsit és több mint 175 000 darab motorkerékpárt értékesített világszerte. 104,210 milliárd eurós összbevételével a vállalat a 2019-es pénzügyi évben 7,118 milliárd eurós nyereséget termelt. A 2019. december 31-i összesítés szerint a BMW Group világszerte 133 778 embert foglalkoztat.

A BMW Group sikerét hosszú távú gondolkodással és felelős működéssel alapozta meg. A vállalat stratégiájának alapvető része a környezetvédelmi szempontból és szociálisan is fenntartható értéklánc, a termékei által képviselt, mindenre kiterjedő felelősség és az erőforrások megőrzése iránti elkötelezettség.

www.bmw.hu

Facebook: <http://www.facebook.com/BMWGroup>

Twitter: <http://twitter.com/BMWGroup>

YouTube: <http://www.youtube.com/BMWGroupView>

Instagram: <https://www.instagram.com/bmwgroup>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/bmwgroup/>