

Pressemitteilung

„Fahr Simulator für die junge und interaktive P-Generation“



Dornach, 20. Januar 2010. Laut aktueller Studien hat das Auto bei den jungen Generationen an Bedeutung verloren. Während sich die Nachkriegsgenerationen viel Geld fürs Auto ausgegeben haben, sieht man hier einen kleinen Paradigmenwechsel in der Wertvorstellung von jungen Generationen. Während früher das Auto das Statussymbol Nummer 1 war, schwindet diese Vorstellung in der heutigen Generation dahin.

Um junge Generationen doch fürs Auto zu motivieren, suchen die Automobilhersteller diverse Marketingwerkzeuge. Eins davon ist der Fahr Simulator, d.h. die Fahrt mit einem virtuellen Fahrzeug sei es auf der Autobahn, auf der Straße oder auf der Rennstrecke.

Sowohl die Autostadt, die BMW Welt, das Mercedes Museum oder das Audi Forum verfügen über entsprechende Fahr Simulatoren.

FTronik hat die **J-Reihe** gerade für diesen Zweck konzipiert und realisiert, vgl. Bild 1.



Bild 1: Die J-Reihe als Marketingwerkzeug, um die junge Generation fürs Autofahren zu gewinnen.

Was macht den Fahrtsimulator der **J-Reihe** für die junge Generation so attraktiv? Was unterscheidet sie von einem handelsüblichen Fahrtsimulator der Konkurrenz?

Zunächst die Qualität der Fahrdynamik. Sie vermittelt den Eindruck ein echtes Fahrzeug zu fahren. Das Fahrdynamikmodell beinhaltet ein fahrzeugabhängiges Lenkmoment. Bodeneigenschaften und Fahrsituationen wie Grenzbereich beeinflussen das Lenkmoment. So entsteht ein wirklichkeitsnahes Fahrgefühl. Ob auf griffiger Bahn, auf Schnee oder im Grenzbereich, der Lenkmotor liefert immer ein Lenkmoment, das einem echten Fahrzeug sehr nah kommt. Und weil im Fahrtsimulator mehrere Fahrzeuge hinterlegt sind, wird das Lenkmoment fahrzeugspezifisch wiedergegeben: ob ein Mittelklassenfahrzeug oder ein Rennfahrzeug, sie alle haben eine spezifische Fahrdynamik und dies spürt man. Der Grenzbereich verschiebt sich je nach Fahrzeug. Der Gaudi ist riesig.

Der Sound: Motorgeräusche, Windgeräusche, Geräusche vom Fremdverkehr. Sie alle entstammen aus Messungen mit realen Fahrzeugen. Und so wirkt der Sound auch. Es sind diverse Lautsprecher im Fahrtsimulator eingebaut, um eine gute Immersivität zu erreichen. Ein Kopfhörer lässt sich auch anschließen.



Bild 2: Wenn mehrere **J-Reihen** neben einander aufgestellt werden, lassen sich gemeinsame Rennen auf der Rennstrecke fahren, wie in einem echten Renntag.

Die Graphikqualität und die Wertanmutung der Fahrsimulatoren sprechen für sich. Die virtuelle Welt mit Landstraße, Autobahn und Rennstrecke wird in HD Qualität in HD Monitoren wiedergegeben.

Auch die Benutzeroberfläche in der Mittelkonsole sowie die Kombiinstrumente entstammen aus der Nachbildung von Serienfahrzeugen.

Die Kombination aus Fahrdynamik, Graphik in der Strecke, Graphik im Kombiinstrument, Sound und Graphik in der Benutzeroberfläche vermitteln einen sehr realistischen Eindruck.

Der Einbau von Sportsitzen und –lenkrädern sowie der Aufbau des Mock-ups tun da ein Übriges.

All die aufgelisteten Eigenschaften sind nur tote Buchstaben, wenn das Fahrprogramm nicht stimmt. Dieses ist auf dieses Marketingwerkzeug abgestimmt. Der Fahrsimulator vermittelt Fahrspaß pur.

Das Fahrprogramm besteht aus drei Modulen: Fahreffizienz, Fahrsicherheit und Fahrdynamik.

Fahreffizienz wird durch eine Fahrt in einem energieeffizienten Fahrzeug vermittelt: Ein Diesel mit Common-Rail Technik und Einspritzdüsen der 3. Generation. Bewertet werden hier neben dem Verbrauch auch die Fahrzeit und die Fahrfehler. Letztere bedeuten Minuspunkte. Wer zügig, sparsam und fehlerfrei fährt, sammelt viele Punkte.

Fahrsicherheit wird mit einem Allradantrieb auf einer verschneiten Serpentine vermittelt. Eine doppelte Fahrt auf der gleichen Strecke ohne und mit Allrad verdeutlicht den Sicherheitsgewinn durch das Allrad. Bewertet wird hier der Schlupf, d.h. ob die Räder durchdrehen oder nicht. Fahrfehler werden auch hier negativ bewertet.

Wer beide Aufgaben, Fahreffizienz und Fahrsicherheit, gut absolviert hat, bekommt entsprechend viele Punkte und darf sich auf die Poleposition im Rennen freuen. Hier rennt man im Salzburger Ring um die Wette mit anderen sieben Fahrzeugen. Drei davon sind Fahrsimulator Fahrer, die anderen vier sind Fremdfahrzeuge mit unterschiedlichem Fahrkönnen, von sehr gut bis mittelmäßig. Dadurch ist die Gefahr gering als letzter am Ende des Rennens da zu stehen.

Die Fahrten können gespeichert werden und dem jungen Fahrer auf einen USB Stick zur Verfügung gestellt werden.

Die **J-Reihe** wurde für die junge Generation, für die **P-Generation** (Play Station, iPod, PC) konzipiert. Bereits im Jahr 2007 (vgl. [Vorträge](#), 3. TecDay) hat **FTronik** auf die Notwendigkeit hingewiesen, Produkte für die P-Generation entwickeln zu müssen. Mit der **J-Reihe** wird hier eine Marktlücke geschlossen. Der interaktive Charakter der **J-Reihe** ist auf die Bedürfnisse der P-Generation zugeschnitten. Diese ist im Zeitalter des interaktiven PC aufgewachsen. Sie kennt nur interaktive Geräte. Broschüren als Instrument der Markenkommunikation sind hier „out“. Nur Interaktivität ist „cool“.

Die **J-Reihe** vermittelt die Gene der Automobilmarke anhand der Designsprache, der verbauten Komponenten: Sitze, Lenkrad, Bedienelemente. Die Benutzeroberfläche beinhaltet Elemente des CI. Die virtuell fahrenden Fahrzeuge sind auf den Kunden zugeschnitten: Modelle, Farben, etc. Die Komponenten der Fahrdynamik sowie des Antriebs bilden Kernelemente der Marke ab. Damit strahlt die Marke die eigenen Werte aus.

Die J-Reihe lässt sich auch mit den üblichen **Fahrerassistenzsystemen** ausstatten.

Dass sich die junge Generation für die Fahrerassistenzsysteme begeistern lässt, ist hinlänglich bekannt. Für mehr Information → [Presseartikel](#).

Zu viel versprochen? Selber erleben: Probefahrt mit der **J-Reihe**. Jetzt anmelden: → [zur Probefahrt](#).

Kontakt:

Herr Thomas Böinig

Tel.: 089 / 18 19 18 - 1000

E-mail: Boenig@FTronik.de

www.FTronik.de

Schlüsselbegriffe: Automobilhändler, Elektronik, Fahrdynamik, Fahrerassistenzsysteme, Fahrsimulator, Innovation, Marketing, M-Reihe, Nachhaltigkeit, Showroom, Umweltverträglichkeit, Begleitete Probefahrt, Fahrsimulatoren, Vermarktung von Fahrerassistenzsystemen, virtueller Vorführwagen, Fahrsimulator für den Automobilhandel, Simulatorkrankheit, Autokäufer, Ausstattungsquoten, Simulation, Mobilität, efficient Dynamics, interaktives Tutorial für Fahrerassistenzsysteme, Fahrtraining, Online, prädiktive Fahrerassistenz, Umweltschutz, D-Reihe, Effizienz, Spritsparen, ecoLine, ecoValue, ecoDriving, ecoTraining, ecoAuto, Fahrsicherheitstraining, Innovationen erleben, feel the innovation, innovative Fahrerassistenzsysteme, junge Autofahrer, Innovationen, Automobilmarketing, Automobilvermarktung, Autovermarktung, interaktive Exponate, Ökologie, Fahrsimulation, Fahrsimulator online, Demonstrator online, ecoDrive, vehicle dynamics, driving simulator, ADAS, Advanced Driver Assistance Systems

FTronik GmbH

FTronik ist weltweit der erste Anbieter von Fahrsimulatoren für Fahrerassistenzsysteme in diversen Technologien.

FTronik Fahrsimulatoren unterstützen die Automobil- und Zulieferindustrie bei der Entwicklung und Vermarktung von Fahrerassistenzsystemen mittels Fahrsimulatoren.

FTronik entwickelt, produziert und vertreibt Fahrsimulatoren für das Handelsmarketing und für die Produktentwicklung.

FTronik beschäftigt in zwei Standorten 15 Mitarbeiter. Die FTronik Gruppe umfasst 120 Mitarbeiter.