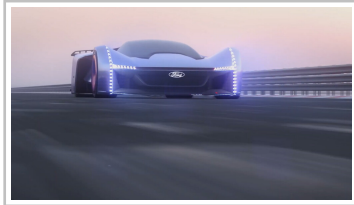

Ford nutzt Gaming für die Fahrzeugentwicklung

Ford hat schon früh bei Computerspielen dazu beigetragen, dass reale Fahrzeuge auf Konsolen- und Fernsehbildschirmen so originalgetreu wie möglich nachgebildet werden. Laut der Internet Game Cars Database sind bislang mehr Modelle der Marke in Videospielen erschienen als die jedes anderen Herstellers. Mit der Spiele-Community wurde bereits auch ein eigenständiger virtueller Rennwagen entwickelt. Jetzt wendet Ford die im Gaming-Bereich gewonnenen Erkenntnisse auf seine eigene Fahrzeugentwicklung an.

Ford testet Fahrzeugfunktionen nun direkt zusammen mit Kunden – und zwar interaktiv. In einem ersten Durchlauf wollten die Ingenieure herausfinden, ob Kunden die Taste für automatisches Parken lieber kurz gedrückt halten oder einfach nur einmal drücken möchten. Zu diesem Zweck entwickelten sie ein Online-Videospiel, bei dem die Teilnehmenden mehrere Parkmanöver ausführen. Von allen Spielerinnen und Spielern bevorzugten 88 Prozent den einfachen Tastendruck, was künftig zu einer entsprechenden Änderung des „Active Park Assist“ bei Ford führen könnte.

Das Computerspiel zeigte auch eine Kuh, die vor dem Fahrzeug vorbeiging. Dieser Test sollte zeigen, wie schnell Fahrer reagieren und wie rasch sie das Fahrzeug zum Stillstand bringen würden. Längere Reaktionszeiten könnten dazu führen, dass die automatische Parkfunktion geändert wird, das Fahrzeug bei automatisierten Manövern langsamer fährt oder sich die Funktion an bestimmte Vorlieben anpassen lässt. Mit größeren Teilnehmerzahlen in verschiedenen Märkten, einem größeren Demografie-Umfang und mit einem breiteren Spektrum möglicher Situationen führt das virtuelle Testen zu besseren und zuverlässigeren Daten. Es ermöglicht Ford, mehr über die Wünsche der Kunden zu erfahren und diese Präferenzen in die Entwicklung des Fahrzeugs einfließen zu lassen. (aum)

Bilder zum Artikel



Virtueller Rennwagen P1 des Ford-E-Sport-Teams Fordzilla.

Foto: Autoren-Union Mobilität
