

MIT INTEL WIRD SPORT DIGITAL – UND NOCH SPANNENDER

Spitzensport kommt schon jetzt kaum mehr ohne Technologie aus. Längst laufen Fußballspieler mit [GPS-Westen](#) über den Platz, um Laufwege zu dokumentieren und die Statistik über Passverwertung und Antrittsgeschwindigkeit zu füttern. Die gesammelten Daten werden in Hochleistungsdatenbanken gespeichert und von den Trainern analysiert. Die Zukunft hält allerdings noch weit mehr High-Tech bereit – sowohl für Athleten selbst als auch für die Fans zu Hause und im Stadion. [Technologie von Intel bildet die Basis für sportliche Höchstleistungen und großartige Sporterlebnisse](#). Die Zukunft des Sports ist digital. Und damit wird das Thema Sport, das jetzt schon Massen bewegt und begeistert, noch emotionaler und noch spannender.

Stadionatmosphäre im heimischen Wohnzimmer

Nichts ist so aufregend wie ein Nachmittag im Stadion, zusammen mit Tausenden von anderen Fans. Diese besondere Atmosphäre kann nur derjenige begreifen, der sie schon erlebt hat. Doch nicht jeder hat die Möglichkeit, bei seinem Lieblingsspiel vor Ort dabei zu sein. Bei großen, internationalen Events wie Welt- oder Europameisterschaften ist dies noch deutlich schwieriger als beim Lokalderby. Mittlerweile lässt sich mit digitalen Medien die Stimmung im Stadion jedoch authentisch miterleben, selbst wenn man hunderte Kilometer entfernt auf der Couch im Wohnzimmer sitzt. Besonders Virtual Reality (VR) schafft beim Nutzer ein völlig neues Gefühl der Präsenz. Daran haben Technologien von Intel einen maßgeblichen Anteil. [Intel® True View](#) und [Intel® True VR](#) sind Schlüsseltechnologien, die den Zuschauer vom reinen Betrachter zum aktiven Teilnehmer machen. Beide Technologien nutzen eine Vielzahl von Kameras und äußerst leistungsfähige [Server mit Intel® Xeon® Prozessoren](#) im Stadion. Im Fall von Intel True View nehmen 38 5K Ultra-High-Definition Kameras das Spielgeschehen auf und ermöglichen durch die Kombination von mehreren Blickwinkeln bisher unmögliche Perspektiven einzelner Spielzüge. Mit dieser 360°-Technik sieht der Zuschauer einzelne Spielzüge aus völlig neuen Blickwinkeln, beispielsweise aus der Sicht des Spielers oder des Trainers. Ein Produktionsteam vor Ort erstellt diese 360° Ansichten direkt während des Spiels und kann sie Sekunden später auf dem Stadionmonitor einblenden oder den Zuschauern auf ihr Endgerät streamen.

Fortschritt dank schlagkräftiger Partner

Die zahlreichen Partnerschaften zeigen eindrucksvoll, welchen Wert die wichtigsten und finanzstärksten Ligen der Welt Intels neuen Technologien beimessen. So haben neben der NFL auch die [NBA \(National Basketball Association\)](#) und MLB (Major League Baseball) einen Mehrjahresvertrag mit Intel geschlossen. Intel wird für die Spitzenspiele beider Sportarten True VR-Technologie bereitstellen.

NBA Spiele sind via VR-Headsets verfügbar, [MLB-Matches](#) werden über die True VR-App ausgestrahlt, einschließlich ausgewählter Highlights aus bis zu vier Kameraperspektiven. Doch auch weniger rasante Sportarten passen gut zu Intels Sporttechnologien. Intel und die [PGA TOUR](#), die das wichtigste Golfturnier der USA organisiert, haben vereinbart, Live Virtual Reality und 360 Video bei sechs PGA TOUR Veranstaltungen anzubieten. Intel produziert die [VR-Inhalte mit der Intel True VR-Technologie](#) und gestattet Zuschauern [Einblicke auf den Golfkurs](#), die es so bisher nicht einmal vor Ort gab. Fans mit einem VR-Headset können die passende PGA TOUR VR Live-App aus dem Oculus* Store herunterladen. Für Zuschauer ohne Headset wird ein 360° Video-Stream über Twitter und Periscope verfügbar sein.

Partnerschaften mit vielen Top-Ligen weltweit machen Intel True View schon heute für die Zuschauer erlebbar. So haben Football-Fans der höchsten Spielklassen der amerikanischen [National Football League \(NFL\)](#) über die Website NFL.com, die NFL-App und den NFL YouTube-Channel Zugriff auf die Spielzüge mit [Intel 360°-Technik](#). Auch im Stadion selbst bringt die 360-Replay-Technik detaillierte Einsichten in das Spielgeschehen auf dem Feld. In Zukunft plant Intel, True View vollständig in ein Virtual Reality-Umfeld einzubinden. Dann können die Zuschauer Aktionen des Spiels „einfrieren“ und aus allen Winkeln in 3D betrachten. Die stereoskopischen Intel True View-Panoramakameras nehmen das Spiel auf dem Platz aus über 30 Blickwinkeln auf. Mit einem VR-Headset taucht der Zuschauer komplett in die Atmosphäre auf dem Platz ein und kann seinen Lieblingsspielern bei jedem Ballkontakt zusehen oder den Angriff aus Sicht des Gegners miterleben. Die Intel® True-VR-App gibt es für [Gear VR*](#) und [Daydream*¹](#).

Für Abonnenten des amerikanischen Sportkanals Turner Sports ist es bereits soweit: Intel wird die VR- und True View-Technologie für [Turner Sports](#) bereitstellen, so dass Zuschauer ausgewählte Spiele zu Hause mit dem VR-Headset so packend miterleben können wie im Stadion. Über Partner wird die neue Generation von Sport-TV in über 215 Ländern und Regionen ausgestrahlt.

Intel® Technologien bringen die Ausstrahlung der Olympischen Spiele auf ein neues Level

Die Olympischen Spiele gelten als das Großereignis schlechthin im Sport. Die zahlreichen Disziplinen und Sportstätten bieten besonders viel Potential, um mit Intels Technologie ein völlig neues Niveau zu erreichen.

¹ Sie erfordert ein Samsung* Gear VR* Headset und ein kompatibles Samsung*-Smartphone bzw. ein Daydream*-Headset und ein für Daydream* geeignetes Smartphone.

Intel hat als eines der Mitglieder im „[The Olympic Partner“-Programm](#) (TOP) die sportlichen Höchstleistungen in PyeongChang durch verschiedene 5G Testfelder, [VR-](#) und [Drohnen-Technik](#) maßgeblich bereichert. Mit der [Intel® 5G Mobile Trial Platform](#) hat Intel gezeigt, wie Kommunikation in Zukunft vonstattengeht: Die Olympischen Spiele 2018 wurden dank einer Kooperation mit dem südkoreanischen Kommunikationsdienstleister KT* zum größten [5G Showcase](#) weltweit. Mit True VR gab es zum ersten Mal bei den Olympischen Spielen einen Virtual Reality Broadcast live von den Spielorten. Damit erhielten Sportfans auf der ganzen Welt einen packenden und hautnahen Zugang zu Athleten und Spielstätten. Dazu trugen auch Drohnen bei, mit deren Hilfe Intel Bilder aus der Luft bereitstellte, wodurch die Zuschauer weitere einzigartige Einblicke bekamen. Als ideale Erweiterung der Berichterstattung für die Zuschauer am heimischen Fernseher kam auch hier die 360° Technik zum Einsatz. Mit dieser können Fans ihre Lieblingssportler aus vielen verschiedenen Blickwinkeln verfolgen. Intels Technik bietet mehrere Kamerawinkel an, aus denen die Fans frei wählen können.

Sportliche Höchstleistungen mit neuer digitaler Technik

Technik für die Zuschauer und deren Sporterlebnis ist die augenscheinlichste Anwendung für digitale Revolution, die gerade stattfindet. Doch die verfügbaren Mittel – sowohl auf Hardware- als auch auf Software-Seite – verändern auch die Sportarten selbst. Mittlerweile lassen sich extrem leistungsstarke Sensoren in fast alle Sportgeräte integrieren, ob es nun ein [Rennwagen](#) von [Ferrari*](#) oder ein Surfbrett ist. Selbst ohne Eingriffe in die Sportgeräte selbst sind Videoanalyse-Technologien von Intel heute in der Lage, eine Vielzahl wichtiger Daten zu generieren. Snowboarder analysieren mit den hoch auflösenden Aufnahmen den [Stil und die Herangehensweise von Kollegen](#) bei schwierigen Sprüngen. Drohnen sind in dieser Hinsicht ebenfalls ein wertvolles Trainingsinstrument. Viele Sportler nutzen die Aufnahmen, um ihre Leistung im Nachhinein zu beurteilen oder um sich mit den Videos auf neue Tricks vorzubereiten. Von den gesammelten Daten profitieren beide Seiten: Der Zuschauer, weil er Einblicke in die Leistung seiner Lieblingssportler erhält, und die Athleten, weil sie ihre Leistung schwarz auf weiß dokumentieren und Veränderungen quantitativ ermitteln können.

Stand: Mai 2018

© 2018 Intel Corporation. Intel®, Intel® True View, Intel® True VR, Intel® 360-Technik, Intel® Xeon sowie das Intel Logo sind Marken der Intel Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

*Andere Marken oder Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.