

Story III: Mit Intel wird Sport digital – und noch spannender

(478 Wörter / 3.392 Zeichen)

Wer schon bei großen Sportveranstaltungen live dabei war, der kennt diese ganz besondere Atmosphäre. Die Spannung und Vorfreude, die vor dem Anpfiff in der Luft liegt. Das Mitfiebern bei schwierigen Spielzügen. Und nicht zuletzt: Die kollektive Freude und Erleichterung, wenn das eigene Team den Sieg erringt und sich Spieler und Fans gleichsam in den Armen liegen. Doch nicht jeder hat die Zeit und die Mittel, bei seinem Lieblingsspiel vor Ort dabei zu sein. Doch mittlerweile lässt sich mit Hilfe des technologischen Fortschritts die Stimmung vor Ort authentisch zu Hause erleben, selbst wenn man am anderen Ende der Welt auf der Couch sitzt. Die Olympischen Sommerspiele in Tokio? Mit neuesten Technologien kein Problem.

Virtual Reality (VR) gibt dem Nutzer das Gefühl der Präsenz und beschert Zuschauern eine völlig neue Art, Sport zu erleben. [Intel hat mit seinen Technologien](#) maßgeblichen Anteil daran, Sport auf ganz neue Art und Weise erlebbar zu machen. Ganz ähnlich wie Mitmach-Spielekonsolen den Spieler zum simulierten Tennis- oder Golfspielen animieren oder an Boxkämpfen teilnehmen lassen, sorgt VR dafür, dass die Grenzen zwischen Zuschauer und Teilnehmer verschwimmen. Zudem wird der Zuschauer selbst aktiv: Er fungiert als Regisseur und Produzent und kann genau die Inhalte auswählen, die ihn interessieren. Die Schlüsseltechnologien sind dabei [Intel® True View](#) und [Intel® True VR](#). Intel True View basiert auf 38 5K Ultra-High-Definition Kameras, die das Spielgeschehen aus unterschiedlichsten Blickwinkeln aufnehmen. Mit diesen wird eine dreidimensionale 360-Grad-Rekonstruktion des Spiels erzeugt, die aus jedem Blickwinkel betrachtet werden kann. Die Intel® 360° Technik gewährt Zuschauern den Blick auf einzelne Spielzüge aus völlig neuen Perspektiven. Ein Produktionsteam vor Ort erstellt diese 360° Ansichten während des Spiels und kann die Aufnahmen Sekunden später auf das Endgerät der Zuschauer bringen. Bei Intel True VR baut das Technik Team vor Ort panoramische, stereoskopische Kameras auf, die Filmmaterial aus verschiedensten Winkeln für das immersive VR Fan-Erlebnis aufnehmen. Die Kameras generieren dabei bis zu 1 TB an Daten pro Stunde, um eine natürliche, realistische und immersive Ansicht der Spiele möglich zu machen. Die Verarbeitung der Daten gelingt mit äußerst leistungsfähigen Servern – optimiert für [Intel® Xeon® Prozessoren](#) im Stadion.

Durch Partnerschaften mit vielen Top-Ligen weltweit können viele Zuschauer diese Vorteile bereits heute nutzen. So haben Footballfans in Amerika die Möglichkeit, Inhalte von Spielen innerhalb der höchsten Spielklassen der [National Football League \(NFL\)](#) über NFL.com, die NFL-App und den NFL YouTube-Channel inklusive Spielzügen in [360°-Technik](#) zu sehen.

Neben der NFL gehören auch die [NBA \(National Basketball Association\)](#), die MLB (Major League Baseball) und andere Ligen sowie TV-Sender zu den namhaften Kooperationspartnern, mit denen Intel gemeinsam die Entwicklung zur Digitalisierung des Sports vorantreibt.

Im Rahmen von langfristigen Verträgen wird Intel in Zukunft NBA Spiele auf VR-Headsets verfügbar machen und [MLB-Matches](#) über die True VR-App streamen, einschließlich ausgewählter Highlights aus bis zu vier Kameraperspektiven. Wer Interesse an lebensechter Übertragung von spannenden Sportevents hat, der kann in Zukunft auch im heimischen Wohnzimmer ein echtes Entertainment-Feuerwerk genießen.

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.