

COMPETICIONES

La NBA refuerza su acuerdo con Microsoft para llevar aficionados virtuales a las gradas

La competición norteamericana de baloncesto, que había anunciado una alianza multianual con la tecnológica, permitirá a más de 300 espectadores aparezcan en el estadio.

Palco23
27 jul 2020 - 09:55



La NBA lleva un paso más allá la animación para los partidos a puerta cerrada. La liga norteamericana de baloncesto y su nuevo socio, Microsoft, integrarán una tecnología que permitirá a más de 300 aficionados estar presentes en el pabellón mientras animan desde su casa.

Microsoft utilizará la tecnología Together Mode, que presenta notables diferencias con los sistemas aplicados por otras ligas. LaLiga y Mediapro, así como otras competiciones de fútbol europeo, apostaron por permitir al aficionado elegir entre el sonido ambiente o una serie de animaciones virtuales y sonidos enlatados de aficionados extraídos a partir del Fifa20 en colaboración con EA Sports.

La MLB junto a Fox Sports, que se encarga de la producción de sus retransmisiones, apostó por una fórmula similar. Sin embargo, la NBA ha optado por permitir que los aficionados reales sean los que tengan presencia en los pabellones a través de la realidad virtual a la par que se mantiene la apuesta por el sonido ambiente en la retransmisión. El acuerdo ha sido validado por Turner Sports, que produce los partidos de la liga y aportará más de 30 cámaras a pie de pista y micrófonos en diferentes soportes para captar los detalles sonoros.

Además, la NBA ha preparado una ofensiva a través de sus propias plataformas audiovisuales, NBA TV y League Pass, que permitirán una personalización total de los partidos. Los suscriptores podrán tener acceso a cámaras exclusivas, estadísticas y gráficos con analítica avanzada y otras opciones. “Nuestro objetivo es crear una experiencia inmersiva para los aficionados y mantener el sentimiento de comunidad en estas circunstancias”, ha asegurado Sara Zuckert, directora de producción de nueva generación de la NBA.