Nina Braack: “Las competiciones virtuales fortalecen la marca y favorecen el desarrollo"

20/09/2024 El fabricante de coches deportivos de Stuttgart cuenta con un equipo oficial que compite en carreras digitales. En una entrevista, Nina Braack, Directora de *eSports* de Porsche Motorsport, habla sobre los videojuegos, la industria y el deporte.

Nina, ¿por qué participa Porsche en competiciones virtuales?

Nina Braack: “Porsche está muy ligada a la competición. Con las carreras virtuales o *simracing* llegamos a un público joven y experto en tecnología, alejado del clásico ‘deporte de motor sobre asfalto’, como yo lo llamo. Una gran cantidad de gente puede conducir nuestros coches de carreras de manera digital y ganar competiciones con ellos. Esto crea conexiones y, por tanto, fortalece nuestra marca”.

¿Qué percepción tiene la gente sobre esta disciplina deportiva?

Nina Braack: "Los *eSports* y las carreras de simulación forman parte de la industria del videojuego. Aunque a menudo se consideran un pasatiempo marginal, la realidad es que son un fenómeno global que genera más ingresos que las industrias cinematográfica y musical juntas. La gente de todo el mundo juega a videojuegos, ya sea en ordenadores, consolas o teléfonos móviles. Puede ser por ocio o con una finalidad profesional. Los mercados más relevantes para los *eSports* son EE. UU. y China".

¿Qué papel desempeña Alemania en este campo?

Nina Braack: "Al ser un país relativamente acomodado, el público alemán lleva mucho tiempo jugando a videojuegos. Por otra parte, Alemania es un actor importante en la industria. Gamescom, la feria de videojuegos más grande del mundo, se celebra en Colonia. ESL, el organizador líder de torneos de deportes electrónicos, también tiene su sede en esa misma ciudad".

Los eSports combinan videojuegos y deporte, ¿de qué manera?

Nina Braack: "Talento, entrenamiento, táctica y trabajo en equipo: eso es lo que son los deportes electrónicos. Todo encaja a la perfección, porque el deporte no se define únicamente por lo físico. Como en las carreras virtuales simulamos condiciones reales, muchas de las exigencias que se plantean a los deportistas en nuestra disciplina se trasladan del mundo real al ámbito digital".

¿Qué desafíos tienen que afrontar los jugadores en las carreras de simulación?

Nina Braack: "Tomemos como ejemplo la respuesta de la dirección de un coche. En principio, los pilotos de simulador tienen que girar el volante con la misma fuerza que los pilotos de carreras en los circuitos reales. Sin guantes, las manos se vuelven callosas. Por supuesto, no hay fuerzas centrífugas, pero en muchos otros apartados los pilotos de simulador compiten al mismo nivel que sus colegas de la vida real. Por poner otro ejemplo, apenas hay diferencias en la frecuencia cardíaca o los niveles de adrenalina. Mentalmente, el nivel de rendimiento en el simulador puede ser incluso superior al de la carretera. Esto se debe a que los pilotos de simulador tienen que compensar la ausencia de ciertas sensaciones, como la falta de fuerzas G, por ejemplo. Para sentir plenamente el vehículo simulado, tienen que agudizar otros sentidos, como la vista y el tacto. Esto requiere mucho esfuerzo mental".

¿Cómo es un equipo de Porsche que lucha exclusivamente por victorias virtuales?

Nina Braack: "El Porsche Coanda Esports Racing Team tiene una estructura altamente profesional. Está formado por directivos, entrenadores, psicólogos, personal de comunicación y de desarrollo de negocio. El concepto es similar al de Porsche Penske Motorsport, donde cooperamos con un equipo de carreras externo. En nuestro caso, estamos asociados con Coanda Esports, con sede en Gronau, Alemania. Esto permite que nuestra experiencia y recursos en Porsche se fusionen con las habilidades de verdaderos especialistas en deportes electrónicos. Tenemos acceso a todo lo que necesitamos en el centro de *eSports* de Gronau, incluidos ocho simuladores, dos centros de mando, un estudio de televisión y una sala de transmisión. Nuestros pilotos incluso comparten un apartamento en un edificio cercano".

¿Cómo se preparan los pilotos de simulación para sus competiciones?

Nina Braack: "Entrenan mucho más que los pilotos de carreras no virtuales, ya que tienen a su disposición el equipamiento las 24 horas del día. Además, no hay costes derivados del alquiler de pistas, la logística, el combustible o los neumáticos. Otra característica especial es que pueden conducir los vehículos de sus competidores para familiarizarse con sus puntos fuertes y débiles. El entrenamiento intensivo crea un enorme nivel de competitividad".

¿Pueden un jugador de eSports convertirse en un piloto "real"?

Nina Braack: "Sí. El alemán Tim Heinemann, que corrió para Porsche en el DTM, es uno de ellos. Los más jóvenes, en particular, se sienten cómodos en ambos lados. Los pilotos Júnior de Porsche Ayhancan Güven, Laurin Heinrich y Bastian Buus, son también ejemplos de esta transferencia entre los dos mundos. Los tres compitieron en el pasado para Coanda Esports y continúan utilizando las carreras de simulación para prepararse de cara a la competición con el Porsche 911 GT3 R real. No obstante, el piloto de simulación y de competición en la vida real más conocido es, sin duda, el campeón del mundo de Fórmula 1 Max Verstappen".

¿Dónde compiten los mejores en el mundo virtual?

Nina Braack: "Desde 2023, ESL R1 es considerada la categoría reina de las carreras de simulación. Se basa en la plataforma de simulación 'Rennsport' y da cabida a vehículos que cumplen con la normativa GT3, incluido el 911 GT3 R. Doce equipos, cada uno de ellos formado por cuatro pilotos, compiten en un campeonato de equipos y un campeonato de pilotos. En los eventos *online* , los pilotos se clasifican para la gran final en la Copa del Mundo de Esports. Allí, los mejores pilotos de ESL R1 luchan por la victoria y por conseguir premios que suman un total de 500.000 dólares. Otros puntos destacados de la temporada son las 24 Horas de Le Mans virtuales y, por supuesto, nuestra copa monomarca digital, la Porsche TAG Heuer Esports Supercup".

¿Qué puede aprender Porsche de la simulación para el mundo real?

Nina Braack: "Las simulaciones son cada vez más importantes, tanto en la preparación de las carreras como en el desarrollo de nuestros vehículos de competición y de carretera. Desde una perspectiva empresarial y medioambiental, ahorran recursos y, por tanto, son incluso más sostenibles que las pruebas y los prototipos en el mundo analógico. Por supuesto, las simulaciones que se utilizan en el desarrollo de los vehículos de serie no son las mismas que utilizan nuestros pilotos oficiales de *eSports* , pero el principio de reproducir digitalmente las condiciones reales es el mismo. En los deportes de motor sobre asfalto, las simulaciones se han vuelto indispensables, especialmente allí donde las pruebas son limitadas. En la Fórmula E, por ejemplo, nuestros pilotos dedican tres días completos al simulador por cada carrera".

¿Qué hace tan especial la participación de Porsche en las carreras de simulación?

Nina Braack: “Sin duda, somos un auténtico equipo oficial Porsche. Esto significa que trabajamos al más alto nivel en términos deportivos y también nos exigimos al máximo. Es cierto que nuestros proyectos tienen un propósito empresarial, pero tomamos nuestras decisiones principalmente para obtener una ventaja competitiva. Queremos ganar y eso es el centro de todo lo que hacemos”.

Acerca de Nina Braack

Nina Braack, nacida en 1993 en Fráncfort, se incorporó a Porsche Motorsport en 2022 y desde entonces está a cargo del equipo Porsche Coanda Esports Racing. Entre otras cosas, estudió gestión deportiva y de eventos y jugó en la 1ª y 2ª liga alemana de voleibol durante diez años. Inmediatamente después de su llegada en 2023, el equipo Porsche Coanda Esports Racing ganó dos títulos en la categoría ESL R1.

Link Collection

Link to this article
https://newsroom.porsche.com/es_ES/competicion/2024/porsche-esports-entrevista-nina-braack-37349.html

Media Package
https://pmdb.porsche.de/newsroomzips/c27e358a-5285-4158-b1b9-3dd0662c8d56.zip

Dr. Ing. h.c. F. Porsche Aktiengesellschaft
Porscheplatz 1
70435 Stuttgart