



The American Way

Rocket Racing League

'The American Way' besteedt regelmatig aandacht aan de wijze waarop de Noord-Amerikaanse sportleagues zijn ontstaan. En steeds weer blijkt dat visionaire ondernemers aan de basis stonden van de huidige sportcompetities. In alle gevallen moesten we voor het ontstaansverhaal enkele decennia terugkijken. In deze aflevering blijven we in het heden. We bekijken een league die momenteel de allereerste stappen zet op weg naar een onzekere en spannende toekomst.



De Rocket Racing League (RRL) is een bizar initiatief: een raceleague voor speciale, door raketmotoren aangedreven vliegtuigjes, bestuurd door Top Gun-piloten en astronauten. Het idee is te gek voor woorden. Letterlijk! Het is onmogelijk in tekst duidelijk te maken welke waanzinnige droom momenteel door de initiatiefnemers van de RRL in de praktijk wordt gebracht. De Rocket Racing League gebruikt revolutionaire technische mogelijkheden om wedstrijd- en gaming-elementen te integreren tot een adembenemende vorm van sportief entertainment. Je moet het zien om het te geloven! Daarom volgen aan het eind van dit artikel enkele videolinks. Maar eerst iets over de korte geschiedenis van dit initiatief.

Ruimtevaartpionier

Zakenman en visionair Peter Diamandis vergaarde een vermogen in de ruimtevaartindustrie. Hij is onder meer CEO van Zero Gravity Corporation dat gewichtsloze paraboolvluchten aanbiedt, en van Space Adventures dat welgestelde wereldburgers tegen betaling een uitstapje laat maken naar het International Space Station. Daarnaast is hij grondlegger van de Singularity University, een in Silicon Valley gevestigd kennisinstituut gericht op het ontwikkelen en toepassen van geavanceerde technologie.

Ruimtevaartpionier Diamandis droomde al jaren van "a NASCAR-like racing league for rocket-powered aircraft". Kort na de eeuwwisseling sloeg hij daarvoor de handen ineen met Granger Whitelaw, een risico-investeerder en autosportfanaat met onder meer een eigen Indycar-raceteam. Ondanks de vele sceptische reacties zetten de twee mannen hun wilde plannen door en op 3 oktober 2005 presenteerden ze hun concept voor de Rocket Racing League. Ook het beoogde raketvliegtuig, de EZ-rocket, hadden ze al gereed. Het prototype had al in 2001 zijn eerste proefvlucht gemaakt. Het idee was dat teams hun eigen EZ-rocket zouden kopen en naar eigen inzicht konden aanpassen. De piloten zouden met 300 tot 500 kilometer per uur tegen elkaar racen, in het zicht van tienduizenden toeschouwers op de grond en miljoenen kijkers voor de televisie.

Kapitaalinjectie

In de jaren na de bekendmaking waren de RRL-oprichters vooral druk met het rond krijgen van de financiering van hun plannen. Voor de werkelijke start van de league zou een volgende generatie raketvliegtuig nodig zijn, evenals

een eigen hangarcomplex op een woestijnvliegveld in New Mexico. Het nieuwe raketvliegtuig kwam er. Op 26 oktober 2007 maakte de Rocket Racer of X-Racer zijn eerste proefvlucht. In 2008 volgde de presentatie aan het publiek met een demonstratievlucht tijdens een luchtvaartshow. Er volgde een derde prototype, en inmiddels ook een vierde. In de tussentijd besloot het RRL-management de producent van de X-Racer, vliegtuigbouwer Velocity Aircraft, over te nemen. Al deze investeringen, én de economische tegenwind, brachten de league dicht bij het randje van de financiële afgrond. Maar in juli 2009 wist de RRL een deal te sluiten met een risicofinancierder die het bedrijf een kapitaalinjectie gaf van 5,5 miljoen dollar. Daarmee konden de volgende noodzakelijke stappen worden gezet. In februari van dit jaar kondigde Peter Diamandis aan dat in 2010 meerdere X-Racers worden opgeleverd en mogelijk al in demonstratiewedstrijden tegen elkaar zullen uitkomen. In 2011 moeten dan de eerste echte races plaatsvinden.

Hij maakte zijn belofte waar. Op 24 april, tijdens de QuickTrip Air & Rocket Racing Show in Tulsa, Oklahoma presenteerde de RRL zijn Mark III X-Racer met een serie demonstratievluchten. De X-Racer, die ongeveer een miljoen kost, stijgt en landt als een gewoon vliegtuigje, maar beschikt over een indrukwekkende raketmotor. De verbranding van vloeibare zuurstof en ethanol zorgt voor een enorme acceleratie, een zeven meter lange steekvlam en een oorverdovend geluid.

Tijdens de show in Tulsa demonstreerde de RRL nog een aantal revolutionaire elementen van zijn toekomstbeeld. Elementen die men via promotionele videoclips op het internet al jarenlang had aangekondigd, maar die soms te bizar leken om waar te zijn.

Virtual reality

Hoe de RRL er dan uit gaat zien? De RRL spiegelt zich met zijn competitie aan NASCAR en Formule 1, met raceweekends op verschillende plaatsen. Uiteraard altijd op of nabij afgelegen vliegvelden. Maximaal twaalf X-Racers strijden in één-tegen-één knock-outwedstrijden tegen elkaar op een in de lucht uitgezet circuit van ongeveer vijf mijl met scherpe bochten, steile klimmen en spectaculaire lage passages. Wedstrijden duren, afhankelijk van het format, tussen de tien en negentig minuten. De piloten, waaronder zoals gezegd astronauten, jacht- en stuntvliegers, starten twee aan twee en sturen hun raketvliegtuigen door een speciaal door RRL ontwikkelde Raceway-In-The-Sky (RITS). Op het doorzichtige helmvizier van de piloot wordt in 3D een virtueel parcours geprojecteerd in de vorm van een soort tunnel, bestaande uit grote ringen die in de lucht lijken te hangen. Een beetje zoals de virtuele reclameborden naast de voetbaldoelen. Het RRL-management, waarvan inmiddels ook media- en gaming-ondernemer Ramy Weitz deel uitmaakt,



Beelden van de race, opgenomen met diverse op afstand bestuurbare camera's op en in de X-Racers, worden geïntegreerd met de digitale RRL-omgeving, waardoor ook de toeschouwers de RITS-bakens te zien krijgen.

heeft hiervoor een geavanceerd virtual reality-systeem laten ontwikkelen dat actuele gps- en vluchtinformatie van het vliegtuig real time integreert met driedimensionale projectietechnologie uit de videogamerwereld. Via de door de Israëlische luchtmacht ontwikkelde Targo Racer-pilootenhelm ziet de piloot de RITS-bakens als het ware in de lucht hangen en is hij in staat als een videogamer door het parcours te vliegen. De twee piloten die het tegen elkaar opnemen, hebben elk hun eigen raceway, met flinke tussenruimte waardoor de veiligheid in de lucht wordt gewaarborgd. Gedurende de race kunnen piloten naar eigen inzicht de raketmotor in- en uitschakelen. De X-Racers hebben voor in totaal vier minuten raketbrandstof en de piloot moet dus tactisch omgaan met zijn powerboosts.

Op de grond kan het publiek de race volgen op grote schermen die gekoppeld zijn aan hetzelfde 3D virtual reality-systeem als de piloten. Beelden van de race, opgenomen met op afstand bestuurbare camera's op en in de X-Racers, worden geïntegreerd met de digitale RRL-omgeving, waardoor ook de toeschouwers de RITS-bakens te zien krijgen. Zij worden bovendien getraceerd op spectaculaire video-effecten, zoals vuurwerk dat uit een bak schiet wanneer een piloot deze passeert. Op de website van de RRL zijn de allereerste beelden te zien van de RITS-demonstratie tijdens de vliegshow op 24 april. De RRL voorziet dat het publiek ter plekke net als bij NASCAR- en Formule 1-races naast de grote schermen ook gebruik kan maken van handheld devices als iPhones en iPads om de wedstrijd naar eigen inzicht te volgen.

Nog mooier wordt het voor de kijkers thuis. Niet alleen krijgen die op hun televisie of computer eveneens de spectaculaire beel-

denmix van echte raketraces in een virtueel racecircuit te zien, zij worden meer nog dan het publiek ter plekke meegezogen in de actie door de spectaculaire beelden van de vele on-board-camera's waarover elke X-Racer beschikt. Kijkend over de schouder van de piloot waan je jezelf achter de stuurknuppel, duikend door de virtuele ringen, in de achtervolging op het toestel van je concurrent.

Van dit beeld is het een kleine stap naar dé meesterzet van de RRL: live gaming. De combinatie van directe wedstrijdactie en virtuele video-graphics maakt het mogelijk dat gamers wereldwijd live kunnen deelnemen aan echte RRL-races en het opnemen tegen professionele RRL-piloten. Daarmee gaat de RRL verder dan welke andere sport in het betrekken van fans bij de actie 'op het veld'.

Sponsoruitingen

De virtuele omgeving van RRL-competities biedt de sport bovendien geweldige commerciële mogelijkheden. Sponsorlogo's kunnen via virtuele toepassingen op allerlei manieren in de uitzendingen worden geprogrammeerd. Daarbij zijn de uitingen zelfs af te stemmen op verschillende doelgroepen. Waar de Amerikaanse televisiekijker het biermerk Coors Light op de vleugels van een X-Racer ziet staan, ziet de Nederlandse kijker op diezelfde vleugel het Philips-logo. Bovendien biedt de RRL ruimte voor allerlei creatieve sponsoruitingen. Reclameborden die in de lucht lijken te hangen of frisdrankflessen van honderd meter hoog, alles kan digitaal worden ingebracht. Ideaal voor adverteerders, vooral in een wereld waar intelligente digitale videorecorders in toenemende mate in staat zijn om opgenomen uitzendingen te verschromen van traditionele reclameblokken.

De RRL wil in 2011 zijn eerste officiële races organiseren. Men mikt op een aantal race-evenementen, uitmondend in een finale in oktober om de X Prize Cup met een prijzengeld van 2 miljoen dollar. Dit jaar kunnen geïnteresseerde teams zich aanmelden als potentiële RRL-franchise. Vijf teams hebben zich reeds ingeschreven: Bridenstine Rocket Racing, Santa Fe Rocket Racing, Rocket Star Racing en het Canadese Beyond Gravity Rocket Racing. Het RRL-management is intussen in onderhandeling met de grote Amerikaanse sportzenders om de league volgend jaar breed onder de aandacht te brengen. In de tussentijd moeten geïnteresseerden het vooral doen met informatie en beelden via het internet. Gelukkig is dat al indrukwekkend genoeg!

Benieuwd naar de spectaculaire beelden? Bekijk eerst de promotiedemo op www.youtube.com/watch?v=798g1Z58Fss (beeld groot, geluid hard). En dan www.rocketracingleague.com en www.bridenstinerocketracing.com of de vele andere videoclips op YouTube. *Rocket Racing League, the next evolution of racing in the 21st century... and beyond!!*

Pieter Verhoogt is directeur van sporteconomisch adviesbureau Sport2B (www.sport2b.nl). Hij is tevens gastdocent sporteconomie aan de Hogeschool van Arnhem en Nijmegen.