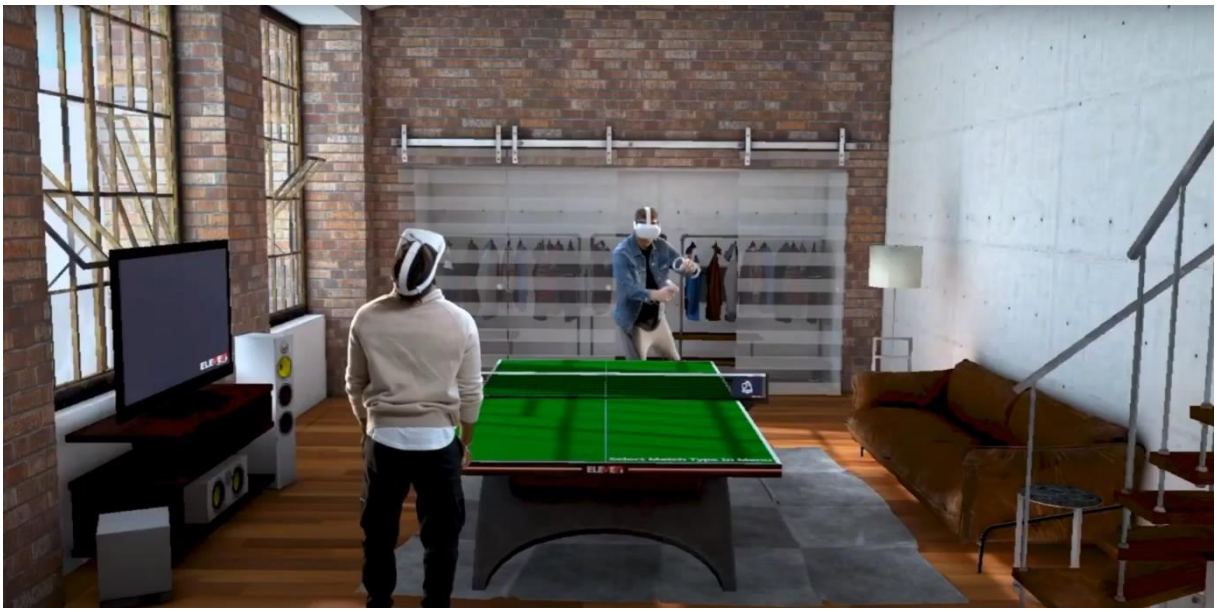

Eleven TT. Virtuelles Tischtennis für Tischtennisspieler mit Parkinson – Einführung und Tipps.

Mit Eleven TT VR wird erstmals eine Rückschlagsportart so simuliert, dass sie dem Original sehr nahekommt.

Mit einer aktuellen kabellosen VR Brille, zum Beispiel der Meta Quest für aktuell 450 Euro, kommt die Tischtennishalle innerhalb von Sekunden ins Wohnzimmer und mit ihr weltweit hunderte von Menschen mit Parkinson, die ebenfalls diese Sportart lieben.
Aber lohnt sich das denn für Spieler, die bereits in der realen Welt aktiv sind?

zeitlich gesehen ist VR Tischtennis natürlich ein großer Vorteil, man kann spielen wann man will, wo und mit wem man will. Es braucht keine Anfahrtszeit, keine Mitfahrgelegenheit und keine freie Halle.

Sportlich gesehen ist die körperliche Belastung tendenziell höher als in der Halle – das Einsammeln des Balles entfällt zwar, aber die Satzpausen werden sehr kurz gehalten, der „Flow“ des Spiels ist also deutlich schneller.

Wie sieht es mit der Schlagtechnik aus? Unterschiedliche Beläge können per Parameter gut eingestellt werden und selbst Noppen sind bereits in Planung. Allerdings wird die Ballflugbahn in „Eleven“ etwas stärker vom Spin beeinflusst als in der Realität.
Wer viel virtuell spielt, braucht daher nach der Rückkehr in die Halle eine Eingewöhnungszeit, wie etwa mit einem neuen Schläger.

Aber keine Sorge, die Umgewöhnung gelingt immer besser, je öfter man zwischen den Welten wechselt.
Ehrgeizige Spieler, die an ihre persönliche Leistungsgrenze gehen wollen, sollten sich für eine Variante entscheiden, sowohl in der realen als auch in der virtuellen Welt gleichzeitig auf Spitzenniveau zu spielen, wird schwierig sein.
Für Gelegenheitsspieler, die größte Gruppe innerhalb der weltweiten Parkinson Community, finden sich praktisch immer adäquate Spielpartner.
Wer länger und engagiert dabei ist, findet fast immer passende Gegner, verabredet sich oder nimmt an Turnieren teil.

Über den sogenannten ELO-Wert lässt sich die Stärke der Gegner gut einschätzen.
Im virtuellen Tischtennis lässt sich für jedes Spiel entscheiden, ob es ein Punktspiel, ein sogenanntes „ranked“ Spiel wird, denn dann fließt das Ergebnis in deinen Elo-Wert mit ein. Der Elo-Wert bestimmt, an welcher Stelle du in der Gesamtheit aller Spieler weltweit stehst, oder an welcher Stelle du weltweit unter den PingPongParkinson-Spielern stehst.

So entsteht ganz automatisch eine erste zeitlich unbegrenzte Tabelle.
Aber genauso gut kannst du ungeranked spielen, dann fließt das Ergebnis nicht in deine Weltrangposition mit ein und du kannst ganz entspannt Trainingsspiele absolvieren.
Neben den offiziellen Turnieren des Herstellers sind seitens PingPongParkinson zahlreiche weitere Wettbewerbe in Planung, sei es eine eigene Liga oder regelmäßig stattfindende Turniere.
Jeder Spieler beginnt mit einem Elo-Wert von 1.500 und wer schon lange in der realen Welt Tischtennis spielt, dem fällt es nicht schwer 2.500 Punkte zu erreichen, ab da wird es dann naturgemäß etwas zäher.
Dass Eleven TT ernst genommen wird, erkennt man unter anderem daran, dass sich die Weltspitze aus einem starken ehemaligen Landesligaspieler, Vertretern mittlerer Ligen aus Frankreich und England sowie einem Ex-Profispieler aus Griechenland zusammensetzt.
Mannschaftswettkämpfe spielen eine eher untergeordnete Rolle, hier ist aktuell nur die „Euro-League“ aufzuführen – ein Turniersystem der selbstorganisierten Nationalmannschaften, die für die PingPongParkinson Gemeinde wohl eher als Zuschauer, denn als Teilnehmer geeignet ist. Aber man soll ja nie „nie“ sagen.

Hervorzuheben ist für wettkampforientierte Sportler, dass beliebig viele Spiele „ränkd“, also mit Punkten bewertet absolviert werden können.

Die Geselligkeit eines echten Sportvereins kann man nicht simulieren
Im Verein ist Sport nach wie vor am schönsten!

Die verbindliche Geselligkeit des Sportvereins, das Bierchen nach dem Spiel, das Gespräch auf der Bank, in der Umkleide, gemeinsame Fahrten zum Punktspiel – viel davon entfällt im virtuellen Tischtennis.
Aber auch virtuell wird „gemenschelt“: beim Spielen kann man miteinander, muss aber nicht, wer möchte trifft sich nach dem Spiel noch beim Chat. Dazu kommt, dass sich die virtuelle PPP-Gemeinschaft auf den realen Turnieren sowieso mehrmals im Jahr trifft. Man trifft sich also tendenziell eher öfter als seltener, halt in verschiedenen Welten.
Aber es gilt auch: Virtuell bin ich frei!
Selbstbestimmt Sport treiben, wann ich will, so intensiv wie ich mag, so locker wie ich will, ohne Anfahrten – das sind die unschlagbaren Vorteile des virtuellen Tischtennis.
Die Jagd nach ELO-Punkten, Verbesserung in der Weltrangliste, aber auch das Zusammentreffen
mit Spielern aus aller Welt entwickeln einen eigenen Charme.
An einem Abend gegen Spieler aus der Nachbarschaft, aber auch gegen Spieler aus ganz Europa zu spielen ist ein besonderes Erlebnis.
Es wird viel Englisch gesprochen, manchmal aber auch pantomimisch und wer gar nicht reden mag, der lässt das Mikrophon eben aus.

Tischtennistrolle?

Menschen, die sich am Tisch nicht benehmen können, gibt es überall. Magere Frustrationstoleranz oder das Ausleben der dunklen Seite der Seele – im gefühlt anonymen Internet etwas häufiger als in der Sporthalle um die Ecke.
Mit steigendem Elo wird das aber immer seltener und wenn man mit einem Gegner überhaupt nicht wieder spielen möchte, dann bekommt der einen Klick auf „Bann“ und man wird nie wieder mit ihm „gepaart“.

Was brauche ich?

• Eine Fläche von mindestens 3m in der Breite und 2,5m in der Länge, darf auch gernemehr sein.

• Eine kabellose VR-Brille, aktuell zu empfehlen: Meta Quest 2, circa 450Euro mit der Software Eläwen TT für 20 Euro

• Ein Adapter für den Controller, so dass er sich halten lässt wie ein Tischtennisschläger für ca. 20 bis 40 Euro.

Wie werde ich gut?

Mit konventioneller Tischtennistechnik gelingt der Einstieg in das VR-Tischtennis schnell. Wer es besonders gut machen will, der achte auf folgendes:
Die Erfassung der Schlaghand erfolgt über Kameras am Headset.
Ist der Schläger außerhalb der Kameras, wird die Erfassung sehr ungenau. Für die Vorhand bedeutet dies, den Kopf leicht zum Ball zu drehen und nicht zu weit auszuholen.Die Flugbahn wird stärker durch Spin beeinflusst als in der echten Realität – also immer noch ein wenig Topspin mitgeben, Schläger tendenziell weiter schließen als „in echt“.
Wichtig ist auch ein guter Adapter.
Gewichtsverteilung und „Tracking“ sind die Hauptkriterien.
Mit den Schlagworten „11a“, „Wasyl“ und „Solidslime“ finden sich im Internet gute Modelle, Auslaumodelle sind AMVR und Sanlaki.
Letzterer war lange Zeit Standard, ist auch bei Decathlon zu bekommen, glänzt allerdings durch hohe Kopflastigkeit.
Die Bewegungserfassung der Controller verschluckt die letzten 3 Hundertstel vor dem Treffen des Balls. Muss sein, damit Bild und Ton zusammenpassen. Das führt dazu, dass komplizierte Aufschläge nah am Körper (z.B. reverse Pendulum) eine hohe Streuquote bekommen.
Auch der Tomahawk Aufschlag funktioniert nicht ganz so gut.

Deshalb machen Spitzenspieler im virtuellen Tischtennis vergleichsweise einfache Aufschläge ohne schnelle Richtungswechsel des Schlagblatts. Spinvariation werden über den Balltreffpunkt bei gleichmäßiger Rundbewegung des Schlägers erzeugt.

Verbessert virtuelles Tischtennis mein Tischtennisspiel?

Generell kann gesagt werden, je geringer dein Leistungsniveau desto schneller verbessert sich dein Spiel ganz allgemein. Ab einem Elo-Wert von2.500, verpufft der Effekt und darüber hinaus ist kein Vorteil, eher ein Nachteil zu erwarten.

Uneingeschränkt zu empfehlen ist die Simulation für Einsteiger. Sie können beliebig oft gegen den Computer, die sogenannte KI spielen, können das Leistungsniveau des virtuellen Gegenspielers selbst bestimmen und brauchen keine Angst vor einer Blamage zu haben. Und

hat man dann die ersten Grundschläge drauf , youtube sei Dank – kann man sich getrost auch in die reale Welt wagen.

In der VR ist man nicht an Hallenzeiten gebunden, kann – wenn man denn möchte - viel häufiger spielen.
Spielweisen und Gegner schnell lesen, sich taktisch schnell einzustellen und häufig in Entscheidungssituation zu stehen wird trainiert.
Durch die vielen Spiele bekommt man auch ein gutes Gefühl dafür, riskante Spielweisen dosiert einzusetzen.
Ausdauer und Muskulatur werden gestärkt, viele VR-TT Spieler (vor allem Wiedereinsteiger) erleben Gewichtsverlust.
Wer nach langer VR-Zeit wieder in die Halle kommt, dem fällt des Spiel körperlich leicht, nur das Bälleaufheben erzeugt Muskelkater.
Schwierig ist aber immer die Umstellung der unterschiedlichen Ballflugkurven.

Der digitale Schläger wird definiert über Griffigkeit, Geschwindigkeit und Absprungverhalten. Damit lassen sich nur mehr oder weniger griffige glatte Beläge darstellen.
Um sich einem Offensivschläger zu nähern kann man mit einen Wurfkoeffizienten von 1,12 bis 1,15 starten, Spin und Tempo bei 81-85 und dann vorsichtig die Werte variieren.
Die Parameter reichen allerdings noch nicht ganz aus, um das komplexe Zusammenspiel von Holz, Schwamm und Belag perfekt abzubilden.
Das Entwicklerteam ist jedoch emsig dabei, die Simulation immer näher an die Realität zu bringen.

Ist das ein Spiel oder ist es Sport?

„Eleven“ ist genauso aufgestellt wie Tischtennis – für die Einen ein kleiner Spaß im Freibad, für die Anderen ein Wettkampfsport mit allem Drumherum.
Der französische Tischtennisverband hat VR-TT als vollwertige Tischtennisvariante anerkannt,der DTTB verhält sich bisher noch zögerlich. Das IOC veranstaltet im Rahmen der olympischen Spiele inzwischen auch die „virtual olympic series“ es bestehen sehr gute Aussichten, dass virtuelles Tischtennis 2024 in Paris
mit im Programmheft steht.

Was zeigt die Glaskugel?

Im Vergleich zu anderen virtuellen Sportarten (Radfahren, Rudern, Auto-Rennsport, Squash) wird Tischtennis herausragend gut simuliert.
Die Chancen stehen gut, dass sich Tischtennis als virtuelle Sportart etabliert.
Die Attribute des selbstbestimmten Sports (Zeit, Ort, Leistungswunsch) passen gut in den Zeitgeist.
VR- und AR-Brillen (augmented reality) werden aktuell von vielen Herstellern entwickelt, neben Meta als aktueller Platzhirsch melden auch Apple und Samsung den Aufbau entsprechender
Produktlinien an.
Mit dem Wachstum der virtuellen Realität wird Tischtennis möglicherweise sexy werden.

Ist VR-Tischtennis eine Gefahr für den „echten Sport"?

Virtuelles Tischtennis ergänzt das aktuelle Sportangebot.
Es ist interessant für Neueinsteiger, aber auch für erfahrene Tischtennisspieler, die die Zwänge des Vereinslebens nicht mit der eigenen Lebensorganisation abstimmen können.
In den seltensten Fällen werden Vereinsspieler dauerhaft dem regulären Spielbetrieb entzogen. Viel häufiger ist der Fall, dass virtuelle Spieler sich dem Vereinssport zuwenden: sowohl Einsteiger als auch Rückkehrer aus einer Sportpause.
Vor dem Hintergrund der zunehmenden Digitalisierung der Gesellschaft besteht durchaus die Chance, dass Tischtennis als Ganzes deutlich populärer werden wird.

Wird „Eleven Tischtennis VR" dauerhaft das Programm der Wahl sein?

Kann gut sein, muss aber nicht.
Aktuell ist es eine von 3 Tischtennissimulation in der virtuellen Welt und mit großem Abstand die, die den Sport am besten abbildet.
Ursprünglich als 1-Mann-Projekt begonnen, hat Chefentwickler Roman Rekhler inzwischen ein Team am Start.
In 2022 wurde die Software von Grund auf neu entwickelt, so dass sie sich zukünftig besser erweitern und an neue VR-Produkte anpassen lässt.
Die Chancen stehen gut, dass der Entwicklungsvorsprung sich längere Zeit halten lässt, zumal Romans Leitbild die perfekte Simulation ist – um

die breite Masse anzusprechen wäre es einfacher, mehr spielerische Elemente einzubauen. Darauf legt er keinen Wert.
Interessant könnte es werden, wenn ein großer Spielehersteller sich des Themas annimmt und mit hohem Aufwand ein Konkurrenzprodukt entwickelt.

Die Zukunft wird es zeigen.