

Schweißtreibende Parallelwelt

Es ist längst mehr als nur ein Trend in der Corona-Pandemie: Tischtennis in der virtuellen Realität. Über eine Million Spieler weltweit sind inzwischen in der Tischtennis-Simulation „Eleven Table Tennis VR“ aktiv, darunter auch viele aus Deutschland

Ein bisschen ist es so, als würde man in einen anderen Körper schlüpfen: Wer zum ersten Mal in seinem Leben eine VR-Brille aufsetzt und in die virtuelle Realität eintaucht, wundert sich meist über das lebensechte Gefühl in dieser anderen Welt. Mittlerweile eröffnet die virtuelle Realität Möglichkeiten, die man vor ein paar Jahren nicht für möglich gehalten hätte: Als Astronaut in einer Raumkapsel zum Mond fliegen, Fallschirmspringen, Wingsuit-Fliegen oder einfach nur von einem Berg die Aussicht ins Tal genießen – das und vieles mehr ist in der virtuellen Realität möglich, selbst für in der Realität gehandicapte Menschen. Das Motto bei allen VR-Erlebnissen: Immersion, also Eintauchen pur – mittendrin statt nur dabei.

Wie Tischtennis in diese Reihe passt? Tatsächlich gehört der Sport zu den beliebtesten Aktivitäten in der virtuellen Realität. Für die verschiedenen VR-Brillen auf dem Markt, die von kabelgebundenen Modellen wie der HTC Vive Cosmos über die Oculus Rift S bis hin zur kabellosen und nicht mit einem PC verbundenen Oculus Quest 2 reichen, gibt es mittlerweile eine Handvoll von Tischtennis-Spielen. Während die gehobenen VR-Brillen mit Preisen zwischen 350 bis 700 Euro zu Buche schlagen, sind die Spiele mit durchschnittlichen Preisen von 15 bis 20 Euro vergleichsweise erschwinglich. Neben dem eher arcade-lastigen Spiel „Racket Fury“ liegt vor allem „Eleven Table Tennis VR“ (ETT) in der Gunst der VR-Spieler sehr weit vorne und darf durchaus als Tischtennis-Simulation bezeichnet werden.

REALISTISCHER BALLWEG UND SPINVERHALTEN

Zwar sind leichte Unterschiede beim Ballweg und Spinverhalten zu erkennen, dennoch fühlt sich ETT selbst für Vereinsspieler echt an, diese finden sich im Spiel schnell zurecht. Bei ihnen geht es sogar so weit, dass der Wechsel zum Tischten-

nis in der Realität ein wenig Zeit braucht, wenn man viele Wochen in der virtuellen Realität gespielt hat. Wer jedoch regelmäßig zwischen beiden Welten hin- und herwechselt, hat meist keine Probleme. Erleichtert wird der Umstieg durch Adapter in Form eines Tischtennis-Schlägers, die zu Preisen von 15 bis 20 Euro zu kaufen sind und an denen die Controller der VR-Brillen befestigt werden können.

Über fehlende Trainingsmöglichkeiten kann sich in ETT niemand beschweren. Sowohl ein KI-Gegner als auch ein Ballroboter stehen zur Verfügung. Daneben bietet ETT auch diverse

Minispiele. Herzstück des Ganzen ist aber der Online-Modus, in dem man sich mit Gegnern aus der ganzen Welt messen kann. Das klappt auch bei größeren Entfernungen erstaunlich gut. Einzig bei Duellen zwischen Europäern und Australiern treten gelegentliche *Lags*, also Verzögerungen des Ballflugs, auf. Bei zwei Gewinnsätzen bis elf hat der Spieler die Auswahl zwischen Partien, die in die Weltrangliste einfließen, und Freundschaftsspielen. Möglich könnte in Zukunft auch ein Doppel-Modus sein, den es in der Beta-Version bereits jetzt gibt und der eine Menge Spaß bringt.

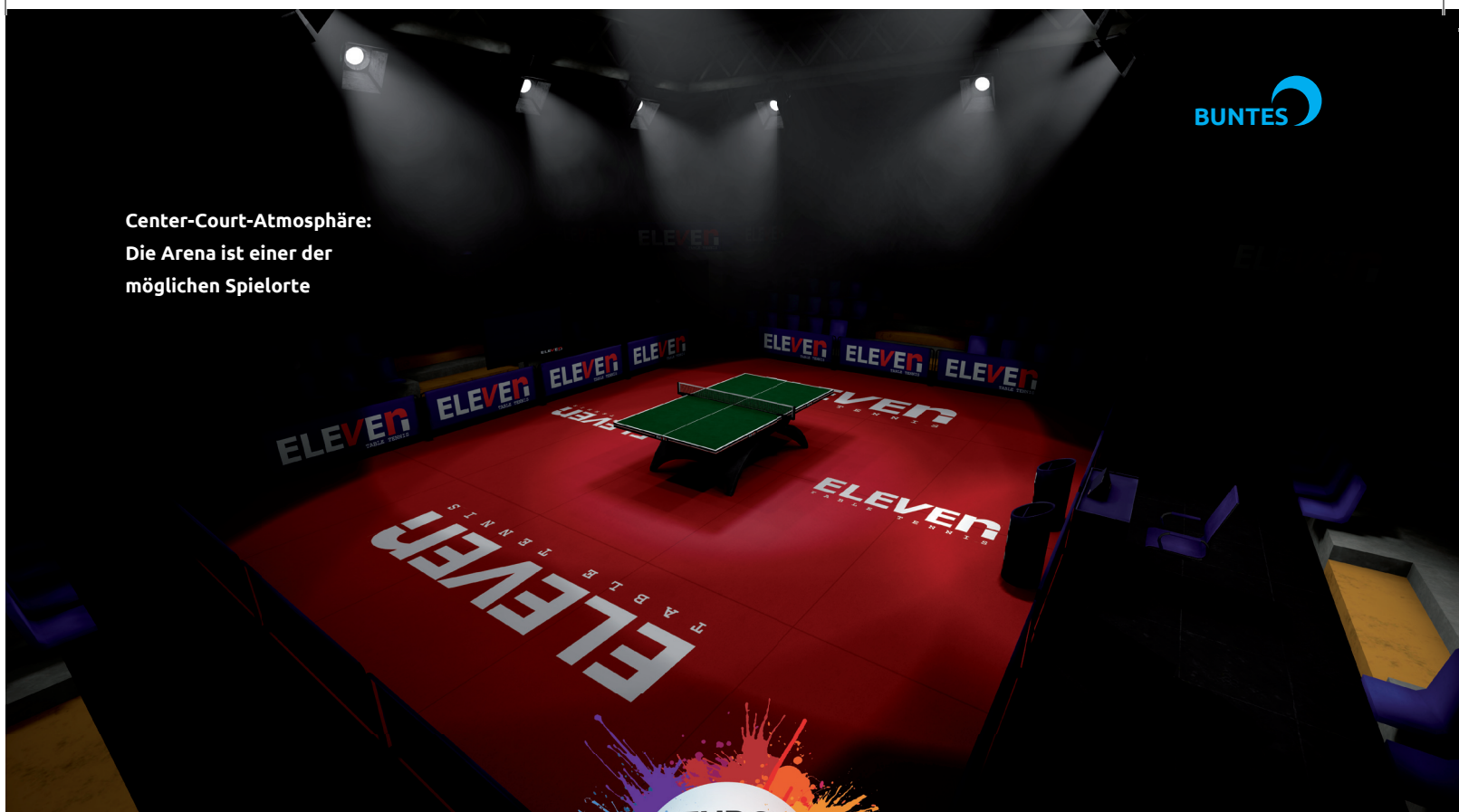


DREISTELLIGE PREISGELDER

Über 1,2 Millionen Spieler verzeichnet ETT inzwischen weltweit, darunter fast 33.000 deutsche Spieler. Ein Teil der „Eleven-Germany“-Community geht in den sechs deutschen Ligen an den Start, die sich im Herbst 2020 herausgebildet haben, von der D-Liga aufwärts bis zur Pro1-Liga. Unterdessen wird im Spiel selbst nach einem Elo-System um Weltranglistenpunkte gekämpft. Auffällig: Die Elo-Punktzahl der Akteure im Spiel korreliert häufig mit den TTR-Werten von Vereinsspielern. Unumstrittene Nummer eins der Welt ist Maik „Aiphaton“ Reusner mit einem Q-TTR-Wert von 1884 und einem Ingame-

Fotos: privat, Eleven Table Tennis VR, Eleven Germany

Center-Court-Atmosphäre:
Die Arena ist einer der
möglichen Spielorte



Elo-Wert von über 3.600. Bei den meist monatlich stattfindenden internationalen Turnieren, wie sie von Entwicklerseite seit 2021 ausgerichtet werden, hat der 33-Jährige häufig die Nase vorn. Zudem finden sich Aktive im Spiel wieder, die in anderen Ländern teilweise sogar in der ersten Liga im Tischtennis unterwegs sind. Manch einer verdient sich mit Trainingsstunden in der virtuellen Realität ein kleines Zubrot, die Nachfrage ist da.

Um Geld geht es auch bei internationalen Turnieren. 180 US-Dollar strich der Gewinner des „Elite Tiers“, der höchsten Spielklasse, bei den monatlichen Turnieren zuletzt ein, der Zweitplatzierte erhielt 120 US-Dollar, der Drittplatzierte 70 US-Dollar, selbst der 32. noch 10 US-Dollar. Gar 500 US-Dollar gab es für den Sieger des Abschlussturniers einer Saison – den Titel der dritten Season sicherte sich „Aiphaton“. Wie schon so häufig in der Vergangenheit kam es zum Duell mit dem Griechen „ProTT“. Das in ETT schon als „Classico“ bezeichnete Aufeinandertreffen der beiden besten ETT-Spieler der Welt konnten Interessierte, wie viele andere Spiele auch, mit englischem Kommentar live auf der Streaming-Plattform Twitch verfolgen.

IN LÄNDERSPIELEN NOCH UNGESCHLAGEN

Neben internationalen Turnieren werden hin und wieder auch Länderspiele ausgetragen, Deutschland hatte in den Vergleichen mit Frankreich, Dänemark und Südkorea bisher immer die Nase vorn. In Frankreich ist ETT inzwischen als wettbewerbsfähige Sportart anerkannt, die sich unter dem Dach des französischen Tischtennisverbands FFTT organisiert und damit offizielle französische Meisterschaften ausrichten kann.

So weit ist die Szene in Deutschland noch nicht. Bei den German streettabletennis Open im Juli in Köln wird „Eleven Germany“ mit einem eigenen Stand vertreten sein. Geplant ist das auch bei der Multisport-EM, den European Championships in München, Mitte August. Tony Dang, Spieler des TSC Eintracht Dortmund und einer der Macher der deutschen Community, erklärt: „Wir haben das Ziel, aus Eleven Germany einen Verein zu gründen, ob mit oder ohne den DTTB, das steht aktuell noch nicht fest. Wir wollen uns am französischen Verband orientieren, ETT als olympische E-Sportart vorantreiben und als alternative Tischtennis-Form in den Vereinen etablieren.“ Dang kann sich vorstellen, dass Formen von hybridem Training gerade Jugendliche in die Vereine locken und dem Mitgliederschwund entgegenwirken könnten. „Das ist meine Vision“, sagt der 51-Jährige. Ein Pilotprojekt möchte er mit einem Verein in seiner Umgebung umsetzen.

Abwegig erscheint Dangs Vision, durch virtuelles Tischtennis wieder neue Mitglieder im realen Tischtennis zu gewinnen, nicht. Hört man sich in der ETT-Community um, erfährt man, dass frühere Tischtennis-Spieler durch ETT wieder den Weg in den Verein gefunden haben – oder aber solche, die vorher mit Tischtennis nichts zu tun hatten. Auch deshalb wollen die deutschen Macher der Szene, neben Dang u.a. Karsten Paul und Lüder Hoppe, ETT weiter in Deutschland und Europa etablieren. Ein Schritt ist die „Euro League“ für europäische Teams, die ab September mit vier Spielern pro Nationalteam ausgetragen wird. Ein weiterer Höhepunkt steht bereits im Juni an: Am 12. Juni finden die Deutschen Meisterschaften statt, für die sich Interessierte noch anmelden können. Wo das Turnier stattfindet? In der virtuellen Realität natürlich. ●

Daniel Koch