

## In Wimbledon? In Flushing Meadows? Oder doch im Wohnzimmer?

**Spiel, Satz und Sieg – mit einer digitalen Innovation! VR Motion Learning, ein Wiener Start-up, arbeitet derzeit an einer authentischen Virtual Reality-Tennisanwendung mit echter Ballphysik.**

Aufschlag nach außen, der Gegner streckt sich, kommt gerade noch zum Ball hin, sein Return fällt auf die eigenen Aufschlaglinie. Vor zum Ball! Vorhand cross ganz nach hinten auf die Rückhand des Gegners! Den Punkt abschließen mit einem Volley-Stopp! Wie bitte soll das in Zeiten der Corona-Pandemie gehen, wenn der Zutritt zu Tennisplätzen verboten ist? „Wir haben mit [tennis esports](#) Tennis digitalisiert. So ist es möglich, in Virtual Reality von zu Hause aus authentisches Tennis mit echter Ballphysik auf unterschiedlichen Untergründen zu spielen“, erklärt Gregory Gettinger, Founder und CEO von [VR Motion Learning](#). „Und das funktioniert sogar weltweit“, so Hans Pfeleiderer, Chief Financial Officer. „Man kann so mit virtuellen Gegnern, aber auch mit realen Partnern spielen, die sich aus New York oder Paris zuschalten.“

### TENNIS VIRTUELL ERLERNEN

Ein weiterer Vorteil: „Die Lösung ist auch für das Eigentaining bestens geeignet. Man kann etwa im eigenen Wohnzimmer gegen eine Ballmaschine spielen und so ganz konkret Vorhand oder Rückhand trainieren“ (Pfeleiderer). Die User können sogar noch einen Schritt weiter gehen: Weltweit verfolgen mehr als 2.500 Tenniscoaches die Entwicklung dieser Software, haben eigene Erfahrungswerte und Übungen miteingebracht. Somit können User künftig Tennis virtuell auch erlernen. Für WTV-Präsident Christian Barkmann „sind solche Lösungen nicht nur ein Blick in die Zukunft, sondern ideal, um gera-

de in Zeiten wie diesen weiterhin Tennis spielen zu können.“ Und so funktioniert diese Innovation, die heuer mit dem A1-Innovations Award 2020 ausgezeichnet wurde: Man benötigt ein Headset inklusive VR-Brille, einen Controller oder einen Tennisschläger und spielt damit virtuelles Tennis mit einem virtuellen Ball. Dabei steht man real zwar im eigenen Wohnzimmer oder im Garten, „hat vor Augen aber einen virtuellen Tennisplatz in einem virtuellen Stadion“, so Hans Pfeleiderer. „Man benötigt dafür eine Fläche von ca. 2 mal 2 Metern.“ Da das nicht den Maßen eines normalen Tennisplatzes entspricht, muss der Spieler - etwa bei einem Stopp - nicht nach vorne sprinten, sondern wird zum Ball hinteleportiert.

### CROWDFUNDING-KAMPAGNE

Ab wann wird es möglich sein, Wimbledon, die French Open oder die US Open in's eigene Wohnzimmer zu holen? „Wir sind in Gesprächen mit der ITF, der ATP sowie auch mit prominenten Spielern, so dass man - sobald die Software am Markt sein wird - ein einzigartiges Tenniserlebnis haben wird“ (Pfeleiderer). Geplant ist, dass am Beginn des kommenden Jahres eine erste Testphase gestartet wird. Am Montag, den 23. November 2020, wurde [tennis esports](#) im Rahmen einer [Promotional Crowdfunding Campaign](#) öffentlich vorgestellt. Pfeleiderer: „Diese Kampagne haben wir gestartet, um viele technikinteressierte Tennisspieler zu erreichen und zusätzliche Mittel für die weitere Entwicklung der Software zu sammeln.“

