

Das wird echter und realistischer eSport

Hans Pfeleiderer und Gregory Gettinger machen ihr Hobby Tennis zum Beruf. Das Start-up VR Motion Learning will eSport revolutionieren.

••• Von Chris Radda
und Georg Sander

WIEN. Am Anfang stand das Hobby Tennis. Hinzu kam bei Hans Pfeleiderer und Gregory Gettinger der Wille, sich zu verbessern. Das Problem: Wenn man seine wöchentliche Trainerstunde hat und dann ein Match gegen einen Freund bestreitet, wird es schwierig, echte Verbesserungen umzusetzen. Das soll mit dem von den beiden erfahrenen Start-up-Gründern entwickelten eTennis anders werden. Es ist einerseits eSport, andererseits physischer Sport, da mittels VR-Technologie, Zusammenarbeit mit der TU und der Sportuni in Wien ein authentisches Ballverhalten und echte Abläufe integriert werden.

Das Hobby zum Beruf machen

„Wir sind beide begeisterte Tennisspieler und haben uns am Tennisplatz schon oft gematcht. Wir haben beide die Erfahrung gemacht, dass wir uns in den Jahren kaum verbessert haben“, führt Hans Pfeleiderer die ersten Überlegungen im Interview mit medianet aus. eTennis, so Gregory Gettinger, sei „digitalisiertes Tennis. Wir bringen das reale Tennis eins zu eins, wie es in der Wirklichkeit auch ist, in den virtuellen Raum, mit einer realen Ballphysik, mit authentischen Bewegungen.“

Mit der im Sommer 2021 auf den Markt kommenden Entwicklung des von den beiden gegründeten Start-ups VR Motion Learning GmbH & CO KG soll das alles ermöglicht werden. Neben dem Gaming-Aspekt steht das Training im Vordergrund: „Wir erarbeiten mit KI auf Basis der persönlichen Biomechanik



© VR Motion Learning (2)

Hans Pfeleiderer ist bestens bekannt als Aufsichtsrat von P&V, bei VR Motion Learning ist er CFO.

die ideale Vorhand, Rückhand und den perfekten Aufschlag heraus. Es ist ein didaktisches Programm, Punkt für Punkt, da sieht man dann die größten Unterschiede zwischen dem, was man tut, und dem, was man tun sollte. Man kommt Schritt für Schritt und effektiv zur idealen Tennistechnik.“

Üben ist nichts Neues

Nachdem man auf den Markt gekommen ist, wird es in rund einem Jahr mit Tennislehrern erarbeitete Trainingsprogramme geben; da kann man sich dann auch mit Größen wie Dominic Thiem oder Roger Federer vergleichen. „Wenn ein Zuschauer ein Match von Dominic



Gregory Gettinger CEO von VR Motion Learning, war Managing Partner bei GHP Biodiesel.

Thiem zwei, drei Stunden lang verfolgt, spielt er drei bis fünf Prozent besser, als wenn er das Spiel nicht gesehen hätte. Das Hirn spielt im Unterbewusstsein mit; das führt zu einer automatischen Verbesserung, die aber auch relativ schnell wieder verschwindet“, erklärt Gettinger. Mit dem eTennis soll es gelingen, dass dieses Training zu Hause und nachhaltig zu einer Verbesserung führt.

Piloten werden mittels der VR-Technik ausgebildet, Mediziner üben Herz-OPs am VR – das Erlernen in VR ist nichts Neues. Tennisspieler sollen, komplementär zum Trainer, mit einer Verbesserung von 30 bis 40% in sechs bis acht Wochen rechnen

können. Neu ist aber, dass es sich nicht wie bei Ego-Shootern um ein Geschicklichkeitsspiel handelt, sondern beim Training im Wohnzimmer die Schlagbewegung *tatsächlich* ausgeführt werden muss. Die Pro-Version für Tennisclubs, Fitnesscenter oder Hotels soll es zudem ermöglichen, auf einem echten Halbfeld mit der ganzen Welt zu spielen – Pfeleiderer und Gettinger haben die Vision von eTennis-Weltmeisterschaften. Große Ziele also für die noch junge Firma.

Idealer Zeitpunkt

Eine derartige Idee braucht Leidenschaft und Erfahrung, das bringen beide mit. Allerdings