

Wissenschaftsmeldung aus GEO 2/2005

TECHNIK: Der virtuelle Matchpartner

Hamburg, 21. Januar 2005 – Tischtennisspielern steht zum Training vermutlich bald ein Gegner aus dem Computer zur Verfügung. Wie das Magazin GEO in seiner Februar-Ausgabe berichtet, haben Informatiker um Guido Bennett von der TU Chemnitz einen Simulator entwickelt, der eine echte dreidimensionale Tischtennis-Umgebung suggeriert. Mit dieser kann ein Spieler interagieren, sofern er eine 3-D-Brille trägt. Eine spezielle Software berechnet Flugbahn, Geschwindigkeit und Drall des Balles. Dolby-Surround-Lautsprecher sorgen dafür, dass die Geräusche des Balles von jener Stelle zu kommen scheinen, wo er die Platte berührt. Der Deutsche Tischtennisbund hat bereits Interesse für das Profitraining angemeldet, da sich der virtuelle Partner beliebig programmieren lässt. Außerdem ist er geduldig: Wenn es sein muss, wiederholt er Ballwechsel so lange, bis auch sein menschliches Gegenüber sie schließlich beherrscht.

Belegexemplare erbeten.

Für Rückfragen:

Maïke Pelikan
GEO Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
20444 Hamburg
Tel: 040/3703-2157, Fax: 040/3703-5683
E-Mail: pelikan.maïke@geo.de
GEO im Internet: www.GEO.de