

Die Theorie von Blobby-Volley:

*Geheimnisse eines trivial
wirkenden Spiel-Sportes.*

Von Niklas 'Fliegus123' Herrmann

Inhalt

I	Vorwort	-3
II	Die grundsätzlichen Stilarten	-6
	a) Vorbemerkungen	-4
	b) Unterschiede im Spielstil	-5
	c) Der aggressive Spielstil	-6
	d) Der defensive Spielstil	-6
III	Gegneranalyse und Spielpsychologie	-9
	a) Die Analyse des Gegners	-7
	b) Ausnutzung gegnerischer Schwachstellen	-7
	c) Schaffung gegnerischer Schwachstellen	-8
	d) Spielpsychologie und das Tempo	-9
IV	Spielvorbereitung und Selbstmanagement	-10
V	Technik – Feinheiten und Tricks	-16
	a) Vorbemerkungen	-11
	b) Die Aktionsarten	-11
	c) Die Schwierigkeit der Aktionen und Spielzüge	-13
	d) Die Effizienz der Aktionen	-14
	e) Das Blocken und das Überraschungsmoment	-15
	f) Diverse Feinkniffe	-16
VI	Tipps für das private Training	-17

I Vorwort

Die vorliegende Arbeit unternimmt den Versuch, einem Spiel, das sich großer Beliebtheit bei jung und durchaus auch alt erfreut, eine theoretische Betrachtungsgrundlage zu geben. Als bekanntermaßen erster Versuch stellt sie ein Wagnis dar und stellt keinerlei Geltungsansprüche, die als absolut zu verstehen sind. In dieser „Theorie von Blobby Volley“ verarbeitet der Autor seine persönlichen Erfahrungen und hofft, dass diese dem ein oder anderen Leser von Nutzen sein werden, in Zukunft Partien erfolgreich zu gestalten.

In einer Zeit, in der das Wort „eSport“ immer größer geschrieben zu werden scheint, entbehrt doch die Mehrzahl der sogenannten eSports jeglicher theoretischer Grundlage, wenngleich einige seiner Betreiber schon inhaltliche Vorarbeit und Arbeit geleistet haben.

„Taktiksheets“ bei Strategie-Egoshootern, Aufbaustrategien mit Zeittabellen bei Strategiespielen sind keine Seltenheit und bieten sehr spezielle Einzelinformationen, die bisher zu keinem größeren Gesamtwerk verarbeitet worden sind. Bei einem Spiel wie dem vorliegenden ist solche Vorarbeit bisher anscheinend nicht geleistet worden. So steht der Arbeit wenig an Material zur Verfügung, mit dem sie sich auseinandersetzen könnte. Doch hofft der Autor dennoch, einen wichtigen Beitrag zu leisten, wenn er wenigstens in speziellen Bereichen richtige Aussagen trifft und plausible theoretische Betrachtungen anstellt.

Nach einer allgemeinen Darstellung der Betrachtungsweise von Blobby Volley (Abschnitt II) und den verschiedenen Spielhaltungen, die man einnehmen kann, soll gezeigt werden, wie man sich die Fehler des Gegenspielers per Analyse zu Nutze machen kann, indem man dessen Schwachstellen ausnutzt (Abschnitt III). Ein anschließender Abschnitt widmet sich dem Thema der Selbstkontrolle, damit der Spieler auch weiß, sich selbst so unter Kontrolle zu halten, dass er selbst nicht Opfer seiner eigenen Schwächen wird. Ebenso soll dabei auf eine geeignete Spielvorbereitung eingegangen werden (Abschnitt IV). Den letzten Teil bildet ein Abschnitt zu den technischen Feinheiten des Spieles, bei dem spezielle Schlagtechniken auf ihre Effizienz hin betrachtet werden sollen (Abschnitt V).

II Die grundsätzlichen Stilarten

a) Vorbemerkungen

Jeder, der zufällig mit Blobby Volley in Verbindung kommt, weiß: im Grunde ist das Spiel ganz einfach. Es gibt zwei Bewegungsrichtungen, die horizontale und die vertikale. Für die horizontale bieten sich derer zwei, die nach links und die nach rechts; für die vertikale nur die nach oben. Insgesamt drei leicht überschaubare Bewegungsoptionen, deren Kombination durch zwei zeitgleiche Tastendrucke selbst für einen jungen Menschen keine allzu große Herausforderung darstellt. Doch sind die wenigsten Anfänger in der Lage, den Ball über eine längere Zeit in der Luft zu halten und den Ballwechsel fortzusetzen. Irgendwann fällt er dann schließlich zu Boden. Doch worin liegt die eigentliche Schwierigkeit? Im Grunde ist es wie bei anderen Sportarten die Auge-Hand-Koordination, die gerade mit steigender Spielgeschwindigkeit manche Menschen im Stich lässt. Doch ebenso wie man es beim Tennis oder beim Klavier spielen lernen kann, so auch bei Blobby Volley.

Neben der Schwierigkeit, die durch das geschickte Bewegen des Blobbys per Tastendruck gegeben ist, existiert die, dass man sich für einen längeren Ballwechsel auch über einen längeren Zeitraum hin konzentrieren muss. Das Maß der Konzentration, die man aufwenden

muss, ist dadurch bestimmt, wie hoch die Geschwindigkeit des Spielablaufes ist und wie aggressiv die beiden Spieler den Ballwechsel gestalten. Schließlich wird die Reaktionszeit, die man hat, deutlich verkürzt, wenn der Gegner den Ball schon am Netz annimmt und schmettert bzw. blockt! Spielt er den Ball dagegen von weiter hinten im Feld aus zu einem zurück, hat man einen längeren zeitlichen Spielraum, in dem man reagieren kann.

Die wichtigsten Voraussetzungen für ein erfolgreiches Spielen sind eine gute Auge-Hand-Koordination (Geschicklichkeit und Reaktion) und Konzentrationsfähigkeit.

b) Unterschiede im Spielstil

Wie oben schon skizziert, gibt es also unterschiedliche Arten, wie man den Ball zurückspielen kann. Grob zu unterscheiden sind eine aggressive Spielweise und eine defensive. Egal, welche Spielweise man verfolgt, das Ziel ist immer, dass der Gegner den Ball nicht mehr bekommt. Spielt man aggressiv, so zielt man darauf ab, dass der Gegner nicht schnell genug reagiert oder in der Kürze der Reaktionszeit falsch reagiert und einen Bewegungsfehler macht, der zum Punktverlust führt. Bei der defensiven Spielweise hingegen hofft man eher darauf, dass er von sich aus einen Fehler macht, der infolge von Unkonzentriertheit eintritt.

Die Partien zwischen starken Spielern haben gezeigt, dass es effektiv nicht möglich ist, den Gegenspieler mit einem technisch überragend guten Schlag zu überlisten, wenn dieser keinen Fehler macht, sodass letztlich alle Punktverluste auf einen Konzentrationsfehler zurückzuführen sind, wenn der Spieler gewöhnlich über die entsprechende Reaktionsfähigkeit und technische Begabung verfügt.

Doch wozu führt diese Überlegung? Spielen nun beide endlos, ohne dass einer der beiden je einen Punkt machen wird? Die Antwort lautet: nein! Denn einer der Spieler wird über kurz oder lang mit seiner Konzentration am Ende sein. Wie lange das dauert, spiegelt seine Spielstärke wider. Nun sind es aber nicht nur Stärken im Bereich der Konzentration, die einen guten Spieler auszeichnen. Daneben muss er über eine gute Ballsicherheit durch Technik und mentale Stärke verfügen. Jeder Spieler hat technische Stärken, die er sich zunutze machen kann, aber auch Schwächen, welche sich seine Gegner zunutze machen können. Doch bevor wir uns anschauen, wie man diese orten und ausnutzen kann, soll eine ganz spezielle Betrachtungsweise dieses Spieles als Sport erfolgen.

Blobby Volley lässt sich mit dem Boxsport vergleichen, indem die physische Stärke bei einem Boxer der Konzentrationsstärke eines Blobby-Volley-Spielers entspricht.

Bei einem Ballwechsel, wie schon gesagt, kommt es, vorausgesetzt beide Spieler verfügen über die nötigen technischen Fertigkeiten, immer darauf an, wer als erster einen Fehler macht und den Ball auf seiner Seite herunterfallen lässt. Stellt man sich die beiden Kontrahenten nun als Boxer vor, die sich immer wieder mit verschiedenen Schlägen – interessanterweise ist dieser Begriff mit dem beim Tennis wie beim Boxen identisch – bearbeiten, so wird ersichtlich, wie es möglich ist, dass man den Gegner besiegt. Entweder beide Kontrahenten spielen gleichstark und einer der beiden hat von vornherein die besseren konditionellen Voraussetzungen (etwa weil er trainierter ist oder eine gute Tagesform hat) oder einer der beiden spielt stärker und macht so den konditionellen Vorteil des anderen wett. Wie das möglich ist, wird in einem späteren Abschnitt (V) zu zeigen sein.

c) Der aggressive Spielstil

Gemäß der obigen Einteilung sollen nun die beiden Spielstile für sich betrachtet werden. Zum aggressiven Spielstil ist als Grundhaltung die Aggressivität zu nennen, d.h. eine progressive Spielweise, bei der man versucht, den Ball so früh wie möglich anzunehmen und möglichst viel Druck zu erzeugen. Die frühestmögliche Annahme ist logischerweise am Netz möglich. Spielt der Gegner zu hoch, um den Ball am Netz zu blocken, so ist es Kennzeichen der aggressiven Spielweise, den Ball trotzdem möglichst schnell zu retournieren, um dem Gegner keine Ruhepause zu gönnen. Man spielt den Ball also entweder per Rückhand (d.h. über die Bande zurück übers Netz) – das wäre die aggressivste Spielweise – oder man nimmt ihn an der Grundlinie an und spielt ihn von dort über das Netz – das wäre die zweitschnellste Variante – oder an das Netz, um einen Block zu provozieren, dem man anschließend durch zeitgleiches Heranspringen ans Netz gegenblockt. Alle drei Variante zielen darauf ab, das Spiel möglichst schnell zu gestalten, d.h. die Frequenz, mit welcher der Ball das Netz überquert, zu maximieren.

Bei diesem Stil versucht man durch die Verkürzung der Reaktionszeiten, wie oben schon beschrieben, einen Geschicklichkeitsfehler zu induzieren. Doch nicht selten passiert es, dass man dabei selbst einen Fehler macht, man einen Block nicht mehr gegenblocken kann oder der Ball über die Bande zu einem zurückfliegt und man die Flugbahn falsch berechnet oder sogar beim Rückhandschlag den Ball an der Wand einquetscht und er dann zwischen dem Blobby und der Wand zu Boden geht bzw. mehr als drei Ballkontakte geschehen. Die Zahl

der Fehler, die man machen kann, ist sehr hoch, da man sich selbst diesem Druck aussetzt, der durch hohe „Querfrequenz“ des Balles erzeugt wird. Dieser wird umso größer, wenn zwei Spieler eine aggressive Strategie verfolgen.

d) Der defensive Spielstil

Im Gegensatz zum aggressiven geht es beim defensiven Spielstil darum, die Querfrequenz des Balles zu minimieren, das Spiel also langsam zu gestalten und Druck von sich selbst und seinem Gegner zu nehmen. Wie oben beschrieben, lädt man den Gegner dadurch ein, Konzentrationsfehler zu machen. Die defensive Spielhaltung dient, da der Gegner von sich aus eher selten Konzentrationsfehler machen wird (das setzen wir mal voraus), also weniger dazu, den Gegner zu Fehlern zu verleiten, als selbst keine Fehler zu machen. Das führt nicht nur zu insgesamt längeren Ballwechseln, sondern in aller Regel auch dazu, dass die Spieler ermüden. Denn einfache Standardschläge, bei denen man sich zwar nicht sehr konzentrieren muss, die aber dennoch gemacht werden müssen, stellen auch für einen erfahrenen Spieler eine Beanspruchung dar, die nicht unterschätzt werden darf.

Wesentlich für den defensiven Stil sind Ballannahmen an der Grundlinie sowie Spielzüge, bei denen man selbst den Ball mindestens zweimal selbst berührt, bevor man ihn dann über das Netz zum Gegner zurückspielt (in der Regel eine Ballannahme, bei der man sich den Ball hochstellt – dem Pritschen beim Volleyball vergleichbar – und dann einen hohen Ball auf die Rückhand des Gegners spielt). Spielt der Gegner einen hohen Ball (fortan „Lop“ genannt) auf die Rückhand, so spielt man nicht Rückhand direkt zurück oder über bzw. an das Netz, sondern stellt sich den Ball erst einmal hoch, bevor man ihn über das Netz hinüberspielt und nimmt so Tempo aus dem Spiel.

III Gegneranalyse und Spielpsychologie

a) Die Analyse des Gegners

Jeder Spieler spielt anders. Ein Allgemeinplatz, doch steckt viel wahres in ihm! Zu Beginn einer Partie gilt es, sein Gegenüber zu studieren. Jeder Spieler hat nicht nur individuelle Stärken und Schwächen (welcher Art auch immer, s.o.), sondern er verfolgt auch eine spezielle Strategie, ob es ihm bewusst ist oder nicht. Die meisten Spieler sagen von sich gleichwohl, sie spielten intuitiv und schlugen den Ball so zurück, wie es ihnen in den Sinn kommt. Doch gehen sie damit fehl. Jeder Spieler besitzt gemäß seinen Fähigkeiten entsprechend ein Spieltempo, das er gehen kann, ohne eine übermäßige Anzahl von Fehlern

zu machen. Spielt jemand längere Zeit ein zu hohes Tempo, d.h. also zu aggressiv, wird er bald Fehler machen und nicht mehr in das Spiel zurückkommen können, weil er mit seiner Konzentration am Ende ist. Solche Einbrüche sind gerade auf Turnieren, wo Übermüdung aus Schlaflosigkeit dazukommt, oft zu beobachten. Daher sollte die Anfangsphase einer Partie dem dienen, zu beobachten, welches Spieltempo der Gegner vorlegt.

Betrachte den Spielstil deines Gegners und versuche zu ermitteln, welches Spieltempo er gehen kann, ohne seine Konzentrationsfähigkeit zu überlasten!

Nachdem klar ist, was für ein Spieltyp der Gegner ist, sollte man versuchen technische Mängel bei ihm auszumachen. Die meisten Spieler verfügen über eine starke und sichere Vorhand (d.h. sie spielen den Ball ohne Bandenberührung direkt über das Netz zurück), machen jedoch bei Bällen, die sie per Rückhand retournieren bzw. an der Grundlinie annehmen müssen, signifikant öfter Fehler. Der Grund dafür ist wohl, dass die meisten Anfänger das direkte Zurückspielen (meist auch in der Luft) als naheliegendste Spielweise ansehen – gemäß dem Motto: möglichst schnell weg mit dem Ball! Die häufigsten Fehlerquellen sind effektiv allerdings schlechtes Rückhand- bzw. Grundlinienspiel (damit sind Bälle gemeint, die man am Boden, also an der Grundlinie annimmt).

b) Ausnutzung gegnerischer Schwachstellen

Hat man erkannt, dass der Gegner öfters bei bestimmten Schlagarten Fehler macht, sollte man nicht versuchen, andauernd in diese „Lücken“ zu spielen, sondern ihn längere Zeit mit Schlägen beschäftigen, die er beherrscht, um dann zwischendurch doch mal wieder auf seine Schwächen zurückzukommen. Die Regel lautet hier:

Nutze Schwächen deines Gegners aus, lass ihn aber nicht wissen, dass er sie hat!

Als Richtwert sollte „15 : 1“ dienen. Das bedeutet, dass man seinen Gegner durchschnittlich 15 Mal einen Ball präsentiert, der seinen Stärken entgegenkommt, bevor man einen Ball spielt, von dem man weiß, dass er die Schwächen des Gegners ausnutzen möchte.

c) Schaffung gegnerischer Schwachstellen

Neben den gewöhnlichen Schwachstellen, die jeder Spieler – auch der erfahrene – besitzt, gibt es Schwachstellen, die man im Laufe der Partie erst schafft. Das Schaffen dieser Schwächen

und deren Ausnutzung ist etwas, das selbst erfahrenen Spielern nur sehr selten gelingt. Um dies zu bewerkstelligen, benötigt man eine gute Beobachtungsgabe. Man muss sehen, wo der Gegner technische Mängel hat: Mängel im Sinne von Präzisionsmängel. Sieht man beispielsweise, dass der Gegner bei Rückhandschlägen oftmals den Ball zwischen seinem Blobby und der Wand einquetscht und so gelegentlich Gefahr läuft, mehr als 3 Ballkontakte pro Spielzug zu haben, kann man ihn dazu verleiten, diesen Fehler zu begehen, indem man immer wieder einen Schlag macht, den er gewöhnlich auf diese Weise retourniert. Über kurz oder lang wird er womöglich dort einen Fehler machen, da er sich dieser Schlagtechnik sicher glaubt, während man durch Beobachtung festgestellt hat, dass er über die nötige Präzision bei dieser Technik nicht verfügt. Wichtig bei der Schaffung solcher Schwachstellen ist ganz einfach die Wiederholung. Der Gegner muss in den sicheren Glauben versetzt werden, er würde den Schlag blind beherrschen.

d) Spielpsychologie und das Tempo

Welcher Art die verschiedenen Schwächen eines Spielers sein können, haben wir uns nun vor Augen geführt. Doch reicht es nicht nur zu wissen, wo die Fehler des Gegners liegen und wie man sie ausnutzt, man muss auch selbst dabei wenige Fehler begehen. Ab einem gewissen Level ist eine Partie Blobby-Volley nicht mehr nur ein Spiel, bei dem etwas Geschick und Konzentration gefragt sind. Vielmehr werden die beiden Kontrahenten in einen strategisch-taktischen Kleinkrieg verwickelt, der dem Muster des Schachs vergleichbar ist. Im Verlauf des Spiels sammelt man einige Informationen über seinen Gegner, darunter seine technischen (d.h. geschick-bezogenen) Stärken und Schwächen, seine Konzentrationsfähigkeit, seine Spieltempo-Grenze, seine bevorzugten Spielzüge gemäß seiner Spielstrategie, alles in allem viele Einzelheiten, die einem während der Partie unweigerlich durch den Kopf gehen.

Diese vielen Einzelheiten zu verwerten, ist nicht immer einfach und nicht immer führt auch eine richtige Verwertung zum Erfolg. Denn man muss bei aller Konzentration auf die Schwächen des Gegners zunächst auch einmal auf sein eigenes Spiel achten. Schließlich sind die eigenen technischen Unzulänglichkeiten Hauptursache der Fehler, die man begeht. Um diese zu minimieren, trägt das Studium seines Gegenübers jedoch wesentlich bei. „Glaubt mein Gegner, ich habe eine Rückhandschwäche? Weiß er, dass ich denke, er glaubt, ich hätte eine Rückhandschwäche?“ Fragen wie diese sind es, die den sog. psychologischen Kleinkrieg ausmachen. Am wichtigsten bei all diesem ist allerdings noch immer das Spieltempo. Solange man eine Aggressivität besitzt, die man über einen langen Zeitraum durchhalten kann, und trotzdem keine Fehler macht, den Gegner aber zu solchen verleitet, macht man alles richtig.

Daher ist entscheidend für den Ausgang einer Partie die Wahl des Spieltempos bzw. des Spielstiles. Für die Wahl des Spielstiles ist folgendes anzuraten:

Studiere deinen Gegner und passe dich ihm soweit an, wie es deine technischen Fähigkeiten zulassen, wenn du glaubst, dass du eine größere Konzentrationsfähigkeit hast. Wenn nicht, dann spiele einen schonenden Stil. Merkst du, dass deine Konzentration nachlässt, wechsle zu einem defensiveren Stil und werde erst dann wieder aggressiv, wenn du wieder bei Kräften bist.

Die richtige Mischung aus Be- und Entschleunigung zum richtigen Zeitpunkt macht eine gute Partie Blobby-Volley aus. Merkt man, dass der Gegner in einer Phase ist, wo er leicht unkonzentriert ist, sollte man den Druck erhöhen. Aber nur soweit, dass man dabei selbst noch das Spieltempo kontrolliert. Insbesondere in solchen „schwierigen Phasen“ des Gegners sollte man öfters Schläge machen, die auf seine vermeintlichen Schwächen abzielen.

Um in diesem psychologisch-kriegerischen Intermezzo bestehen zu können, ist es unbedingt nötig, sich selbst und seine Fähigkeiten einschätzen zu können. Jeder Schlag, den man ausführt, kostet – wie beim Boxen – Kraft, je nach Art des Schlages mehr oder weniger (dazu später mehr). Daher muss man darauf achten, dass man effizient spielt und im Hinterkopf behält, dass auch der Gegner irgendwann mit seiner Konzentration am Ende ist. Mit zunehmender Erfahrung sieht man auch, wo man selbst noch Schwächen hat und kann dann bei den entsprechenden Situationen verstärkt Konzentration aufbringen, während man bei anderen Schlägen den Schongang einlegt.

IV Spielvorbereitung und Selbstmanagement

Nachdem wir uns nun die Bedeutung der Selbstkontrolle für das Spielen von Blobby-Volley vor Augen geführt haben, ist es nun sinnvoll, zu betrachten, wie man während einer Partie diese Kontrolle aufrecht erhält, gerade wenn man merkt, dass man vielleicht dem Gegner unterlegen ist. Zunächst ist zu sagen, dass das eigene Spiel, die eigenen Fähigkeiten keine Rolle spielen, wenn der Gegner keinen Fehler macht. Da wir aber wissen, dass jeder Mensch – schließlich hat jeder eine begrenzte Konzentrationsfähigkeit – mit der Zeit Fehler macht, haben wir berechtigte Hoffnung darauf, irgendwann den Ballwechsel für uns entscheiden zu können. Dass Gegneranalyse und Spieltempovariation eine gewichtige Rolle dabei spielen, den Gegner zu Fehlern verleiten zu können, haben wir oben gesehen. Doch man darf nie vergessen: **Hauptursache der eigenen Fehler ist man selbst.**

Das klingt hart und endgültig, aber es ist wahr. Ein technisches sauberes, präzises Spiel ist noch immer die beste Versicherung gegen Kontrollverlust. Und selbst wenn man nicht über ein perfektes Spiel verfügt, so kann man ein gutes Stück weit dadurch Sicherheit bekommen, wenn man sich allein vor Augen führt, dass es ein technischer Mangel war, der zu einem gemachten Fehler geführt hat! Diverse Schlagarten kann man üben! Wichtig dabei ist, dass man die Disziplin aufbringt, weiterzuspielen, obwohl man weiß, dass man diese technischen Mängel besitzt. Mit zunehmender Spieldauer werden diese eben nur umso offensichtlicher.

Eine weitere große Hilfe bei der Wahrung der Spieldisziplin während einer Partie ist die mentale Vorbereitung auf den Gegner. Aus Statistiken und Spielergebnissen gegen andere Spieler kann man meist ersehen, welche Gewinnerwartung man hat. Man sollte sich entsprechend realistische Ziele setzen, sei es eine Mindestdauer der Partie, die man erreichen möchte, sei es ein gewisser Punktestand. Die möglichst realistische Einschätzung der eigenen Fähigkeiten im Verhältnis zu denen des Gegners minimiert die Enttäuschung bei einer möglichen Abweichung von den gesetzten Zielen.

Für eine Partie Blobby-Volley gilt eine wichtige Regel: **Das Spiel ist erst zu Ende, wenn der Gegner mehr Punkte erzielt hat, als man selbst noch erzielen kann.** Das bedeutet, man muss um jeden einzelnen Punkt kämpfen! Hat man gerade eine „schwere Phase“ spielt man etwas defensiver und schonender. Wenn der Gegner merkt, dass er einem von der Technik her mit aggressivem Spiel überlegen ist, wird er weiterhin versuchen, einem den aggressiven Spielstil aufzuzwingen. Hat man dabei die defensive Strategie fest im Kopf und befolgt sie, wird er sich weiter verausgaben und womöglich selbst einen Fehler machen und einem aus der schweren Phase von alleine heraushelfen. Die wichtige Regel lautet also:

Bestimme das Tempo des Spieles intelligent und mache die Schwächen deines Gegners zu deinen Stärken, während du selbst genau weißt, wo deine Schwächen sind!

V Technik – Feinheiten und Tricks

a) Vorbemerkungen

Wer diese Überschrift liest, hofft vielleicht, großartige Spielzüge kennen zu lernen und tolle Tricks, mit denen man die Gegner überlisten kann. Doch diese Hoffnung muss enttäuscht werden. Bei Blobby-Volley, wie oben schon gesagt, gibt es (unter der Voraussetzung der nötigen technischen Voraussetzungen bei beiden Spielern) keine Möglichkeit den Gegner zu überspielen, wenn der es nicht durch einen Fehler zulässt. Doch soll an dieser Stelle der

Versuch unternommen werden, die diversen Schlagarten und Spieltechniken zu kategorisieren und auf ihre Effizienz hin zu untersuchen. Anschließend werden noch einige Spielzüge dargestellt, deren Effizienz aus Erfahrung als gesichert gelten kann.

b) Die Aktionsarten

Grob können wir die verschiedenen ausführbaren Aktionen folgendermaßen kategorisieren.

- Vorhand-Lop: Ballannahme in der Luft, möglichst weite Flugbahn
- Vorhand-Drop Ballannahme in der Luft, möglichst kurze Flugbahn
- Vorhand-Stop Ballannahme an der Grundlinie, möglichst kurze Flugbahn
- Rückhand-Drop Ballannahme in der Luft, möglichst kurze Flugbahn

Dies sind die Aktionsmöglichkeiten, die man hat, wenn man den Ball mit einem Kontakt zurückspielen möchte. Nicht immer bietet sich jeder Schlag gleich gut an. Daher müssen wir auch betrachten, welche Reaktion für gewöhnlich welcher Aktion angemessen ist. Dabei ist festzuhalten, dass nicht jede Aktion durch eine einfache Re-Aktion zu beantworten ist (eine Aktion ist ein Spielzug, der aus einem Ballkontakt besteht, während ein „echter“ Spielzug immer mindestens zwei Ballkontakte voraussetzt).

Allerdings kann man festhalten, dass folgenden Aktion-Reaktion-Schemata vorliegen und häufig auftreten:

- | | | | |
|---|---------------|---|-----------------------------------|
| - | Vorhand-Lop | ↔ | Rückhand-Drop |
| | Rückhand-Drop | ↔ | Vorhand-Lop |
| - | Vorhand-Stop | ↔ | Vorhand-Stop |
| - | Vorhand-Lop | ↔ | Vorhand-Drop (bei halbhohen Lops) |
| - | Vorhand-Drop | ↔ | Vorhand-Stop |

c) Die Schwierigkeit der Aktionen und Spielzüge

Um die Schwierigkeit eines Spielzugs zu bewerten, müssen Kriterien¹ gegeben sein. Als Schwierigkeitskriterien seien folgende vorgeschlagen:

R = Zeit, die der Spieler für seine Reaktion zur Verfügung hat (1 = kurz, 0,5 = mittel, 0 = lang)

K = Anzahl der Ballkontakte (1, 2 oder 3)

F = Anzahl [bzw. Länge {müsste man irgendwie noch weitergehend einbringen, doch bin ich dafür nicht ausreichend begabt auf dem Gebiet der Mathematik}] der Flugbahnen, die der Spieler zwischen den Bällen berechnen muss

T = Fehlertoleranz (nichts im Weg = 0, Netz im Weg = 1, Netz und Blobby im Weg = 2)

Die Schwierigkeit eines Spielzuges „S“ ergibt sich dann aus der Summe der einzelnen Werte, während R und T doppelt ins Gewicht fallen: $2 \cdot R + K + F + 2 \cdot T = S$

1. Der Vorhand-Lop:

Bei einem Vorhand-Lop nimmt man den Ball direkt in der Luft an und man spielt den Ball hoch über das Netz, also ist R = 1, K = 1, F = 1 und T = 0; somit ist S = 4

2. Der Vorhand-Drop:

Bei einem Vorhand-Drop nimmt man den Ball direkt in der Luft an und spielt ihn möglichst flach über das Netz, also ist R = 1, K = 1, F = 1 und T = 1; somit ist S = 6

3. Der Vorhand-Stop:

Bei einem Vorhand-Stop nimmt man den Ball an der Grundlinie an und spielt ihn möglichst flach über das Netz, also ist R = 0, K = 1, F = 1 / 2 und T = 1; somit ist S = 4 / 5

4. Der Rückhand-Drop:

Bei einem Rückhand-Drop nimmt man den Ball in der Luft an und spielt ihn über die Bande zurück über das Netz, also ist R = 0,5, K = 1, F = 2 und T = 2; somit ist S = 6

¹ Gerade diese mathematische Bestimmung der Kriterien ist enorm schwierig und sollte vielleicht besser Mathematikern überlassen werden. Ich hoffe, dass ich mit der vorliegenden Wahl nicht völlig fehlgehe, wenn auch ungenau arbeite.

Nach unserer Überlegung ergibt sich also, dass von den einfachen Spielzügen (auch „Aktionen“ genannt) der Vorhand-Lop der einfachste der Schläge ist, während der Vorhand- und der Rückhänd-Drop am schwierigsten sind.

d) Die Effizienz der Aktionen

Die Effizienz einer Aktion lässt sich dadurch bestimmen, dass man die Schwierigkeit der Aktion mit der Schwierigkeit der Reaktion des Gegners vergleicht (Effizienz „E“ = S-Reaktion – S-Aktion). Schließlich wäre es ja nicht sinnvoll, einen schweren Schlag auszuführen, den der Gegner leicht parieren kann. Damit würde man langfristig (im Sinne eines Kräfte- oder Energieverbrauchs) unökonomisch vorgehen. Wir aber wollen gerade die effizienten Schlagarten und Spielzüge ermitteln.

Dazu müssen wir zunächst einmal ermitteln, welche Reaktion auf welche Aktion folgen kann. Neben den schon oben skizzierten Aktion-Reaktion-Schemata gibt es die Möglichkeit durch Stellen des Balles einen Spielzug durchzuführen, der zwar zwei Ballkontakte erfordert, aber einfacher scheint als ein Schlag mit hoher Fehlertoleranz.

Zu den einfachen Aktion-Reaktion-Schemata:

1. Vorhand-Lop \leftrightarrow Rückhänd-Drop = 4 \leftrightarrow 6; E = +2

Eine umgekehrte Spielweise Rückhänd-Drop \leftrightarrow Vorhand-Lop ist demnach ineffizient (E = -2)

2. Vorhand-Stop \leftrightarrow Vorhand-Stop; E = +/- 0
3. Vorhand-Lop \leftrightarrow Vorhand-Drop; 4 \leftrightarrow 6; E = +2
4. Vorhand-Drop \leftrightarrow Vorhand-Stop; 6 \leftrightarrow 4 / 5; E = -2 / -1

Wenn man nun aber einen Spielzug wählt, bei dem man sich den Ball erst stellt, bevor man ihn zurückspielt (auf welche Weise auch immer), muss man das Stellen des Balles als eigene Schwierigkeit auffassen. Beim Stellen des Balles unterscheiden wir zwischen einem direkt angenommenen Ball und einem, der erst die Bande berührt (Vorhand- und Rückhandstellen).

Das Vorhandstellen hat folgende Werte: R = 0,5, K = 1, F = 1, T = 0, somit ist S = 3, beim Rückhandstellen ist die Reaktionszeit etwas länger, dafür gibt es 2 zu berechnende Wege, also R = 0, K = 1, F = 2, T = 0, somit also S = 3. Es zeigt sich, dass beide Arten des Stellens gleich schwierig sind.²

² Hier zeigt sich im System vielleicht eine erste Ungenauigkeit, die augenscheinlich ist. Denn viele Spieler würden doch das Rückhandstellen als schwieriger empfinden, wie ich annehmen darf.

Das Stellen des Balles verschafft einem eine gleichsam künstlich-verlängerte Reaktionszeit, den Ball zurückzuspielen, zudem wird die Berechnung der Flugbahn enorm erleichtert, da es beim Stellen in der Regel darauf ankommt, den Ball möglichst gerade nach oben zu spielen bzw. leicht in Richtung des Netzes. In jedem Fall ist die Flugbahn aber durch den geringeren Flugneigungswinkel einfacher zu berechnen, sodass wir die ursprüngliche Schwierigkeit der auf das Stellen folgenden Aktion als verändert, nämlich verringert ansehen müssen. Aufgrund der Verlängerung der Reaktionszeit und der vereinfachten Flugbahn würde ich die ursprüngliche Aktions-Schwierigkeit als minimal halbiert ansehen.

Zu den erweiterten Spielzügen:

1. Vorhand-Lop \leftrightarrow Rückhand-Stellen + Vorhand-Lop = 4 \leftrightarrow 5; somit ist $E = 1$
 2. Rückhand-Drop \leftrightarrow Vorhand-Stellen + Vorhand-Lop = 6 \leftrightarrow 5; somit ist $E = -1^3$
 3. Vorhand-Stop \leftrightarrow Vorhand-Stellen + Vorhand-Lop = 4 / 5 \leftrightarrow 5; somit ist $E = 1 / 0$
- Usw. (wäre fortzusetzen)

e) Das Blocken und das Überraschungsmoment

Es ist abzusehen, dass jemand, der sich zuvor den Ball stellt, für den gesamten Spielzug, abgesehen vom Rückhand-Drop, tendenziell eher eine höhere Gesamtkonzentration aufwenden muss, als wenn er den Ball mit einer „einfachen“ Aktion retournieren würde. So erscheint es auch plausibel, wenn manche Spieler behaupten, das Blocken wäre eine der effizientesten Spielweisen. Doch ist das eine trügerische Wahrheit. Wer viel blockt, verkürzt die Reaktionszeit; und genau das wird manchen zum Verhängnis, wenn sie dann die Flugbahn des Balles falsch vorausberechnen und der Gegenspieler einen Vorhand-Lop über ihren Blobby hinaus spielt, der Block also verfehlt, und sie dann an die Grundlinie zurückmüssen, um den Ball per Rückhand-Stellen im Spiel zu halten.

Das dabei entstehende Überraschungsmoment, in dem sich der Spieler verschätzt und zu einer Korrektur gezwungen ist, die in Addition zum Blocken, das für sich schon als Aktion mit hohem Schwierigkeitsgrad zu werten ist, eine erhöhte Gesamt-Schwierigkeit des Spielzuges ergibt. Die mathematische Bestimmung der negativen Effizienz in einem solchen Fall erscheint mir schwierig, da jeder Mensch auf überraschende Manöver unterschiedlich empfindlich reagiert und die biometrische Messung solcher Konzentrationsfähigkeitsminderung durchaus schwierig ist.

³ Der Rückhand-Drop scheint also insgesamt eine der ineffizientesten Schlagarten zu sein.

Gerade das Überraschungsmoment ist es beim Blobby-Volley, das die meisten geistigen Kräfte verzehrt und den Gegner für Fehler anfällig macht. Während die gewöhnlichen Aktionen und Spielzüge (im Vergleich mit dem Boxen) die Jab-Schläge sind, sind die auftretenden Überraschungsmomente die Haken und Schwinger, die als eigentliche Wirkungstreffer zu verstehen sind. Mit zunehmender Erfahrung und technischen Steigerung kann man diese Momente der Zahl nach minimieren, den Schwingern und Haken also ausweichen. Und wie im Boxen, so sollte man, wenn man einen schweren Treffer hinnehmen musste, erst einmal auf Abstand oder in Deckung gehen bzw. „Klammern“, sodass der Gegner weiter keine Wirkungstreffer setzen kann. In Blobby-Sprache: zum defensiven Stil wechseln, bis man wieder bei voller Konzentration ist.

f) Diverse Feinkniffe

Zwei Sachen, auf die man, was das Technische angeht, achten sollte, um Überraschungsmomente und unnötige Punktverluste zu vermeiden, sind zum einen der Aufschlag, zum anderen die sog. Quetschbälle.

Bei dem Aufschlag kann man unterscheiden zwischen Vorhand- und Rückhandaufschlägen sowie solchen, bei denen man den Ball erst einmal stellt (auf welche Weise auch immer), und dann erst den Ball zum Gegner hinüberspielt. Bei all diesen Aufschlagvarianten gilt eines: **Der Aufschlag darf nicht überbewertet werden.** Man kann eine Menge ausprobieren, doch sollte man gerade in einem Liga- oder Turniermatch darauf achten, dass man nicht schon bei der Angabe völlig unnötig Punkte verschenkt, weil man irgendeinen besonderen Trick zeigen will.

Am besten ist es, wenn man den Aufschlag in jedem Fall schnell und technisch sicher ausführt. Zur Verunsicherung des Gegners kann es beitragen, wenn man in der Zeit nach einem Ballwechsel, wenn der Ball noch nicht neu erschienen ist, ein bisschen unter der Ballerscheinungszone hin und her geht mit seinem Blobby, um den Gegner nicht ahnen zu lassen, ob die Angabe direkt oder über Bande gespielt wird.

Steht der Gegner weit vom Netz entfernt, kann man versuchen, einen Rückhand-Drop zu spielen. Manchmal fällt der Ball dann zwischen dem Netz und dem Gegner hindurch, weil er nicht mehr rechtzeitig ans Netz herankommt. Ansonsten gibt es einige Rückhand-Aufschläge, die zu einem Quetschball führen, eine weitere Erscheinung bei Blobby-Volley, der man früher (bei Blobby Volley 1) zwar mehr Beachtung schenken musste, aber die man auch in der jetzigen Version (Blobby Volley 2, Alpha 6) nicht missachten darf.

Quetschbälle treten immer dann auf, wenn sich beide Blobbies am Netz befinden und versuchen, den Ball in das gegenüberliegende Feld zu blocken. Dabei wird der Ball zwischen ihnen eingequetscht und fällt nicht selten auf der „falschen“ Seite hinunter. Während bei Blobby Volley 1 der Spieler auf der rechten Seite (aufgrund einer vom Spiel her vorgegebenen größeren Netznähe) einen „Quetschballvorteil“ hatte, ist bei Blobby Volley 2 dieser nicht mehr vorhanden.

Doch kann man Quetschbällen dadurch aus dem Weg gehen, dass man nicht ganz am Netz blockt, sondern leicht zurückzieht und nur blockt und nicht quetscht. Allerdings kann man, wenn man ein Risiko eingehen möchte, auch ganz an das Netz herangehen. Dann sollte man dabei jedoch beachten, dass man später als der Gegner losgesprungen ist und entsprechend länger in der Luft sein kann, um dann den Ball von oben nach unten zu drücken.

VI Tipps für das private Training

Dass Blobby Volley Training in verschiedenen Bereichen (Technik, Disziplin, Konzentration und Ausdauer) erfordert, ist, so hoffe ich, durch das Vorangehende deutlich geworden. Doch gibt es verschiedene Weisen, wie man trainieren kann.

Im Bereich der Technik gibt es wohl nicht viel anderes als das häufige Spielen, sei es gegen einen Menschen, sei es gegen einen Computer. Man kann sich vornehmen, in einem speziellen Trainingsmatch verschiedene der oben beschriebenen Aktion-Reaktion-Schemata einzustudieren und die Präzision bei der Aktionsausführung zu steigern. Ebenso sind spezielle Spielzüge und Stell-Manöver durch Übung erlernbar, aber man muss immer genau wissen, welches Manöver man spielen will, bevor man sich zum Üben hinsetzt. Am besten ist es, wenn man sich mit seinem Trainingspartner abspricht, welche Kombinationen man trainieren möchte. Wenn man als Anfänger Probleme hat mit der Auge-Hand-Koordination, ist das Spielen eines Instruments zu empfehlen, bei dem Feinmotorik von Wichtigkeit ist (Klavier, Gitarre, Violine vielleicht). Im allgemeinen ist die Steuerung per Tastatur zu bevorzugen, da Sensor-Abtastungsungenauigkeiten ausgeschlossen sind und durch die allgemeine Unruhe der Hand ungewollte links-rechts Bewegungen minimiert werden können.

Die Disziplin, die Selbstbeherrschung, das „Sich-selbst-im-Griff-haben“ bei Fehlern, das Verhältnis zum Gegner und, was alles zu dem psychologisch-geistigen Kleinkrieg gehört, das zu beherrschen ist wohl Sache der Erfahrung. Das Spielen von vielen Turnier- und Ligapartien (Lan, Online-Liga) ist für das Sammeln solcher Erfahrung am besten geeignet, da man unter Druck am schnellsten lernt und am meisten leistet. Wichtig dabei ist, dass man sein erklärtes Ziel, wie oben beschrieben, immer im Auge behält.

Um seine Konzentrationsfähigkeit zu steigern, gibt es verschiedene Techniken. Rechenspiele, Übungsaufgaben zum Training des visuellen und auditiven Gedächtnisses, verschiedene Spielarten, die Liste ist scheinbar unendlich.

Ich selbst spiele Schach, was mir sehr geholfen hat. Aber im Grunde ist die Tätigkeit egal, der man nachgeht, solange man sich dabei konzentriert. Speziell für Blobby Volley kann ich nur anraten, auf die Spielweise zu achten und das Spieltempo, das seinen eigenen Fähigkeiten gerecht wird. Denn das ist die eigentlich Fehlerquelle, das zu hohe Spieltempo.

Ich hoffe, dieses kurze Werk war hilfreich und nicht allzu schwer verständlich. Sollte ein begabter Mathematiker den komplizierten Berechnungsteil der Effizienzberechnung überarbeiten wollen, so möge er sich mit mir in Verbindung setzen (fliegus123@web.de).

Für die Community und den eSport, Niklas ‚Fliegus123‘ Herrmann, den 10. 03. 2007,
Überarbeitung am 15.03.2007