

## AO Tennis 2

# ROLLENSPIEL MIT TENNISSCHLÄGER

Genre: **Sport-Simulation** Publisher: **Bigben Interactive** Entwickler: **Big Ant Studios** Termin: **9.1.2020** Sprache: **Englisch, Deutsch**  
 USK: **Ohne Altersbeschränkung** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

## Mit vielen Ideen soll AO Tennis 2 den Traum einer Spitzensport-Karriere erfüllen.

Von Alex Ney

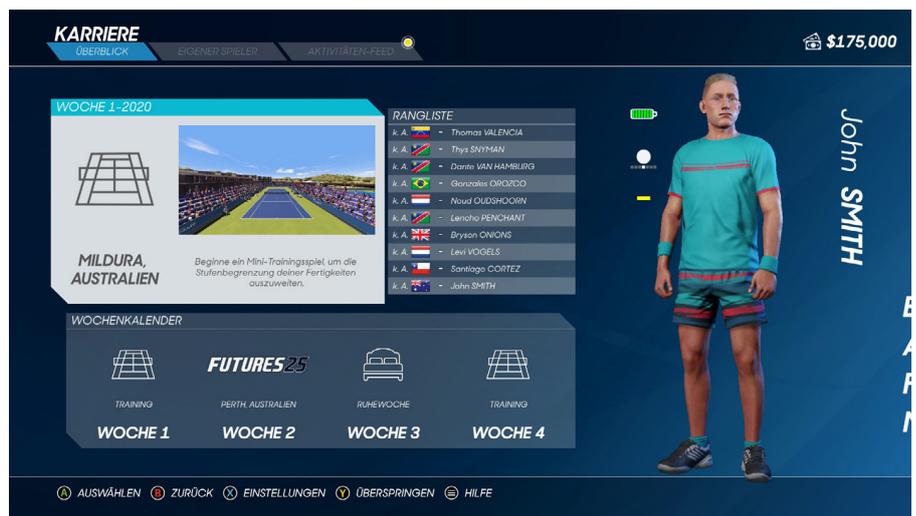
Dass man nach einer Niederlage immer wieder aufstehen sollte, haben die Entwickler von AO Tennis 2 nach ihrem misslungenen AO International Tennis von 2018 offenbar beherzigt. Aber haben sie auch aus ihren Fehlern gelernt? Zunächst sieht es nicht danach aus. Das Erste, was wir in AO Tennis 2 zu sehen bekommen, ist offenbar eine Holzpuppe, der die Gesichtszüge von Tennis-Größen wie Rafael Nadal, Ash Barty oder 254 weiteren Top-Spielern übergezogen werden. Abermals nicht im Lizenz-Warenkorb gelandet: Roger Federer und Naomi Ōsaka. Allerdings spielen »fertige« Profis in AO Tennis 2 ohnehin eine eher untergeordnete Rolle, ebenso der AO-Turnier-Modus oder die Einzel- und Doppel-Begegnungen mit ihren großzügigen Optionen. Nein, das Herzstück des Spiels ist der umfassende Karrieremodus mit seinen Rollenspielelementen.

### Getrübter Multiplayer-Spaß

Alle Matcharten können sowohl online als auch im lokalen Netzwerk von bis zu vier Spielern gespielt werden. Anders als im Vorgänger können wir dem Gegner jetzt auch im Splitscreen Bälle um die Ohren schlagen. Bei unserem Test des Online-Koops und -PvPs waren die Server eher spärlich belebt. Custom Matches waren über längere Zeit gar nicht vorhanden, reguläre Begegnungen kamen aber im Schnitt binnen 40 Sekunden zustande. Jedenfalls dann, wenn das Spiel nicht gerade wieder einmal abstürzte – wie allzu oft beim Abrufen der Bestenliste.



Doppel-Begegnungen sind in AO Tennis 2 besonders fordernd und spannend.



Der Managing-Bereich des Karrieremodus enthält einen sinnfreien Aktivitäten-Feed.

### Der (ganze) Alltag eines Tennisprofis

Nachdem wir eine Damen- oder Herrenkarriere ausgewählt haben, entscheiden wir uns für einen der acht Schwierigkeitsgrade, die je nach Einstellung die KI entfesseln. Im selben Menü können wir außerdem die Ge-

winnbedingungen – etwa die Spiele pro Satz oder die Länge des Tie-Breaks – festlegen. Danach schnappen wir uns im Charakter-Editor entweder einen Star-Spieler oder einen kompletten Nobody, Letzteres lässt uns natürlich mehr Freiraum bei der Charaktergestaltung. Neulinge beginnen bei Stufe 9 (zum Vergleich: Angelique Kerber verfrühstückt Gegner der Stufe 80) und lassen sich optisch so weit anpassen, dass selbst die Nasenfettpolster aufgepumpt werden können. Mit Geduld und Zeit ist es somit möglich, die in AO Tennis 2 gänzlich fehlenden Tennis-Alt-Stars wie Boris Becker oder Martina Navratilova nachzumodellieren.

Nach einem kurzen Gespräch mit dem laberfaselnden Manager geht es dann ans – genau, Managen. Wochenweise verdonnern wir unseren (angehenden) Star entweder zu Trainingsminispielchen oder preisgeldträchtigen Turnierteilnahmen. Beides bringt Stufenaufstiegs- und somit Attributspunkte, mit denen sich Körperkraft, Ausdauer und Reflexe verbessern lassen, wohingegen Schlagtechniken einfach mit Geld aufgewertet werden. Hin und wieder sollten wir unserem Spieler eine Ruhewoche verordnen. Denn ebenfalls im Wochentakt schrumpft sein biologischer Akku, der sich dadurch schonen lässt, dass seine Flug-, Transport- oder Wohnqualität erhöht wird – natürlich gegen Bares. Außerdem lässt sich die Erschöpfung durch die Einstellung von Ernährungsberatern und Sportwissenschaftlern reduzieren, während ein Physiotherapeut die Verlet-

zungsregeneration beschleunigt, und Sponsoren zusätzliche Moneten in die Kasse spülen. Es macht Spaß, all diese Elemente auszuschöpfen, doch echter Managerqualitäten bedarf es dazu nicht.

Ferner geben wir gelegentlich Pressekonferenzen, wo wir je nach Spielleistung auf köstlich barsche Fragen reagieren müssen. Die jeweils vier Antwortmöglichkeiten beeinflussen den Ruf des Spielers, genau wie sein Verhalten auf dem Platz. Wer seinem Alter Ego den Geist von Serena Williams einhauchen möchte, der sollte jeden Netzschlag des Gegners gehässig mit einem »Daumen hoch« kommentieren. Wer dagegen auf Engelpfaden wandern will, der erkennt gute Schläge des Kontrahenten an. Das klingt alles ganz toll und irgendwo ist es das auch. Allerdings ist das Entwicklerversprechen, wonach wir unserem Profi eine eigene Identität einhauchen können, etwas zu hoch gegriffen. Persönlichkeit zeigt der Sportler nämlich ausschließlich auf dem Platz – etwa indem er öfter als andere den Schiedsrichter anmoppert (Teufelchen) oder häufig dem Gegner zum verdienten Punktgewinn gratuliert (Engelchen). In Gesprächen und auf Pressekonferenzen bleibt unser Zögling dagegen ein farbloser Nobody.

### Schmetterball ins All

Trotz des vielen Drumherums gerät die eigentliche Simulation nicht ins Hintertreffen. Die Tasten (idealerweise spielt man mit Controller) sind mit allen relevanten Schlagarten – Top-Spin, Slice, Schmetterball usw. – belegt. Wird zusätzlich die Shift- oder Controller-Schultertaste gehalten, feuern wir aggressive Varianten der jeweiligen Schläge, wobei der Slice sich in einen bösen Stoppball verwandelt. Auch die Aufschläge lassen sich mittels dieser Tasten variieren; bis hin



**Alex Ney**  
Alex Ney

AO Tennis 2 ist eine der besten Tennis-Simulationen, die ich bisher gespielt habe – auch wenn es immer wieder mal kleine Bugs gibt. Dann steht den Tennis-Damen zum Beispiel der Zopf zu Berge. Oder auch der Rock. Ferner frage ich mich, ob die Balljungen in Tennis-Simulationen wirklich immer paralysiert sein müssen, wie hier auch wieder. Schon das 1984 erschienene Match Point für den C64 ließ zwei Pixelhäufchen dackelnd den Ball apportieren. Dennoch: Wenn Big Ant Studios weiterhin am Filzball bleiben, könnte es für den vermeintlichen Genre-König Top Spin 4 (der immerhin schon neun Jahre alt ist!) eng werden. Denn die Zutaten stimmen bei AO Tennis 2. Jetzt müssen »nur« noch die Rollenspiellelemente etwas vertieft und der Simulationsteil ein wenig geschliffen werden.



Lästige Pressekonferenzen formen leider auch den Ruf unseres Spielers.

zum vom Publikum berauten Aufschlag von unten. Eine weitere Besonderheit ist die Tatsache, dass wir durch das Drücken beider Schultertasten Schiedsrichterentscheidungen anfechten können. Der Gegner tut dies allerdings auch, sodass wir uns nicht zu früh freuen sollten. Wohin die von uns geschlagenen Bälle fliegen, bestimmen wir über ein verflucht bewegliches und daher gewöhnungsbedürftiges Fadenkreuz, das einzig von der »Idiotensicherung« des einfachsten Schwierigkeitsgrades im Zaum gehalten wird. Sie verhindert, dass der Zielpunkt hinter der Grundlinie oder außerhalb der inneren Seitenlinien landet. Darüber hinaus verfügt AO Tennis 2 über eine Spielhilfe, die sich mit Werten zwischen 0 und 99 füttern lässt. Die höchste Einstellung empfiehlt sich jedoch nur für Anfänger, da sie die Bewegungsfreiheit sehr stark einschränkt. Wer »seine« Einstellung erst mal gefunden hat, legt packende und realistisch anmutende Ballwechsel auf den Platz.

In Aktion sieht das Ganze fast aus wie eine Live-Übertragung im TV, denn die Spieler bewegen sich ausgesprochen flüssig und realistisch. Zumindest bis die variantenreiche KI in den Selbstfindungsmodus schaltet, was sie so manches Mal tut. So verpasst ein (Mixed-)Doppelpartner plötzlich Bälle, die selbst ein Kleinkind übers Netz bekäme. Oder der Einzel-Gegner sieht nach einem Ballwechsel offenbar einen weiteren, unsichtbaren Ball auf sich zu fliegen. Weitere Mängel fördern die gut getimten Kamerazooms zutage. Zum Beispiel den aufgeräumten Sagrotan-Charme der Courts.

### Umfangreich, aber nicht komplett

Trotz Macken sind die Partien anspruchsvoll und mitreißend – jedenfalls auf höheren Schwierigkeitsgraden. Für zusätzlichen Spaß sorgt der aufwendige Austragungsort-Editor, mit dem sich Turnierschauplätze nachstellen lassen. Und während das Spiel in puncto Modi kaum zu wünschen übrig lässt, vermissen wir die von den Machern im Vorfeld angekündigte Story. Ja, wir unterhalten uns dann und wann mit dem Manager.

Ansonsten hängt er aber nur Siegesbild um Siegesbild an seine Wand. So bleiben die angekündigten Rollenspiellelemente am Ende doch nur Staffage. Es fehlen echte Story-Entscheidungen und Auswirkungen, um aus AO Tennis 2 tatsächlich ein Rollenspiel mit Tennisschläger zu machen. ★

## AO TENNIS 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 4150 / Athlon II X4 555  
Geforce GT 710 2GB / Radeon HD 6670  
4 GB RAM, 15 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 4200 2.6GHz / Phenom II X4 970  
Geforce GTX 970 4GB / Radeon R9 390X  
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



👍 fernsehrealistische Tennis-Partien 👍 glaubwürdige Turnierschauplätze  
👎 gleichförmige Charaktermodelle 👎 unspektakuläre Siegerehrungen  
👍 Soundtrack nur seichtes Radio-Gedudel

### SPIELDESIGN



👍 facettenreiches Spieler-Management 👍 motivierendes Rufsystem  
👍 witzige Pressekonferenzen 👍 anfechtbare Schiedsrichterentscheidungen  
👎 enttäuschende Rollenspiellemente

### BALANCE



👍 umfassendes Tutorial 👍 8 Schwierigkeitsgrade 👍 anpassbare Spielhilfe  
👎 optimale Schlagstärke erfordert punktgenaues Timing  
👎 vor allem in Doppeln KI-Aussetzer

### ATMOSPHÄRE / STORY



👍 tolle Platzatmosphäre 👍 »intelligentes« Publikum  
👍 originale Marken & Sponsoren 👎 Geschichte quasi nicht vorhanden  
👎 schwachsinnige Zuschauer-Tweets

### UMFANG



👍 256 Tennisprofis 👍 sehr umfangreicher Karrieremodus 👍 anpassbare Wettbewerbe und Einzelpartien  
👍 Austragungsort-Editor für eigene Turniere  
👎 einige Spitzenspieler und Alt-Stars fehlen

### ABWERTUNG

Den Online-Multiplayer-Modus plagten in unserer Testversion diverse Bugs, die häufig zu Abstürzen führten.



### FAZIT

**AO Tennis 2 simuliert Profi-Tennis erfreulich umfassend, doch die schwachbrüstigen RPG-Elemente verhindern eine höhere Wertung.**

