

Virtua Tennis 2009

Wer Karriere machen will, ist beim Tennis-Spaß von Sega an der falschen Adresse. Gesellige Typen sind dafür herzlich willkommen.

DVD
Multiplayer-Duell

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6137

Hurra, wir haben verloren! Nach mehr als zehn Stunden im Karriere-Modus von **Virtua Tennis 2009** und über 150 Siegen in Folge sind wir endlich auf einen Gegner getroffen, an dem wir uns die Zähne ausbeißen. Es ist nämlich nicht nur einsam an der Spitze, sondern auch verflucht langweilig.

Die traditionsreiche Tennis-Serie von Sega war zwar schon immer einsteigerfreundlich, beim mittlerweile vierten Aufschlag haben es die Entwickler von Sumo Digital aber definitiv übertrieben. Denn zumindest Tennis-Solisten müssen viel zu lange warten, bis sie einigermaßen gefordert werden. Erst im Duell mit Freunden zeigt das fröhliche Filzballkloppen, was wirklich in ihm steckt.

Auf dem Platz

Egal ob im Solo- oder im Multiplayer-Modus: Die supersimple Steuerung mit gerade mal drei Tasten für Top Spin, Slice und Lob hat wirklich jeder binnen Minuten kapiert. Da jedoch weniger der gewählte Schlag, sondern vielmehr Spielerposition und Timing über Härte und Präzision des Schlages entscheiden, sind die Ballwechsel nicht nur actionreich, sondern erlauben auch viele taktische Feinheiten. Das war schon im Vorgänger **Virtua Tennis 3** genial, und das bleibt es auch in **Virtua Tennis 2009**. Die Entwickler haben die Spielmechanik deswegen auch nur dezent, aber durchaus spürbar verfeinert. Geschmeidig animierte Stolperer und Aus-



Im **Karriere-Modus** wählen Sie auf einem Erdball die nächsten Turniere und Minispiele.

fallschritte ersetzen die früher so häufigen Hechtsprünge. Lobs sind effektiver, weshalb blindes Vorstürmen nun öfter bestraft wird. Wer seinen Netzangriff dagegen sorgfältig vorbereitet, darf sich auf deutlich mehr Wumms für seine Schmetterbälle freuen, die deshalb kaum noch zu parieren sind. Ausgerechnet die größte spielerische Schwäche des Vorgängers hat jedoch offensichtlich beim Training gepennt: Stoppbälle klappen nach wie vor nur in Ausnahmefällen, was selbst auf Sand überraschende Tempowechsel nahezu sinnlos macht.

Serienfans werden dennoch zufrieden sein: Die Schlagabtausche spielen sich so dynamisch und präzise wie eh und je, wirken

nun aber einen Tick glaubwürdiger, auch wenn das Ganze natürlich noch meilenweit vom Realismus eines **Top Spin 2** entfernt ist.

In der Karriere

Auch für den Karriere-Modus von **Virtua Tennis 2009** haben sich die Entwickler einige Neuerungen einfallen lassen. Dummerweise funktionieren aber nur die wenigsten. Prinzipiell kann es ja durchaus motivieren, dass Ihr Eigenbau-Sportler erst mal die Spitze der Amateur-Rangliste erklimmen muss, bevor er zur Profi-Tour zugelassen wird und sich mit 23 lizenzierten Stars wie Venus Williams, Rafael Nadal oder Roger Federer messen darf. Wenn man dann aber rund zehn Stunden

Facts

- 23 lizenzierte Tennis-Stars
- 19 Stadien
- 12 Trainings-Minispiele
- über 800 freischaltbare Gegenstände



Netzangriff der hübschen Maria Sharapova aus der neuen **Schulterperspektive**: Die Ballwechsel wirken etwas glaubwürdiger als im Vorgänger.



Endlich Spannung: Erst auf der Profitour dürfen wir **Roger Federer** als unseren Doppelpartner gewinnen.

lang immer wieder die gleichen, grottenschlechten Amateure aus dem Editor-Baukasten in Grund und Boden schmettert, ohne auch nur in die Nähe einer Niederlage zu geraten, bleibt von der Motivation nicht mehr viel übrig. Pro Turniersieg erklimmen Sie gerade mal ein bis zwei Plätze auf der Amateur-Rangliste, und von Position 100 bis 1 ist der Weg ebenso lang wie langweilig. Da nützt es auch wenig, dass Sie anders als im Vorgänger auch Preisgelder gewinnen, mit denen Sie rund 800 Klamotten, Sonnenbrillen und Schläger für Ihren Spieler zusammenkaufen können.

Beim Training

Viel zu spät und erst im Profibereich verlässt der einzige Karriere-Schwierigkeitsgrad von **Virtua Tennis 2009** das Kindergarten-Niveau. Die Ballwechsel werden schneller, die Schläge härter, die Spielstile variabler, vor allem bei den originalgetreu simulierten

Stars. Rafael Nadal erläuft nahezu jeden Ball, Andy Roddick setzt Sie mit seinem Hammeraufschlag sofort unter Druck, und Sie müssen sich entsprechend etwas einfallen lassen. Warum nicht gleich so?

Um mithalten zu können, verbessern Sie Ihren Sportler mit Trainingsmissionen und natürlich auch mit den serientypischen, abgefahrenen Minispielen. Sie schießen mit Filzbällen auf Piratenschiffe und Aliens, sammeln Obst, füttern Zootiere oder spielen eine Partie Billard – wie immer ein großer Spaß, besonders gemeinsam mit bis zu drei Freunden an einem Rechner. Die Auswirkungen dieser Trainingseinheiten sind jedoch weitaus weniger nachvollziehbar als noch im Vorgänger **Virtua Tennis 3**. Statt eindeutiger Zahlen für tennistypische Charakterwerte wie Aufschlagsgeschwindigkeit oder Vorhand-Volley gibt's nun drei abstrakte Säulen für Grundschnägel, Beinarbeit & Technik sowie Serve- und Volley. Je höher diese Säulen, desto mehr der 20 verfügbaren Spielstile schalten Sie frei, von denen Sie sich für einen entscheiden müssen. Klingt verwirrend? Ist es auch, zumal die unterschiedlichen Spielstile nur geringe Auswirkungen auf das Platzgeschehen haben. Wir haben jedenfalls immer noch nicht herausgefunden, wo nun genau der Unterschied zwischen »guter Rückschläger« und »Konterschläger« liegt.

Im Duell

Am meisten Spaß machen die Matches und Minispiele von **Virtua Tennis 2009** naturgemäß gemeinsam mit ein paar guten Freunden. Umso ärgerlicher, dass es in der PC-Version anders als bei den Konsolenvarianten kei-



Das Trainings-Minispiel **Blockball** ist eine witzige Mischung aus Tetris und Arkanoid.

nen Online- oder Netzwerk-Modus gibt. Auch ansonsten haben sich die Entwickler bei der Umsetzung nur wenig Mühe gegeben: In unserer Verkaufsversion funktionieren weder die Kantenglättung noch die Surround-Sound-Unter-

stützung. Außerdem kommt es auf dem PC selbst bei an und für sich flüssigen 60 Bildern pro Sekunde immer wieder zu kleineren Rucklern, während die Versionen für Xbox 360 und Playstation 3 jederzeit stotterfrei laufen. **HK**

Für Duellisten

Heiko Klinge: Zwei Freunde, zwei Gamepads und ein Virtua Tennis 2009 ergeben zehn Minuten maximalen Multiplayer-Spaß. Auch dieses Mal liefert Sega die perfekte Formel für das kurze Duell zwischen durch. Die kleinen, aber feinen Verbesserungen an der Spielmechanik bringen noch mehr Dynamik in die actionreichen Ballwechsel. Einen ärgerlichen Doppelfehler leisten sich die Entwickler jedoch bei der anfangs strunzlangweiligen Karriere und bei der schlampigen technischen Umsetzung. Unterm Strich bleibt ein enorm kurzweiliges Multiplayer-Spiel, das aus seinem spielerischen Potenzial aber noch wesentlich mehr hätte machen können.



heiko@gamestar.de

VIRTUA TENNIS 2009

SPORTSPIEL

ENTWICKLER Sumo Digital (Virtua Tennis 3, GS 05/07: 85 Punkte)
PUBLISHER Sega
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 3.7.2009
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 0 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 1,5 GB RAM 4,0 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E6700 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte FF-Gamepad	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON Force Feedback			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10		KOPIERSCHUTZ Securom	
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Einzel (2), Doppel (2), Turnier (4), Minispiele (4) an einem PC
SPIELTYPEN -
DEDICATED SERVER -
FAZIT Trotz fehlendem Online-Modus: Die Tennis-Partien sind kurzweilig und enorm spannend.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ flüssige, realistische Animationen + 3D-Zuschauer - Wachsfiguren-Spieler - Grafikfehler und Ruckler	7 / 10
SOUND	+ ordentliche Ballgeräusche - schwachbrüstige Stadionkulisse - nervige Musik - kein Surround-Sound	5 / 10
BALANCE	+ leicht zu lernen, schwierig zu meistern + drei gut abgestimmte KI-Schwierigkeitsgrade - Karrierebeginn viel zu einfach	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ 20 originalgetreue Tennis-Stars + lebendiges Platzumfeld + Davis Cup- & Fed Cup-Lizenz - keine Originalstadion	8 / 10
BEDIENUNG	+ präzise mit Gamepad und Tastatur + Force Feedback + Maus-Unterstützung - verschachtelte Menüs	9 / 10
UMFANG	+ 12 unterhaltsame Minispiele + kurzweiliger Arcade-Modus + lange Karriere - kein Online-Modus	8 / 10
REALISMUS	+ actionreiche, stets nachvollziehbare Ballwechsel + weniger Schmetterbälle und Hechtsprünge - selten Aus- oder Netzbälle	7 / 10
KI	+ unterschiedliche Spielweise je nach Tennis-Star + nutzt den gesamten Platz - macht kaum unerzwungene Fehler	9 / 10
MANAGEMENT	+ tonnenweise Ausrüstung freischaltbar + Preisgelder - schwer nachvollziehbares Stärkesystem - keine Sponsoren	7 / 10
SPIELZÜGE	+ nur drei Tasten erlauben jede Tennis-Finesse + dynamische Ballwechsel - Stoppbälle zu ineffizient	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Kurzweiliger Tennisspaß, langweilige Karriere.

76

SPIELSPASS