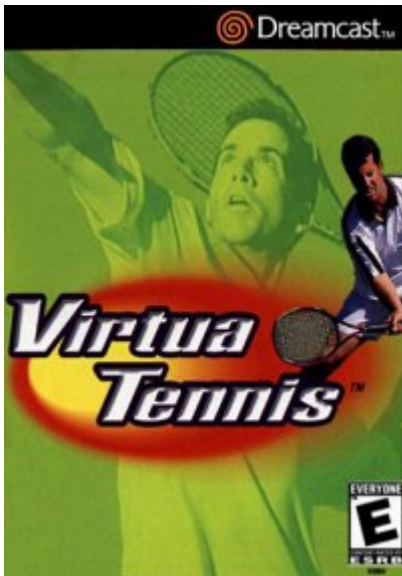


Digitales | Games: Virtua Tennis 4

›Virtua Tennis‹ auf der/dem Dreamcast? Der PlayStation 2? Der PSP? Xbox 360? **RUDOLF INDERST** hat sie alle gespielt. Und zwar mit Ausdauer und Leidenschaft. Jetzt fällt ihm der vierte Teil der Sega-Tennissage in die Hände. Und sofort ist die Leidenschaft wieder da.



›Schleich Dich bitte von meinem Court, wenn Du denkst, ich spiele hier nur zum Spaß ein paar Bälle hin und her! ‹ Tennis ist Krieg. Zumindest auf der Konsole. **PONG U VERY MUCH!** ›Virtua Tennis‹ ist so zurück. **So** zurück!

Und während ich zunächst nach den ersten Ballwechseln ein paar Sekunden darüber rätselte, ob das Spiel sich weiter von seinen Arcade-Wurzeln entfernt hat (nur weil nicht jeder meiner schlecht gespielten Fantasieschläge im gegnerischen Feld landete), war nach spätestens fünf Matches alles wie immer. Um es formelhafter zu sagen: Man muss kein »treuer Fan« sein, um bedenkenlos zuzugreifen.

Zurück im Tenniszirkus

Für die schrecklich-schöne, nach japanischen Spielkonventionen geprägte, World Tour im Spiel bastelt man sich selbstredend eine obskur-hässliche Figur und freut sich diebisch bei den Close-Ups über die geschaffene Greulkreatur! Statt einer Sozialkritik der Marke »Russische Tenniswunderkinder werden in deutschen Leistungszentren gepeinigt, bis sie – die Kindheit verloren habend – fallengelassen und die verarmte Heimat zurückgeschickt werden, weil sie beim ersten größeren Turnier nicht die erwartete Leistung zeigten«, gibt es ›Virtua Tennis‹ nur Lob, Slice und Top Spin zwischen Sportmassage, Fananfragen und Luxushotels.

Zwar kommt die Konkurrenz weitaus seriöser daher, das alleine kann aber eingefleischte Freunde des Sega-Titels nicht allzu sehr locken, weil sie eben viel lieber ihr »Mond-Tennis« (wie entschiedene Gegner des arcadeigen Gameplay rufen – ohne, dass das Spiel im Übrigen jemals in den Spielhallen dieser Welt erhältlich gewesen wäre) spielen. Dazu gehört natürlich auch der satte *Power Shot*, der mit nicht weniger als eine heißen SloMo eingeleitet wird – kommt dieser dann auch noch während eines gewagten Hechtsprungs zum Einsatz, wird ›Virtua Tennis‹ endgültig für 2 Sekunden zum Todesballett eines John Woo oder Sam Peckinpah.

Schatz, heute wird es später!

Auch online kann der Filzball kräftig gedroschen werden - dabei tauschen sich die Gegner mit kecken Zurufen über ihre Leistung aus. Nach einem besonders peinigenden Punkt ruft der Triumphator: »There!«, während der Unterlegende auf Tastendruck lediglich ein »Gah!« per Tastendruck über die virtuellen Lippen bringt. DAS ist Erzählkunst. DAS ist Emotion.

So, und nun muss ich los, auf meinen *Ben Flavor* wartet das nächste Charity-Event, Ihr versteht, Kinders? Ach, und wenn Ihr wollt, könnt Ihr auch anschließen - meinetwegen auch mit Bewegungssteuerung auf Xbox und Playstation, ist ja nun ganz offiziell möglich.

| [RUDOLF INDERST](#)