

# Mini Ninjas

**Die Hitman-Macher unter Zuckerschok: IO Interactive schickt sechs niedliche Ninjas durch ein kunterbuntes Fantasy-Japan.**

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
▶ Quicklink: 6470

Ein böser, böser, böser und magisch begabter Samurai-Kriegsherr, den alle Welt längst besiegt wähnt, erhebt sich aus seinem Kerker und verbreitet Schrecken im bunten Fantasy-Japan des Actionspiels **Mini Ninjas**. Das macht er mit einer Armee aus knuffigen Tierchen, die er in nicht minder knuffige Soldaten verwandelt. Eine Bande von sechs Schrumpf-Ninjas soll die Tiere retten und den Schurken besiegen.

## Sechs Super-Ninjas

Das Abenteuer starten Sie in der Rolle von Hiro, einem kleinen, schwertschwingenden Helden. Nach und nach befreien Sie auf Ihrer linearen Reise zum Endkampf fünf weitere Ninjas, zwischen denen Sie nach Bedarf hin und her schalten, aktiv ist immer nur einer.

Alle sechs verstehen sich auf andere Künste. Hiro etwa darf die Zeit stoppen, Gegner in den Fokus nehmen und dann in einer unbrennbaren Attacke umhauen, Shun schießt mit Explosivpfeilen, die putzige Suzume spielt Flöte, um Widersacher einzulullen und anschließend zu vermöbeln, und der dicke Futo knüppelt mit seinem Hammer-Angriff alles nieder.

Hiro allein aber darf die so genannte Kuji-Magie anwenden. Mit der kann er Lichtstrahlen erwecken, um Geister verwundbar zu machen. Oder er verwandelt sich in einen Busch, um unerkannt Gegner passieren zu lassen. Oder er beschwört einen Tornado, der gleich mehrere Feinde in die Luft hebt und dann mit Karacho zu Boden kacheln lässt. Oder er aktiviert den Spruch, der ihn zum nächsten



Hauptheld **Hiro** hat schon mehrere Soldaten erledigt. Wenn die Wolken verschwunden sind, bleiben Tiere übrig.

Schrein führt, wo ein neuer Zauber auf Entdeckung wartet.

## Niemand stirbt

Für all die Spezialattacken und die Zauberei brauchen die Ninjas Energie, die erledigte Gegner hinterlassen. Wobei »erledigt« das falsche Wort ist. Die umgehauenen Soldaten des bösen Samurai verwandeln sich wieder zurück in Tiere wie Füchse, Hühner und Bären, die anschließend gut gelaunt davonspringen. **Mini Ninjas** ist nicht umsonst für Kinder ab sechs

Jahren freigegeben. Das merkt man auch an der Grafik: Klare Farben und leicht wiedererkennbare Formen bestimmen den Comic-Look. Das geht auf Kosten der Details und der Abwechslung, aber das Spiel präsentiert sich stets stilsicher. In der Handlung bleibt **Mini Ninjas** dünn, auch wenn Erwachsene natürlich die augenzwinkernde Ironie verstehen dürfen, die schon im deutlich spannenderen **Kung Fu Panda** für Lacher gesorgt hat. Kindern wird die jedoch verborgen bleiben. **PET**

## Ooooooooh!

**Petra Schmitz:** Das ist ja soooooo niedlich! Die Helden sind zum Knuddeln, die Gegner putzig, die Geräusche wie Zucker, den man ins Ohr gestreut bekommt. Und ja, Mini Ninjas ist simpel und die Kämpfe fordern mich so gut wie nie, aber sei's drum. Das Spiel mag zwar eigentlich für Kinder gedacht sein, doch das ändert nichts daran, dass ich mich dabei herrlich entspannen kann und meinen Spaß habe.



petra@gamestar.de



Sobald Futo den dicken **Samurai-Soldaten** besiegt hat, wird sich dieser in einen Bären verwandeln.

### MINI NINJAS ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	IO Interactive (Kane & Lynch, GS 01/08: 78 Punkte)		
PUBLISHER	Eidos	TERMIN (D)	9.10.2009
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch		
		USK	ab 6 Jahren

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3 4	5 6 7 8 9 10	

#### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7 8 9 10	11 12 13 14 15 16	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">■</span> Geforce 6600 / 6800</li> <li><span style="color: green;">■</span> Geforce 7800 / 7900</li> <li><span style="color: green;">■</span> Geforce 8800 / 9800</li> <li><span style="color: green;">■</span> Geforce 9600</li> <li><span style="color: green;">■</span> Geforce GTX 200</li> <li><span style="color: green;">■</span> Radeon X1600</li> <li><span style="color: green;">■</span> Radeon X1800 / X1900</li> <li><span style="color: green;">■</span> Radeon HD 2900</li> <li><span style="color: green;">■</span> Radeon HD 3800</li> <li><span style="color: green;">■</span> Radeon HD 4800</li> </ul>

PROFITIERT VON	Xbox-360-Gamepad
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 <span style="color: blue;">■</span> KOPISCHUTZ Securom
TON	<span style="color: blue;">■</span> Stereo <span style="color: blue;">■</span> 4.0 <span style="color: blue;">■</span> 5.1 <span style="color: blue;">■</span> 6.1 <span style="color: blue;">■</span> 7.1

#### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ putzige Animationen + satte Farben + hübsche Kampfeffekte - wenige Details	7 / 10
<b>SOUND</b>	+ atmosphärische Musik + lustige Soundeffekte + gute Sprecher ... - ... die zu viele unterschiedliche Rollen übernehmen	8 / 10
<b>BALANCE</b>	+ drei Schwierigkeitsgrade + viele Speicherpunkte + viele unterschiedliche Angriffsmöglichkeiten + zu leicht	7 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ zuckersüße Figuren + gut gemachte Zwischensequenzen - zu wenig Gegnervielfalt	8 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ gut mit Gamepad + gut mit Maus und Tastatur - kein freies Speichern	9 / 10
<b>UMFANG</b>	+ optionale Entdeckungen am Wegesrand - wenig Wiederspielwert	5 / 10
<b>LEVELDESIGN</b>	+ Bootstouren + kleine Verstecke + Kämpfe gegen Bossgegner - im Kern streng linear	6 / 10
<b>KI</b>	+ Gegner nutzen Pfeile oder Magie ... - ... sind aber nie wirklich fordernd	5 / 10
<b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b>	+ jeder Ninja hat eine Spezialattacke + zwölf Kuji-Zaubereien + Bomben + Wurfsterne + Tarnung	10 / 10
<b>HANDLUNG</b>	+ einfach zu verfolgende Geschichte um den Kampf gegen den bösen Samurai ... - ... die reichlich spannend bleibt	6 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

**FAZIT** Putziges, stilsicheres und einfaches Actionspiel.