



Gerade erst haben wir ihren Papa in den Mutanten-himmel geschickt, jetzt müssen wir in einem Quick-Time-Kampf gegen eine junge **Tentakeldame** antreten.

! Absturz-Warnung!

Ninja Blade sichert den Spielfortschritt nur zwischen den Missionen dauerhaft. Die Rücksetzpunkte innerhalb eines Auftrags gehen verloren, wenn Sie das Spiel vor dem Ende einer Mission abschalten. Dann müssen Sie beim nächsten Start von vorne beginnen. Dieses unzureichende Speichersystem stört umso mehr, weil Ninja Blade gelegentlich abstürzt. Uns ist das kurz vor dem Ende des dritten Auftrags gleich mehrfach passiert, sowohl auf einem XP- als auch auf einem Vista-Rechner. **Dafür ziehen wir bei der Bedienungswertung einen Punkt ab.**

Ninja Blade

Die Xbox-Portierung ist auch auf dem PC ein durchgeknalltes Feuerwerk, bei dem Sie vor allem eines sein müssen: schnell.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6711

Verabschieden Sie sich bitte von Dingen wie Maß und Logik. Die Gesetze der Physik legen Sie am besten auch gleich beiseite. Denn das alles werden Sie im Folgenden nicht brauchen. Oder anders: Diese Dinge spielen in **Ninja Blade** keine Rolle.

Die Story-Grundlage für die absurde Action-Orgie ist ein Parasit, der sich im Tokio der Zukunft ausgebreitet hat. Irgendwas befällt die Bevölkerung und lässt sie zu mies gelaunten Beulenmonstern mutieren. Riesige Würmer bohren sich durch die Straßen, und Spinnen, größer als ein Jumbojet, hängen zwischen den Hochhäusern. Apropos Jumbojet: Fliegende Hydras schlingen sich um Flugzeuge,

Schleimhaufen umklammern Helikopter. Nur ein Mann kann diesem Wahnsinn Einhalt gebieten: Ken Ogawa, Super-Ninja!

Schnell! Sein!

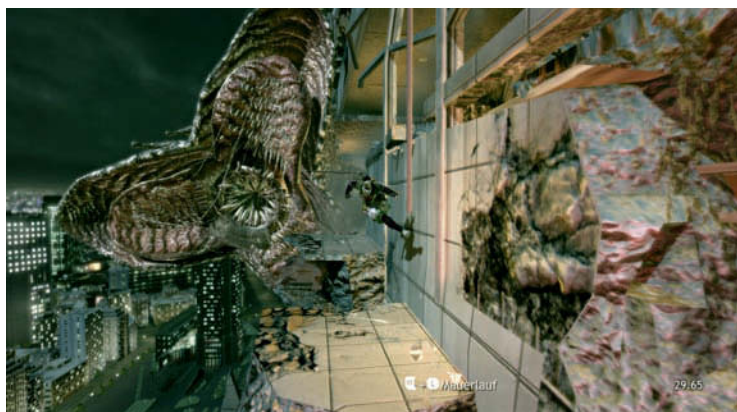
Gleich in der Auftaktszene stürzt sich Ken aus einer Propellermaschine in die Tiefe. Ohne Fallschirm! Den braucht der Held nicht. Während des halsbrecherischen Sturzflugs zerteilt der Ninja drei riesige Fledermäuse. Dann durchbricht er eine Glasscheibe und landet butterweich in einem der oberen Stockwerke eines Hochhauses. Das alles klappt allerdings nur, wenn Ihre Reflexe mitspielen. In **Ninja Blade** verbringen Sie ganz schön viel Zeit in so

genannten Quick Time Events. Das sind Sequenzen, in denen es lediglich darauf ankommt, vorgegebene Tasten schnell genug zu drücken, um die Spielfigur zu besonderen Aktionen zu animieren. Und von besonderen, geradezu irrwit-

zigen Aktionen gibt's in **Ninja Blade** mehr als genug. Der Held Ken surft auf Raketen, braust auf Motorrädern über fliegende Busse oder rennt senkrecht an den Fassaden von Hochhäusern hinab, dabei Mutanten zerlegend.

Ninja-Fummel

In gut versteckten Räumen finden Sie neue **Kleidung** für Ken. Die ist nicht immer eines Ninjas würdig.



Nur per Mauerlauf kann Ken dem riesigen (offenbar frisch vom Wüstenplaneten importierten) **Wurm** entkommen.



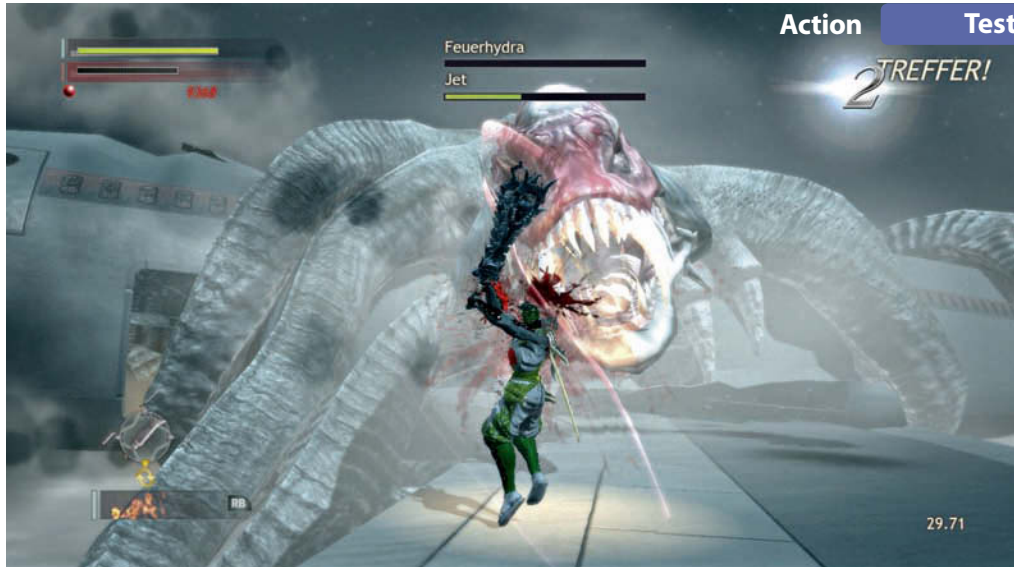
Je mehr **Treffer** Sie in Folge gegen die Mutanten landen können, desto mehr Blutkristalle spucken die aus.



Ken surft auf einer **Rakete** einem Mutanten-Helikopter entgegen.



Hier bekommt Ken ein Elektro-Upgrade für seinen **Wurfstern**.



Die **Feuerhydra** hat sich um einen Jumbo geschlungen und will ihn zum Absturz bringen.

Riesige! Monster!

Wenn **Ninja Blade** kein wahnsinniges Quick-Time-Feuerwerk abbrennt, sind Sie komplett dafür verantwortlich, dass Ken seine Schwerter schwingt, seine Wurfsterne in Monsterkörper sausen lässt und bei waghalsigen Mauerläufen à la **Prince of Persia** nicht in die Tiefe kachelt. Gegen die Schar der Durchschnittsmutanten geht das locker von der Hand. Wenn Sie die korrekte Klinge in der Hand haben (die schwere für gepanzerte Monster, die Doppelschwerter für kleines Flatterviehzeug) zerfallen die Gegner förmlich unter Ihren Angriffen. Aber **Ninja Blade** kleckert nicht, sondern klotzt gleich von Anfang an ran und stellt Ihnen in einer Tour gigantische Zwischengegner in den Weg. Da blockiert etwa ein Krabbenungetüm einen Tunnel. Eine sich unfassbar flott um die eigene Achse drehende Riesenschnecke versucht, Ken daran zu hindern, aus einem einstürzenden Haus zu entkommen, ein mehrköpfiges Schlangwesen will ein Flugzeug voller Parasiten zum Absturz bringen.

Bei solchen Auseinandersetzungen müssen Sie selbst auf den untersten beiden Schwierigkeitsgraden gleichermaßen schnell und mit Bedacht vorgehen. Denn wenn Sie beispielsweise in den Plasmastrahl der Riesenkrabbe geraten, geht sofort ein ganzer Haufen wertvoller Gesundheitspunkte flöten. Wenn Sie den Dreh allerdings einmal raus haben, wird **Ninja Blade** in seinen besten Momenten zu einem faszinierenden Angriffs- und Ausweichtanz mit Ihnen als Choreographen.

Bessere! Waffen!

Das Zerlegen von Monstern beschert dem Helden Blutkristalle. Mit denen kann er nach und nach seine Waffen verbessern und damit auch sein Angriffsspektrum vergrößern. Denn die Klinge werden beim Aufwerten nicht nur stärker, sondern lassen auch weitere mächtige Kombos zu. Die Angriffsketten sind zwar bei den normalen Mutanten zumeist nicht notwendig, weil da simples Tastenverklappen reicht, aber den Augen gefallen die prächtig animierten Angriffe allemal. Auch die Wurfsterne dürfen Sie über die Blutkristalle wirkungsvoller machen und vor allem die Reichweite erhöhen, was gerade bei Zwischengegnern mit langen Tentakeln oder mächtig ausladenden Pranken über Leben und Tod entscheiden kann.

Dünne! Story!

Ninja Blade ist sicher kein Hattori-Hanzo-Schwert der Grafik. Tokio scheint aus den immer gleichen eintönigen Fassaden und grauen Gebäuden zu bestehen. Details suchen Sie vergeblich. Aber erstens haben Sie sowieso selten Zeit, sich umzusehen, und zweitens machen die gelungenen

Animationen und das abgefahrene Design der Bossmonster die lieblose Umgebung wett.

Warum die Seuche in Tokio ausgebrochen ist, erklärt das Spiel nur unzureichend (auf Englisch, mit deutschen Untertiteln). Die Zwischensequenzen sind zwar oft hübsch, bleiben aber erzählerisch dünn. Wir erfahren recht früh im Spiel, dass Papa Ogawa irgendwas mit der Seuche

zu tun hat und dass dem Sohneemann ein besonderes Schicksal (in Kombination mit einem besonderen Ninja-Schwert) beschienen ist. Dann verliert sich die Story aber zunächst im »Ken, du musst Tokio retten«-Einerlei. Macht aber nichts, in **Ninja Blade** zählen die turmhohen Monster und wahnwitzigen Schnetzeleinlagen und nicht der Generationenkonflikt auf Parasitenbasis.

PET

Super! Quatsch!

Petra Schmitz: Ninja Blade ist ein solch gigantischer Unsinn, dass man es nicht fassen kann. Aber gerade das gefällt mir an dem Spiel. Diese Gleichung von Beginn an haushohen Gegner, die völlig überzogene Akrobatik, die flüssigen Dauerschnetzeilen: herrlich! Da kratzt mich persönlich auch nicht mehr, dass die Story literarum bleibt. Was mich allerdings aufregt, ist das Speichersystem. Nur zwischen den Missionen wird dauerhaft gesichert? Das ist der allergrößte Unsinn an Ninja Blade. Und der gefällt mir überhaupt nicht.



petra@gamestar.de

NINJA BLADE

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER From Software (Ninja Blade ist der erste Titel für den PC)
PUBLISHER BitComposer
SPRACHE Englisch (dt. Untertitel)
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 23.2.2010
CA. PREIS 20 Euro
USK ab 16 Jahren



ANSRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,2 GHz Intel XP 3800+ AMD 1,0 GB RAM 4,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 4,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 4,5 GB Festplatte	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	Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Animationen + knallige Effekte - sehr detailarm - Texturmatsche	6 / 10
SOUND	+ fetzige bis pompöse Musik + gute englische Sprecher - recht dünner Klangteppich	8 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade ... + ... jederzeit wechselbar + faire Rücksetzpunkte - Bosskämpfe teils bockschwer	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ herrlich überzogene Manöver + hochhausgroße Zwischengegner + abgefahrene Monsterdesign - zu oft die gleichen Gegnertypen	9 / 10
BEDIENUNG	+ gut mit Maus und Tastatur sowie Gamepad - kein freies Speichern + sichert nur zwischen Missionen - gelegentliche Abstürze	6 / 10
UMFANG	+ zahlreiche, teils quatschbunte Ninja-Fummel zum Sammeln + optionaler Ausbau der Gesundheitspunkte - kurze Spielzeit	6 / 10
LEVELDESIGN	+ versteckte Extra-Räume mit Boni + schöne Abwechslung zwischen Sprung- und Kampfpässagen - streng linearer Aufbau	8 / 10
KI	+ Bossgegner halten Abstand und ziehen sich teils in sichere Bereiche zurück - normale Monster greifen stumpf an	5 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ mehrere Schwerter und Wurfsterne zum Freischalten und Verbessern + viele beeindruckende Angriffstechniken	10 / 10
HANDLUNG	+ gelungene Dialoge in hübschen Zwischensequenzen - Handlung bleibt nur dünne Fassade	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Irrer Actionritt durch Tokio.

73

SPIELSPASS