

Mark of the Ninja

➕ Stärken

- + coole Spezialfähigkeiten
- + tolle Optik
- + unterschiedliche Vorgehensweisen

⊖ Schwächen

- lahme Handlung
- maue KI

Mark of the Ninja entpuppt sich im Test als eines der besten Schleichspiele der letzten Jahre - trotz oder gerade wegen der 2D-Grafik? Von Malte Witt

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Klei Entertainment (Shank 2, 71 Punkte)**
Termin: **16.10.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8103

Zugegeben: Als wir das erste Mal von **Mark of the Ninja** gehört haben, waren wir eher skeptisch. Ein Stealth-Titel in 2D? Ist das nicht im wahrsten Sinne des Wortes zu »flach«?

Ganz im Gegenteil: Nachdem wir ausgiebig als Schattenkrieger gemeuchelt haben, sind wir mehr als verzückt. **Mark of the Ninja** ist nicht nur eines der besten Jump&Runs des Jahres, sondern auch eines der besten

Stealth-Spiele überhaupt. **Mark of the Ninja** ist ein Sidescroller, in dem wir als tödlicher Ninja durch ein Dutzend Levels schleichen und unsere Feinde möglichst aus den Schatten heraus um die Ecke bringen.

Und dafür, dass wir eine flache 2D-Ebene beschränkt sind, birgt der Titel Unmengen an eleganten Ninja-Fähigkeiten. Fit wie ein Turnschuh kraxeln wir durch Belüftungschächte, hangeln uns kopfüber an der De-

cke entlang, schwingen uns mit unserem Enterhaken durch die Levels oder verstecken uns hinter Blumentöpfen und in dunklen Gängen. Unser pyjamatragender Meuchler hat zudem mystische Tattoos, die seine Sinne verstärken. So spürt er auch Wachen, die außer Sichtweite sind, oder kann durch Türen sehen, wenn er sich dagegen lehnt. Aber wir können auch anders: Auf Knopfdruck stürzt sich unser Ninja auf unvorsichtige Wachen und rammt ihnen das Schwert in den Rücken. Oder wir lenken die Schergen mit Bambus-Dartpfeilen oder Rauchbomben ab. Oder erschrecken sie mit den Körpern erledigter Kollegen, sodass die verängstigten Kerle wild um sich ballern und im besten Fall ihre eigenen Kumpels ausknipsen. Die zahlreichen Möglichkeiten, Situationen zu lösen, lassen viel spielerischen Freiraum. Und sind ausgesprochen blutig

Im späteren Spielverlauf stoßen wir auf die **Stalker**, die uns in einem kleinen Bereich um sie herum sogar spüren.



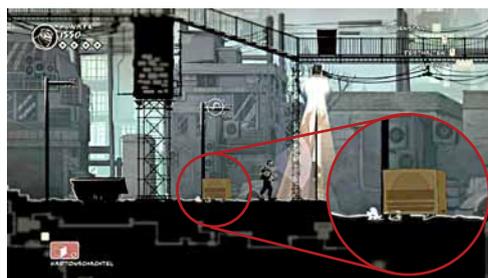
! Steam-Pflicht

Mark of the Ninja muss über die Onlineplattform Steam aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Anschließend lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

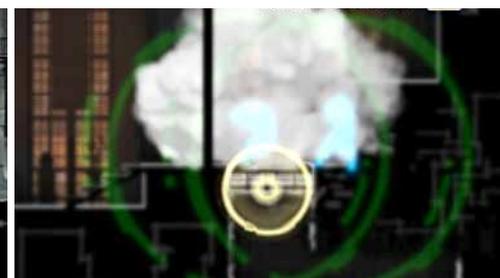
Die coolsten Fähigkeiten



Mit dem **Geräuschkentwickler** (blauer Kreis) lenken wir Wachen ab, um sie entweder hinterrücks zu erstechen oder an ihnen vorbeizuschleichen.



Wer entdeckt den **Karton**? Darunter verstecken wir uns vor Wachen. Laufen können wir damit auch, wenn gerade niemand hinschaut.



Die in Ninja-Spielen obligatorische **Rauchbombe** erlaubt es uns, ungesehen an Gegnern vorbeizuhuschen.

und brutal, deshalb gehört **Mark of the Ninja** auf keinen Fall in Kinderhände.

Vorbildlich gelungen ist dem Entwickler Klei Entertainment das Interface. Ob wir gesehen werden können oder nicht, wird etwa dadurch angezeigt, dass unser Charakter oder die Gegner in Farbe oder nur als schwarze Silhouette erscheinen. Dank der gelungenen Steuerung sind wir zudem immer Herr der Lage und können punktgenau Aktionen setzen, selbst mit Maus und Tastatur haben wir das Geschehen jederzeit unter Kontrolle. Das macht es intuitiv und Spaß, wie im Sandkasten mit unseren coolen Ninja-Fähigkeiten zu experimentieren. Die zahlreichen Manöver müssen wir aber erst mal freischalten. Je heimlicher und unauffälliger wir durch die Levels turnen und je mehr Artefakte und Schriftrollen wir finden, desto mehr Ehre-Punkte bekommen wir spendiert. Damit können wir nach und nach Gadgets kaufen, etwa Knallkörper, die Gegner ablenken und so das Punkte-Sammeln erleichtern. So sind wir nicht nur die knapp acht Stunden beim ersten Durchlauf motiviert, sondern können uns gleich mit den erworbenen Fähigkeiten in den noch knackigeren Modus »New Game Plus« stürzen und andere Meuchelmethoden ausprobieren.

Und als wäre das geschliffene Spieldesign noch nicht genug, erzeugt **Mark of the Ninja** als Dreingabe noch eine ebenso geschliffene Atmosphäre, vor allem dank der stilis-

tisch einwandfreien Comicgrafik. Kein Wunder, denn die Entwickler haben schon mit den beiden **Shank**-Spielen unter Beweis gestellt, dass sie 2D einfach drauf haben. Natürlich hat **Mark of the Ninja**, wie jedes Spiel, auch seine kleinen Problemzonen. Die Story ist nur mittelpärchtig und recht vorhersehbar, alle Charaktere und Figuren sind lediglich Klischee-Schablonen, und den KI-Gegnern hätte man gut und gerne noch



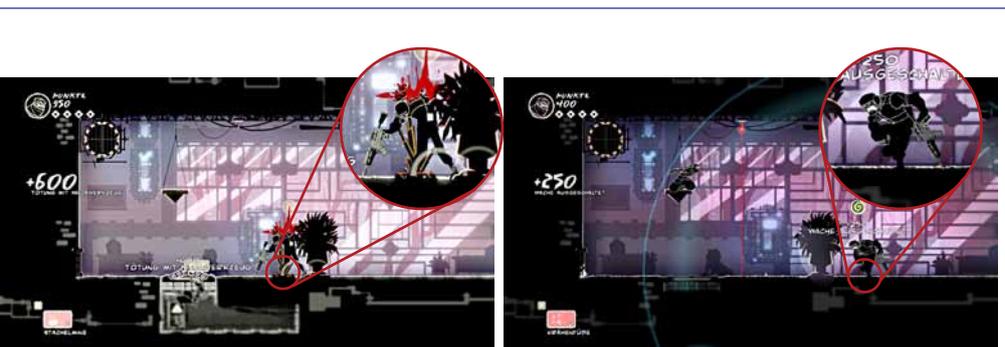
Muss man kaufen!

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Danke, Klei Entertainment, vielen, vielen Dank! Erst habt ihr mir mit den beiden Shank-Teilen viele Stunden Spielspaß beschert, und jetzt setzt ihr mit Mark of the Ninja noch einen drauf. Genau so muss ein Stealth-Spiel aussehen: Im Grunde sind die Levels zwar streng linear, bieten aber stets mehrere mögliche Wege. Die zahlreichen Ninja-Fähigkeiten und Gadgets vervielfachen die Menge an denkbaren Vorgehensweisen noch. Ich könnte sogar jedes Level abschließen, ohne eine einzige Wache aus dem Verkehr zu ziehen. Und wenn ich das im normalen Spielmodus geschafft habe, stürze ich mich eben auf »New Game Plus«. Mark of the Ninja wird mir noch einige schöne Spielstunden beschere, da bin ich mir sicher.



Diese speziellen, oft sehr gut versteckten Portale führen uns in geheime Bonus-Level.



Fies, aber effektiv: Die **Stachelmine** erledigt unvorsichtige Feinde innerhalb von Sekundenbruchteilen.

Mit den **Krähenfüßen** töten wir keine Gegner, aber setzen sie für kurze Zeit außer Gefecht. Das hilft, wenn wir das Spiel friedlich abschließen wollen.

eine zusätzliche Portion Gehirn in die Birne pumpen können. Aber diese Fehler vergeben wir gern: Spieldesign, Steuerung und Präsentation greifen derart gut ineinander, dass uns diese Schnitzer kaum stören. Wenn wir als Ninja erst mal aufdrehen und mit den gerade freigeschalteten Fähigkeiten herumspielen, saugt uns das Spiel binnen Minuten in die Rolle des tödlichen Schattenkriegers und lässt uns so schnell nicht mehr los. Wenn es den vielbeschwoeren »Flow« gibt, hier ist er zu finden. **MW**

TERMIN 16.10.2012 PREIS 15 Euro USK nicht geprüft

Mark of the Ninja Action

Publisher Microsoft
Entwickler Klei Entertainment
Sprache Englisch
Ausstattung -

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- sehr schöne Hintergründe
- schickes 2D
- abwechslungsreiche, flüssige Animationen
- wirkt stellenweise etwas altbacken

SOUND

- gute (englische) Sprachausgabe
- deveres Audio-Feedback
- atmosphärische Musik
- schwache Waffengeräusche

BALANCE

- fordern, aber fair
- flache Lernkurve
- unterschiedliche Vorgehensweisen werden gleich belohnt

ATMOSPHÄRE

- cooler Ninja-Held
- überzeichnete Charaktere
- passende Hintergrundmusik in jedem Level
- eher uninteressante Zwischensequenzen

BEDIENUNG

- fair verteilte Speicherpunkte
- sehr komfortabel auch mit Maus und Tastatur
- teils arg konsolige Menüs

UMFANG

- »New Game Plus« erhöht Wiederspielwert
- jede Menge Ninja-Fähigkeiten zum Freischalten
- viele unterschiedliche Gegnerarten
- relative kurze Spielzeit

LEVELDESIGN

- unterschiedliche Umgebungen
- stets mehrere Ebenen
- versteckte Geheimnisse
- immer mehrere Vorgehensweisen möglich

KI

- unterschiedliche Gegner erfordern unterschiedliche Vorgehensweisen
- Wachen sprechen sich ab
- KI-Routinen lassen sich ausnutzen
- keine besonderen Waffen

WAFFEN & EXTRAS

- Angriffe aus jedem erdenklichen Winkel möglich
- viele unterschiedliche Ablenkungsmethoden
- viele offensive Gegenstände

HANDLUNG

- interessante Ausgangssituation ...
- ... aber komplett belanglos
- klischeehaft

