Mini Ninjas



Genre
Action-Adventure

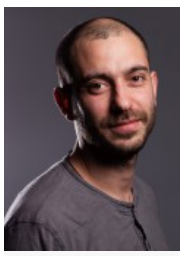
USK
ab 6 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb	Eidos
Erscheinungsjahr	2009.08
Systeme	PC, Playstation 3, Xbox 360, Wii, Mac, Nintendo DS
System im Test	Wii
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Hochwertiges Action-Adventure mit leicht zugänglicher Steuerung



Spielbeschreibung:
Der dänische Spieleentwickler IO Interactive veröffentlicht im Vertrieb des kanadischen Pendants Eidos mit „Mini Ninjas" ein etwas anderes Action-Adventure-Spiel. Etwas anders, weil IO Interactive bisher meist mit, sagen wir mal eher für Jugendliche ungeeigneten Spielen, wie etwa der „Hitman"- oder der „Kane & Lynch"-Reihe, auf sich aufmerksam machte. „Mini Ninjas" richtet sich da recht eindeutig an ein etwas jüngeres Zielpublikum, was nicht nur an der FSK-Freigabe ab 6 Jahren festzumachen ist.
Wer bei „Mini Ninjas" Schwertkämpfe oder gekonnte Schleichmanöver mit kleinen putzigen Ninjakämpfern erwartet, liegt so falsch nicht. Ein mächtiger, latent größenwahnsinniger und definitiv böser Samurai-Kriegsherr hat mit seinen finsteren Plänen zur Weltherrschaft nicht nur nahezu des gesamte fernöstliche Reich unterjocht, sondern auch durch seine magischen Eingriffe



Gruppenleiter
Koray Çoban
Ü8 Elsa-Brandström-Schule Düsseldorf | Spieletester an der HHU

Naturkatastrophen hervorgerufen. Als Antwort darauf hat der gute Ninja-Meister seine besten Krieger gegen den Kriegsherrn ins Rennen geschickt, doch vergeblich, denn keiner von ihnen ward je wieder gesehen. Die letzte Hoffnung auf die Vertreibung des Warlords und auf eine bessere Welt liegt in den Händen des noch jungen, aber besten, weil talentiersten Ninja-Lehrlings Hiro und seinen Freunden. Es liegt an ihnen die durch böse Zauberei in Samurai-Kämpfer



Suche...

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

verwandelten Tiere durch 17 Welten hindurch zu befreien und den bösen Samurai-Herrscher schlussendlich zu vertreiben.
Was sich zunächst wie eine fernöstliche Saga anhört, entpuppt sich im Verlauf des Spiels leider jedoch lediglich als netter Aufhänger, wird doch dich Geschichte kaum weiterverfolgt. Zur Befreiung der Welt steht einem zunächst nur das kleine Multitalent Hiro mit seinem Ninjaschwert und seinen ausbaufähigen magischen Fähigkeiten zur Verfügung. Im Laufe des Spiels werden dann nach und nach nicht nur die Tiere befreit, sondern auch die besten Freunde Hiros, welche allesamt unterschiedliche Stärken und Fertigkeiten ihr Eigen nennen. So trifft Hiro als Erstes den robusten Futo, der vor allem mit seinem überdimensionierten Hammer umzugehen weiß. Die musikalische Suzume kann mit ihrer Flöte ihre Gegner in einer Art Trancezustand versetzen und Shun ist mit seinem Pfeil und Bogen das junge fernöstliche Pendant zu Robin Hood. Die schnelle Tora, welche als vierte Verbündete befreit wird, erinnert hingegen mit ihren Krallenhänden etwas an Wolverine (siehe X-Men) und Kunoichi hat sich auf den Kampf mit dem Speer konzentriert.
Egal ob im Einzelspieler- oder Zweispielerkooperations-Modus lassen sich die Kämpfer, einmal befreit, beliebig oft ein- und auswechseln, um immer für jeden Gegner auch die passenden Fertigkeiten zur Hand zu haben. Die vielseitigen Fertigkeiten Hiros machen es jedoch allzu leicht, auf dieses Wechselspielchen getrost zu verzichten.







Pädagogische Beurteilung:
Atmosphärischer dichter Einstieg
So sehr die Geschichte des Spiels nach einer gewissen Spieldauer auch vernachlässigt wird, so sehr ist der Einstieg mit eben dieser Geschichte gelungen. Leicht düster wird einem die mythische Historie aus Fernost vermittelt, so dass man recht schnell atmosphärisch gefesselt „drauf los zocken" will. Und die Steuerung lässt einen gewähren. Egal ob Schleichen, Springen oder das Schwert schwingen, sämtliche Bewegungen gehen wirklich flüssig von der Hand. Zwar muss man anfangs noch mal zu einem Ninja-Lehrmeister, um bestimmte Aktionen in sein Repertoire aufzunehmen, doch auch diese sind schnell erlernt. Selbst zahlreiche oder etwa größere Gegner lassen sich relativ problemlos meistern. Jüngere Spieler, wie etwa in unserer Testergruppe (Ü8), nehmen diesen Einstieg mit teils enthusiastischen Reaktionen auf: „Boah, ich mach die alle platt!", „Geil, ich kann das voll gut!". Erfahrenere Zocker werden sich jedoch sicherlich etwas an der kinderleichten Steuerung und damit verbunden am arg niedrigen Schwierigkeitsgrad reiben - bedenkt man jedoch, dass „Mini Ninjas" recht eindeutig für ein jüngeres Publikum vorgesehen ist, lässt sich dieser Punkt getrost vernachlässigen.

„Oh, wie süß!"
Es ist immer wieder erstaunlich, wie es einzelne Spiele verstehen die technischen Möglichkeiten der Wii auszunutzen. „Mini Ninjas" ist eines davon. Eine gute deutsche Sprachausgabe gekoppelt mit wohlklingenden Klängen aus Fernost oder detailreiche Soundeffekte, wie etwa ein leichtes Windrauschen oder ganz leise zu vernehmende tapsige Schrittgeräusche im Schleichmodus, sind dabei noch nicht alles. Auch grafisch ist es erstaunlich, was die Wii dann doch zu bieten hat. Schnell fühlt man sich hier auch während des Spiels in einen Zeichentrick- oder vielmehr in einen Animationsfilm im Mangastil versetzt. Grafische Details wie etwa heraufziehende kleine, bläuliche Rauchschwaden bei der Transformation der Samurai in Tiere, herumschwirrende Pollen oder mit dem Wind wippende Bäume und Gräser werden vor einem leicht verschwommenen nebligen und dadurch etwas schaurigen Hintergrund äußerst gekonnt in Szene gesetzt. Einzig die Tatsache, dass dieser Hintergrund im Vergleich dann doch etwas statisch daherkommt, stört den Genuss ein klein wenig.
Nichtsdestotrotz war in unsere Gruppe entweder ein „Oh, wie süß!" beziehungsweise ein „Boah!" zu vernehmen oder es herrschte eine atmosphärische Stille, da das Spielgeschehen meist gebannt mit weit aufgerissenem Mund verfolgt wurde.

Langzeitspaß garantiert
Durch die atmosphärische Dichte, die insbesondere durch technisches Detailreichtum in punkto Ton und Bild erreicht wird, sind alle 17, mal kleineren und mal größeren, Level packend und fesselnd, so dass man fast schon automatisch am Ball bleibt. Und obwohl die Geschichte mit der Zeit wirklich stark vernachlässigt wird, ist man trotzdem gespannt darauf, was für eine Welt oder was für ein Zwischengegner als nächstes präsentiert wird. Mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit wird man „Mini Ninjas" kaum nach ein-zwei Stunden beiseite legen, selbst wenn man sich als erfahrener Spieler am recht niederschwelligen Schwierigkeitsgrad stört. Dieser bietet zwar zwei verschiedene Stufen, die sich jedoch letztlich nicht spürbar unterscheiden. Trotz alledem wird man selbst als Dauerzocker wohl mindestens zwei bis drei volle Tage aufwenden müssen, um das Spiel einmal durchzuspielen.
Ein weiteres kleines Manko ist die Umsetzung der wirklich nett gemeinten Idee, das Spiel mit den unterschiedlichen Charakteren zu meistern. Zu gut, zu agil, schlicht zu mächtig ist dafür der erste Ninja-Lehrling Hiro, so dass leider die unterschiedlichen Fähigkeiten der anderen Charaktere kaum von Bedeutung sind.

„Harmlose Gewalt"

Harmlos? Gewalt? Diese beiden, vermeintlich gegensätzlichen, Wörter nacheinander in einem Text zu benutzen, mag dem einen oder anderen etwas befremdlich erscheinen, aber „Mini Ninjas" bietet genau das - harmlose Gewalt. Natürlich geht es ums Kämpfen und natürlich kommt man auch mit der „Dampfhammertaktik" durch, aber diese Gewalt wird nicht nur durch ihr „süßes" Gewand abgeschwächt. Viel wichtiger ist die Art und Weise, wie das Ende beispielsweise eines Kampfes aufgelöst wird. Die besiegten Gegner verwandeln sich in verschiedene Tiere wie etwa Bären, Waschbären oder Füchse, das heißt im Grunde hat man diese nicht bekämpft oder gar besiegt, sondern befreit. Diese Befreiung wird stets begleitet von mythisch aufsteigenden blauen Rauchschwaden und hinterher kann man sich auch noch selbst in eines der Tiere transformieren. Kinder kommen bei Tieren fast schon zwangsläufig auf die eine oder andere Idee, welche nicht ganz so konform geht mit den Vorstellungen des Tierschutzverbandes. In unserer Testergruppe zumindest wurde das allerdings recht schnell selbstregulativ unterbunden, da es ja zum Beispiel „total doof und uncool ist, eine Katze zu ärgern.".

Fazit:
„Mini Ninjas" ist ein technisch gutes bis sehr gutes Action-Adventure mit leicht von der Hand gehender Steuerung, welches sich weitestgehend an ein jüngeres Zielpublikum richtet. Durch die atmosphärische Dichte und die

welches sich weitestgehend an ein jüngeres Zielpublikum richtet. Durch die atmosphärische Dichte und die Rahmenhandlung, welche leider im Verlauf des Spiels vernachlässigt wird, sind, insbesondere für Kinder von etwa sechs bis zwölf Jahren, etliche Stunden Spielspaß garantiert. Selbst erfahrene Spieler werden sich, mitunter einige Mankos bemängelnd, wahrscheinlich kaum dem Charme der Miniaturkämpfer aus Fernost entziehen können.

Beurteilung der Spieletester zuklappen



Spieletester

Ü8 Elsa-Brandström-Schule Düsseldorf

Düsseldorf

Bewertung Spielspass

Weiterempfehlen