

## Digitales | Game: Shinobi

Feuerwehrmann, Polizist oder Astronaut? Pah, ich wollte schon immer ein Ninja sein! Mit ›Shinobi‹ ist die Ninja-Legende von Sega wieder zurück und einmal mehr treibt ihn der Gedanke der Rache an. Wurfmesser? Check. Riesiges Schwert? Check. Badass-Ninja-Aufmachung? Check. Dann kann die Reise ja beginnen. **NORMAN VOLKMANN** auf den Spuren einer Legende.



Meinen ersten Kontakt mit dem berühmten Ninja von Sega hatte ich Anfang der Neunziger. Trotz mitleidigen Blickes meiner Mitschüler habe ich mir kein neues Super Nintendo gewünscht, sondern wollte mit dem, zu dieser Zeit schon etwas in die Jahre gekommenen, Sega Mega Drive und Sonic & Co. durchstarten. Als Starterpaket gab es damals eine Cartridge mit 6 Spielen - unter anderem auch darauf vertreten: ›The Revenge of Shinobi‹. Es entwickelte sich schnell eine Hassliebe zu dem Spiel: Auf der einen Seite machte es Spaß, mit Kunais nach den Gegnern zu werfen, auf der anderen Seite war der Schwierigkeitsgrad doch ordentlich hoch angesetzt.

### Hier ist Einsatz gefragt

Mit dieser Tradition brechen die Entwickler aber auch nach 20 Jahren nicht. Will man ›Shinobi‹ auf dem 3DS erfolgreich meistern, sind schnelle Reaktionen und vollste Konzentration Voraussetzung - so wie es sich für einen vernünftigen Ninja gehört. Schon auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe bekommt man von den Gegnern nichts geschenkt. Priorität ist es, die Schultertaste zum Blocken und Kontern rasch zu beherrschen, andernfalls darf man den Levelanfang sehr häufig bestaunen. Die Gegner sind dabei vielfältiger denn je: Niederträchtige Ninjas, gepanzerter Samurai-Kämpfer, Soldaten mit Flammenwerfern oder anderen großen Waffen und, etwas abgedrehte, angriffslustige Gehirne samt Wirbelsäule versuchen in Scharen, den Helden unter die digitale Erde zu bringen.

Anspruchsvoll sind auch die Endgegner, die obligatorisch jeden Levelausgang bewachen. Bis hierhin sollte man vor allem die gesammelte Ninja-Magie aufsparen, die verschiedene Vorteile im Kampf verschafft. Feuer, Erde, Blitz und Wasser haben verschiedene Vor- und Nachteile, die, je nach Art des Gegners, abgewogen werden müssen.

Die Kunai sind, wie in den vergangenen Teilen der Serie, Herzstück des Angriffes des Helden. Zudem darf man nun auch das riesige Schwert häufig und vielseitiger zum Einsatz bringen. Bis zu neun der Wurfmesser kann man gleichzeitig werfen und damit mehrere Gegner zu kleinen Knochenhäufchen verarbeiten. Den Abgang der Gegner liebte ich schon damals: Auf [dem Mega Drive](#) haben sie sich in Feuerbälle aufgelöst.

## Story? Ich bin ein Ninja, verdammt!

›*Shinobi*‹ spielt man nicht, um zu erfahren, was am Schluss der spannenden Handlung passiert. Es gibt keine Cliffhanger, die am Ende eines Levels Schockmomente erzeugen. Das bisschen Geschichte, das es gibt, wird durch ansehnliche Comiceinspieler erzählt. Worum es neben Verrat und Rache genau geht, habe ich bis jetzt noch nicht durchschaut. Wenn das Spiel im Jahre 1256 beginnt und man kurze Zeit später gegen Soldaten im Jahr 2056 kämpft, sollte man wahrscheinlich auch nicht so viele Fragen stellen.

Grafisch ist *Shinobi* ordentlich, bleibt aber hinter Titeln wie ›*Super Mario 3DS Land*‹ oder ›*Zelda: Ocarina of Time 3D*‹ zurück. Held Jiro Musashi ist toll animiert, doch der 3D-Effekt kommt in den Side-scrolling-Levels nicht so gut zur Geltung. Die Kulissen sind nicht besonders detailreich und auch einige der Gegner wirken zum Teil matschig. Neues Leben in alte Helden zu hauchen gehört momentan zum guten Ton in der Spieleindustrie und im Fall von ›*Shinobi*‹ kann man ohne Frage von einem Klassiker sprechen, der eine Neuauflage mehr als verdient hatte. Besonders schön war es dabei, dass die Entwickler sich selbst und der Serie treu blieben und auch auf dem 3DS, wo sich so die Casual-Titel die Klinke in die Hand geben, mit einem gepfefferten Schwierigkeitsgrad Schweißperlen auf die Stirn gestandener Spieler treiben.

| [NORMAN VOLKMANN](#)

### Titelangaben

Shinobi

Plattform: Nintendo 3DS

bereits erschienen

Genre: Action-Jump 'n' Run

Entwickler: Griptonite Games

Publisher: Sega

USK: ab 6 Jahren