



Genji: Days of the Blade

Habe Schwert, suche Landkarte

Japan ist ein wunderschönes Land... und verdammt brutal ist es auch! Zumindest ist es dass, wenn man **Benkai** oder **Yoshitsune** heißt. Die müssen mal wieder die bösen Buben des **Heishi**-Clans besiegen, was wohl im ersten Teil **Genji: Dawn of the Samurai** doch nicht so ganz geklappt hat. Das wird ihnen diesmal allerdings nicht passieren, und so haben sie den über 100 Gegnern einiges entgegenzusetzen.

Wie schon im Vorgänger auch schlachtet man sich fröhlich durch die gegnerischen Reihen und sammelt Energiekugeln auf. Am Personal wurde wahrlich

nicht gespart, Samurai, Ninja, Dämonen, hier ist einfach alles vertreten, was dem mittelalterlichen Japan seinen besonderen Charme verleiht.

Verstärkt werden die zwei Helden diesmal von Ninja-Kämpferin **Shizuka** und Lanzenträger **Buson**. Die beiden erweitern die Palette der spielbaren Figuren – und der einsetzbaren Waffen. Schön aufgeteilt in Fern- und Nahkampf-tauglichkeit: **Shizuka** setzt ihre Waffe, eine Art angekettenen Bumerang mit rasiermesserscharfen Kanten, im Fernkampf ein; wenn die **Heishi**-Fieslinge aber schon direkt vor ihm stehen, schwingt **Buson** seine Lanze wie einen



Yoshitsune im Kampf

Propeller und häckselt alles klein, was kleingehäckselt werden muss.



Benkai schlägt erst zu und stellt dann Fragen

Die erlegten Feinde füllen den **Kamui**-Balken mit Energie auf, und wenn der aufgefüllt ist, kann man den **Kamui-Modus** wählen. Hier läuft alles in Zeitlupe ab – außer deinen Aktionen. Zurück in die Echtzeit geht es erst wieder, wenn du alle Gegner erledigt hast, oder dich beim Nachdrücken der eingeblendeten Tastenkombinationen verhaust.

Angenehme Neuerung im Gameplay: Während des Kampfes kannst du den kämpfenden Helden problemlos austauschen. So kannst du die Schale des typischen **Heshi**-Schergen von **Benkai** knacken lassen, woraufhin **Yoshitsune** ihn in mundgerechte Stücke zerlegen kann. Viele Bosskämpfe sind darauf ausgelegt, dass der Spieler den richtigen Charakter und die richtige Waffe einsetzt. Auch Hindernisse auf dem Weg können nicht von jedem beseitigt werden, hier macht Versuch klug.

Optisch ist das Spiel durchaus ansprechend, bietet aber keinerlei überwältigende Bilder oder gar Effekte. Hier hätte das Potenzial der neuen Hardware wenigstens etwas mehr angezapft werden können. Das asiatische Flair ist sehr schön getroffen, da könnte sich so manches Restaurant ein Beispiel daran nehmen – bei der Musik ist es leider genau anders rum. Die unglaublich kurze Musikschleife geht einem nämlich relativ schnell auf die Nerven.

Das größte Manko ist sicherlich der völlige Mangel an Übersicht. Der Kamerablickwinkel lässt sich nicht verstellen, was natürlich zur Folge hat, dass man ständig seinen Feinden zum Opfer fällt – sie brauchen sich ja nur von hinten anschleichen. Die lächerlich kleine Map ist da auch keine Hilfe, wenn ein Feind erscheint, ist es oft zu spät für wirksame Verteidigung.

Wer von der schlechten Übersicht genervt ist, für den wird sich das Spiel sicherlich lang hinziehen. Wer allerdings für die Atmosphäre des historischen Japan schwärmt wird bestimmt lange seine Freude an **Genji: Days of the Blade** haben.

Sicherlich kann man mit einem Prügel-spiel heutzutage nicht mehr das Rad neu erfinden, aber ein bisschen mehr Liebe darf unserer Meinung schon in die Entwicklung fließen. Next-Gen-Konsolen wollen das Gameplay revolutionieren, aber **Genji: Days of the Blade** kann nichts, was es auf den **PS2** nicht auch könnte. Ein anständiges Spiel, aber Revolution ist es keine.

Was ist neu?

Neue Figuren: **Buson** und **Shizuka** erweitern die Palette der spielbaren Figuren – und der einsetzbaren Waffen.

Kamui-Modus: So viele Gegner, so wenig Zeit... Der **Kamui-Modus** schafft Abhilfe.

Ablösung: Darauf hat die Welt gewartet: Endlich kann man während des Kampfes zwischen den Helden wechseln.

Genji: Days of the Blade

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Games Republic
Genre:	Action
Spieler:	1
USK:	12
Erscheint:	März 2007
Internet:	www.playstation.com

+ neue Hauptdarsteller
+ optisch ansprechend
- extrem unübersichtlich
- mangelnde Zielgenauigkeit mancher Waffen

EINDRUCK: 79%

0% 50% 100%

FAZIT: Die kleinen Schwächen verpatzen den Spieleindruck



Eine Schar der fiesen Heishi-Gefolgsleute



Benkai langt ordentlich hin!



Von Übermacht kann hier keine Rede sein!



Buson bringt seine Lanze zum Einsatz



Japanischer Kampf-Flair vom Feinsten