

## Onimusha: Warlords Remaster

## RESIDENT NINJAS

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom, Neobards Entertainment** Termin: **15.1.2019**  
 Sprache: **Japanisch und Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Manche Klassiker altern nicht in Würde: Onimushas Survival-Horror im feudalen Japan hat zwar noch heute eine spannende Atmosphäre, aber wirkt in vielen Aspekten nicht mehr zeitgemäß.**

Von Michael Cherdchupan

Alles an Onimusha: Warlords wirkt alt. Die Grafik, die Steuerung, sogar die Rollenbilder. Natürlich, denn das Spiel erschien schließlich im Jahr 2001, als Capcom sein Survival-Horror-Imperium ausbreiten wollte. Damals feierte der Publisher große Erfolge mit Resident Evil. Aber wohin könnte man Horror noch verlagern? Ins feudale Japan? Check! Weg mit den Schusswaffen, her mit den Schwertern! Statt Zombies gibt es Dämonen. Die drohen, nicht nur Japan zu überrennen, sondern entführen auch noch Prinzessin Yuki. Man schlüpft in die Rolle des ehrenwerten Samurai Samanosuke, um die Dame zu retten. Wieder greift Capcom auf vorgerenderte Hintergründe mit festen Kameraperspektiven zurück. Wieder gibt es ein großes Anwesen zum Erforschen, inklusive vieler Kämpfe und vertrackter Rätsel. Es ist diese narrensichere Mischung, die die goldene Ära des Survival-Horror bis Mitte der 2000er so reizvoll gemacht hat.



Kaede ist nur für einen kurzen Abschnitt spielbar. Sie kann keine magischen Schwerter nutzen.

### Ein gruseliges japanisches Schloss

Die Erforschung der Umgebung macht heute noch Spaß. Das liegt an der großartigen Atmosphäre: Wie aus dem Nichts haben die dämonischen Monster das Schloss von Yuki überfallen. Samanosuke kommt aber zu spät und findet ein Blutbad vor. Überall liegen Leichen von Hausdienern und Leibwächtern. Die Spur der Zerstörung zeigt sich durch zerschmetterte Tore und Treppen. Frei über das Gelände bewegen kann sich Samanosuke deshalb nicht. Er geht Umwege über Geheimgänge, Hinterhöfe und unterirdische Höhlen. In denen wird auch klar, dass die

Dämonen bereits eine ganze Weile aktiv waren – heimlich und unentdeckt. Deshalb hat man immer das Gefühl, einem Mysterium auf der Spur zu sein. Ob Eingangshalle, Bibliothek oder Folterkammer: Jeder Raum hat seine eigene kleine Geschichte, die er rein über die Gestaltung erzählt. Die Dämonen haben es sich zum Beispiel in einigen Bereichen schön gemütlich gemacht. Wände und Decken sind dort voll von glibberigem Schleim. Der versperrt sogar einige Türen. Samanosuke kann sie nur mithilfe von magischen Schwertern öffnen. Sie ersetzen die klassischen Schlüssel. Versperrte Türen und Wege leiten den Spieler (indirekt) durch die Spielwelt, da er zu einem späteren Zeitpunkt mit dem richtigen Gegenstand zurückkehren muss. Karten gibt es zwar, aber die sind nicht nötig, weil man die Umgebung auf organische Weise kennenlernt. Die Spielwelt von Onimusha: Warlords wirkt deshalb plausibel und nachvollziehbar.

### Angriff aus dem toten Winkel

Hilfreich beim Lernen sind auch die einprägsamen Kameraperspektiven. Aber gleichzeitig bereiten sie einem wichtigen Spielelement Probleme: dem Nahkampf. Pfeil und Bogen, ja, sogar ein Gewehr gibt es, aber die Munition ist sehr knapp. Daher geht es den vielseitigen Dämonen hauptsächlich mit dem Schwert an den Kragen. Die meisten von Ihnen tragen selbst Hieb Waffen, manche peitschen auch mit Tentakeln. Aller-



Spezialattacken wie dieser Feuerschlag verbrauchen eine eigene Energieleiste.

dings geben sie vor ihrem Angriff keinen Laut von sich, um sich dem Spieler anzukündigen. Kein Kampfschrei, kein Grunzen, einfach nichts. Das ist bei vielen Actionspielen eigentlich üblich, um neben einer einleitenden Animation ein akustisches Signal zu geben. Wenn also ein Gegner gerade nicht im Bild sichtbar ist, kann ein Hieb trotzdem ohne Vorwarnung treffen. Das passiert meist bei Nahaufnahmen und ist frustrierend. Vor allem auf höheren Schwierigkeitsstufen, wenn selbst einfache Monster viel Schaden verursachen. Also bleibt nichts weiter übrig, als beim Betreten eines neuen Bildes direkt in Abwehrstellung zu gehen. Samanosuke kann glücklicherweise die meisten Angriffe blocken, fair geht aber anders.

Davon abgesehen funktioniert die Steuerung eigentlich wunderbar: Feinde lassen sich anvisieren und es gibt eine Seitwärtsbewegung, um sie zu umkreisen. Auch einen Satz nach hinten kann Samanosuke machen, um schweren Angriffen auszuweichen. Solange man alles durch eine günstige Kameraansicht im Blick hat, geht das super von der Hand. Wir empfehlen einen Controller, Onimusha: Warlords lässt sich allerdings auch mit Maus und Tastatur lenken, jedoch sollte man zunächst die Tastenbelegung anpassen, die Standards des Spiels entsprechen in einigen wichtigen Punkten nicht den sonst üblichen Standards.

### Böse Seelen für einen guten Zweck

Samanosuke hat in seinem Panzerhandschuh einen Seelensauger eingebaut. Klingt seltsam, ist aber praktisch: Tötet er Kreaturen, hat er ein kleines Zeitfenster, um fliegende Geisterlichter einzusaugen. Die kann der fähige Kämpfer in Waffen-Upgrades investieren. Neben dem normalen Schwert



Die Figuren stechen aus den Hintergründen hervor. Das fällt besonders in dunklen Ecken auf.

gibt es im Laufe des Abenteuers drei magische Varianten. Als Sonderfähigkeit verschießen sie Blitze oder stehen in Flammen. Mit einem kleinen Wirbelsturm kann man Dämonen sogar von den Socken hauen. Das verbraucht aber magische Energie, die Samanosuke nur mit neuen Seelen regenerieren kann. Das gilt auch für Lebensenergie, die als gelbliches Licht herumgeistert. All diese Seelen verschwinden nach ein paar Sekunden. Es ist also gutes Timing gefragt, um zwischen den Angriffen noch schnell den Handstaubsauger anzuwerfen. Timing ist generell ein gutes Stichwort für die Kämpfe: Kurz vor dem Stoß des Gegners kann Samanosuke einen tödlichen Schwerthieb ausführen. Für kurze Zeit spielt man auch seine Kollegin Kaede. Die Ninja-Dame ist zwar schwächer, aber dafür wesentlich flinker. Sie kann außerdem Dämonen hinterrücks mit ihrem Messer erledigen. Das sieht dann so elegant aus wie in Samurai-Filmen, braucht aber etwas Übung.

### Nicht gut gealtert

Onimusha: Warlords sieht man sein Alter auf allen Systemen trotz aufgehübschter Grafik deutlich an. Die vorgerenderten Hintergründe haben zwar einige Details, aber insgesamt sind die alten Vorlagen zu niedrig aufgelöst. Die grob wirkenden Polygonfiguren setzen sich deutlich von der Umgebung ab, anstatt organisch mit ihr zu verschmelzen. Das liegt vor allem auch an dem schwachen Beleuchtungssystem: Es gibt zwar einen Schattenwurf bei den Charakteren, und Kerzen machen sich flackernd auf ihnen bemerkbar, doch das sieht man kaum. Stehen Samanosuke oder Kaede zum Beispiel im Schatten, sind sie nicht abgedunkelt. Zum Vergleich kann man gut die Remaster vom Resident-Evil-Remake oder Resident: o heranziehen. Sie verwenden das gleiche technische Prinzip, sehen aber durch ein besseres Beleuchtungssystem auch heute noch gut aus. Charaktere und Umgebung harmonisieren dort wesentlich besser miteinander. Stimmung kommt bei Onimusha trotzdem auf, weil die Musik ungemein atmosphä-

risch ist und zur Epoche der frühen japanischen Historie passt. Nur: So einprägsam wie in der Erstveröffentlichung ist sie nicht mehr. Damals war Mamoru Samuragochi als Musiker angeben, aber ein Skandal brach aus, als der tatsächliche Komponist Takashi Niigaki bekannt wurde. Deshalb wurde die Musik komplett neu eingespielt. Und da man schon mal im Tonstudio war, wurden auch die (leider nur englischen) Sprachaufnahmen neu eingesprochen. ★

## ONIMUSHA WARLORDS REMASTER

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-530 / Athlon X4 730	Core i7-3770 3.4GHz / Ryzen R5 1400
Geforce GTX 760 / Radeon R7 260x	Geforce GTX 960 / Radeon RX 470
4 GB RAM, 12 GB Festplatte	8 GB RAM, 16 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- gutes Art Design
- schöner Soundtrack
- niedrig aufgelöste Hintergründe
- Charaktere heben sich optisch ab
- kaum Beleuchtungseffekte

### SPIELDESIGN



- gut eingebundene Rätsel
- Erkundung der Umgebung
- coole Schwert-Mechanik
- tote Winkel durch Kamera
- fehlende Audiosignale von Feinden

### BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- zwei Steuerungsvarianten
- nachvollziehbare Ziele
- zugängliches Kampfsystem
- gut lesbare Karten

### ATMOSPHERE / STORY



- stimmungsvolles Japan-Setting
- Umgebungen erzählen Geschichten
- toll designte Dämonen
- leichter Horror-Einschlag
- schlechte englische Vertonung

### UMFANG



- Panda-Bonuskostüm
- freischaltbares Minispiel (Oni Spirits)
- mit 4 Stunden sehr kurz
- Erweiterungen der Xbox-Version fehlen
- nur ein Ende, keine Story-Abweichungen bei Neustart

### FAZIT

Wichtiger Klassiker aus der Anfangsphase der PlayStation 2, der heute nicht mehr zeitgemäß ist, aber eine tolle Atmosphäre hat.



Michael Cherdchupan  
@the\_whispering

Ich mag die Onimusha-Serie und habe mich sehr über die Ankündigung dieses Remasters gefreut. Sie ruft die Erinnerung an einen Klassiker wach, dessen Fortsetzungen aus meiner Sicht immer ein Stück besser geworden sind. Aber auch wenn Samanosuke mit allen Monstern fertig werden kann: Gegen die dämonische Macht der Zeit kann auch er nichts ausrichten. Schade: Die Erweiterungen von Genma Onimusha, der aufgebohrten Xbox-Version, sind nicht dabei. Da gab es neue Attacken, Bosse und Areale. Trotzdem: Plausibel aufgebaute Orte erforschen, sie Stück für Stück erschließen – das ist bei heutigen Open-World-Blockbustern aus der Mode gekommen. Dieses Remaster erinnert trotz Schwächen daran, wie uns trickreiche Entwickler auch vor der echten offenen Spielwelt gekonnt Weite vorgaukeln konnten.