

Kunitsu-Gami: Path of the Goddess

JAPANISCHE ÜBERRASCHUNG

Genre: Action Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **19.7.2024** Sprache: **Deutsche und englische Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Capcoms neuer Ausflug in die japanische Geisterwelt mischt gekonnt Samurai-Action und Echtzeitstrategie.

Von Jesko Buchs

Wie putzt man eigentlich einen Berg? Ist die Wohnung dreckig, nehme ich den Staubsauger, im Klo muss WC-Reiniger her. Aber einen ganzen Berg? Das ist eine andere Nummer. Noch dazu, wenn der Gipfel von Scharen sabbernder Dämonen verseucht ist. Kunitsu-Gami empfiehlt euch in diesem Fall einen Shinto-Priester als Exorzisten, denn hier hilft nur noch göttlicher Beistand. In seinem neuesten Actiontitel kombiniert das japanische Studio Capcom knackige Samurai-Action mit fernöstlicher Mythologie. So weit durchaus naheliegend. Obendrauf packen die Entwickler dann allerdings mit Echtzeitstrategie Elemente eines Genres, das auf den ersten Blick so gar nicht in die

Mischung passen will und unwillkürlich die Frage aufwirft, was dieses Spiel sein will. Doch genau durch diesen Schritt abseits etablierter Genrepfade mausert sich Kunitsu-Gami: Path of the Goddess zu einem der größten Geheimtipps des Sommers.

Das geweihte Land

Kunitsu-Gami spielt auf dem heiligen Berg Kafuku, irgendwo im ländlichen Japan. Doch

die scheinbare Idylle täuscht: Durch den Hochmut der Menschen wurde der Schrein auf dem Gipfel entweiht und die Priesterin Yoshiro von dort vertrieben. Seitdem überzieht eine düstere Macht den Berg mit Verderbtheit. Nachts strömen Dämonen in die Dörfer und versteinern die wehrlosen Bewohner. Und hier kommen wir ins Spiel: Als Soh, Wächter der Schreinpriesterin Yoshiro, ist es unsere Aufgabe, die Verdammten auf-

Nachts erscheinen fiese Monster aus verunreinigten Torii. Dieser Boss hat sogar noch ein paar kleine Freunde dabei.





PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr ein Faible für japanische Settings habt.
- ... ihr auch knobeln wollt.
- ... ihr ungewöhnliche Spielideen mögt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr tiefgehende Echtzeitstrategie erwartet.
- ... ihr ausgereifte Samurai-Kämpfe braucht.
- ... euch eine schön erzählte Story wichtig ist.

gut, dass Soh mit seinem Katana ein passendes Werkzeug zur Hand hat, um die Dämonen mit gekonnter Schneidarbeit wieder an ihren Ursprungsort zurückzuschicken. Allzu komplex fällt diese Rahmenhandlung also nicht aus. Die Geschichte drumherum dient hauptsächlich dazu, die einzelnen Levels miteinander zu verknüpfen, und fühlt sich eher wie rudimentäres Beiwerk an. Unerwartete Wendungen gibt es keine, motivieren kann die Story aber trotzdem.

Ein Spiel gegen die Zeit

Die Reinigung des Berges ist in Kunitsu-Gami auf 17 teils sehr unterschiedliche Levelabschnitte verteilt, die ihr auf eurem Weg zum Gipfel absolviert. Selbst Profistrategen sollten hier für 20 Stunden beschäftigt sein. Kernelement des Spiels ist der dynamische Tag-Nacht-Wechsel, der für drei völlig unterschiedliche Spielphasen sorgt: die Vorbereitungsphase, den nächtlichen Kampf und den anschließenden Wiederaufbau. Der rhythmische Wechsel dieser drei Phasen durchzieht das gesamte Spiel und wird zu Beginn gut erklärt. So lässt sich der Ablauf von Kunitsu-Gami rasch begreifen.

Am Tag halten sich die Monster dank des Sonnenlichts bedeckt. Während der Vorbereitungsphase kümmert ihr euch also darum, die umliegenden Dörfer mit dem Shinto-Swiffer rituell blitzblank zu putzen und die

Verteidigungsanlagen instand zu setzen. Befreiten Dorfbewohnern weist ihr im Befehlsmodus verschiedene Rollen zu und platziert sie an strategisch wichtigen Punkten. Für Spannung sorgt hier die Uhr, die unten links unbarmherzig heruntertickt und das Kommen der nächtlichen Monsterhorden ankündigt. Ihr müsst also schnell und effizient planen, reparieren und platzieren. Das ständige Gefühl, diese eine Sache noch gerade fertig machen zu wollen, bevor es dunkel wird, trägt ungemein zum Reiz von Kunitsu-Gami bei – obwohl die zu erfüllenden Aufgaben eigentlich immer die gleichen sind.

Mit Köpfchen zum Sieg

In der Nacht kommt es in Kunitsu-Gami unweigerlich zum Kampf: Aus verunreinigten Schreintoren strömen verschiedenste Typen von Dämonen und rücken in Wellen auf eure zuvor installierte Verteidigung vor. Alle paar Levels setzt euch das Spiel auch einen knackigen Bossgegner vor die Nase. Haltet ihr diesem nichts entgegen, machen die Verdammten unserer Priesterin Yoshiro ruckzuck den Garaus – dann ist die Runde gescheitert. Kunitsu-Gami ist zwar stellenweise durchaus fordernd, unfair ist das Spiel allerdings nie. Denn zu Yoshiros Verteidigung gibt es immer eine Strategie.

Um das vorzeitige Ableben der wichtigen Priesterin zu verhindern, müsst ihr sowohl selbst zum Schwert greifen als auch greifen lassen. Die Betonung liegt hier bewusst auf müssen, denn egal wie sehr ihr euch mit dem Katana anstrengt, alleine könnt ihr gegen die Dämonen nicht gewinnen.

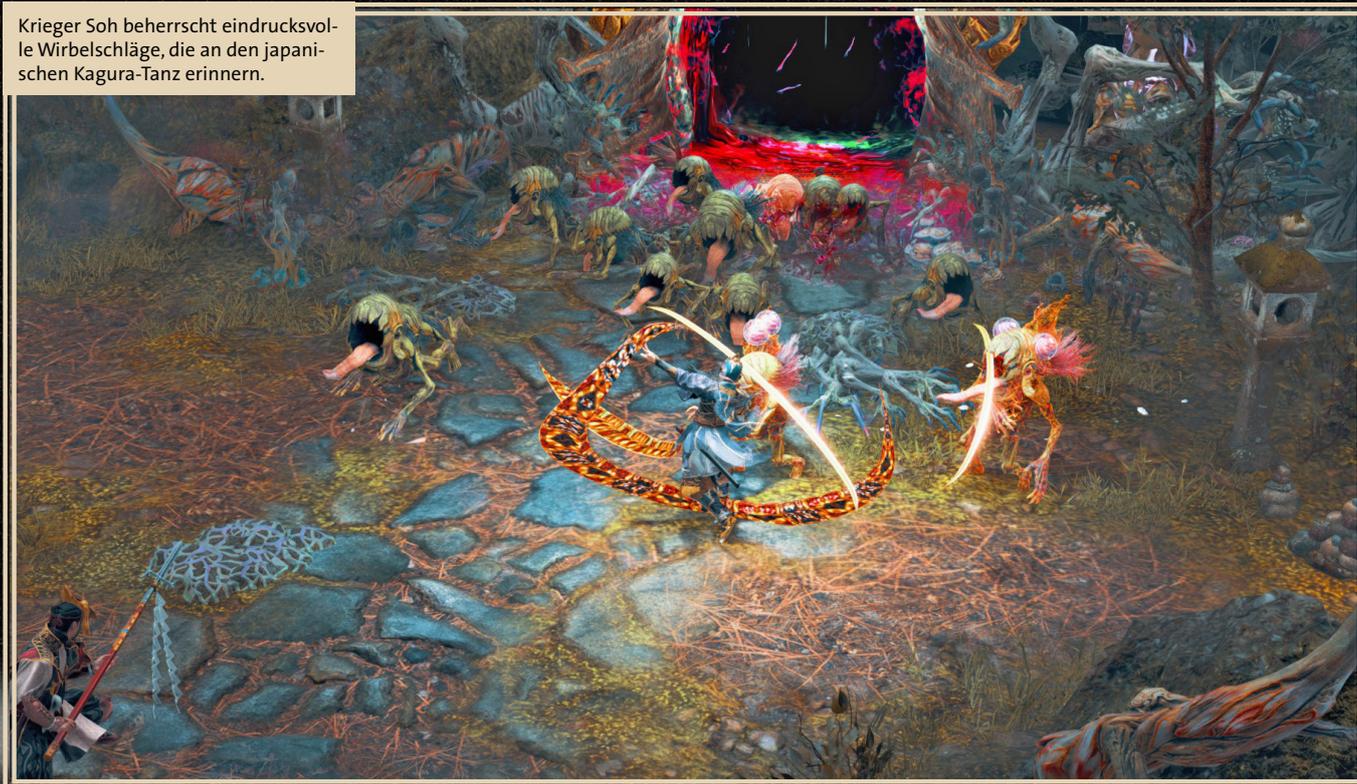
Dorfbewohner an die Front!

Hier kommt der Befehlsmodus ins Spiel. In dem kommandiert ihr die tagsüber gerette-

zuhalten und Yoshiro auf sicherem Wege zum Gipfel zu geleiten. Dort muss die Miko (so heißen in Japan weibliche Priester) ein Reinigungsritual durchführen, um das Land vom dämonischen Einfluss zu befreien.

Ganz einfach ist der rituelle Frühjahrsputz allerdings nicht, denn Nacht um Nacht speien uns die Tore zum Jenseits Wellen von anrückenden Höllengestalten entgegen, die uns das Säubern erschweren. Wie

Krieger Soh beherrscht eindrucksvolle Wirbelschläge, die an den japanischen Kagura-Tanz erinnern.





Tagsüber wandelt Yoshiro auf dem Seelenpfad. Die weiße Silhouette zeigt an, wie weit sie vor Einbruch der Dunkelheit noch kommen wird.

Geisterkrieger Soh zieht mit seinem Katana gegen die Verdammten in die Schlacht.



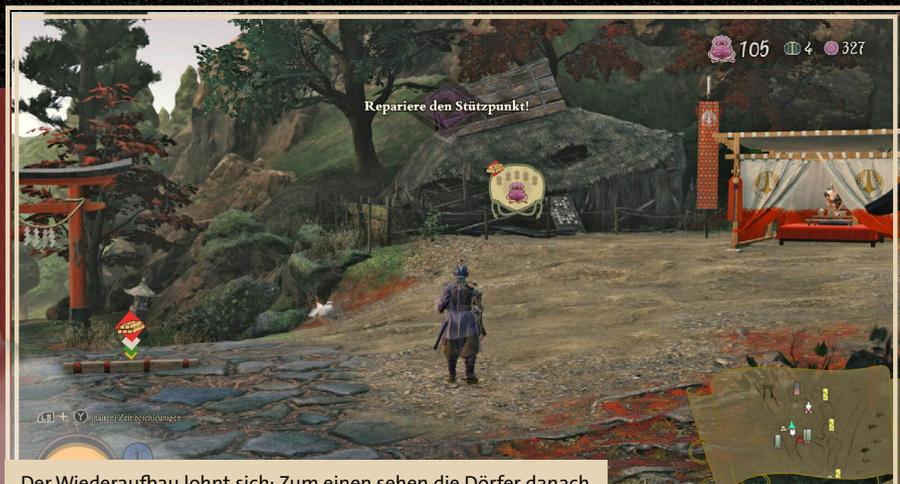
ten Dorfbewohner wie Truppen in einem Echtzeitstrategiespiel auf dem Schlachtfeld herum. Die Kämpfe pausieren so lange. Die Verteidigung von Yoshiro als »Basis« verleiht Kunitzu-Gami zusätzlich Anleihen aus dem Tower-Defense-Genre. Jedes Level er-

fordert eine eigene Taktik: Kämpfe zu Land erfordern eine andere Aufstellung als auf Booten. Fliegende Gegner zwingen euch dazu, Fernkampfeinheiten einzusetzen. Und in dunklen Höhlen kämpfen unsere Dorfbewohner nur im Fackelschein, sonst haben

sie Angst. Die vielen unterschiedlichen Leveldesigns und Gegnertypen sorgen für Abwechslung und halten auch über die gesamte Dauer der rund 20-stündigen Kampagne bei der Stange. Länger hätte Kunitzu-Gami auch nicht ausfallen dürfen, denn auf Dauer fehlt dem Spiel die Tiefe.

Ein neuer Tag

Habt ihr die Nacht erfolgreich überlebt, könnt ihr die befreiten Dörfer wieder aufbauen, indem ihr den Bewohnern bestimmte Instandsetzungsarbeiten zuweist. Das



Der Wiederaufbau lohnt sich: Zum einen sehen die Dörfer danach deutlich schöner aus. Zum anderen könnt ihr mit den erhaltenen Skill-Punkten Krieger Soh und die Bewohner aufwerten.



MEINUNG

Jesko Buchs
@Sora5513



Bei meinem ersten Anspiel-Event zu Kunitzu-Gami war ich zugegebenermaßen verwirrt. Da kommt ein Spiel daher, das nicht ganz Actiontitel sein will – aber auch nicht ganz Strategie. Das mir als eingefleischtem Japan-Fan meine geliebten Shinto-Schreine, Dörfer und Reisfelder bietet, aber durch seine schlauartige Levelarchitektur gleichzeitig die Freiheit nimmt, diese zu erkunden. Trotz kleiner Schwächen beim Kampfsystem sind die Kämpfe packend inszeniert. Die vom japanischen Kagura inspirierten Schwerteinlagen gehen locker von der Hand und sehen ebenso eindrucksvoll aus. Auch der Befehlsmodus fügt sich organisch in den Spielfluss ein und sollte gerade Echtzeit-Fans als echtes Kaufargument für Kunitzu-Gami gelten. Obendrein sieht Kunitzu-Gami auf dem PC auch noch richtig ansprechend aus. Bei eingeschalteter Frame Generation sorgen Bildraten von 160 FPS für butterweiche Kampfszenen. Dörfer und Schreine sind liebevoll gestaltet, einzig die Hintergründe und einige Texturen hätten ein paar mehr Details vertragen können. Dafür kommt vor allem die Tier- und Pflanzenwelt an Orten der Entweihung wunderbar seltsam und farbenfroh daher.



Im Befehlsmodus platzieren wir unsere Dorfbewohner auf dem Schlachtfeld oder verteilen ihre Rollen.

würden wir euch auch dringend empfehlen, denn die Reparaturen sind nicht nur ein optisches Feature, sondern haben durchaus einen praktischen Zweck. Mit den durch abgeschlossene Renovierungen verdienten Musubi-Punkten könnt ihr nämlich die Statuswerte der zwölf Dorfbewohnerklassen verbessern und später auch Sohs Kampferfertigkeiten nach euren Vorlieben anpassen – zumindest in der Theorie. Außerdem erhaltet ihr durch die Reparaturen sinnvolle Sammelobjekte wie Süßigkeiten oder kleine Ema-Bildtafeln, die euch mehr über die mythologischen Hintergründe der diversen Monstertypen verraten. Die gesammelten Bonusgegenstände könnt ihr im Zelt von Priesterin Yoshiro einsehen.

Besser spät als nie: Das Skill-System

Nun zum Haar in der Suppe. Denn das gerade angesprochene Skill-System für Soh kommt viel zu spät. Bis zur Mitte des Spiels müssen wir mit einem nur notdürftig ausgestatteten Soh gegen die Monsterhorden in die Schlacht ziehen, was stellenweise für Frust sorgen kann. Erst danach schalten wir die Möglichkeit zur individuellen Verbesserung unserer Spielfigur frei. Dafür wartet das Skill-System dann mit diversen neuen

Schwertstilen, Befehlen für den Kommando-modus und sogar der Fähigkeit zum Bogenschießen auf. Diese werden gerade im Hinblick auf die späteren, teils mehrphasigen Levels und Bosskämpfe wichtig.

Kämpfe und Balance

Trotzdem fühlt sich das Kampfsystem von Kunitsu-Gami unterm Strich eher zweckmäßig an. Die tänzerischen Schwertkombos sehen zwar klasse aus, gerade die Möglichkeit zum Ausweichen ist jedoch recht unpräzise. Ohne einen vernünftigen Ausweich-Move geraten die ansonsten gut ausbalancierten Bosskämpfe zu einer Aneinanderreihung wilder Hüpfenlagen, um den Hieben der Gegner zu entkommen. Die Möglichkeit zu kontern schalten wir erst später frei. Wer ein komplexes Schwertkampfsystem wie in Sekiro oder Ghost of Tsushima erwartet, dürfte hier enttäuscht werden. Diese Form von Samurai-Konkurrenz will Kunitsu-Gami aber auch gar nicht sein.

Einige Bosskämpfe geraten durch das eigenwillige Kampfsystem jedoch unnötig fordernd. Ein garstiger Tausendfüßer enthüllt beispielsweise erst im Laternenschein seine Schwachstellen. Diesen Hinweis bindet euch das Spiel nicht auf die Nase – ihr müsst es per Trial and Error selbst herausfinden. Bis dahin hat das Krabbelvieh Priesterin Yoshiro allerdings schon drei Mal um-

gehauen. Entsprechend wichtig ist es, sich vor jedem Kampf umsichtig vorzubereiten und die richtigen Talismane und Stichblätter für euer Katana auszurüsten. Diese gewähren euch mitunter ganz schön starke Bonus-effekte, die – geschickt eingesetzt – ganze Kämpfe drehen können. Das Gefühl, im dritten Anlauf dann endlich einen richtig wider-spenstigen Boss auf die Bretter geschickt zu haben, ist dank neuer Freischaltungen sehr belohnend und motiviert bis zum Schluss zum Weitermachen. ★

KUNITSU-GAMI PATH OF THE GODDESS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 7500 / Ryzen 3 1200
GTX 1050 Ti / Radeon RX 560
8 GB RAM, 16 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 5 2600
GTX 1070 / Radeon RX 5700
16 GB RAM, 16 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 schicke Kampfanimationen
- 👍 dank Frame Generation butterweich
- 👍 Fokus auf Kagura-Tanz
- 👎 keine Sprachausgabe
- 👎 Hintergründe detailarm

SPIELDESIGN



- 👍 abwechslungsreiche Levels
- 👍 viele Gegnertypen
- 👍 Genremix funktioniert
- 👍 Taktik wichtig
- 👎 auf Dauer wenig Spieltiefe

BALANCE



- 👍 immer fair
- 👍 Spielrhythmus leicht zu verstehen
- 👍 Katana-Verbesserungen
- 👎 Skill-System kommt zu spät
- 👎 Bosskämpfe teils stumpfes Trial & Error

ATMOSPÄRE / STORY



- 👍 klasse Japan-Setting
- 👍 Wiederaufbau toll
- 👍 Zeitdruck macht Spannung
- 👍 Infos zu den Mythemonstern
- 👎 Story nur rudimentäres Beiwerk

UMFANG



- 👍 zahlreiche Sammelobjekte
- 👍 Motivation trägt über die Kampagne
- 👍 Spielzeit genau richtig
- 👍 viele Dorfbewohnerklassen
- 👎 keine Nebenquests

FAZIT

Die Mischung aus Action und Tower Defense scheint exotisch, packt aber schnell. Abstriche gibt's dafür beim Kampfsystem.



Dieser Boss geht zum Sturmangriff über. Hier solltet ihr besser ausweichen.