Zurück in die Zukunft

ONIMUSHA 3

Zwei Helden, zwei Zeiten und eine gelungene Geschichte – verpackt in einem rasanten Actionspiel, das Konsolenbesitzer bereits seit 2004 fasziniert.

Rechnen für Einsteiger: Nach 1 kommt 2, und nach 2 kommt 3. Einfach, oder? Nicht so bei **Onimusha 3**. Das ist zwar das dritte der Serie, aber gleichzeitig das erste, das auf dem PC erscheint – wenn auch deutlich später als die Playstation-2-Fassung. Aber blättern Sie deshalb nicht gleich weiter. Denn das Actionspiel **Onimusha 3** bietet massig Monster wie in **Die Rückkehr des Königs**, motivierende Rollenspielelemente wie in **Demon Stone** und etwas, das beiden Konkurrenten fehlte: eine spannende Story. Zusammengezählt macht das drei gute Gründe, sich das Spiel anzuschauen – Rechnen für Einsteiger eben.

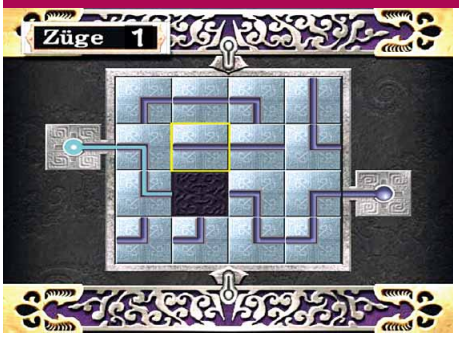
Früher war alles besser

Keine Angst, auch wenn Sie die Vorgänger nicht kennen, finden Sie schnell ins Spiel. Denn im Grunde hat **Onimusha 3** mit den anderen Teilen nur seinen Helden, den Samurai Samanosuke Akechi, und dessen Erzrivalen, den Dämonenkönig Nobunaga Oda, gemein. Letzterer ist aus dem Totenreich zurückgekehrt und überschwemmt das Japan des 16. Jahrhunderts mit seinen Monsterhorden. So weit, so gewöhnlich. Doch bevor Samanosuke auch nur einen Schwerthieb ausführen kann, katapultiert ihn ein von Nobunaga heraufbeschworener Zeitstrudel ins heutige Paris. Mit dem Nebeneffekt, dass der französische Polizist Jacques Blanc (dargestellt und gesprochen von Jean Reno) unfreiwillig im Reich der aufgehenden Sonne landet. Der Clou: Sie steuern beide Helden abwechselnd durch die Vergangenheit und Neuzeit. Dabei finden Sie nach und nach heraus, dass Jacques und Samanosuke aufeinander angewiesen sind, um wieder nach Hause zu kommen – obwohl ein halbes Millennium zwischen ihnen liegt.

Level-Zwang

Spielerisch unterscheiden sich die Helden kaum. Beide beherrschen ähnliche Angriffs- und Verteidigungsmanöver, Spezialattacken führen Sie mit denselben Tastenkombinationen aus. Allerdings sollten Sie für **Onimusha 3** zum Gamepad greifen, auf der Tastatur verknoten Sie sich in den Kämpfen schnell die Finger. Wer die zahlreichen, aber leicht zu erlernenden Kombos beherrscht, kann zum Beispiel mit Jacques einen Gegner per Energiepeitsche zu sich herziehen, um ihm dann mit der

DIE RÄTSEL IN ONIMUSHA 3



Besondere Upgrades sind in Kisten versteckt, die Sie durch Schieberätsel öffnen müssen. Das ist leichter gesagt als getan, denn Sie haben nur eine geringe Anzahl an Zügen.

Immer wieder treffen Sie auf knifflige Logikrätsel, in denen Sie beispielsweise Zahlenschlösser öffnen oder (wie hier) eine mathematische Gleichung lösen müssen.

Ausreichend Energie vorausgesetzt, aktivieren Sie auf Knopfdruck mächtige Kombo-Hiebe.

Oft treffen Sie auf harte Bossgegner. Eine spezielle Taktik brauchen Sie allerdings selten.

Den Samurai Samanosuke verschlägt es in das heutige Paris.

In Trainings-Missionen erkämpfen Sie sich nützliche Boni.

Wer ausgiebig Spezialmanöver übt, erledigt selbst mehrere Gegner blitzschnell auf einen Schlag. (1280x1024)

Pistole aufwändig animiert den Rest zu geben. Getötete Feinde hinterlassen Seelenenergie. Die bringt gleich doppelt Vorteile: Zum einen dürfen Sie mit deren Hilfe mächtige Spezialattacken ausführen, zum anderen bauen Sie mit den gesammelten Seelen Ihre Waffe oder Rüstung in mehreren Stufen aus. Das ist auch nötig, denn die Feinde (besonders die Bossgegner) werden schnell immer stärker und zahlreicher. Ärgerlich nur, dass es an manchen Stellen erst weiter geht, wenn Sie einen bestimmten Charakterlevel erreicht haben, weshalb Sie so lange an einem Ort Monster kloppen müssen, bis Sie aufgestiegen sind – ein unschöner Design-Schnitzer.

Das Rätsel der Zeit

Anders als bei den anderen Genrevertretern fordert **Onimusha 3** neben einem schnellen Daumen auch viel Grips. Das Repertoire reicht von simplen Schlüssel-Suchereien bis zu kniffligen Schalter- und Knobelrätseln (siehe Kasten). Viele der Rätsel müssen Sie zwar nicht zwangsläufig absolvieren. Dann entgehen Ihnen aber wertvolle Upgrades, die beispielsweise Ihren Lebensbalken dauerhaft erweitern oder Seelenenergie spenden. Besonderes Highlight ist der versunkene Tempel, den Sie nach etwa vier Spielstunden erreichen. Wie im Adventure-Klassiker **Day of the Tentacle** müssen Sie Gegenstände per Zeitportal zwischen Samanosuke und Jacques hin und her schicken, um in der Gegenwart und Vergangenheit unterschiedliche Rätsel zu lösen. Doch keine Angst: Das Spiel geizt nicht mit Hinweisen, weshalb auch ungeduldige Spieler schnell weiterkommen.

Wirklich öffnen?

Seine Konsolenherkunft merkt man **Onimusha 3** stark an. Zwar agieren die Helden in den zahlreichen und aufwändig inszenierten Zwischensequenzen so lebensecht wie die Charaktere in **GTA San Andreas**, verwaschene Texturen und polygonarme Figuren trüben aber das Gesamtbild. Auch bei der Bedienung wurden Konsolensünden übernommen: So müssen Sie vor einer verschlossenen Türe erst umständlich den Schlüssel im Inventar suchen und dreimal bestätigen, um ihn zu benutzen. Da brauchen wir schon fast nicht mehr hinzuzufügen, dass Sie nur an vorgegebenen (aber fair verteilten) Punkten speichern dürfen. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C7

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

3D-Actionspiele, in denen es darum geht, möglichst spektakulär möglichst viele Gegner umzuhauen, sind selten mit einer guten Geschichte gesegnet. Selbst Die Rückkehr des Königs bleibt trotz großer Vorlage in Sachen Story ziemlich öde. Anders Onimusha 3: Hier will ich stets wissen, wie es weiter geht – den toll animierten Zwischensequenzen, den ständigen Wechseln zwischen Mittelalter und Jetzt sowie den coolen Charakteren sei Dank. Dazu gibt's neben den Kämpfen allerhand zu knobeln und motivierende Rollenspiel-Elemente. Schade nur, dass man dem Spiel seine Konsolenherkunft trotz der unglaublichen Stilsicherheit an allen Ecken anmerkt.

»Spannend bis zum Schluss«

ONIMUSHA 3 3D-ACTION

PUBLISHER	Capcom / Ubisoft	RELEASE (D)	21.02.2006
SPRACHE	Englisch (dt. Untertitel)	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

1 2 **3 4 5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Die Rückkehr des Königs (83, GS 12/03) Klasse Hau-drauf-Spiel mit Ringe-Lizenz. Demon Stone (77, GS 03/05) Schönes, aber kurzes Fantasy-Monstermetzeln.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 2/4 MX	■ GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	2,2 GHz Intel	3,0 GHz Intel
☐ Radeon 9000	■ Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 2000+ AMD	XP 3000+ AMD
■ Geforce 4 Ti	■ Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
■ Rad. 9500/9600	■ Radeon X800/X850	1,4 GB Festplatte	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
■ Radeon X600	■ Geforce 6800		Gamepad	Gamepad
LAUTSPRECHER	■ Stereo	■ 2 vorne, 2 hinten	■ 5.1	☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ knallige Effekte ⊖ hoher Hardwarehunger ⊖ Texturen	6 / 10
SOUND	⊕ sehr gute Sprachausgabe ⊖ generische Musik	7 / 10
BALANCE	⊕ stets herausfordernd ⊖ teils zu harte Bosskämpfe	9 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ unverbrauchtes Szenario ⊕ massenhaft Zwischensequenzen	9 / 10
BEDIENUNG	⊖ Kameraprobleme ⊖ fummeliges Interface	6 / 10
UMFANG	⊕ ausreichende Solo-Spielzeit ⊖ kein Multiplayer	7 / 10
LEVELDESIGN	⊕ sehr abwechslungsreich ⊖ manchmal detailarm	9 / 10
KI	⊕ beherrscht Standardmanöver ⊖ arbeitet nicht im Team	7 / 10
WAFFEN	⊕ aufrüstbare Waffen ⊕ viele nützliche Gegenstände	10 / 10
HANDLUNG	⊕ spannende Geschichte ⊕ coole Charaktere	9 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: ABWECHSLUNGSREICHES GEKLOPPE MIT TOLLER STORY.

➤ DVD 16/18: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C6