

Schlagen will gelernt sein

Oni

Sparen Sie sich den Karate-Kurs: Unsere Kampf-tipps helfen Ihnen beim Prügeln und Schießen.



Eine zarte Frau allein gegen Scharen von Muskelmännern – kann das gut gehen? Keine Sorge, mit unseren Hilfestellungen teilen Sie in Bungies Actionspiel Oni aus, ohne dabei selbst allzu viel einzustecken.

Nahkampf

**Gegner-
gruppen
LICHTEN**

TIPP 1: Vermeiden Sie um jeden Preis Kämpfe gegen mehr als einen Feind auf einmal. Wenn mehrere Schläger auf Sie zulaufen, schalten Sie am besten einige schon aus der Entfernung mit Waffen aus. Sollten Sie keine Munition haben, dann laufen Sie gemäß der Hit-and-run-Taktik nach jedem Treffer auf einen Gegner davon und warten auf eine günstige Gelegenheit zum Zuschlagen. Lassen Sie sich nicht in engen Räumen einkreisen; fliehen Sie in größere Hallen mit Platz zum Manövrieren.

**Erst mal
ABWARTEN**

TIPP 2: Wenn Sie die heraneilenden Feinde mit Fausthieben empfangen, stecken Sie nicht selten selbst Prügel ein. Bleiben Sie stattdessen reglos stehen. So wehren Sie die erste Attacke sicher ab und können gefahrlos nachlegen.

**Wann
ZUSCHLAG-
GEN?**

TIPP 3: Bleiben Sie grundsätzlich abwehrbereit stehen, und lassen Sie Ihren Widersacher ergebnislos zuhauen. Nach seiner Attacke entsteht immer eine Pause; diese Unterbrechung nutzen Sie, um Ihrerseits zuzulangen. Sobald der Feind einen Ihrer Hiebe blockt, nehmen Sie wieder Abwehrstellung ein; sonst werden Sie aller Wahrscheinlichkeit nach von seinem Gegenangriff erwischet.

**SCHLAG-
FOLGEN**

TIPP 4: Der letzte Schlag einer Folge ist besonders stark, etwa der Drehsprung nach Schlag-Schlag-Tritt. Dummerweise blocken stärkere Gegner diese finalen Treffer meistens ab. Beginnen Sie deshalb mit der Kombination schon, während Ihr Widersacher noch auf Sie zurennst; dann gehen zwar die ersten Hiebe in die Luft, der wichtigste landet aber in der Regel im Ziel.

**Waffen als
KÖDER**

TIPP 5: Lassen Sie in der Nähe herumliegende Waffen nie aus den Augen – Ihre Gegner laufen bevorzugt dorthin, um die Knarre aufzunehmen. Sie können die Schieß-eisen aber auch gezielt als Köder benutzen. Während sich der Feind danach bückt, ist er leicht zu treffen.

**SCHILDE
nicht
beschießen**

TIPP 6: Gegner mit blauem Energieschild sind geschützt gegen Schüsse. Sparen Sie sich Ihre Munition, greifen Sie lieber im Nahkampf an – da nützt der Schild nichts.

Fernkampf

**NACHLADEN
abwarten**

TIPP 7: Wenn bewaffnete Gegner ihr Magazin leer geschossen haben, ist der Zeitpunkt gut, um sie niederzuschlagen. Noch besser ist es aber, wenn Sie mit dem Angriff warten, bis die Jungs nachgeladen haben. Nach dem Kampf liegt dann eine volle Waffe zum Mitnehmen bereit.

MASCHINEN- PISTOLE

TIPP 8: Die Maschinenpistole ist eine solide Bleispritze, verzieht aber beim Feuern stark nach oben. Geben Sie deshalb mit kurzen Mausklicks nur kurze Salven von drei bis vier Schuss ab, und richten Sie das Fadenkreuz dann neu auf den jeweiligen Gegner aus. Benutzen Sie die Maschinenpistole nur auf mittlere bis nahe Distanz.

RAKETEN- WERFER

TIPP 9: Die Schwarmraketen sind auf mittlere Entfernung sehr effektiv. Benutzen Sie den Raketenwerfer aber nicht, wenn der Gegner nur noch wenige Meter entfernt ist, denn dann versagt das Zielsuchsystem. Alternativ können Sie direkt vor Ihnen stehenden Widersachern die ganze Ladung direkt in den Bauch jagen.

PLASMA- GEWEHR

TIPP 10: Das mächtige Plasmagewehr beseitigt die meisten Feinde mit drei Treffern. Beachten Sie, dass Sie beim Zielen auf quer laufende Gegner einige Zentimeter vorhalten müssen, weil der behäbige Plasmaball nicht so schnell fliegt wie eine Pistolenkugel.

GRANAT- WERFER

TIPP 11: Der zielsichere Umgang mit dem Granatwerfer braucht ein wenig Übung. Schießen Sie grundsätzlich einige Meter vor den Feinden auf den Boden, weil die Granate mit einer Sekunde Verzögerung explodiert. Benutzen Sie den Werfer nie auf kurze Entfernung!

ELEKTRO- SCHOCKER

TIPP 12: Der Elektroschocker ist eine ziemlich nutzlose Waffe, weil die Gegner nur für wenige Sekunden gelähmt werden. Zwar können Sie damit mehrere Feinde



Tipp 12: Der Elektroschocker ist nicht empfehlenswert.

auf einmal erwischen, aber am besten lassen Sie es gar nicht erst zu solchen Situationen kommen.

QUECKSILBER- BOGEN

TIPP 13: Eine fantastische Waffe ist der Quecksilberbogen, wenn auch leider mit knapper Munition. Verschwenden Sie ihn nicht für Standardgegner, sondern nur gegen starke Kämpfer. Schießen Sie nur im Notfall auf quer laufende Feinde, die Gefahr eines Fehlschusses ist zu groß. **CS**