



Schlagkräftige Anime-Agentin

# Oni

Fernöstliches Comic-Flair, düstere Sciencefiction-Handlung und eine Heldin, die Ziegelsteine mit der Handkante traktiert...

**E**in 3D-Shooter? Ein Action-Adventure? Ein Prügel-spiel? Nein, **Oni** wird ein »Anime Action-Thriller«, wie uns Bungie-Sprecher Doug Zartman versichert, während er mit einem eleganten Schulterwurf einen Bösewicht an

die Wand knallt. Daß die Grafiker eine Menge fernöstlicher Animationsfilme wie **Ghost in the Shell** gesehen haben, wird schon angesichts der violetten Strubbelfrisur von Spezialagentin Konoko klar. Die bekämpft als Mitglied ei-

ner Polizei-Spezialeinheit im Jahr 2032 ein mysteriöses Syndikat. In 17 langen Levels prügelt sich Konoko mit Karatekicks und Extrawaffen zur Auflösung der doppelbödigen Handlung vor. Dabei däm-mert unserer Heldin, daß die Gut-Böse-Rollenverteilungen auch nicht mehr das sind, was sie zu Spielbeginn einmal waren. Gegen Ende ist die einst brave Polizisten als ein-same Rächerin unterwegs.

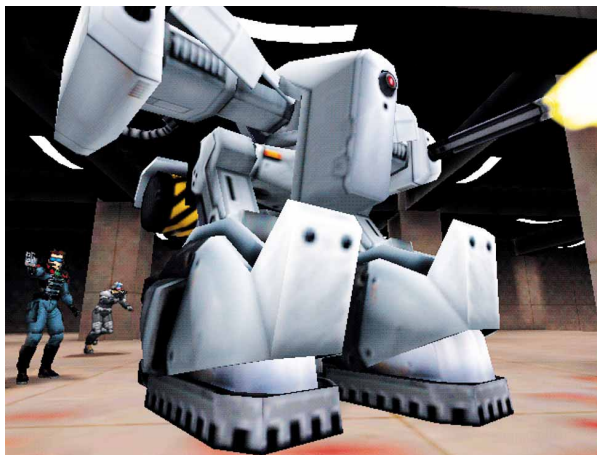
## Auf Tuchfühlung

Sie blicken von hinten auf die drahtige Heldin, die im Spielverlauf verschiedene Kampfanzug-Outfits anlegt und auch mal zur coolen Sonnenbrille im **Matrix**-Look greift. Mit den Maustasten lösen Sie Faust-

schläge und Fußtritte aus. Außerdem gibt's zehn Waffen von der Uzi bis zum Raketenwerfer, doch Munition ist dünn gesät. Schließlich soll Konoko reichlich Gelegenheit haben, ihre Nahkampfkünste einzusetzen. In Verbindung mit den Sprung- und Richtungstasten lassen sich Handkanten- und Fußfeger-Wirbel zu knackigen Kombinationen steigern. Timing ist alles; wenn Sie beispielsweise dreimal hintereinander schnell klicken, wird ein mächtiger Super-Punch mit adäquater Animation ausgelöst.

## Gegner entwaffnen

Die Kampfszenen gehorchen nicht hundertprozentig den Gesetzen der Schwerkraft,



Blech ist geduldig: Der **Kampfroboter** gehört zu den dicken Obergegnern, die Konoko nicht mit bloßen Fäusten besiegen kann.



Heben Sie sich den Waffeneinsatz für solche kniffligen Stellen auf, denn es gibt im Spiel bewußt nur sehr wenig **Munition**.

sondern orientieren sich am Feeling von **Anime**-Trickfilmen inklusive extra-hoher Sprünge. Und was macht die clevere Agentin, wenn sie unbewaffnet auf einen Widersacher mit Riesenknarre trifft? Sie versucht, ihm mit einem speziellen Entwaffnungsgriff die Waffe aus der Hand zu hebeln. Allerdings wird das Kunststück bei stärkeren Gegnern mit höherwertigen Kalibern deutlich schwieriger.

## Animationen in Kombinationen

Das Zauberwort für die flexibel-flüssige Charakterkontrolle heißt »Interpolation«. Eine Animation geht ebenso schnell wie fließend in die nächste über, was Doug uns an ein paar handfesten Beispielen demonstriert: »Wenn du in einem Actionspiel eine Taste drückst, arbeitet es mei-



Zu Beginn kämpft Konoko zusammen mit anderen Agenten der **Techno Crimes Task Force** gegen das mutmaßlich »böse« Syndikat.

stens noch ein paar Frames der letzten Animation ab, bevor das neue Kommando umgesetzt wird. In **Oni** mußt du nicht warten, das Spiel reagiert sofort auf deine Eingabe, auch wenn Konoko gerade mitten in einem anderen



Konoko ist im wahrsten Sinne des Wortes entwaffnend. Mit diesem **Spezialmanöver** versucht sie, dem Wächter die Knarre aus den Griffeln zu winden.

Manöver ist«. Fürs gute Aussehen sorgen auch dynamische Lichteffekte inklusive Reflexionen und Schatten.

Auch wenn der »Heldin von hinten«-Look zu solchen Trugschlüssen einlädt, **Oni** hat wenig mit **Tomb Raider** gemeinsam. Der Speiseplan verordnet eine üppige Nahkampf-Beilage bei gleichzeitiger Puzzlediät. Wenn mal etwas aufgesammelt wird, dann sind es meist handfeste Dinge wie Munition oder Lebensenergie-Spender. Einzig die Story sorgt dafür, daß kein Spieler unter Abenteuer-Mangelscheinungen leidet. Die zahlreichen Zwischensequenzen werden mit der Grafike-Engine des Spiels inszeniert.

## Aufwendige Level-Architektur

**Oni** könnte etwas gelingen, woran immer noch verblüffend viele Actiontitel scheitern: eine lebendige, glaubwürdige Spielwelt. Die Mehrzahl der Levels ist in Gebäuden angesiedelt. Um ebenso echte wie abwechslungsreiche Schauplätze zu erhalten, erledigen zwei Architekten den Level-Rohbau mit der Profi-Soft-

ware **AutoCAD**. Individualität statt endlos kopierter Standardräume wird angestrebt. Nicht minder wichtig ist den Designern das Verhalten der anderen Figuren in der Spielwelt. In einigen Teameinsätzen kämpft sich Konoko durch regelrechte Massenprügeleien. Statt starr einem vorgegebenen Verhaltensmuster zu folgen, reagieren die Gegner auf den Kampfverlauf. Neben martialischen Freunden und Feinden bevölkern Zivilisten mit individuellen Verhaltensmustern die Spielwelt: Auch die Stirnglatze im Laborkittel könnte heimlich ein paar Kung-Fu-Stunden genommen haben...

Neben der Solo-Story soll der Multiplayer-Modus zur erfrischenden Action-Alternative reifen. In herkömmlichen 3D-Shootern entscheidet vor

allem das Waffenglück über den Sieger, wenn sich die Spieler durch eine Deathmatch-Arena hetzen. Mit den fürs PC-Actiongenre ungewöhnli-



Im Spielverlauf wechselt die Oni-Heldin nicht nur die Seiten, sondern auch die **Garderobe**.

chen Nahkampf-Finessen könnte **Oni** die Kaliber-Fixierung aufweichen – das neue Motto lautet »unbewaffnet und gefährlich«.

**HL**

## Oni

**Genre:** Actionspiel  
**Termin:** 4. Quartal 2000

**Hersteller:** Bungie  
**Ersteindruck:** Gut

**Heinrich Lenhardt:** »Prügelspiele konnten sich auf dem PC nie richtig durchsetzen. Doch Onis Mix aus Anime-Styling, geschmeidigem Nahkampf und Extrawaffen-Geballer könnte genau den – autsch! – Nerv der nach Abwechslung dürstenden Actionfans treffen.«