

Wenn man an "Bungie" denkt, dann sind die crazy kids von heute gedanklich vermutlich sofort bei "Destiny". Minimal ältere Semester werden sich auch noch daran erinnern, dass die Damen und Herren Bungies ursprünglich mal mit einem eher obskuren Spiel namens "Halo" zu tun hatten. Und "Halo 2". Und "Halo 3". Und noch diversen anderen Kram mit "Halo" im Namen. Reist man noch weiter in der Firmenhistorie zurück, stößt man irgendwann auf Shooter wie die "Marathon"-Trilogie oder die beiden Taktik-Spiele der "Myth"-Reihe. Dazwischen aber hatte die Firma mal Bock auf ein wirklich abgefahrenes Spiel - und das Resultat dieses Appetits war "Oni". Ein Spiel, das auf Umwegen auch ein halbwegs wichtiger Teil meiner persönlichen Vergangenheit wurde.

Das Erscheinen von "Tomb Raider" Ende 1996 bewirkte gigantische Veränderungen in der Videospielebranche. Nicht nur wurden mit einem Mal dreieckige Titten gesellschaftlich akzeptabel gemacht, auch erfuhr die Welt endlich, dass Action und Abenteuer auch aus der Schulterperspektive sehr gut machbar war, und nicht ausschließlich über Kimme und Korn betrachtet werden musste. Ein End-20er namens Brent Pease sah eines Abends im Jahr 1997 den Anime-Klassiker "Ghost in the Shell", und dachte sich im Großen und Ganzen: "Mensch, wäre es nicht super, wenn man das selbst spielen könnte?" Er arbeitete die Idee zusammen mit seinem Freund Michael Evans aus, und fragte seine damalige Partnerin, eine Japanologie-Studentin, was das japanische Wort für "Geist" bzw. "Dämon" sei - was die Geburtsstunde des Projektes "Oni" war. Dieses Konzept trug er dann an Alex Seropian und Jason Jones heran, die beiden Gründer von Bungie Software, die er bereits seit einer Weile durch seine Arbeit bei Apple kannte - Bungie entwickelten ihre Spiele damals ja noch exklusiv für den Mac. Man kannte sich, man mochte sich, man fand die Idee cool - und schon durfte das Spiel existieren.



Vorher wurde allerdings noch "Bungie West" gegründet, die im kalifornischen San Jose ansässige Tochterfirma des ursprünglich in Chicago sitzenden Hauptunternehmens, in der gerade mal ein Dutzend überwiegend sehr junger Entwickler an "Oni" kurbelten. Das Spiel befand sich auch schon auf einem echt guten Weg: Zur E3 1998 wurde der erste Trailer veröffentlicht, in dem das Spiel noch sehr düster gehalten war - aber man erkannte schon deutlich, wo die Reise hingehen sollte. Ein Jahr darauf folgte der offizielle Trailer Numero Zwaa, der schon sehr stark nach dem finalen Spiel aussah - wenn man mal davon absieht, dass da erstaunlich viel Wert auf schier pausenloses Geballere gelegt wird - unter anderem gegen einen riesigen Mech-Gegner, den "Iron Demon", der im finalen Spiel leider keinen Auftritt mehr bekommen sollte. Aber dazu gleich noch mehr.

Jedenfalls war dieser Film und das Versprechen, das "Oni" dazu ablieferte, so gut, dass das Spiel den offiziellen ["Game Critics Award"](#) der Messe im Bereich "Best Action/Adventure" einsackte. Was normalerweise Spielen vorbehalten ist, die auch im selben Jahr noch erscheinen werden. Und eigentlich schien "Oni" auf genau diesem Weg gewesen zu sein - gerade im Jahr 1999 gab es vom Spiel [Tonnen an Previews](#), die alle dieselben Lieder sangen: Lalala, alles geil, kommt zum Weihnachtsgeschäft 1999, freut euch drauf, schubidu! Etwas, das auch in den vielen Printanzeigen bestätigt wurde, die zur selben Zeit in den Magazinen geschaltet wurden.

Nun.

In genau dieser Zeit, nämlich ab der Mitte des Jahres 1999, schlidderte das Team durch sehr schwierige Gewässer: Hauptdesigner und Chefprogrammierer Brent Pease verließ die Firma, genauso wie die leitende KI-Programmiererin - beides kritische Stellen, die



erstmal kompetent neu besetzt werden mussten. Gleichzeitig konzentrierte sich die Hauptfirma auf ein enorm wichtiges Projekt mit dem ursprünglichen Codenamen "Monkey Nuts", gnihihihi, der dann in "Blam!" geändert wurde, bevor das Projekt einen offiziellen Titel bekam: "Halo". Beides, also die aufwändige Entwicklung von "Monkey Nuts", hehehe, sowie die Verzögerung von "Oni", kosteten Bungie sehr viel Geld - was dafür sorgte, dass die Firma an allen Ecken und Enden ebendieses sparen musste, und letzten Endes die Folge hatte, dass Bungie im Juni

2000 von Microsoft gekauft wurde. Was natürlich unter den Fans eine alles andere als gute Nachricht war - Bungie war durch und durch eine Apple-Firma, die nun vom großen Erzfeind geschluckt wurde.

Für Microsoft hingegen war das eine der besten Investitionen der Firmengeschichte - denn "Halo" sollte zu der Killer-App für die im November 2001 gestartete erste Xbox werden, sich quantilliardenfach verkaufen und eine gigantische Franchise kickstarten. "Oni" hingegen - tja, das arme Teil musste nach der Akquise so schnell und günstig wie möglich auf den Markt gedrückt werden, damit das Team von Bungie West in die neue Firmenzentrale in Seattle umverlagert werden konnte. Was laut den Aussagen von mehreren Beteiligten zu einigen Monaten des übelsten Crunches geführt hat. Und trotzdem nicht pünktlich zum Weihnachtsgeschäft des Jahres 2000 fertig wurde. Wenn auch nur knapp - denn im Januar 2001 war es dann doch endlich mal erhältlich.

Aber worum geht's denn überhaupt in "Oni"? Nun, in erster Linie um eine junge Dame namens "Konoko" - bzw. Mai Hasegawa, die aber von allen nur "Konoko" genannt wird. Was im Japanischen etwas salopp übersetzt übrigens "die da" bedeutet. Konoko hat nicht nur lila Anime-Haare, sondern ist auch eine toughe Spezialagentin der TCTF, der "Technological Crimes Task Force", die im Jahr 2032 einer gigantische Verschwörung durch ein ominöses "Syndikat" blablabla. Natürlich hat Konoko eine nebelumwaberte Vergangenheit, natürlich hat sie einen undurchsichtigen Vorgesetzten, und natürlich hat sie eine Roboter-Freundin - ja, ganz ehrlich, so richtig relevant ist die Handlung hier wirklich nicht.

Viel wichtiger ist da schon das Spielprinzip, das "Oni" noch bis heute zu etwas Besonderem macht. Denn hier wird eine wilde Mischung aus Kampfspiel, Shooter und Plattformer zusammengewürfelt, mit überraschend starkem Fokus auf den Nahkampf: Konoko kann ihre Gegner schlagen, treten und durch die Gegend werfen, heftige Kombos austeilen und im Laufe der Zeit immer wirkungsvollere Spezialattacken freischalten und ausführen. Alternativ darf sie auch zu den Waffen greifen, von denen



es im ganzen Spiel insgesamt zehn gibt - erstmal Standardkram wie Maschinenpistole oder Plasmagewehr, später dann auch eher abgefahreneres Zeug wie die Scharfschützen-Quecksilberkanone "Mercury Bow", die energiebratzelige "Van de Graaff"-Pistole - oder die "Screaming Cannon", mit der man eine Art finstere Kreatur verschießt, die Gegnern die Lebensenergie absaugt.

Ehrlicherweise muss ich aber sagen, dass ich die Waffen nur im Notfall benutzt habe. Zum einen, weil der Nahkampf mit Konoko verdammt cool und wuchtig inszeniert ist, und verdammt viel Spaß macht. Und zum anderen, weil es echt nicht besonders viel Munition für die cooleren Knarren gibt. Zwar kann man mit der einen Wumme, die man immer mit sich herumtragen darf, im Zweifelsfall auch einfach zuschlagen - aber das bietet keinerlei Vorteil gegenüber dem regulären Faustkampf, und sieht vor allem deutlich weniger lässig aus. In jedem Fall hält sich die grafische Gewalt in sehr überschaubaren Grenzen - keine auseinanderbröckelnden Gegner, und auch kein Blut weit und breit.

Dafür aber eine Steuerung, die damals schon eher unnötig fummelig war, und heute, in verwöhnten Zeiten, wohl noch am ehesten mit "anstrengend" umschrieben ist: Man nutzt WASD zur Steuerung von Konoko + zwei Maustasten zum Angriff + diverse Tastaturkommandos zur Ausführung von Sonderaktionen. Kein Wunder also, dass es ein ziemlich umfangreiches Tutorial gibt, das einem über einen langen Trainingsparcours verteilt all die Möglichkeiten einzubrennen versucht. Was übrigens laut den Entwicklern zu den allerletzten Dingen gehörte, die im Spiel landeten, bevor es auf den Markt kam - was auch erklärt, wieso sich das Tutorial so excelntabellig anfühlt.

Was man mit all diesen Fähigkeiten macht, dürfte aber klar sein: aufs Maul hauen! Es gibt zehn verschiedene Gegnerarten, die in verschiedenen Heftigkeitsstufen ihren Auftritt haben, farblich unterschiedlich codiert, vom schwachen Grün bis hin zum bulligen Rot. Zwischenzeitlich warten natürlich auch noch extra-fiese Oberstinker auf ihre Bearbeitung. Aber auch ohne die ist der Schwierigkeitsgrad von "Oni" erstaunlich weit nach oben gekurbelt - selbst auf der niedrigsten der wählbaren Stufen. Was an mehreren Dingen liegt: Zum einen teilen selbst Standardgegner ziemlich heftig aus, und man wird sehr oft und sehr leicht getroffen, was erstaunlich viel Schaden macht - während man gleichzeitig nicht irre viele Heilsprays mit sich herumschleppen darf. Und selbst wenn man eine Tonne davon sammelt, wird einem ebendiese zum Beginn eines neuen Levels ebenso regelmäßig wie rotzfrech wieder weggenommen. Zum anderen, und deutlich schlimmeren aber gibt es innerhalb der zum Teil verdammt langen Levels keine Möglichkeit, den Spielstand zu sichern. Es warten zwar eher seltene Checkpunkte,



an denen man wieder beginnt, wenn man zu sehr verbeult wurde - aber die sind echt rar gesät. Und ein richtiges Speichern ist nur zwischen den Levels erlaubt. Was selbst damals schon eine komplett unnötig fiese Gängelei seitens der Entwickler war.

Apropos Levels: Habt ihr auch gelegentlich diese merkwürdigen Träume, in denen ihr durch grau-dunkelblaue Büros und Lagerhallen rennt, die immer gleich aussehen und scheinbar niemals enden?

Die hatten die "Oni"-Entwickler auch - aber statt mal mit einem Therapeuten darüber zu sprechen, haben sie lieber ihr komplettes Leveldesign daran ausgerichtet. Wodurch die Gestaltung der 14 Levels meiner Meinung nach zu den schwächsten Aspekten von "Oni" gehört. Wofür es auch einen sehr klaren Grund gibt: der Aufbau sollte möglichst realistisch sein. Um dieses Ziel zu erreichen, wurden sogar echte Architekten mit dem Großteil des Weltendesigns beauftragt, zwei junge Männer namens [Dave Dunn und Sean Turbitt](#). Das Problem ist halt nur: Realistisch ist nicht gleichbedeutend mit unterhaltsam - wie einem jeder bestätigen wird, der schon mal versucht hat, den Jaucheschipper-Simulator durchzuspielen. Das Resultat ist eine Sammlung echt glaubwürdig aufgebauter Lager und Büros und Fabriken, die nur leider viel zu groß und weitläufig sind, um interessant zu sein, und größtenteils auch noch geometrisch exakt aufgebaut - weil ja allgemein bekannt ist, dass jeder rechte Winkel direkt aufs Spielspaßkonto einzahlt.

Und ganz allgemein gesprochen ist "Oni" wirklich kein hübsches Spiel. Die Animationen der Figuren sind super, ja - ganz besonders die weichen Kampfbewegungen von Konoko sehen auch heute noch echt ordentlich aus. Und der bereits im Intro mit Anlauf in die Fresse gedrückte Anime-Zeichenstil wird auch im Spiel an sich volle Kanne durchgezogen - sofern man also mit diesem Grafikstil etwas anfangen kann, dann wird man mit dem Figurendesign und allerspätestens den Cutscenes durchaus seine Freude haben. In denen die ziemlich grob gehauenen Charaktere allerdings nicht das kleinste bisschen an Mimik zeigen.

Deutlich gelungener sieht's da schon in Sachen Beschallung aus: Zum einen gibt es sehr viel zum Teil echt gute englische Sprachausgabe - auch und gerade innerhalb der Missionen wird viel gequatscht, vor allem zwischen Konoko und ihrer im Dauerkontakt stehenden Roboter-Kumpeline Shinatama. Zum anderen geht der auf richtig dicke, fette, hämmernde Drums und Beats setzende Soundtrack von Martin O'Donnell, Michael Salvatori und Paul Sebastien pausenlos ab! Der zur Veröffentlichung des Spiels auf CD veröffentlicht wurde, die es zumindest in den USA kostenlos zum Spiel dazugab, wenn man es [bei der Unterhaltungselektronik-Kette "Best Buy" gekauft hatte](#). Außerdem veröffentlichte O'Donnell ihn Anfang 2021 auch auf seiner Bandcamp-Seite, wo er erstmals seit dem Originalerscheinen [offiziell erhältlich war](#) - allerdings nur für etwa ein halbes Jahr, denn im Juni verschwand er da schon wieder, zusammen mit anderen von ihm für Bungie komponierten Soundtracks wie "Myth 1&2". Da gab's wohl im Hintergrund diverses Rind.

Aber zurück zum eigentlichen Spiel: Wie man vermutlich raushören konnte, war das ein "mixed bag", wie man so schön sagt. Was sich auch in den damaligen Tests niedergeschlagen hat, die oftmals nicht so richtig wussten, was sie mit



dieser merkwürdigen Mischung anfangen sollten, was dann in den traditionellen Unsicherheits-70ern resultierte: 72 davon gab's zum Beispiel [von Christian Schmidt für den Gamestar 3/2001](#), der das begrenzte Speichersystem hasste und "Oni" ein "Hartes und fieses, aber originelles Actionspiel" nannte. 73% bei der PC Action, [77% bei 4Players](#), ebenso viele [in der PC Games, 7/10 bei Eurogamer](#) - und eine glatte 70 [in der britischen PC Zone](#). Der Kenner des damaligen Spieleblätterwaldes dürfte nun entsetzt aufschreien: "Na, Moment mal bitte - was ist denn mit dem PC Joker? Der hatte doch mit Sicherheit auch was zu dem Spiel zu sagen!" Nun, ja, aufmerksamer Zuhörer, das hatte er in der Tat - allerdings unter Ausschluss der Öffentlichkeit. Das sollte ich vermutlich erklären.

Ich hatte meinen Erstkontakt mit "Oni" [bereits Ende des Jahres 1999](#), im Rahmen einer allgemeinen Bungie-Veranstaltung vom damals noch aktuellen Publisher Take 2. Bei der mir ganz nebenbei auch eine noch frühe Version [von "Halo" gezeigt wurde](#), das damals auch noch über Take 2 erscheinen sollte - und zwar schon im Herbst 2000. Kam ja dann doch ein bisschen anders. Jedenfalls war das eine echt abgefahrene Veranstaltung, bei der die anwesenden Redakteure unter anderem eine Stunde Kendo-Unterricht erhielten, unter Führung [des renommierten Kampfsportlehrers Thomas Preston](#). Das war zwar an sich irgendwie komisch, schließlich haben Kendo und "Oni" fast so viel gemeinsam wie Godzilla mit Bingoballet - aber danach gab's immerhin noch sehr leckeres Essen in meiner Erinnerung nach echt guten [Restaurant "Daitokai"](#), wo ich das erste Mal Kontakt mit "Teppanyaki" hatte, also [japanischer Live-Küche](#).

Das war echt cool, so mit riesiger Kochplatte vor der Nase, auf der ein dedizierter Koch direkt vor einem Fisch und Gemüse und Softeis und was weiß ich sonst noch brutzelte. Jedenfalls entsprang dieser Präsentation dann in der Joker-Ausgabe 4/2000 die Vorschau zu "Halo" - aber keine zu "Oni". Was ich mir im Nachhinein nur damit erklären kann, ansatzweise zumindest, dass "Oni" immer wieder verschoben wurde. Was zwar beim Joker eigentlich nie ein wirklicher Anlass war, nicht später noch eine weitere Preview nachzuschieben - aber nun, mit 20+ Jahren Abstand kann ich da nur noch



spekulieren. Jedenfalls lag dieser Bericht mehr als ein ganzes Jahr lang auf Eis, und sollte dann kurz vor der endlich mal in Sack und Tüten scheinenden Veröffentlichung des Spiels auch erscheinen - nur leider war das die schicksalträchtige Ausgabe 2/2001, [die ja bekanntermaßen niemals offizielles Tageslicht sehen sollte.](#)

Ja. Scheiße! Da kann ich endlich mal die Vorschau raushauen - und dann kommt mir die doofe Joker-Pleite dazwischen! MAAAAAANN! Naja, bloß gut, dass ich

jeden digitalen Quatsch aufhebe - denn dadurch könnt ihr wenigstens nachlesen, was ich damals von dem Spiel gehalten habe: Habe nämlich meinen Originaltext von damals noch gefunden, [der diesem "Director's Cut" als PDF beiliegt.](#) Weltpremiere! Immerhin.

Jedenfalls war das Spiel dann im Frühjahr 2001 draußen - und interessierte keinen so richtig. Die Wertungen waren okay-ish, das Cover war nett, aber das ungewöhnliche Spielprinzip und gewöhnungsbedürftige Design forderten ihren Tribut - was im Klartext bedeutet, dass das Spiel weltweit nicht mal 60.000 Exemplare verkaufen konnte. Dazu kam noch, dass ursprünglich versprochene oder sogar schon gezeigte Features gestrichen werden mussten, wie der bereits eingangs genannte "Iron Demon" - allen voran aber der Multiplayermodus. Der zwar grundsätzlich bereits existierte und auch funktionierte, und den man in einer einfachen Variante auf der Macworld 2000 sogar schon spielen konnte. Aber der gleichzeitig noch sehr viel Feintuning erfordert hätte, gerade für das Spiel übers Internet - Zeit, die die Entwickler schlicht nicht hatten.

Dafür gab es aber immerhin [eine vierteilige Comicserie](#), die 2001 über Dark Horse Comics erschien, und ein bisschen Neben- und erweiterte Hintergrundgeschichte erzählte. Sowie natürlich ein paar Umsetzungen: Zum einen auf dem Mac, logisch, das gehörte ja bei Bungie dazu - und kurz nach dem PC-Original erschien "Oni" auch auf der damals noch sehr neuen PlayStation 2, umgesetzt von [Rockstar Toronto](#). Eine Fassung, die deutlich schlechter ankam als das PC-Original, vor allem wegen der fummeligen und trägen Steuerung sowie der sehr ruckeligen Grafik - repräsentativ für diese Aussage stehen die [66% im Test der Maniac 4/2001.](#)

Was es komischerweise aber NICHT gab, war eine Umsetzung für die kurz darauf veröffentlichte erste Xbox, obwohl Bungie zu diesem Zeitpunkt ja bereits voll zu Microsoft gehörte. Aber gut, da war man wohl mit "Monkey Nuts" voll ausgelastet. Es gab sogar [eine Art Umsetzung](#) für damals moderne, WAP-fähige Handys - was man sich aber [nicht als Port vorstellen darf](#). "modern" bedeutete damals nämlich noch "schwarz-weiße Riesenpixel auf Game-Boy-Niveau". Echte Smartphones waren seinerzeit noch ein paar Jahre entfernt.

Trotz aller Probleme war [ein offizieller Nachfolger](#) in Arbeit, dessen Entwicklung unter dem fröhlichen Arbeitstitel "[Oni 2: Death and Taxes](#)" angeblich sogar schon 2001 begann - und zwar bei den Angel Studios, aus denen später Rockstar San Diego werden sollte, den Erschaffern von "[Red Dead Revolver](#)", also dem Vorgängerspiel von "[Red Dead Redemption](#)". Später hieß das Projekt dann halb-offiziell "[Oni 2: Rebirth](#)", wurde aber trotzdem nach nur wenigen Monaten der Prototypisierung auch schon wieder eingestampft - und erst 2016 wurden ein paar wenige Spielszenen [in einem Youtube-Video](#) veröffentlicht.



Aber die wichtigste Frage ist jetzt natürlich: Kann und würde ich empfehlen, "Oni" heute nochmal zu spielen? Und ganz ehrlich: Puhhhhh, ich weiß nicht. Ich weiß, ich habe es damals wirklich gemocht, hab's zur Veröffentlichung sogar in seiner Komplettheit durchgezogen. Und es ist auch heute noch sehr leicht, das Original zu spielen, wenn man es denn noch besitzt - es gibt zwar bislang keine offizielle Wiederveröffentlichung auf GOG oder Steam, aber sehr aktive Fans pflegen bereits seit 2008 die "[Anniversary Edition](#)", die "Oni" nicht nur auf modernen Systemen lauffähig macht, sondern auch etliche Mods unterstützt. Ich habe mich damit für diesen "[Director's Cut](#)" auch wieder ein paar Stunden lang rangesetzt. Und ich muss wirklich sagen: nee. Mittlerweile ist "Oni" wirklich mehr Arbeit als Vergnügen. Ich meine, es war schon hässlich, als es rauskam - aber mittlerweile kratzt das wirklich an der Unerträglichkeits-Grenze. Das Kampfsystem macht wirklich noch Spaß, dafür ist aber das Handling der Waffen durch die Bank nervend und spaßbefreit, und das vollkommen verhunzte Speichersystem ist heute schlicht niemandem mehr zumutbar. Oder zumindest mir nicht. Ich für meinen Teil habe nämlich keine Freude mehr daran, komplette halbe Stunden wiederholen zu müssen, weil ein Spiel der Meinung ist, dass es besser wüsste als ich, wann Speichern eine prima Idee wäre. Sorry. Nee. Geht gar nicht.



Was echt schade ist, weil "Oni" inhaltlich noch bis heute echt interessant ist - wenn man mal von den endlos vielen Terminals absieht, die man ständig bedienen muss, um irgendwelche Türen zu öffnen. Nein, ich meine die großen, offenen Levels mit den vielen freien Kämpfen drin. Im Grunde war "Oni" eine Art "Black Widow: Das Spiel", es nahm auch vieles vorweg, was dann ab 2009 in "[Batman: Arkham Asylum](#)" so richtig populär wurde. Kennt einer noch das 1999er Actionspiel "[Urban Chaos](#)" von Mucky Foot Productions? Das war im Ansatz ganz ähnlich. Ja, um die Jahrtausendwende herum

hatten solche Spiele noch eine Chance. Heute hingegen... hmmm... ich kann mir irgendwie nicht vorstellen, dass heute ein Publisher risikofreudig genug wäre, ein abgefahrenes Konzept wie das von "Oni" Realität werden zu lassen. Schon irgendwie schade - aber naja: Alle merkwürdigen Ideen haben ihre Zeit. Und dann nicht mehr.

Bis bald mal wieder!

Weitere Links:

- große Fan-Übersicht: <https://wiki.oni2.net/Oni>
- "Oni"-Fanzentrale: <http://oni.bungie.org/>
- "Oni Anniversary Edition": <https://www.moddb.com/mods/anniversary-edition>
- Erster Trailer (1998): <https://www.youtube.com/watch?v=Ixj8vp3vTW0>
- Zweiter Trailer (1999): <https://www.youtube.com/watch?v=YLZ2hJZvrmo>