

Oni

Eine dunkle Vergangenheit, eine coole Polizistin, viele Prügeleien und ein cooler Zeichenstil - ein Anime zum Mitspielen!

Im Jahre 2032 ist die Welt (natürlich) nicht in Ordnung: Gewaltige Konzerne haben die Macht, die Menschheit ist von der Technologie abhängig geworden - auch und gerade die Verbrecher. Deswegen wurde die TCTF gegründet: die Technology Crimes Task Force. Wir spielen die junge Agentin Konoko, die zur Elite der TCTF zählt. Unser Hauptjob ist es, das so genannte "Syndikat" zu zersprengen, einen übermächtigen Konzern, der aus der Dunkelheit die Fäden zieht. Und dann ist da noch dieses Unwissen über die eigene Vergangenheit - dieser Dämon (jap. = Oni) begleitet uns ebenfalls durch das Spiel.

((freigestellter Satz))

Anime meets Lara

Das gesamte Spiel präsentiert sich im aus Filmen wie "Akira" oder "Ghost in a shell" wohlbekannten asiatischen Anime-Stil, was im Klartext verrückte Frisuren, Kulleraugen und ein unterkühltes, sehr stilvolles High-Tech-Ambiente bedeutet. Ob Fabrik, Lagerhalle oder Stadt, die Grafik wirkt nicht spektakulär, aber stets cool - was vermutlich an den sauberen Texturen, den reichlichen Polygonen der Figuren oder den exzellenten Animationen liegt.

Die größte Besonderheit des Games ist die Mischung aus Shooter und Prügelspiel. Aus der "Tomb Raider"-Perspektive können wir nämlich nicht nur mit diversen Projektil- und Energiewaffen auf unsere Gegner einfeuern, sondern sie auch mit mannigfaltigen Moves außer Gefecht setzen: normale Schläge und Tritte sind schnell erlernt, Würfe, Slides, Blocks und fette Combos brauchen etwas länger. Witzigerweise erlernt man im Verlaufe des Spiels immer neue Manöver, so dass im Laufe des Spiels immer komplexere Manöver möglich sind. Erstaunlich daher, dass für all diese Moves nur zwei Maustasten nötig sind, eine für Schläge, eine für Kicks. All das erinnert ein wenig an "Urban Chaos" (2/00, 75 %), die beiden Games haben aber außer dem Spielprinzip nichts gemeinsam.

Die Gegner in den 14 sehr großen Welten reichen von tumben Schlägern über bewaffnete Wachen bis zu fetten und sehr kreativ designten Endgegnern: Ob gigantischer Roboter oder Halbteufel, keiner von denen wird uns das Leben einfach machen. Gut, dass hier und da Hyposprays oder Schutzschilde herumliegen, auch sollten Wissenschaftler möglichst nicht umgehauen, sondern befreit bzw. konsultiert werden, neben guten Ratschlägen haben sie auch oftmals ein praktisches Goodie für uns. Auch sind wir nicht nur allein unterwegs: ab und an greifen uns ein paar Polizeikumpels tatkräftig unter die Arme. Somit erwartet uns im nächsten Monat mit "Oni" ein Action-Abenteuer ganz besonderer Natur. (pk)

((Bildunterschriften))

Die Endgegner erfordern immer ein zusätzliches Maß an Taktik.

Die vielen Moves gehen dank einer einfachen Maussteuerung flüssig von der Hand

Der Schutzschild ist ein praktisches Extra, er bewahrt uns eine zeitlang unsere wertvolle Lebensenergie

Oni

Hersteller: Bungie/Take 2
Online-Info: oni.bungie.com
erscheint : 1. Quartal 2001