

Okami HD

DAS VERGESSENE MEISTERWERK

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Clover Studio** Termin: **12.12.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Nach zehn Jahren hat's das fantastische Okami auch auf den PC geschafft. Und dabei nichts von seiner Faszination verloren. Von Elena Schulz

Als eine Wölfin beschützen wir gemeinsam mit unserem winzigen Kumpan das alte Japan vor einem achtköpfigen Drachen – im Holzschnittstil. Da geht »Wir besiegen den Bösen und retten die Prinzessin« deutlich leichter von den Lippen. Kein Wunder also, dass heute jeder The Legend of Zelda kennt und das ursprünglich für die PS2 veröffentlichte Okami nur wenigen Liebhabern etwas sagt. Na gut, immerhin hat Zelda die spielerische Mischung aus Kämpfen, Rätseln und Erkunden, die Okami nutzt, überhaupt erst etabliert. Ganz so unfair ist das also nicht.

Okami bringt mit seinem kunstvollen Grafikstil, der in der japanischen Mythologie verankerten Geschichte und den innovativen Pinseltechniken aber viel Neues und Eigenes mit. Deshalb ist es ein Jammer, dass Okami heute so gut wie vergessen ist. Und ein Glück, dass wenigstens Capcom sich da-



Wir können als Wolf nicht selbst sprechen, aber wir können den Menschen zuhören. Oder sie beißen und schubsen, um unser Anliegen deutlich zu machen.

ran erinnert und nun eine Neuauflage veröffentlicht. Und noch viel besser: Okami findet so auch endlich seinen Weg auf den PC. Dafür wird es nach über zehn Jahren höchste Zeit. Im Test der HD-Version zeigt sich nämlich: Jetzt ist Schluss mit Ausreden. Wir klären, warum eigentlich (fast) jeder Okami kennen und spielen sollte.

Von Göttern und Spatzen

Okamis Geschichte klingt alles andere als gewöhnlich: Nach 100 Jahren des Friedens erwacht der finstere Drache Orochi aus seinem Schlaf und verseucht das Land. Um die

Menschen zu schützen, werden wir als Sonnengöttin Amaterasu beschworen, jedoch in Gestalt einer weißen Wölfin. Gemeinsam mit dem winzigen Künstler Issun, der wie ein Floh in unserem Pelz lebt, machen wir uns auf, unsere göttlichen Kräfte zurückzuholen.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Okami ist zwar kein perfektes Spiel, es ist aber sehr nahe dran. Weil es genau weiß, was in seiner Welt funktioniert. Es lässt mich eine Geschichte voller bedeutungsschwangerer Mythologie erleben, ohne sie mir aufzudrängen. Wenn ich will, kann ich auch einfach nur darüber lachen, dass meine pelzige Hauptfigur versucht den kleinen Issun zu fressen, der sich fluchend zur Wehr setzt. Oder ich ignoriere die Geschichte komplett und habe einfach eine gute Zeit mit den spaßigen Pinselmechaniken. Okami verdient für mich immer eine Chance, weil es für jeden Geschmack etwas zu bieten hat. Deshalb freue ich mich umso mehr, dass Capcom immer noch an dieses geheime Meisterwerk glaubt und den Spielern sogar die Möglichkeit gibt, es jetzt noch einmal selbst zu erleben. Und das schon für lächerliche 20 Euro!



Unsere Feinde bekämpfen wir wahlweise mit Spiegel oder Rosenkranz – oder wir verwenden eine unserer ausgefallenen Pinseltechniken gegen sie.



Wir lernen 13 Pinseltechniken. Mithilfe von »Restauration« können wir etwa ein Schwert wiederherstellen, wenn wir es nachmalen.



Heilen wir verfluchte Gebiete, helfen NPCs oder füttern Tiere, erhalten wir Status-Punkte. Die können wir in unsere Fähigkeiten investieren.

Okami holt alles aus der einfachen Prämisse heraus: Wir treffen auf unserem Weg auf haufenweise fantasievolle Figuren. Manche davon sind sogar völlig abstrus wie ein riesiger Spatz, der gleichzeitig ein Mafia-Boss ist. Die Charaktere überzeugen nicht nur äußerlich, sondern auch innerlich. Auch Figuren, die uns nur für wenige Missionen begleiten, machen oft eine Entwicklung durch und wachsen uns ans Herz. Man kann sich lediglich etwas an dem unverständlichen Gemurmel stören, denn eine richtige Synchronisation gibt es nicht. Wer auf Gebrummel keine Lust hat, kann den Dialogsound abschalten und trotzdem den atmosphärischen Soundtrack-Mix aus Fernostklängen und eingängigen Melodien genießen.

Jeder Frame ein Gemälde

Wirklich viel ist dabei nicht neu an der Neuauflage. Es wurde nur an der Auflösung gefeilt. Das macht aber nichts, denn optisch oder spielerisch gibt es bei Okami kaum etwas zu verbessern. Der ungewöhnliche Stil des Titels geht auf japanischen Farbholz-

Das ist neu: 4K-Unterstützung

Das Remaster ist wahlweise im klassischen 4:3- oder im 16:9-Format spielbar. Außerdem kann man sich am PC über 4K-Auflösung freuen. Als kleinen Gag holt das Remaster sonst die Ladebildschirm-Minispiele zurück, die in den Wii- und PS3-Versionen gefehlt haben.

schnitt zurück, genannt Ukiyo-e. Das allein macht Okami zu einem kleinen Kunstwerk: Jeder Baum, jedes Gebäude und jede Figur sieht aus wie mit Tusche gemalt, wir fühlen uns regelmäßig wie in einem Gemälde.

Durch diesen eigenwilligen Grafikstil würde Okami nicht von mehr Details profitieren. In der HD-Fassung kommt die schwarze Tusche gestochen scharf und schön akzentuiert in den bunten Landschaften zur Geltung. Da wir ganz Japan erkunden dürfen, erleben wir von hohen Laubwäldern über malerische Küsten bis hin zu frostigen Gebirgen alles, was das Land zu bieten hat.

Der Pinsel schlägt das Schwert

Auch spielerisch setzt Okami auf Vielfalt. Wir verfügen über zwei unterschiedliche

Waffentypen (Spiegel und Rosenkränze), die starke oder schnelle Angriffe ermöglichen und als Haupt- oder Nebenwaffe unterschiedliche Effekte mitbringen. Aus der Spiegelwaffe wird zum Beispiel ein Schild. Damit stellen wir uns in Echtzeit einer Vielzahl an dämonischen Gegnern mit ihren eigenen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen.

Das eigentliche Highlight? Die Pinseltechniken! Wir lernen im Spielverlauf dreizehn Stück. Manche lassen uns Feinde direkt angreifen, zum Beispiel in Form einer Bombe, die wir direkt auf den Bildschirm malen, indem wir mit gedrückter Steuerungstaste den Zeichenmodus öffnen und dann mithilfe der Maus den Pinsel führen.

Das klingt etwas umständlich, klappt aber ganz gut – unsere Kritzeleien müssen ja kei-



Diese Riesenspinne sieht echt fies aus. Zum Glück gibt es einen Pinseltrick, um sie zu bezwingen.

nen Schönheitspreis gewinnen. Es reicht, wenn wir die gewünschte Form grob treffen. Andere Techniken wiederum lassen uns unsere Umgebung manipulieren. Beispielsweise durch einen Wasserstrahl, den wir auf einen Feuergegner lenken, um ihn so verwundbar zu machen.

Gerade bei Bosskämpfen sorgt ein solcher Trick immer dafür, dass nie Frust aufkommt. Im Gegenteil fühlen wir uns clever, während wir Technik für Technik meistern. Bei den Rätseln genauso: Die funktionieren immer logisch und lassen uns das Gelernte kombinieren. Wir müssen zum Beispiel einer Frau helfen, die ihre Wäsche trocknen will. Dazu zeichnen wir erst eine Wäscheleine und lassen dann die Sonne scheinen.

Durch die immer neuen Techniken bleibt das schön abwechslungsreich. Gerade die Dungeons bieten haufenweise verschiedene Gegner, Rätsel, Geschicklichkeitspassagen und zum Schluss einen mächtigen Boss, wie man es aus den älteren Zelda-Spielen kennt. Aber die normalen Missionen lassen sich auch nicht lumpen: Einmal müssen wir zum Beispiel acht Hundekrieger finden, die in ganz Japan versteckt sind. Mal beweisen wir uns dem pelzigen Verbündeten gegenüber erst im Kampf, ein anderes Mal befreien wir ihn aus dem Maul eines Fisches – inklusive spaßigem Angel-Minispiel.

Gute Götter haben's leichter

Abseits der Missionen liefern die insgesamt sieben offenen Regionen mit zahlreichen Teilgebieten aber auch genug Beschäftigungsmöglichkeiten. Wir suchen zunächst immer nach Wächtersprösslingen und lassen sie erblühen. Nur so können wir verfluchte Zonen heilen und uns so überhaupt erst in den Gebieten bewegen, ohne dabei ständig Schaden zu nehmen.

Zudem winken Kleeblätter oder Schätze, die sich oft hinter Pinselrätseln verstecken. Oder wir füttern niedliche Tiere. Das stellt gleichzeitig unseren Status als Gott wieder her: Wenn wir im Spiel Gutes tun, erhalten wir Punkte. Mit denen steigern wir dann unsere Gesundheit oder die Menge an Tinte,



In den zahlreichen Dungeons erwarten uns oft clevere Rätsel: Hier müssen wir eine Pilztreppe erst mithilfe von Sonnenlicht sprießen lassen.

die wir tragen können. Dass wir dadurch an Stärke gewinnen, macht die Sammelaufgaben umso motivierender.

Kleine Port-Krankheiten

Frei speichern können wir zwar nicht, die Speicherpunkte im Spiel sind aber fair gesetzt. Wir steuern unsere vierbeinige Heldin aus der Schulterperspektive. Das gestaltet sich durch den Mix aus automatischer und freier Kameraperspektive hin und wieder etwas fummelig. Verliert man den Überblick, kann man den Blickwinkel aber selbst in die Default-Position zurücksetzen.

Sonst spielt sich der Port mit Maus und Tastatur flüssig. Allerdings sind manche Tasten etwas komisch besetzt. Beim Spielen wollten wir den Pinselmodus beispielsweise intuitiv lieber mit der rechten Maustaste aktivieren. Im Menü kann man die Tastatur aber frei neu belegen.

Abgesehen davon wird es mit den Einstellungsmöglichkeiten eher dünn, bei den Grafikoptionen können wir gerade einmal zwischen niedrig, mittel und hoch wählen. Nicht weiter tragisch, das Spiel will nicht mit knackscharfen Texturen beeindruckend, der Zeichenstil sieht auf jeder Stufe zum Anbei-

ßen aus. Einziges wirkliches Manko: In den Menüs können wir die einzelnen Punkte nicht mit der Maus auswählen, sondern müssen mit der Tastatur durchschalten.

Von klitzekleinen Portschwächen abgesehen beweist Okami aber, dass seine Formel auf jeder Plattform funktioniert: Egal ob PS2, Wii, PS3, PS4, Xbox One oder PC. Okami kehrt aus einem simplen Grund immer wieder zu uns zurück: Es ist es einfach wert, gespielt zu werden. ★



Das ungleiche Heldenpaar Amaterasu und Issun sorgt für eine Menge amüsanten Momente. Hier wird eine waschechte Sonnengöttin von einem Maler gekraut.

OKAMI HD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2500 / AMD FX-8150	Core i7-3770 / AMD Ryzen R5 1400
Geforce GTX 470 / Radeon R7 260X	Geforce GTX 950 / Radeon R9 270X
2 GB RAM, 35 GB Festplatte	8 GB RAM, 35 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- einzigartiger Holzschnittstil
- fantasievolles Figurendesign
- abwechslungsreiche Umgebungen
- detailverliebte Animationen
- Brabbeln statt echter Sprecher

SPIELDESIGN

- fordernde Kämpfe
- clevere Pinselmechanik
- intuitive Rätsel
- vielseitige Dungeons
- abwechslungsreiche Missionen

BALANCE

- verschiedene Waffen und Angriffe
- motivierendes Upgrade-System
- faire Speicherpunkte
- guter Mix aus Erkunden, Kämpfen und Rätseln
- Kamera manchmal fummelig

ATMOSPHERE / STORY

- mitreißende Geschichte
- interessante Charaktere, die sich entwickeln
- stimmungsvolle japanische Mythologie
- charmante Situationskomik
- viele denkwürdige Augenblicke

UMFANG

- umfangreiche Dungeons
- sieben offene, weitläufige Gebiete
- zahlreiche Haupt- und Nebenmissionen
- verfluchte Zonen heilen
- Schätze suchen und Tiere füttern

FAZIT

Okami verbindet typisches Zelda-Gameplay mit einem außergewöhnlichen Artstyle und einer Welt voller interessanter Mythologie.

