



Shenmue setzte damals neue Maßstäbe für Gesichtsanimationen, die sich auch heute noch sehen lassen können.

Shenmue 2 simuliert mit schwarzen Balken ein Kinoformat, das im Remake den gegenteiligen Effekt hat.



## Shenmue 1 & 2

# AUS DER ZEIT GEFALLEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Sega** Entwickler: **D3T** Termin: **21.08.2018** Sprache: **Englisch, Japanisch, deutsche Untertitel**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Shenmue 1 und 2 gelten zu Recht als Meilensteine der Spielegeschichte. Das Remaster, das auch für den PC erschienen ist, muss sich nun aber der schwierigen Frage stellen, ob die Spiele auch heute noch funktionieren.** Von Daniel Ziegeler

Jahrelang kämpften Fans mit der Kampagne #SaveShenmue für die Erhaltung eines Spiels, das einen besonderen Platz in der Geschichte der digitalen Unterhaltung einnimmt. Zu seiner Zeit war Shenmue mit einem Budget von über 50 Millionen US-Dollar die bis dato teuerste Videospielproduktion. Seine Einflüsse lassen sich noch heute in zahllosen Titeln wiederfinden. Nun erfüllt Sega endlich den Wunsch der Fans und bringt die ersten beiden Kapitel des (noch) unvollendeten Epos von Yu Suzuki fast 20 Jahre später auf moderne Plattformen.

### Vom Waisenkind zum Weltreisenden

Die Geschichte von Shenmue beginnt im Winter 1986. Teenager Ryo Hazuki erlebt die Ermordung seines Vaters durch den mysteriösen Lan Di mit und sinnt auf Rache. Nur muss er dafür erst einmal herausfinden, wohin der Schurke verschwunden ist. Vom Vorort der japanischen Hafenstadt Yokosuka aus beginnt Ryo mit der Detektivarbeit und stößt auf eine mystische Verschwörung.

Die ersten beiden Teile von Shenmue umfassen die ersten fünf einer auf elf Kapitel ausgelegten Story. Entsprechend gemächlich entfaltet sich die Handlung – und gipfelt in einem äußerst unbefriedigenden Cliffhanger, der seinen Teil zum legendären Status der Serie beigetragen haben dürfte. Zum Vergleich: Shenmue 2 endet ungefähr an der Stelle, als Luke Skywalker den Todesstern entdeckt. Weiter geht die Geschichte dann 2019 im verspäteten Nachfolger Shenmue 3.

### Der erste Walking-Simulator

Shenmue gilt als Vorreiter des Open-World-Genres. Wer es heute zum ersten Mal spielt,

muss seine Erwartungen allerdings anpassen. Yokosuka besteht aus einer Handvoll Straßen. Das Hongkong des zweiten Teils ist schon deutlich größer, aber noch immer weit vom Umfang einer Stadt aus modernen Open-World-Spielen entfernt.

Auch heute noch beeindruckend ist die Liebe zum Detail, mit dem die kleine Welt zum Leben erweckt wird. Yokosuka und Hongkong bestehen zwar jeweils nur aus wenigen Straßen, wirken aber dennoch lebendig. Geschäfte öffnen und schließen, Angestellte pendeln zur Arbeit und genießen den Feierabend in der Bar, Kinder spielen auf der Straße, bis sie ins Bett müssen. Gerade die belebten Straßen der städtischen Umgebungen erzeugen nach wie vor eine dichte Atmosphäre, wie es selbst grafisch zeitgemäßere Titel nicht immer schaffen.

Eine Atmosphäre, der klassisches Gameplay größtenteils untergeordnet ist. Auf der Suche nach Lan Di folgt man einer Brotkrumenspur von einem Hinweis zum Nächsten. Ryo muss jeden Tag mit Nebenjobs (etwa Gabelstaplerfahren am Hafen) Geld verdienen, um sich im ersten Teil ein Schiffsticket nach Hongkong leisten zu können – allerdings gibt es zahlreiche Verlockungen, die euch die Kohlen anderweitig raushauen lassen: etwa Gashapon-Automaten mit Sammelfiguren bekannter Sega-Charaktere oder Spielhallen, in denen ihr Space Harrier und Outrun zocken könnt. Von Virtua Fighter inspirierte Prügelspielpassagen, Minispiele und Quick-Time-Events (ein Begriff, den Shenmue prägte) sind eher nebensächlich. Im Mittelpunkt steht das Erkunden der Umgebung. Shenmue hat mit seiner gemächlichen Art noch ein weiteres Genre vorweggenommen. Hätte es den Begriff damals schon



Deaktiviert man das HD-Rendering, wird das Alter von Shenmue deutlich sichtbar.



In der Arcade-Halle lässt sich mit allerlei Minispielen die Zeit totschlagen.



Geld muss mit harter Hafenarbeit verdient werden. Hier schleppt Ryo mit einem Kollegen Kisten.



**Daniel Ziegner**  
@sofakissen

Alle paar Jahre staube ich die Dreamcast ab und verschwinde für ein paar Tage in eine andere Welt. Ich zocke beim Glücksspiel, bessere mein Taschengeld mit der Arbeit im Hafen auf und kümmerge mich um das verwaiste Kätzchen an der Straßenecke. Dieses Jahr ist mir das wieder passiert, nur ohne Dreamcast. Kaum ein Spiel prägte meinen Blick auf Videospiele so sehr wie Shenmue. Es nahm viele Ideen vorweg, die ich erst ein Jahrzehnt später zu schätzen lernte. Shenmue ist ein Spiel voller Widersprüche, irgendwo zwischen epischer Storyline und banal wirkender Alltagssimulation. Ein Spiel, das seiner Zeit voraus war, aber inzwischen natürlich von seinen eigenen Erben überholt wurde. Gerade deshalb ist es auch heute noch so faszinierend und einzigartig. Wer mit den gleichen Erwartungen wie an ein zeitgenössisches Open-World-Game herangeht, wird vermutlich enttäuscht. Aber wer genau hinschaut, kann vielleicht den ein oder anderen kreativen Funken aus seinem eigenen Lieblingsspiel entdecken. Darum ist es großartig, dass Shenmue endlich nicht mehr nur ein Kultspiel aus den Erzählungen von Leuten mit einer Dreamcast auf dem Dachboden ist. Shenmue ist jetzt ein Stück lebendige Geschichte. Denn Spiele sind am besten, wenn man sie selbst spielen kann.

gegeben, wäre es vermutlich als Walking-Simulator verschrien.

### Alte Grafik und neue Fehler

Technisch bleibt das Original größtenteils unangetastet. Kantenglättung und Breitbildformat sind willkommene Verbesserungen, fallen aber erst dann wirklich auf, wenn man sie im Menü ausschaltet. Durch ihren naturalistischen Stil macht sich die Grafik in HD überraschend gut, von matschigen Texturen einmal abgesehen.

Ansonsten präsentiert sich Shenmue mit dem ganzen Charme eines 3D-Spiels um die Jahrtausendwende. Die Kamera scheint die

Bewegungsfreiheit in den Zwischensequenzen so sehr zu genießen, dass sie selbst in der einfachsten Schuss-Gegenschuss-Einstellung nie stillsteht. Diese Verspieltheit zieht sich durch. Jeder Winkel der Welt ist mit so vielen Details gefüllt, wie es die Technik damals erlaubte.

Shenmue läuft weiterhin mit 30 Frames pro Sekunde. Zwischensequenzen werden im originalen Format angezeigt, was im zweiten Teil für ein auf allen Seiten eingerahmtes Bild sorgt. Da Shenmue erstmals auf dem PC erscheint, ist eine neue Steuerung für Maus und Tastatur dazugekommen. Diese ist nicht mehr als funktional. Die Tastenbelegung ist frei einstellbar, alle Menüs lassen sich mit dem Mauszeiger bedienen. Spätestens in actionreichen Momenten wie Prügeleien und Quick-Time-Events vermisst man aber den Controller.

Die Sprachaufnahmen von damals wurden offenbar auch nicht sorgfältig archiviert, die Dialoge klingen wie aus dem Dosetelefon. Immerhin kann man beim ersten Teil endlich zur japanischen Tonspur wechseln – das Original war in der westlichen Fassung nur auf Englisch spielbar. Die hat zwar auch keinen besseren Sound, wirkt aber immerhin nicht so unfreiwillig komisch wie die steife Betonung der englischen Version. Der Soundtrack hingegen klingt besser denn je. Die wunderschönen orchestralen Arrangements haben die Zeit gut überdauert. In keinem Aspekt des Spiels sind die epischen Ambitionen der Shenmue-Serie deutlicher zu spüren als in der Musik.

### Zeitreise ins Jahr 2000

Shenmues Einfluss auf interaktive Filme wie Detroit: Become Human bis hin zu Indiespielen wie Gone Home ist kaum zu übersehen. Vermutlich hat jeder schon einmal ein Spiel gespielt, das auf die ein oder andere Art von Yu Suzuki beeinflusst wurde. Trotzdem dürfte Shenmue kein Spiel für jeden sein. Wer eine vergleichbare Inszenierung, verpackt mit einer flotteren Spielerfahrung sucht, ist beim spirituellen Nachfolger Yakuza sicher besser aufgehoben.

»Zeitlos« wäre das falsche Wort, um Shenmue zu beschreiben. Im Gegenteil ist es deutlich ein Kind seiner Zeit, kurz bevor Grand Theft Auto 3 oder The Elder Scrolls: Morrowind das Bild eines Open-World-

Spiels festigten, das wir bis heute kennen. Mit denen hat es wenig Ähnlichkeit, auch wenn es viele Grundlagen gelegt hat.

Gigantische, lebendige, frei begehbare Spielwelten sind heute zum Standard geworden. Gerade angesichts dieser Allgegenwärtigkeit ist es erfrischend, noch einmal auf ihre vergleichsweise bescheidenen Anfänge zurückzublicken. Die Neuveröffentlichung von Shenmue ist so gleich im doppelten Sinn eine Zeitreise. Zum einen in das Japan der 80er – aber auch in eine Zeit, kurz bevor Videospieldelirien zu dem wurden, wie wir sie heute kennen. Darauf muss man sich allerdings einlassen, um den Klassiker trotz der nicht von der Hand zu weisenden Alterserscheinungen genießen zu können. ★

## SHENMUE 1 & 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3-2115C / Athlon II X3 455  
GeForce GT 720 / Radeon R7 240  
2 GB RAM, 30 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i3-4150 / Phenom II X4 B60  
GeForce GTX 650 / Radeon R7 250  
4 GB RAM, 30 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



👍 originale Grafik mit subtilen Verbesserungen 👍 fantastischer Soundtrack  
👎 toll inszenierte Zwischensequenzen 📉 dürftige Soundqualität der Sprachausgabe  
📉 kleinere Grafikfehler

### SPIELDESIGN



👍 glaubwürdige Tagesabläufe aller Figuren 👍 zahlreiche abwechslungsreiche Minispiele  
👍 umfangreiches Kampfsystem  
📉 seltene Kämpfe 📉 sehr linearer Spielablauf

### BALANCE



👍 QTEs/Kämpfe lassen sich wiederholen 👍 QTEs/Kämpfe lassen sich trainieren  
👍 Minimap und Wegweiser ab dem zweiten Teil  
📉 viel Leerlauf im ersten Teil 📉 schwammige, ungenaue Steuerung

### ATMOSPHERE / STORY



👍 kleine, aber dichte Spielwelt 👍 sich langsam entfaltende Geschichte  
👍 wahlweise japanische Sprachausgabe 👍 Savegame-Übernahme für Shenmue 2  
👍 glaubwürdige Charaktere

### UMFANG



👍 über 50 Stunden Spieldauer 👍 behutsame Konservierung des Originals  
👍 mehrere komplette Arcade-Spiele 👍 Automaten-Sammelfiguren  
📉 keinerlei Bonusmaterial

### FAZIT

Behutsam konservierter Meilenstein des Mediums, der zu einer faszinierenden Zeitreise an die Anfänge modernen Spieldesigns einlädt.

