



Tätigkeiten und Verfügbarkeit von NPCs verändern sich im Laufe des Tages. Abends finden sich viele beim Restaurant des Dorfes.



Dieser Laden ist ein gutes Beispiel für die hohe Detailliebe, etwa die Verzierungen auf den Gefäßen oder den Statuen.

Shenmue 3

NIX ALS NOSTALGIE?

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **YS Net / Neilo** Termin: **19.11.2019** Sprache: **Englisch, Japanisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Epic Store)**

Shenmue 3 führt die Dreamcast-Vorgänger fort und bietet eine einzigartige, melancholische Reiseerfahrung.

Von Michael Cherdchupan

Die Existenz von Shenmue 3 grenzt an ein Wunder. Fast zwei Jahrzehnte hat die Fortsetzung der Geschichte aus der Feder von Yu Suzuki auf sich warten lassen. Das Spiel ist daher vor allem für jene ein Geschenk, die die Hoffnung nach Teil 2 nie aufgegeben haben. Shenmue 3 ist entschleunigt, altmodisch und manchmal sogar ziemlich kit-

schig. Und strahlt einen rustikalen Charme aus, dem man sich kaum entziehen kann.

Meditativer als auf der Dreamcast

Dabei begann die Saga des jugendlichen Kampfkünstlers Ryo Hazuki damals mit dem Gedanken an Rache: Schon im ersten Teil (erschien auf Segas Dreamcast) will er den Mörder seines Vaters ausfindig machen. Seine Suche führt ihn in Teil 3 in die chinesische Provinz Guilin, wo er das Mädchen Shenhua Ling trifft. Die ist ihm mysteriöserweise bereits in seinen Träumen erschienen. Und so entwickelte sich Shenmue von einer

Rachegeschichte zunehmend zu einer spirituellen Reise mit esoterischer Note.

In Guilin scheint die Zeit stehengeblieben zu sein. Es dominieren traditionelle chinesische Bauwerke, alles ist umgeben von Bergketten und üppigen Naturflächen. Das ist ein starker Kontrast zu den Vorgängern, denn da ging es noch durch die Betonschluchten Hongkongs oder durch die verwinkelten Gassen von Yokosuka, Ryos japanischer Heimatstadt. Ein romantischer, schwelgender Soundtrack mit chinesischen Instrumenten untermalt das Geschehen. Ja, da kann man richtig Fernweh bekommen.



Auf dem Land hat man viel Zeit zum Nachdenken. Shenmue 3 legt in jeder Hinsicht eine langsame Gangart vor.



Solche romantischen Momente gibt es oft. Shenmue 3 zelebriert die Idylle der Natur und lädt zum genau Hinschauen ein.



Rätsel gibt es nicht besonders oft, aber sie sind nett gemacht. Hier muss Ryo beschriftete Holzscheiben richtig anordnen.

Zwischen Komik und Mystik

Shenmue 3 steckt voller Widersprüche. Die Handlung ist mit all ihren Mythen und Mysterien spannend, aber sie wird vor allem durch zahlreiche skurrile Charaktere vorangetrieben. Da ist zum Beispiel das spießige alte Ehepaar, das sich selbst über ein opulent eingerichtetes Hotelzimmer beschwert. Oder der obdachlose Kampfkunst-Meister, der Ryo erst einmal Hühner fangen lässt, bevor er seine Geheimtechnik preisgibt. Die englischen (oder wahlweise japanischen) Sprecher tragen ihre Dialoge bewusst mit übertriebener Betonung vor. Kurioserweise werden die Begegnungen dadurch umso unterhaltsamer. Vor allem Ryo stellt herrlich naive Fragen zu offensichtlichen Dingen. Einmal fragt er Shenhua zum Beispiel, wo er das Sonnenblumenfeld beim Dorf finden könne. Trocken antwortet sie: »Naja, eben da, wo viele Sonnenblumen sind!« Klatscht man sich bei solchen Dialogen noch an die Stirn, wirken andere Gespräche regelrecht tief sinnig. Vor allem, wenn Ryo mit älteren

Menschen spricht, geben die schon einmal brauchbare Lebensweisheiten zum Besten. Diese sonderbare Mischung aus Kindlichkeit und Weisheit zeichnet eine lebendige Welt, bei der man nie weiß, was einen erwartet.

Passt in wenig Schubladen

Beim Spielverlauf werden sich Fans gleich wie zu Hause fühlen: Obwohl Ryo ab und zu in Kämpfe verwickelt wird, besteht ein Großteil aus Erkundung und Gesprächen. Ab und an gibt es auch kleine Rätsel. Man erledigt für die Bewohner Aufgaben und lernt dabei neue Kampfkünste im Dojo. An sie ist die wesentliche Progression gebunden, denn es gibt während des Abenteuers Gegner, die sich nur mit bestimmten Techniken besiegen lassen. Um diese zu lernen, braucht es Schriftrollen, und die bekommt man wiederum durch Geld. Hinzuverdienen kann Ryo hauptsächlich durch Jobs (in Form von durchwachsenen Minispielen), dem Sammeln von Kräutern oder Glücksspiel. Strukturiert ist der Ablauf in Tagen, die im Spiel selbstverständlich schneller vergehen als in Echtzeit. Ist es 21:00 Uhr, geht Ryo zu Bett. Durch diesen Rhythmus entsteht eine alltägliche Routine, die die Welt glaubwürdiger macht. Manche NPCs tauchen sogar nur zu bestimmten Uhrzeiten oder Tagen auf. Gleichzeitig ärgert man sich aber, wenn man deswegen eine Aufgabe unterbrechen und am nächsten Morgen den gleichen Weg nochmal laufen muss. Bei aller Gemütlichkeit streckt das die Spielzeit unnötig.

Ein reduziertes Rollenspielsystem zeigt Ryos körperlichen Fortschritt an, den er mit Training beschleunigen kann. Das geht im Dojo oder im optionalen Match gegen NPCs, die in der Umgebung verteilt sind. Die Kämpfe wirken gegenüber den Vorgängern aber weniger ausgearbeitet. Es fehlt den Schlägen an Wucht und die Kollisionsabfrage ist ungenau. Hat Ryo erst einmal ein paar Fähigkeiten gelernt, kommt durchaus Spaß auf, aber elegant wirkt es trotzdem nicht.

Eine Welt voller kleiner Geschichten

In der zweiten Spielhälfte wechselt der Handlungsort von der Idylle Guilins in eine weitläufige Hafenstadt. Dort hat Ryo sogar noch mehr zu tun, das Bergdorf wirkt dagegen fast wie eine Aufwärmübung. Entdeckenswert sind die vielen Details. Ryo kann nicht nur etliche Schränke und Schubladen

durchwühlen, sondern auch mit vielen Gegenständen interagieren. Die stehen und liegen nie grundlos rum, sondern erzählen etwas über den Ort oder ihre Eigentümer. Umso besser, dass die Grafik wirklich schick ist. Während die Charaktere noch mit einem Fuß in der Dreamcast-Ära stecken und so viel ihres früheren Charmes beibehalten haben, wirken die Handlungsorte prachtvoll. Besonders die Lichtstimmung hat es uns angetan. Bei Sonnenuntergang sieht alles so romantisch aus! Aber Romantik hin oder her: Nachdem wir nun so lange auf den dritten Teil gewartet haben, hätte man die Geschichte ja mal abschließen können. Aber Yu Suzuki will Shenmue so beenden, wie er sich das schon 1999 ausgemalt hat: mit mindestens noch einem weiteren Teil. ★

Michael Cherdchupan
@the_whispering

Wenn man als Ryo das erste Dorf betritt, hat man bereits ein paar Gegenstände im Inventar. Es sind Erinnerungstücke aus den Vorgängern, zum Beispiel Fotos von Bekannten aus der Heimat. Das hat mich gerührt, und spätestens, wenn Ryo dann Telefonate mit alten Freunden führt, hatte ich ein Tränchen im Auge. Manchmal ärgert mich der strenge Tagesablauf, und trotzdem komme ich durch ihn in eine entspannte Stimmung. Ich schüttelte über die überzeichneten Charaktere den Kopf, und doch kann ich nicht aufhören, die Welt zu erforschen, um dabei immer mehr NPCs kennenzulernen. Ich durchwühle Shops nach mehr Essen, mehr Sammelgegenständen und skurrilem Zeug. Keine Ecke der Spielwelt ist vor mir sicher, weil ich wirklich jedes noch so kleine Geheimnis entdecken möchte. Dass Shenmue 3 diese Neugier bei mir auslösen kann, rechne ich ihm hoch an. Trotzdem ärgert mich die unnötige Streckung der Spielzeit. Das Spiel wäre besser, wenn es nur halb so lang wäre.

SHENMUE 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 4460 / FX-8350	Core i7 7700 / Ryzen 5 2500X
Geforce GTX 650 Ti / Radeon R7 260	Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
4 GB RAM, 100 GB Festplatte	16 GB RAM, 100 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- sehr schöne Landschaften
- stimmungsvolle Musik
- detaillierte Innenräume
- behält den Dreamcast-Stil bei
- hölzerne Gesichtsanimationen

SPIELDESIGN

- viel Erkundung
- guter Mix aus Kampf und Adventure
- ruhiges, entspanntes Gameplay
- mäßiges Kampfsystem
- einige langweilige Minispiele

BALANCE

- freies Speichern und Laden
- übersichtliche Menüs
- vier Schwierigkeitsgrade
- zugängliche Steuerung
- Tagesablauf manchmal störend

ATMOSPHERE / STORY

- skurrile Charaktere
- unterhaltsame Gespräche
- lebendige Orte
- entspannt und meditativ
- mystische Hintergrundstory

UMFANG

- viele Items im Shop
- viele Easter Eggs für Fans
- große Palette an erlernbaren Moves
- optionale Nebenquests
- unnötige Spielzeitstreckung durch Tagesstruktur

FAZIT

Das langsam erzählte Action-Adventure fasziniert mit skurrilem Humor und entspannter Stimmung, hat aber Schwächen in der Mechanik.

