

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Shenmue: Der Klang der Freiheit

Marc Nuttelmann am Samstag, dem 7. Dezember 2019

Im Sommer 1999 kamen mein bester Freund und ich auf eine weiterführende Schule. Raus aus unserem verschlafenen Dorf – irgendwo in Niedersachsen – rein in die Stadt. Für Jugendliche wie uns war das damals ein Paradies. Besonders weil wir nach der 6. Schulstunde noch genügend Zeit hatten, um in der Elektronikabteilung des nahegelegenen Einkaufszentrum die neusten PC- und Videospiele auszuprobieren. Es gab nicht wenige Tage, an denen wir dort weitaus länger als gewollt verbrachten, ganz zum Unmut unserer Eltern, die uns (nachdem wir mal wieder den Bus verpassten) abholen mussten.

Unweit der Elektronikabteilung gab es zudem einen (für damalige Verhältnisse) recht großen Kiosk mit einer Vielzahl an Magazinen und Comics. Es war eine von wenigen, wenn nicht die Quelle, um auf dem Schulhof oder zwischen den Schulstunden mit den neusten Informationen aus der Videospiele-Szene zu prahlen. Maniac, Bravo „Screenfun“, PC Games, GameStar und Co. waren ständige Begleiter meines Rucksacks.

Es muss September gewesen sein, als mich ein neues Magazin „anleuchtete“, von dem ich bis dato noch nie gehört hatte. DREAMCAST: „Das offizielle Magazin“ schimmerte mich in blau-weißem Hochglanz dort im Regal an. „Geblendet“ von dem – für damalige Verhältnisse – recht außergewöhnlichen, edlen Design investierte ich die wohl bis dahin

besten 12,- DM meines noch recht jungen Lebens.

Zuhause angekommen verlor ich mich sofort in dem prall gefüllten Magazin, bis ich auf Seite 72 angekommen eine Art „Magic Moment“ erleben durfte.

„Shenmue – Zum neuen Dreamcast-Standard dürfte sich wohl dieser Titel entwickeln. Dafür stehen vier Jahre Entwicklungszeit und ein Budget von über 20 Millionen Dollar“.

Ich glaubte meine Augen nicht, was dort geschrieben stand. Das alles war für damalige Verhältnisse einfach völlig neu. Ein Spiel, in dem du einen Charakter durch eine wunderschön modellierte Welt begleiten kannst und dich „völlig frei“ bewegst. Du kannst einen Job ausführen? Du kannst kämpfen? Du kannst in einer Arcade-Halle Spiele spielen? Der Wahnsinn!

Für mich war klar, dass ich eine „Sega Dreamcast“ haben musste, auch wenn „Shenmue“ zu diesem Zeitpunkt noch über ein Jahr auf sich warten lassen würde. Und so plünderte ich mein Sparkonto nach einer langen Diskussion mit meinen Eltern und den Erklär-Versuchen, warum genau ich diese Konsole haben musste.

Am 14. Oktober 1999, dem Release-Tag der „Dreamcast“, fuhr ich dann mit meiner Mutter zum anfänglich erwähnten Einkaufszentrum, um mir die Konsole zu kaufen. Leider ging dabei mein ganzes erspartes Geld drauf, sodass ich mich die ersten Monate ausschließlich mit den Demo GD-Roms des „Dreamcast Magazins“ vergnügen musste. Aber das war mir egal, denn mein eigentliches Ziel war ja „Shenmue“. Wenn auch noch in weiter Ferne.

Ich weiß noch genau, wie ich meine Freunde damit monatelang genervt habe. Ich war wie besessen, auch wenn kaum einer den Hype nachvollziehen konnte. Das war aber ein allgemeines Problem der „Dreamcast“, denn neben mir hatte niemand in meinem Freundes- und Bekanntenkreis eine. Ich wurde dafür eher nur belächelt, standen mit der „Sony PlayStation 2“ und der „Microsoft Xbox“ zwei neue Konsolen in der Pipeline, die eine weitaus größere Masse ansprachen.

Aber das war mir egal. Und als dann der 1. Dezember 2000 vor der Tür stand und die Post mir meine schon vor Monaten via Telefon vorbestellte Version von „Shenmue“ brachte, war ich einfach nur unfassbar glücklich. Am Nachmittag besuchten mich dann sogar drei meiner Freunde, sodass wir gemeinsam die ersten Stunden von „Ryo Hazuki“ erleben durften. Immerhin wollten sie genauso wissen, wovon ich da die letzten 14 Monaten immer gesprochen und womit ich sie vielleicht auch genervt habe. Es war fantastisch.

Das Erlebnis und auch die Vorfreude dieses Spiels hat sich so sehr in meinen Kopf eingebrannt, weshalb ich auch 20 Jahre danach noch immer ein ganz besondere Beziehung zu diesem Spiel, aber auch der Konsole habe.

Ich liebe Videospiele.

Video: Shenmue #01 mit Gregor und Simon

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt

zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Abbildungen zu Shenmue



Promotion-Artwork zu Shenmue. (Bild: Sega)



Dreamcast™

Alle Fakten über die neue Superkonsole!

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

NEU

Die **schnellste** Konsole der Welt
Mit 128 Bit ins nächste Jahrtausend

Ausgabe Nr. 01
DM 12,00
S. 96
Sf. 12
Lp. 230

spiel mit mir!



Exklusiv!

Welche Spiele
uns los sind

itelBar

ic Adventure
einziges Spiel
im-Dreieck-
fen

endable
einmal wie
Terminator
en

igBar

gy Heat
uki Racing
ed Devils
ro Thunder
Commander

nderBar

s, was zu Deinem
ck noch fehlt, ist
amcast!

zu tun ist: Auspacken,
gen und Spaß haben.
ch, oder?



Voll Extrem!

Was Dreamcast für Folgen hat

Gewinnt ein
Wochenende
Segaworld!

Mehr darüber auf **Seite 64**

Offizielles Dreamcast Magazin Ausgabe 1. vom 16. September 1999. 12,-DM inkl. GD-ROM –
Herausgegeben vom Future Verlag. (Bild: Marc Nuttelmann)

Bald



MännerSachen

Shenmue hat alles, was man(n) so braucht: schöne Frauen, exotische Orte, harte Kämpfe



Shenmue

Hellseher
Markus Hermannsdorfer

Kurzfassung

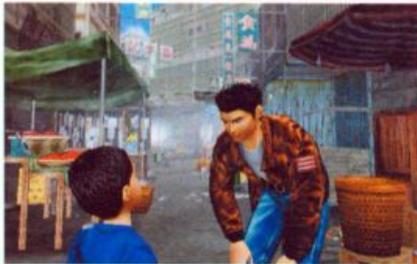
- **Titel:** Shenmue
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** unbekannt
- **Extras:** unbekannt
- **Erscheint:** Anfang 2000
- **Preis:** unbekannt

Zum neuen Dreamcast-Standard dürfte sich wohl dieser Titel entwickeln. Dafür stehen vier Jahre Entwicklungszeit und ein Budget über von 20 Millionen Dollar

Yu Suzuki, dem Schöpfer von *Shenmue*, spukte bereits seit längerem die Idee zu einem Spiel im Kopf herum, das alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen sollte. Bisher scheiterte das aber an unzureichender Hardware. Erst Segas neue Konsole bot ihm die Möglichkeit, seinen Traum zu verwirklichen. Dementsprechend wird bei *Shenmue* nicht gekleckert, sondern geklotzt. Jeder Charakter im Spiel besteht aus Tausenden von Polygonen, selbst Fingernägel und Zähne wurden für jede Figur individuell gerendert. Über tausend Räume und Orte, die vor Detailgenauigkeit nur so strotzen, warten auf ihre Entdeckung. Motion-Capturing erweckte die Charaktere zum Leben. Und da wir hier von einem Action-Adventure sprechen, braucht's dazu nicht nur Schauspieler, sondern auch Kampfsportler. Schließlich wollen gerade die Actionsequenzen realistisch in Szene gesetzt werden.

Wie die Zeit vergeht

Den *Shenmue*-Entwicklern reichte es nicht, ein perfektes 3D-Spiel zu entwickeln. Sie wollten auch die vierte Dimension, nämlich die Zeit, mit einfließen lassen. Der Realismus beginnt



EndLos
 Alles, was Ryo Hazuki sieht, kann er auch erreichen – bei solch detaillierten Umgebungen sind das eine ziemliche Menge Räume, in denen es Rätsel zu lösen gilt



beim Wetter. Zieht beispielsweise ein Gewitter auf, so donnert und blitzt es nicht gleich los (wie in anderen Adventures), sondern kündigt sich mit leisem Grollen im Hintergrund an. Geschäfte haben individuelle Öffnungszeiten, die sich der Spieler wohl oder übel einprägen muß, wenn er nicht vor verschlossenen Türen stehen will.

Ryo Hazuki, die zentrale Figur im Spiel, kann Verletzungen erleiden, die tagelang heilen müssen. Bei Heilungen, die Wochen in Anspruch nehmen würden, wird der Zeitfaktor allerdings verkürzt, um den flüssigen Spielablauf nicht zu gefährden – dem Helden dabei zuzusehen, wie er Wochen im Krankenbett verbringt, wäre dann doch etwas zuviel Realismus.

Der Klang der Freiheit

Filmqualität auch beim Sound: Ein Symphonie-Orchester wurde für den *Shenmue*-Soundtrack verpflichtet. Einige von Japans besten Stimmkünstlern liehen über einem Dutzend computer-generierten Charakteren ihre Stimmen. Dadurch entstand eine Vielzahl individueller Persönlichkeiten. Nach der Handlung fragt ihr? Keine Bange, es gibt eine. Aber Yu Suzuki wollte dem Spieler soviel Freiheit wie möglich geben. So können interaktive

Ausgeschlagene Zähne? Zerkauter Fingernägel? Bei Shenmue kann man's dank tausender Polygone sehen

Dialoge mit den anderen Charakteren geführt werden. Vier Spielmodi stehen in *Shenmue* zur Auswahl: Quest, Quick Timer Event, Quick Timer Battle und Free Battle. Quest ist der normale Adventure-Modus. Also: Rätsel lösen und die Umgebung erforschen. Im Quick Timer Event und dem Quick Timer Battle müssen kurz am Bildschirm angezeigte Kommandos so schnell wie möglich ausgeführt werden, ähnlich wie im Arcade-*Stirb Langsam*. Der Free Battle eignet sich am besten zum Aggressionsabbau. In schönster *Virtua Fighter*-Manier darf man sich hier mit den *Shenmue*-Fieslingen prügeln. Sagt man uns. Von den Screenshots sind wir jedenfalls schon begeistert. Wie's sich letztendlich spielt, wissen wir aber erst später.



DerMacher Persönliches

Yu Suzuki
 Der Mann hinter den japanischen Entwicklern der AM2 R&D-Division. *Shenmue* ist Yu Suzukis erstes großes Spielkonsolen-Projekt.

Die Firma
 AM2 hat bereits eine Menge bekannter Automaten-Spiele entwickelt, darunter *Space Harrier*, *Out Run* und *Daytona USA*. Die Krönung dürfte aber die *Virtua Fighter*-Serie sein, die das Kampfspiel-Genre in den letzten Jahren revolutioniert hat.

Wie geht's weiter?
 Suzuki dreht auf und widmet sich wieder einem Arcade-Rennspiel: *Ferrari F 355*. Da der Automat mit Naomi-Boards arbeitet, scheint die Dreamcast-Version nicht weit.

Auf Seite 72 beschäftigte sich das Magazin mit dem damals noch völlig unbekanntem Shenmue und verzauberte mich zugleich damit. (Bild: Marc Nuttelmann)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 7. Dezember 2019 um 08:57 Uhr in der Kategorie: [Podcasts](#), [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>