

SEGA ON

❖ www.sega-magazin.de

❖ **Feuerkraft**

Wie aggressive Mechs in **ChromeHounds** auf der 360 miteinander fertig werden

❖ **Messerummel**

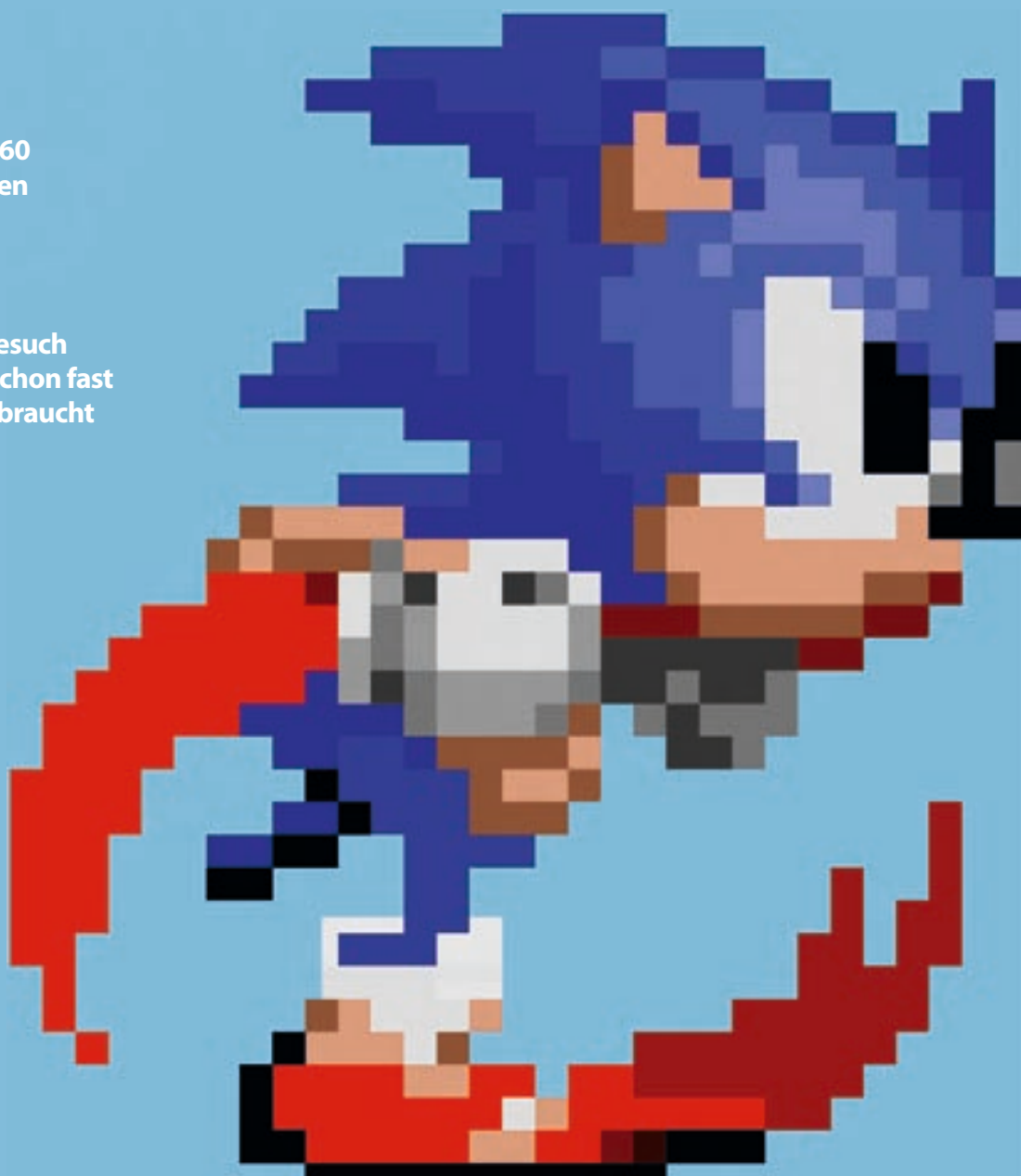
Warum man für einen Besuch der **Games Convention** schon fast ein Überlebenstraining braucht

❖ **Schießpulver**

Wir stopfen unsere Kanonen in **Medieval II: Total War**

❖ **Codekrieger**

Freakige **Saturn**-User machen ihr eigenes Ding auf dem 32Bitter



Glückwunsch, Blauer

15 Jahre **Sonic the Hedgehog** . Das muss gefeiert werden!

Teststrecke 11-06

Super Monkey Ball Adv. GC
Chrome Hounds 360
Yakuza PS2
Sonic Adventure DC

So werten wir

Auf einer Skala von 1 bis 10 vergeben wir in 0,5er-Schritten Punkte in den Wertungskategorien Grafik, Sound und Gameplay. Diese Wertungen fließen in die Gesamtpunktzahl ein. Sie erklären sich praktisch von selbst. Pluspunkte in der Grafik-Wertung können komplexe und detaillierte Architekturen darstellen, Abzüge dagegen gibt es für den übermäßigen Einsatz von Nebelfeldern, welche die Sicht einschränken und Ressourcen sparen.

In der Sound-Wertung werden die Qualitäten des Soundtracks nebst aller FX auf den Prüfstand gestellt, während im Gameplay Faktoren wie Zugänglichkeit, Atmosphäre, Motivation, Spielmechanik und bisweilen auch Logik aufgehen. In Retro-Tests werten wir nach fairen Maßstäben, die dem jeweiligen System gerecht werden. Zudem werden alle Besonderheiten im Text oder in speziellen Info-Kästen genannt.

Bei besonderen Titeln geben wir mit dem Hype-Faktor an, ob der Titel den allgemeinen Erwartungen entspricht und vergleichen eventuell mit den Versprechen euphorischer Pressemitteilungen ;)



Gewinnspiel

SEGA mal wieder spendabel...

Ja, auch in dieser Ausgabe gibt es wieder etwas abzustauben. Diesmal warten Fantasy Star Universe-Soundtracks, igelblaue Sonic-Shirts in Größe M, Total War-Schlüsselanhänger, Medieval II-gebrandete Bücher über das Mittelalter, SEGA-Keylaces, A6-große SEGA-Aufkleber, Sonic- und Medieval II-Retailposter auf euch. Und wir legen noch dazu: 2 Hefte der dritten Ausgabe von SEGA ON, Football Manager Handheld für Sonys PSP, die SEGA Classics Collection für PS2 sowie Alexander – das Addon zu ROME: Total War. Oben drauf gesellen sich mindestens 3 Exemplare des frisch eingetroffenen MEDIEVAL II: TOTAL WAR. Und darum dreht es sich auch. Hier also unsere Frage auf RTL-Niveau, damit ihr auch ja alle mitmacht. Achtung, aufgepaßt. Auch in den hinteren Reihen bitte: Welche Person zierte das Cover von MEDIEVAL II ? Ist es

A) KÖNIG RICHARD LÖWENHERZ oder doch eher
 B) FÜRST PFERDELEBER ?

Günther Jauch würde sich unter seinem Stuhl verstecken. Das solltet ihr aber nicht tun. Eher uns in eine Steintafel eure richtige Antwort meißeln. Alternativ tut's auch eine Mail an post@sega-magazin.de. Und sagt uns, was ihr denn gern für eure Mühen hättet. Außerdem freuen wir uns wie immer auf euer Feedback zur aktuellen Ausgabe. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, teilnahmeberechtigt sind die Leser der Print-Ausgabe von SEGA ON.

Ganz schön blutig...

Geht es in Yakuza zu, SEGAs Ausnahmetitel für Playstation 2. Aber im übertragenen Sinne auch bei uns, nämlich sozusagen herzblutig. Wieder einmal haben wir wochenlang recherchiert, Pressemitteilungen ausgewertet, Screenshots gesammelt, uns in Foren umgehört, die großen Networks abgegrast und natürlich selbst Hand an die Pads angelegt. Schließlich sind wir dutzende E-Mails durchgegangen, haben uns unsere erste Ausgabe und die mittlerweile fast ein Jahr zurückliegende Probeausgabe angesehen und uns gefragt: Was war gut und an welchen Stellen ging es definitiv besser?

Das Resultat dieser Überlegungen habt ihr nun vor Augen. Im direkten Vergleich zu unseren ersten beiden Heften präsentieren wir uns nun deutlich ausgereifter. Wir nähern uns langsam aber sicher unserem Ziel, ein SEGA-Magazin so zu gestalten, wie es die Marke und Community gleichermaßen verdient haben. Dazu wird es in den nächsten Ausgaben endlich die versprochenen Dreamcast-Tests geben und natürlich stehen auch Saturn, Mega Drive und Co nicht hinten an. Es gibt also weiterhin viel zu tun. Ein weiterer wichtiger Schritt in dieser Sache ist unser neues Outfit. Im Grunde genommen haben wir einfach alles etwas aufgelockert und aufgeräumt. Denn obwohl wir dieses Mal „nur“ 44 Seiten bieten, haben wir an Inhalt zugelegt – und an Mitarbeitern. Mit dieser Ausgabe verstärken uns Philipp, Benny und David. Das ist auch bitter nötig. Denn ein Vöglein hat uns gezwitschert, dass 2007 ein sehr ereignisreiches Spiele-Jahr werden wird, mit einigen SEGA-Urgesteinen, die ihr bis dato unerwartetes Comeback feiern werden. Aus diesem Grund ist auch die SEGA-Truppe in München massiv gewachsen und unterhält neuerdings die gesamte Logistik.

Doch was wäre ein „runderes“ SEGA ON ohne die entsprechende Qualität im Druck? Ab sofort findet unser kleines Magazin in den heiligen Hallen der typografica seinen Weg aufs Papier. Bereits die ersten Druckmuster haben uns in Erstaunen versetzt. Knackige Screenshots, randscharfer Text und das alles in nahezu Offset-Qualität.

Wir hoffen, euch gefällt das neue SEGA ON und während ihr diese Ausgabe lest, schrauben wir schon wieder an unzähligen inhaltlichen Neuerungen. Denn wir müssen verrückt sein ;)

Dennis

Dennis
 Projektleitung SEGA ON Magazin
 aka verantwortlich für all den Wahnsinn hier ;)

Inhaltsverzeichnis

Vorfreude

Sonic the Hedgehog
Sonic und die Geheimen Ringe
Sonic Rivals 04

Vorfreude

Medieval II: Total War 08

Weltgeschehen

Allgemeine Infos. Dreamcast Scene. LIEBES SEGA-Kolumne. SEGA Saturn Coding Contest. Fantasy Star Universe Open Beta. Neues zu Virtua Fighter 5 und Storm Chaser. GC06. 10

Spezial

Sonic ist 15. Und seine Fans gratulieren 36

Leserpost

Was ihr von uns haltet. Was euch bewegt. Das Sabine Christiansen von SEGA ON. 40

Rubriken

Startseite 03
Vorschau / Impressum 42



28

20

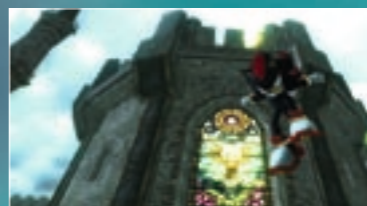
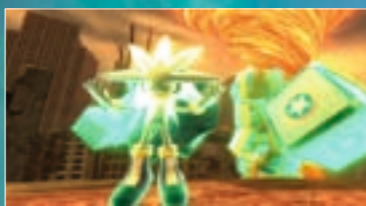
14

24

10

04

08



Tod oder Wiedergeburt? der Serie



SONIC THE HEDGEHOG

Sonic the Hedgehog

- ❖ **Genre:** Jump & Run
- ❖ **System:** Xbox 360, Playstation 3
- ❖ **Developer:** Sonic Team USA / SEGA STUDIOS USA
- ❖ **PAL-Release:** 24.11.2006 / PS3-Hardware Launch (März 2007)
- ❖ **Spieler / online spielbar:** 1-4 / nein
- ❖ **Website:** sonichedgehog.sega-europe.com
- ❖ **Datenträger:** DVD / Blu Ray

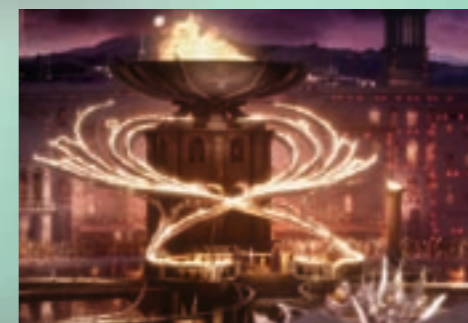
Nur wenige Tage trennen uns noch vom Releasedatum des neuesten Igel-Spektakels, das die Wiedergeburt des in die Jahre gekommenen Sonic-Franchise begründen soll. Denn merke: Wann immer es vollmundig „Back to the Roots!“ tönt, haben selbst verantwortlichen Marketing-Strategen erkannt, dass eine Serie Rost angesetzt hat. Und immer wieder fallen wir darauf herein. Denn mal ehrlich: Wer von uns hatte sich nicht ausgemalt, ganz allein mit dem Igel aller Igel kreuz und quer durch kitschig-knallbunte psychedelische Welten zu rasen, ganz im Stile des Mega Drive-Erstlings?

Doch Pustekuchen, SEGA macht uns einen Strich durch die Rechnung. Stattdessen setzt man uns gleich drei stachelige Nager vor, zum einen den für seine Migräneanfalle und Gedächtnisstörungen bekannten schwarzhäutigen Shadow und zum anderen den zeitreisenden Newcomer Silver, der in der Gegenwart ein verheerendes Unglück verhindern möchte. Back to the Roots? Weit gefehlt. Und anstatt einer kunterbunten quitschfidelen Welt in den bekannten drei Akten bekommen wir es nun mit ultrarealistisch anmutenden Umgebungen zu tun, bei welcher die Entwickler penibelst darauf achteten, dass auch die kleinste unscheinbarste Kiste physikalisch korrekt in ihre hölzernen Einzelteile zerspringt, sobald Sonic mit seinem Allerwertesten auf ihr landet. Willkommen beim Sonic the Hedgehog der Neuzeit!

Wo wir doch gerade beim Thema sind: Was hat sich eigentlich Neues getan? Beginnt man die auf Xbox Live verfügbare Mini-Demo im Kingdom Valley, kommt einem auf den ersten Blick doch eigentlich alles recht bekannt vor: Unzählige Beschleunigungsfelder, Rampen, Sprungfedern und Schienen lassen uns in einem Affenzahn durch den Level rasen, fliegen und gründen. In Boxen findet man wie gehabt Power-Ups, kleinere Hinweiskarten sagen uns, was zu

tun ist und geleiten uns sicher durch das Königreich, welches durch eine komplexe mittelalterlich wirkende Architektur besticht und uns im zweiten Abschnitt buchstäblich die Wände hochgehen lässt. Das Ziel von Sonic the Hedgehog ist somit klar definiert: High-Speed um jeden Preis.

Doch auch Dr. Eggmans Kameraden sind nicht von Pappe, mindestens ebenso auf zack und wollen uns mit ihrer Munition aus der Luft heraus die Spikes versengen. Doch mit kleinen Mecha-Piranhas, aus denen unschuldige Tierchen befreit werden

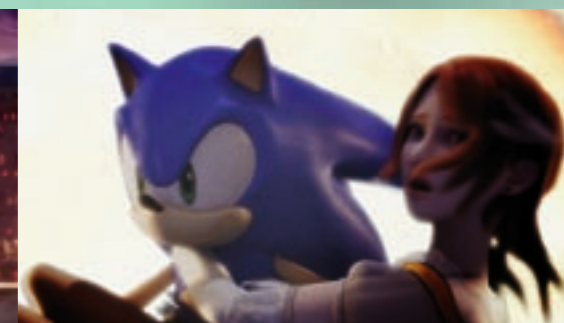


können, gibt sich der Doc schon lange nicht mehr zufrieden. Stattdessen erwarten den Igel mannshohe Cyborg-ähnliche Robots, die zwar mit Detailreichtum glänzen, dafür aber weniger mit Intelligenz. Eine gezielte Homing Attacke, die durch das erneute Betätigen des Sprungknopfes in der Luft ausgeführt wird, befördert Dr. Eggmans Schergen direkt ins Nirvana. Leider aber auch ziemlich oft uns, denn eine ungenaue Kollisionsabfrage gepaart mit einer äußerst hakeligen Steuerung samt diffiziler Kamerapositionierung macht uns das Leben nicht gerade leichter.

Sieht die malerische Landschaft des Kingdom Valley also noch so verführerisch und einladend aus, diese zu erkunden, in den ersten 30 Minuten wird man viel Lehrgeld zu zahlen haben und des öfteren mit dem Igel im Abgrund verschwinden. Merzt das SONIC TEAM USA diese Fehler nicht aus, darf man mit dem großen schwarzen Loch schon einmal ein Rendez-Vous auf Dauer vereinbaren. Doch man darf da guter Dinge sein, immerhin geht es um viel, schließlich

können nur wenige Videospiel-Protagonisten von sich behaupten, mehr als 15 Jahre in diesem schnelllebigen Geschäft überstanden zu haben.

Doch wie eingangs schon erwähnt ist Sonic nicht allein in seinem neuesten Abenteuer unterwegs. Silver the Hedgehog macht Gebrauch von seinen telekinetischen Kräften und verbiegt so beispielsweise Stahlgitter, die ihm den Weg versperren, an anderer Stelle lässt er große Fahrzeuge und Felsbrocken elegant in der Luft balancieren, um sie anschließend mit großer Wucht



Das gerenderte Intro zeigt Dr. Eggman bei seiner Lieblingsbeschäftigung: Planen zum Erringen der Weltherrschaft nachgehen. Klar, dass Sonic zur Stelle ist, und der Prinzessin aus der Patsche hilft.

seinen Widersachern entgegenzuschleudern. Shadow dagegen nimmt gern auf dem Motorrad Platz und heizt durch enge Tunnelsysteme, wenn er nicht gerade per pedes unterwegs ist oder in gut bestückten Vehikeln sitzt.

Neben Sonic, Shadow und Silver mischt zudem eine ganze Reihe alter Bekannter mit. In den Cut-Scenes trifft man somit beispielsweise auf Tails, Amy oder Knuckles, die eine Mission für uns parat haben oder direkt selbst ausführen, was sie in den Untermisionen zu spielbaren Charakteren macht. Weitere Mitstreiter wie Blaze the Cat, die in Sonic Rush ihren Einstand feierte und der geläuterte E-103 Gamma sind zudem tiefer in die Hintergrundgeschichte verwickelt als man zunächst annehmen möchte. In der Tat strickte das SONIC TEAM für sein neuestes Werk einen für

Sonic-Verhältnisse außergewöhnlich komplexen wenn auch teilweise vorhersehbaren Plot, der den Spieler bei Laune halten soll. Wer sich die übrigen Sonic-Games genauer angesehen hat, ist dazu klar im Vorteil, denn nicht selten lehnen sich die Ereignisse an Geschehnisse der Vorgänger an und bilden einen roten Faden, der sich durch die Story zieht.

Obwohl die Xbox Live Demo zunächst Gegenteiliges erwarten lässt, macht das Material der letzten Wochen Lust auf mehr. Zwar klingt das Klischee „Superheld rettet Prinzessin“ recht abgehalftert, dennoch bietet das aktuelle Outing reichlich neue Impulse. In Zeiten, in denen klassische Jump'n'Runs quasi vom Aussterben bedroht sind, mag man SEGA so etwas auch gar nicht verdenken. Dennoch möchte das SONIC TEAM trotz aller Neuerungen an vergangene Erfolge anknüpfen und hat sich zu diesem Zweck ganz offensichtlich am gelungenen Rezept der Adventure-Reihe bedient: Wie auch in den Vorgängern dient eine Oberwelt als Portal zu den Action Stages. Um in diese zu gelangen, kommuniziert man mit den Einwohnern von Soleanna, geht dem Lösen kleinerer Rätsel nach und spürt so der Reihe nach die versteckten Zugänge auf. Darüber hinaus gibt es in der Stadt des Wassers mindestens einen Shop zu erkunden, in welchem ähnlich wie in Sonic Riders in den Stages gesammelte Ringe gegen neue Fähigkeiten und Gegenstände eingetauscht werden können. Wie auch in der Adventure-Saga nämlich ermöglichen erst bestimmte Items den Zutritt zu bis dato verborgenen Arealen, die wiederum neue

Geheimnisse bergen. Deckt man diese in den zahlreich vorhandenen Untermissionen auf, winken satte Belohnungen für langjährige Fans. Wer fühlt sich an dieser Stelle nicht an die Emblem-Jagd in der Adventure-Reihe erinnert...

Überhaupt versprechen die Entwickler das Beste aus 15 Jahren Sonic the Hedgehog. Erwähnt seien an dieser Stelle nur die malerische Küste samt Orca-Verfolgungsjagd a la Sonic Adventure oder „Sweet Dreams“, der Sonic-Evergreen der japanischen Pop-Combo Dreams Come True. Das von den Fans lang ersehnte Comeback des Abspanntitels aus Sonic 2 dient hier zur Untermauerung einer romantischen Love-Story und wird erstmals in einer orchestralen Version in englischer Sprache zu hören sein.

In Sachen Soundtrack bedient sich Sonic the Hedgehog einer ganzen Bandbreite unterschiedlichster Richtungen. Den meisten sind sicher die nahezu sphärischen Klänge aus Kingdom Valley bekannt, während in

Crisis City Dance- und Trance-Einlagen im Upbeat-Style die Stimmung in einer lichterloh brennenden Stadt einheizen. Der Titeltrack „His World“ geht dagegen wieder in die Richtung von Crush 40. Mit einem Unterschied: Sie sind es gar nicht, an ihre Stelle traten nämlich die Jungs der Punkrock-Band Zebrahead, die sich anlässlich Sonics Geburtstag jedoch deutlich ruhiger geben als man es von ihnen gewohnt ist. Und auch Jun Senoue hat sich nicht wirklich Urlaub gegönnt und wieder einmal Ohrwurmverdächtige Kompositionen beigesteuert.

Pfeilschnelle Grafik, eingängige Sounds, Waffen, eine kitschige Love-Story und natürlich eine Portion Humor – was will man mehr? Streichen wir nun also Tag für Tag in unseren Kalendern ab, um schließlich selbst beurteilen zu können, ob sich die hier genannten Zutaten zu einem spielerischen Festmahl ergänzen.

Dennis Stachel



LIEBES
SEGA

Sonic the Hedgehog Demo, Xbox 360

Seit dem 27. September flitzt Segas blauer Igel über den Marktplatz von Xbox Live. „Bringin' it home“ heißt die Devise. Der 360-Zocker soll das Gefühl bekommen, den Besuchern der X06 und Tokyo Game Show in nichts nachzustehen, obwohl er sein Wohnzimmer gar nicht verlassen hat. Doch mit der Sonic the Hedgehog Demo hat sich Sega keinen sonderlich großen Gefallen getan. Sollte den Besuchern der oben genannten Events das gleiche spielbare Material vorgeführt worden sein, dann wird es bei ihnen vor den Sonic-Displays bis auf ungläubige Blicke und schlackernde Ohren zu keinen weiteren Reaktionen gekommen sein. Die Kamera ist, obwohl frei beweglich und nachjustierbar, katastrophal. Das Nachjustieren der Kamera geht allerdings so dermaßen langsam vonstatten, dass Sonic bereits mit seiner „Ungedulds“-Animation beginnt, bevor man es geschafft hat, die Kamera einmal um 180° zu drehen – Recht hat er! Doch es gibt noch eine weitere Funktion – den „Camera Reset“, welcher die Kamera per Tastendruck ad hoc wieder direkt hinter Sonic postiert, doch nur selten steht Sonic in der 3D-Umgebung genau richtig, dass man dadurch das gewünschte Ergebnis erzielt. Für die Demo entschieden

sich die Entwickler für ein Plattform-Level. Unter den Plattformen und Felsvorsprüngen befindet sich tiefer Abgrund und Wasser. Aufgrund der ziemlich überreagierenden Steuerung (beim kleinsten Linksklick macht Sonic schon fast eine 90°-Bewegung) sind desöfteren Abstürze in die Tiefe vorprogrammiert. Dies passiert auch besonders bei der oft eingesetzten Verfolgungsattacke, bei der Sonic sein Ziel, wie beispielsweise Gegner, Bumper oder gespanntes Seil, anpeilt und dann wie eine Sprungfeder von einem zum anderen hüpfte. Die schnell reagierende Steuerung steht zudem im krassen Gegensatz zum restlichen Spielgefühl. Geriet man bei Sonic Adventure noch in einen wahren Geschwindigkeitsrausch, sobald man mit Sonic über ein Beschleunigungsfeld rannte, verfällt man bei der Xbox Live-Demo, bei genau derselben Aktion, nahezu in den Tiefschlaf. Es ertönt zwar ein Geräusch, dass wie bei den Dreamcast-Versionen andeutet, dass Sonic jetzt zu Höchstform aufläuft, wesentlich schneller wird er allerdings nicht. Gleiches Spiel auf den sogenannten „Windpfaden“, die in der Luft erscheinen und Sonic über die Schlucht gleiten lassen. Einfach nur „Gäh!“! Bleibt die Spielbarkeit so wie in dieser Demo, dann ist das „Sonic the Hedgehog“ der Next Generation noch nicht verkaufsfähig. Hoffen wir, dass die Demo nicht wirklich den Entwicklungsfortschritt repräsentiert, und wenn doch, dass noch ordentlich an dem Titel gearbeitet wird, denn abgesehen von den ganzen negativen Aspekten offenbart die Demo einige wirklich tolle Ideen, die allerdings aufgrund des langsamen Ablaufs und der schrecklichen Steuerung-/Kamera-Kombination nicht besonders gut rüberkommen. Zudem kann sie mit einer hübschen Grafik aufwarten – nicht bahnbrechend, aber sehr schick und detailliert. Merzt Sega die groben Patzer noch aus kann aus dem Spiel durchaus was werden, was ich mir auch wünsche, denn beim Schreiben dieser Zeilen merkte ich: Sonic in der Luft zerreißen zu müssen schmerzt.

Philipp Scharlemann

Wii: Sonic und die Geheimen Ringe



Langsam aber sicher nimmt auch der Sonic-Titel für Nintendos Wii Formen an. Der erste Sonic-only seit den glorreichen Mega Drive-Zeiten entführt den blauen Superhero vom Dienst in die Geschichte aus Tausendund einer Nacht. Genauer gesagt hat Sonic die Aufgabe, verloren gegangene Seiten aus eben jenem Buch wiederzubeschaffen. Ein Vorhaben, das ihn direkt in eine ihm unbekannte Fantasy-Welt verschlägt. Klar, dass da das klassische Wüstenlevel nicht fehlen darf, von welchem als erste Bilder im Netz kursierten.

Die Steuerung ist so simpel wie irgend möglich und macht ausgiebig Gebrauch von der innovativen Wii-mote. Ein gekonnter Schwenker in beide Richtungen läßt uns selbst die steilste Kurve mit High-Speed nehmen, wobei die Pfade fest vorgegeben sind und Sonic sich von selbst in Bewegung setzt. Das Gameplay ist damit auf das Ausweichen von Hindernissen, Springen und – natürlich – stetem Beschleunigen

beschränkt. Damit es dabei aber auch nach mehrmaligem Durchzocken spannend bleibt, weisen die Pfade unzählige Weggabelungen auf. Wer wirklich alles sehen will, sollte sich also anstrengen, denn nur zu gern verpasst man geheime Abkürzungen oder mit Boni übersäte Gegenden.

Optisch zählt Sonic und die Geheimen Ringe, früher unter dem Arbeitstitel Wild Fire bekannt, mit zu den anspruchsvollsten Titeln für Nintendos Wii-Konsole. Das neue surreale Setting erfrischt wie auch Sonic the Hedgehog 2006 die Serie ungemein und wenn man an großen Dinosauriern und anderen Kreaturen vorbei rauscht, beschleicht einen ein angenehmes Fantasy-Feeling.

Obwohl der Igel in sozusagen geheimer Mission auf Solopfad wandelt, gesellen sich in den Mini-Games etliche Bekannte der Sonic-Familie dazu. Über 50 davon soll Sonic und die Geheimen Ringe mit im Gepäck haben und auch zu ausgiebigen Multiplayer-Sessions einladen, an denen bis zu vier Spieler teilnehmen. (ds)



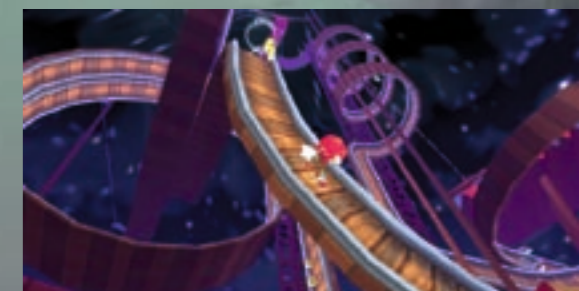
PSP: Sonic Rivals



Aller guten Dinge sind bekanntlich drei, hier also nun etwas für die PSP-Jünger unter euch. Wer mit den beiden vorgenannten Titeln nicht so recht etwas anzufangen weiß, wird spätestens nun hiermit glücklich. Oft genug wird ja allzu gern moniert, die exakte und leichtgängige Spielbarkeit der 2D-Titel hätte man nie perfekt in die dritte Dimension übertragen – was leider bisweilen auch stimmt, denn entweder kam uns eine störrische Kamera in die Quere oder man durfte bloß zusehen, wie Sonic in gescipteten Passagen zur Höchstform auflief. Dass es aber auch anders geht, bewies jüngst Sonic Rush auf dem Nintendo DS, das der Presse Traumwertungen entlocken konnte. Unter der Prämisse „eingängiges 2D-

Gameplay in einer dreidimensionalen Umgebung“ schickt sich nun Sonic Rivals an, welches bei Backbone Entertainment im Auftrag von SEGA entwickelt wird.

Dr. Eggman hat natürlich mal wieder seine Hände im Spiel und hat kurzerhand Sonics Kumpel in Karten verwandelt. Nun gilt es also nicht nur, dies rückgängig zu machen und dem Schurken seine Pläne zu durchkreuzen, sondern auch etliche Karten aufzulesen, um seine Sammlung zu vervollständigen. Diese können ein entscheidender Wettbewerbsvorteil sein, wenn es darum geht, sich mit Freunden via WiFi-Verbindung zu messen. Sammelwütige Zocker können aber auch wireless Karten zum Tausch anbieten. Sonic Rivals erscheint Anfang Dezember und wir werden es wie gehabt auf Herz und Nieren testen. (ds)



Der Beginn einer großen Schlacht

MEDIEVAL II

TOTAL WAR™

Weit in der Ferne hört man die ersten Kommandos, die Geräusche von Kriegsmaschinerie und langsam zoomt die Kamera näher an die Verursacher heran. Nun erkennt man bereits die englische Flagge, welche sich auf diversen Lanzen dem Himmel entgegen streckt. Zögernd bewegen sich die in schwere Lederrüstung gekleideten Bogenschützen in Formation, vor ihnen machen sich die Lanzenräger daran ihre Speere auszurichten. Der Blick schwenkt nach oben und wir erkennen den Grund, eine gewaltige Armee der Franzosen macht sich langsam aber sicher daran gegen uns vorzurücken.

So beginnen viele der Kämpfe welche man im Verlaufe von „Medieval II: Total War“ zu Gesicht bekommt. Zu Beginn der Echtzeitkämpfe gibt es in sehenswerten Einleitungsszenen gewaltige Streitmächte zu erblicken. Der Detailreichtum geht dabei bis ins kleinste Einzelteil, Flaggen die im Wind wehen, perfekt animierte Bogenschützen und Schwertkämpfer. Die Engine von Medieval weiß dabei auch mit vielen hundert Soldaten umzugehen.

Auch wenn es für die Taktik unersetzbar ist, seine Truppen in der entferntesten Sichtweise zu kommandieren, sollte man sich doch die Zeit gönnen und öfters das Schlachtfeld aus der Nähe betrachten. Was man dort zu sehen bekommt? Nun die meisten werden wohl Mittelalterliche oder Fantasy-Filme gesehen haben, in welchen gewaltige Heere gegeneinander kämpfen oder aber Burgen eingenommen werden. Man erinnere sich nur an die Schlacht um Helms Klamm in „Der Herr der Ringe“, an ebenso epischen Gefechten nimmt man in Total War teil. So sieht man gewaltige Belagerungswaffen unter dem Hagel von Feuerpfeilen in sich zusammen stürzen oder aber ganze

Reiterkolonnen gegen gewaltige Reihen aus Lanzenrägern verzweifelt anrennen.

Aber natürlich besteht SEGAs Titel nicht nur aus dem bloßen Zusehen, denn von alleine wird das eigene Heer nicht siegreich aus den Schlachten hervorgehen. Die gegnerische KI ist nämlich nicht gerade auf den Kopf gefallen. So freut man sich einerseits haufenweise feindliche Reiter zu Fall zu bringen und bemerkt erst zu spät das Bataillon an Schwertkämpfern welches den nun hilflosen Bogenschützen und Lanzenrägern in den Rücken fällt. Also machen wir uns daran unsere eigenen Ritter zur Abwehr bereit, welche sich ebenso um durchbrechende Feinde kümmern müssen. Wer hier vergisst seine eigenen Bogenschützen abzuziehen muss sich dann übrigens nicht wundern, wenn haufenweise eigene Recken unter dem Pfeilhagel zu Boden sinken und im Dreck liegen bleiben. Taktik ist nämlich genauso wie eine gute Übersicht über das gesamte Schlachtfeld unerlässlich, wenn man in den majestätischen Herausforderungen bestehen will. Formationen sind im Verlauf des Spiels unerlässlich, wie man sich gut vorstellen kann, macht es sich nicht immer gut

Medieval II: Total War

Genre: Strategie System: PC Developer: The Creative Assembly
PAL-Release: 10.11.2006 Spieler / online spielbar: 1
Website: www.totalwar.com Datenträger: PC-DVD

wenn die eigenen Mannen auf einem Haufen verweilen. Die Belagerungen und Verteidigungen von kolossalen Festungen und Städten sind dann noch mal ein Thema für sich. So steht man sich hier ganz neuen Fragen gegenüber – man schaut zu wie der Feind gewaltiges Belagerungsgerät in Stellung bringt. Da das Abfangen der ersten Kundschafter uns keine großen Probleme bereitet und selbst die Rammen und angerückten Holztürme unter dem Beschuss unserer Bogenschützen und deren Feuerpfeilen das Zeitliche segnen fühlen wir uns schon fast wie der sichere Triumphant.

Zu spät bemerken wir wieder einmal unseren Fehler, während man sich nur um das offensichtliche gekümmert hat, hat der hinterlistige Franzose doch Glattwegs einige Katapulte und Trebuchets in Stellung bringen können. Bevor wir auch nur einen schockierenden Schrei freilassen können fliegen bereits die ersten brennenden Geschosse in unsere schöne Stadt und Steine durchschlagen unsere Grundmauern.

Halten wir unsere Stellung oder rücken wir mit unseren berittenen Ehrenmännern gegen die hinterlistigen Widersacher vor? Allein die Entscheidung des Spielers – Willkommen bei „Medieval 2: Total War“.

Natürlich besteht der neueste Titel von Creative Assembly nicht nur daraus,

sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen oder dem anderen ein paar Haare zu versengen. Einen großen Teil des Spiels macht auch dessen Strategiepart auf der Weltkarte aus. Schließlich ging es auch zu der frühen Zeit schon darum seiner Bevölkerung die hohen

„Egal ob *Schwerter* auf *Stahl* treffen, eine Steinkugel über eine Festungsmauer fliegt und den dahinter liegenden Turm in ein neuen Steinbruch verwandelt. Alle martialischen Mittelaltergeräusche werden ansprechend umgesetzt.“

Steuern zu erklären und für Behausungen und genug Truppen zu sorgen. Doch damit ist es noch lange nicht getan, da gibt es ja auch noch die im Mittelalter allgegenwärtige Kirche samt Papst, welcher gerne öfters mal darauf hinweist, dass da so ein gewisser Kreuzzug ins heilige Land ansteht. Also schickt man seine Mannen brav Richtung Jerusalem, bekanntlich mochte ja jeder, schwere Rüstung tragende, Ritter diese angenehme trockene Hitze. Warum auch sonst wären sonst so viele der Männer einfach in der Wüste zurück und liegen geblieben?

Politik war schon immer wichtig und zugleich ein undurchschauliches und zwiespältiges Betätigungsfeld. Spionage und Intrigen, sowie Bestechungen und

das Brechen von vermeidlich sicheren Nicht-Angriffspakten und Friedensverträgen gehört in „Medieval 2“ zum guten Ton. Im Gegensatz zu den langwierigen und sehenswerten Schlachten bietet die Strategiekarte eher gewohnte Kost und wirkt teils wie ein Brettspiel. Dies ist aber keineswegs negativ aufzufassen, immerhin macht auch dieser Teil sehr viel Spaß und erfordert einiges an Taktik und strategischem Vorgehen.

Denn auch das größte Reich braucht Verbündete, ansonsten sieht man sich sehr schnell einem Mehrfrontenkrieg gegenüber. Das gute an „Medieval 2“ ist auch, dass man hier nicht etwa fast schon gezwungen wird, wie in anderen Titeln selbst für eine passende Soundkulisse und musikalische Begleitung in Form von „Der Herr der Ringe Soundtracks“ oder ähnlichem zu sorgen. Denn die Schlachtgeräusche lassen jederzeit die passende Atmosphäre daheim aufkommen. Egal ob Schwerter auf Stahl treffen, eine

Steinkugel über eine Festungsmauer fliegt und den dahinter liegenden Turm in ein neuen Steinbruch verwandelt. Alle martialischen Mittelaltergeräusche werden ansprechend umgesetzt.

Fast schon unheimlich wird einem zumute, wenn die Gänsehautmusik zusammen mit packenden Kamerafahrten einsetzt und gewaltige Belagerungsmaschinen und Truppenaufgebote darbietet.

Der umfangreiche und spannende Strategiepart steht den Schlachten in nichts nach, hier gibt es genug Aspekte für die kommenden Herrscher über die Welt. „Medieval 2: Total War“ macht einen fantastischen Eindruck.

Christian Witte

Die neue Grafikengine zaubert viele hundert extrem detaillierte Ritter, Reiter, Bogenschützen, Kanoniere, Lanzenräger und vieles mehr auf den Bildschirm. Trotzdem bleiben die Hardwareanforderungen verglichen mit manch anderem Titel durchaus in einem erträglichen Rahmen und auch Spieler mit einem nicht so extrem modernen Rechner können noch eine Menge Spaß an SEGAs Titel haben.





Mami! Der Mann im SEGA-Shirt da bedroht mich mit seiner großen, schwarzen Kamera!!!

Boooaaaaah! Ist das interessant!

Wie schnell doch die Zeit vergeht. Mittlerweile ist der Kalender beim November angekommen und die ersten schreiben schon wieder fleißig endlose Wunschzettel. Dieses Jahr ist aber auch verdammt teuer.

Nintendos Wii steht uns ins Haus, die 360 überzeugt in der zweiten Generation mit potentiellen Blockbuster-Titeln und Hardcore-Gamer beziehen aus Nippon ihre PS3 nebst Spannungswandler.

Einen Vorgeschmack auf all das wollte und sollte die diesjährige Games Convention in Leipzig bieten. Doch vieles lief nicht so, wie man es sich anfangs vorstellte. Allem voran standen natürlich die Bomben seitens Nintendo und Sony, die ihrerseits bekannt gaben, ihre neue Hardware-Generation lieber doch noch nicht den Endverbrauchern vorführen zu wollen. Ohne Frage waren diese Ankündigungen ein Schlag ins Gesicht derer, die sich bereits mehrere Monate zuvor eine Karte sicherten, samt Hotel natürlich und mit ihren Planungen weit gediehen waren. Umso unglaublicher und beschämender wirkten diese Informationen, da diese erst wenige Wochen vor Messebeginn publik gemacht wurden. Was blieb, war eine Messe, die im Wesentlichen ein abgespecktes E3-Programm abspulte und auf welcher sich Microsoft mutterseelenallein und in aller Ruhe als Next-Gen-Platzhirsch präsentieren konnte, denn auch für die Presse gab es von Sony aus nur eine nach eigenen Angaben zwar funktionsfähige aber nicht anzutastende PS3-Hardware in einer gläsernen Vitrine zu sehen. Ein Schmäckerl für jeden der zig Fotografen, die an ihren Kameras herumfummelten, um ein halbwegs passables Bild auf die Speicherkarte gebannt zu bekommen.

Wesentlich großzügiger verhielt sich da Nintendo, die im Business Center nach vorheriger Vereinbarung eines Termins neugierige Journalisten an die Wii-Stationen ließen. Einfach herrlich, wie viele sich bereitwillig zum Affen machten. Ein Tablett zu balancieren ist nun einmal nicht jedermanns Sache. Wenn man Glück hatte, wurde man für seine Blamage mit einer todschicken Wii-Tasche belohnt, die wenig später dann auf eBay für geschlagene 70 Euro den Besitzer wechseln sollte.

Was wäre die GC eigentlich ohne das zur Tradition gewordene Eröffnungskonzert im Leipziger Gewandhaus? Vermutlich kulturell nur halb so wertvoll. Auch wenn manch ein Festredner dieser Tatsache einen ungemein hohen Stellenwert beimaß und seinen ausgedehnten Vortrag gewiß nicht beenden wollte, ein gut besuchter wenn auch nicht restlos belegter Saal zeigte wieder einmal deutlich, dass Konzerte mit aus Videogames vertrauten Melodien durchaus beliebt aber hierzulande leider immer noch Mangelware sind. Zumal sich für diesen Abend ein ganz besonderer Redner angekündigt hatte: Als Will Wright seine Visionen von der Zukunft der Videospiele ausbreitete, wurde das Fotografierverbot allerseits gekonnt ignoriert und grelle Lichtblitze erhellten immer wieder für Sekunden den Saal. Ein echter Superstar eben.

Einem weiteren, zwar virtuellen Star wurde zuvor im Programm gehuldigt. Sonic allerorten. Ja, das Orchester unter der Leitung von Andy Brick brachte Pauken und Trompeten dazu, die düdeligen Sounds aus der Green Hill Zone einmal auf eine etwas andere Weise wiederzugeben – und der Maestro wippte gleich genüßlich mit.

Wer also auf PS3 und Wii als normalsterblicher Besucher verzichten konnte, durfte zahlreiche Titel vor Ort ausprobieren oder sich zumindest den neuesten Trailern auf Videowänden hingeben. Die erhoffte Mega-Show mit allen Konsolen im Ring bot sich dennoch nicht. (ds)



Genau aus diesem Grund, meine sehr verehrten Damen und Herren, trinke ich jeden Abend einen Eimer Granufink auf Ex.

Na? Auf der GC ordentlich SEGA geklebt und vielleicht sogar gewonnen? Na dann herzlichen Glückwunsch. Alle anderen sollten uns mal ihr Foto zusenden. Wohin habt ihr SEGA geklebt? Das würde uns schon einmal interessieren. Schickt uns Fotos an post@sega-magazin.de und vielleicht gewinnt ihr ja noch was Schönes. Wenn's auch keine 360 ist...

ZU BESUCH BEI



Schick und klein wie im Vorjahr – der SEGA-Stand. Und mindestens so überlaufen. Es war also eine absolut ausredenswürdige Idee, am Messesamstag bei den Igel-Vätern vorbeizusehen. Denn wer nicht in den Gängen skrupellos überrannt wurde, fand zumindest hier schon fast seinen Tod. Vor den mannshohen Statuen der Drei von der Tankstelle – ähem.... – den Protagonisten des neuesten Sonic-Outings natürlich – bildeten sich schon Schlangen, weil die liebe Mutti oder Omi ihrem kleinen süßen Enkel mit ihrer Einwegkamera unbedingt das Motiv des Jahres aufnehmen musste. Was auch mindestens 1000 andere Leute taten. Ein nettes Erinnerungsfoto mit einem Igel nach Wahl. Abseits der spielbaren Igel-Abenteuer für 360 und PSP gab es dann auch ein Video zu den Geheimen Ringen. Igel-Hasser dagegen konnten sich ausgiebig mit Medieval II: Total War beschäftigen, Ethan Waber durch eine frühe Demo von Phantasy Star Universe geleiten oder eben in Yakuza bösen Mafiosi den Weg zum nächsten Zahnarzt ebnen. Virtua Tennis 3 für die 360 war ebenfalls spielbar. Zusätzlich sorgten Virtua Fighter 5 und Super Monkey Ball Banana Blitz auf der Videoleinwand für offene Münder.

Im SEGA Business Center ging es dagegen schon etwas ruhiger zu. Obwohl auch hier ständig Full House war. Zu sehen gab es neben den oben genannten Titeln und Versionen klobige PS3-Devkits, auf denen Virtua Tennis 3 und Full Auto 2 liefen. Leider habe ich beide zum Absturz gebracht. Full Auto 2 lief in einer 40%-Fassung und ruckelte unmenschlich. Auch die Explosionen sahen noch nicht schön aus, die Steuerung hakte teilweise sehr. Wesentlich angenehmer stellte sich die VT3-Partie dar. Ein sehr schöner Schattenwurf, verschwenderisch viele Details in Sachen Court und Spieler und eine im Vergleich zur 360-Version ausgereiftere KI wussten zu fesseln. Dass direkt daneben die 360-Version lief, warf auch kein gutes Licht auf selbige. Schließlich stellte sich dann heraus, dass die PS3-Ausgabe weiter fortgeschritten war. Am Ende des Gaming-Parcours im schneeweißen SEGA-Separee flimmerte noch Yakuza vor sich hin, welches man angesichts der vorangehenden 360 und PS3-Stationen eigentlich nicht mehr sehen wollte. Zu guter letzt war die Super Monkey Ball-Einlage auf dem Wii durchaus spaßig, Fotografieren war allerdings tabu. (ds)



Gott, neeee! Das lausige Herbergessen! Ich muss so dringend! Ob es wohl auffällt, wenn ich hier in die Ecke mache?! (s doch nur ein klitzekleiner Haufen :)

Och nö, nich schon wieder! I mog nimma. Gott sei Dank gibts an der Bar noch genug von dem Zeug!

Ohm, ah, hehe... Du, ah, Fabian, ich hab grad eure PS3 geschrottet... Tut mir auch schrecklich leid. Und kommt nie wieder vor, ehrlich....

Fabiaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa! Kommste ma eben?! Da is so ein aufdringlicher Herr von der Presse...



Mönsch, jetzt laß mir doch auch manen Schluck. Ich hab's bitter nötig nach der Präsentation bei EA.

Nix da! Dat is für de ganzen Fragen nach Shennmue III. Weißte, da brauchste einfach sowas. Und de Leipziger Plörre kanste eh ned trinken.

Geil. Der ganze Alk hier. Geht den Leuten von SEGA SAMMY ja richtig jut. Ach, und krich ich jetzt mein SEGA-Shirt???



Are you crazy? What does it mean?!

Harr! Wir werden den Preis der Xbox 360 bestimmt niemals nie senken.



SEGA Saturn Coding Contest 2006

Nicht nur in der Dreamcast-Szene wird eifrig an neuen Programmen gearbeitet. Auch Saturn-Freaks vollbringen Meisterleistungen auf dem 32Bitter. Hier beschreibt uns Rockin-B, wie es zum Saturn Coding Contest kam und was man heute von ihm erwarten kann. Von **DAVID BAUER**.

Als erstes, stell dich doch mal unserer Leserschaft vor.

Ja hallo, hier ist Thomas aka Rockin'-B! Ich studiere Informatik in Berlin, zur Zeit bin ich aber in Dresden, um mein Diplom bei einer bekannten Institution zu schreiben. Wenn ihr mich schon kennt, dann wahrscheinlich durch meine Website www.rockin-b.de oder über mein Wirken in der Homebrew-Szene von SEGA Saturn, VMU oder GP32. Ich bin nicht der typische Computer- oder gar Linux-Freak, den man üblicherweise hinter einem Hobbyprogrammierer vermutet und meistens auch findet. Nein, ich hatte damals keinen C64, Atari oder dergleichen und auch mit dem Programmieren habe ich vergleichsweise erst sehr spät angefangen.

Wie kommt ihr dazu einen Contest wie den Sega Saturn Coding-Contest auf die Beine zu stellen? Was hat euch dazu bewegt?

Der Grund ist ein ganz einfacher: Man will für mehr Aktivität sorgen, bei den Hobbyprogrammierern wie auch bei der Community.

Als ich 2003 selbst teilgenommen habe, ist einiges während der Organisation des Wettbewerbes nicht nach meiner Zufriedenheit gelaufen und die Erwartungen vieler anderer wurden auch enttäuscht. Das fing bei den Preisen an, ging über die Bewertungsmethodik bis hin zu dem katastrophalen Desinteresse, welches die Community den Programmierern entgegen brachte. Genau in letztgenanntem liegt meiner Auffassung nach die Ursache für die folgenden 1, 5 Jahre Stillschweigen und Stagnation in der Szene.

Ein Aspekt ist auch, dass solch ein Wettbewerb durch die Stimulation der Szene neue Leute für die Programmierung des SEGA Saturn gewinnen kann und soll. Das Nachwuchsproblem also. Gerade vor dem Hintergrund hat mich das Resultat des C4-2005 gleichermaßen überrascht und sehr erfreut, denn Platz 1 und 2 gingen an eben solche Newcomer.

Zunächst jedoch hatte ich die Austragung eines neuen Wettbewerbes im segaXtreme-Forum angeregt und mich bereit erklärt, mit Tutorials, Preisen und Software einen Beitrag zu leisten. Der Initiator des 2003er Contests war schon lange nicht mehr dabei und irgendwann habe ich die Sache selbst in die Hand genommen, mit der Unterstützung vieler verschiedener Leute.

War die Resonanz für die letzten beiden Contests gut?

Bei der Gelegenheit muss ich darauf aufmerksam machen, dass der Saturn selbst unter den SEGA-Fans oftmals der Underdog ist. Die Dreamcast-Szene ist in den vergangenen Jahren weitaus aktiver gewesen, hat sich aber mittlerweile leider sehr beruhigt. Selbst die Communities der älteren SEGA Konsolen sind erstaunlich. Vor diesem Hintergrund lautet die Antwort: 2003 – nein (siehe oben), 2005 – ja (siehe unten).

Wieviele Coder haben bisher an den Contests teilgenommen?

Zurückblickend sind unter den Teilnehmern zum einen viele derjenigen zu finden, die jeweils zu der Zeit aktiv am Saturn gearbeitet haben und zum anderen auch solche, die erst durch den Wettbewerb inspiriert wurden, ein Homebrew-Game zu machen. Beim segaXtreme Saturn Coding Contest 2003 nahmen VBT, Vreuzon, Slinga, Piratero, Reinhart und ich teil. Letztes Jahr waren es beim C4-2005 Saturn Coding Contest die beiden Newcomer Cafe-Alpha und Amon, sowie wir alten Hasen VBT, Vreuzon, Reinhart und ich. Wie es dieses Jahr sein wird, kann ich nicht mit Sicherheit sagen, denn bei denen, von welchen ich weiß, dass sie daran arbeiten, kann immer noch was dazwischen kommen und andererseits gibt es sicherlich auch noch Teilnehmer, die erst am letzten Abgabetermin in Erscheinung treten. Leider hatte ich zuletzt viel zu wenig Gelegenheit, die Werbetrommel zu rühren...

Ich hoffe, dass die tollen Preise das wieder wett machen.

Über einen Teilnehmer aus Deutschland würde ich mich besonders freuen...

Gibt es, im Vergleich zu den Vorjahren, merkwürdige Unterschiede in puncto Qualität der Homebrew-Demos und Games? Wie würdest du das beurteilen?

Allerdings. Erst kürzlich ist mir aufgefallen, wie sehr sich die Multiplayer-Spiele von Vreuzon in jeder Hinsicht weiterentwickelt haben. Schon seit einigen Jahren ist er seiner Mission treu geblieben, Open-Source Multiplayer Spiele für Saturn zu entwickeln und ich finde, er macht das sehr erfolgreich.

Als zweites kann man die gesteigerte Qualität der Saturn Homebrew-Games an den Beiträgen zum C4-2005 Saturn Coding Contest festmachen.

Woran erkennt man ein gutes Homebrew-Demo/Game?

Eines der wichtigsten Dinge ist, dass es keine Bugs enthält und alles benutzerfreundlich ist. Dann macht es auch Spaß, einfach mal reinzuschmecken... Ich mag es, wenn ich mich als Hobbyprogrammierer bei zum Beispiel graphischen Effekten und vielen anderen Dingen frage: „Wie hat er das nur gemacht?“. Wenn man selbst sowas programmiert, nimmt man die Veröffentlichungen anderer ganz anders wahr und



man bewertet es auch oftmals viel positiver als der Casual-Gamer, dessen Aufmerksamkeit viele Details entgehen.

Je technisch professioneller die Programmierung, die Graphik und der Sound sind und je origineller das Spielprinzip ist, desto mehr Spielspaß hat man dabei und das ist es letztendlich, was für einen selbst ein schlechtes von einem guten Homebrew Game unterscheidet.

Wie bist du selbst dazu gekommen, in die Developer-Szene einzutauchen?

Die Dreamcast-Homebrew Szene hatte mich im Winter 2000/2001 wie so viele andere auch total fasziniert. Ich probierte viele der veröffentlichten Sachen auf meinem DC aus, auch

Homebrew-Games für das VMU. Die wiederum hatten es mir so sehr angetan, dass ich sogar einen Blick auf den Quellcode warf und mir zu wünschen begann, auch sowas programmieren zu können. Ein paar Monate später begann ich tatsächlich VMU-Assembler zu lernen und veröffentlichte einige Demos. Zwischendurch habe ich mich auch mal per Coders-Cable auf dem DC versucht mit dem Ziel, ein Programm zu erstellen, mit dem man VMU-Programme auf dem DC schreiben, assemblieren und emulieren kann. Ein kurzes Intermezzo auf dem GP32 war auch dabei. Meine eigentliche Heimat habe ich in dem Bereich aber im SEGA Saturn gefunden und kann selbst nach Jahren nur schwer davon ablassen.

Phantasy Star Universe Open Beta

Phantasy Star, diese beiden Worte sollten in erster Linie Dreamcast-Fans in wilde Freudenaußbrüche versetzen. Konnte man früher nur ein kleines Spektrum an Kommunikationsmöglichkeiten einsetzen, wurden diese in der Xbox 360-Umsetzung klar verbessert doch dazu später mehr. Die offene Beta, die knapp sieben Tage einen ersten Einblick in die Spieltiefe und die technische Seite ermöglichte, gab nun den perfekten Anlass, die Online-Welten einmal genauer unter die Lupe zu nehmen. Von **PATRICK SCHRÖDER**.

Die Qual der Wahl

Bevor ihr euch aber in die weitläufigen und monsterversuchten Areale begeben dürft, liegt es an euch, welche Rasse und welches Aussehen ihr wählt. Hierfür wurde ein übersichtlicher Editor in das Spiel integriert, der durch sein breites Repertoire an unterschiedlichen Frisuren und Gesichtsdetails glänzen kann.

Wer nun aber eine solche Palette wie die von einigen Offline-Rollenspielen erwartet, wird maßlos enttäuscht. Eigentlich sind die Unterschiede der einzelnen Charaktere auch nicht gerade von großer Bedeutung, da der grafische Teil insgesamt sowieso eher zweckhaft ausgefallen ist, darauf komme ich aber noch zurück.

Hat man sich nun während der Charaktererstellung zwischen den Rassen HUMAN (Menschen), NewMAN (besonders Magie-begabte Menschen), BEAST (Formwandler - eine neue Rasse) und CAST (Andrioden) in männlicher oder weiblicher Ausführung entschieden, geht es auch schon los. Später ist es jedem selbst überlassen, ob er sich für die Klasse Hunter, Ranger oder Technique entscheidet, die jeweils mit anderen Waffen und Techniken ans Werk gehen.

Alles will geübt sein

Ein Tutorial klärt anfangs über die wichtigsten Gegebenheiten und Aktionen auf. Von der komplexen Synthese bis hin zum Kampfsystem muss man nämlich einiges beherrschen, um sich anschließend in dem Universen mit anderen Mitspielern messen zu können.

Nach der Einführung befindet ihr euch im ersten Stock des Einkaufszentrums, dem Kernpunkt im Spiel, und könnt zunächst erste Missionen in Angriff nehmen. Während die ersten Missionen noch recht simpel erscheinen, nehmen diese im Verlauf der Zeit immer mehr Komplexität an, die Struktur der Missionen bleibt jedoch stets gleich. Meist gilt es bestimmte Codes

zu finden, um sich so den Weg durch die weitläufigen Ebenen zu bahnen.

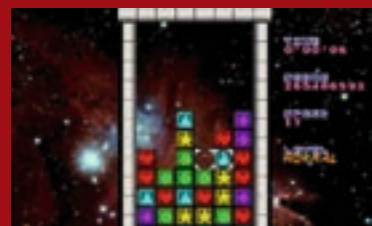
Eine ausgereifte und ausbalancierte Gruppe ist dabei genauso von Bedeutung wie die richtige Taktik in den später recht unübersichtlichen Gefechten.

Sind erste Missionen hinter sich gelassen und hat man die ersten Meseta, die Währung im Spiel, gesammelt, kann man sich in den zahlreichen Shops mit allerhand Waffen und Photonkünsten eindecken, um die Stärken seines Charakters zu erweitern und nebenbei immer schwierigere Aufträge in Angriff zu nehmen. Auch die eigene Zentrale kann mit schmucken Objekten ausgestattet werden. Aufgepasst: Viele Waffen sind lediglich für bestimmte Klasse vorgesehen. So können Hunter beispielsweise keine Magiefertigkeiten einsetzen, Technics haben hingegen keine Chance im Nahkampf. Zudem können Photonkünste nicht mit jeder Waffe verbunden werden, eine ausreichend hohe Waffenstufe ist vorausgesetzt.

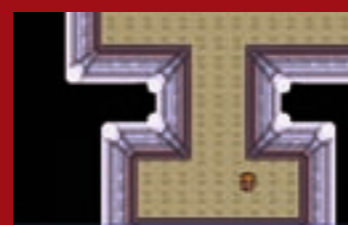
Insgesamt hat Phantasy Star Universe einen durchweg positiven Eindruck hinterlassen. Der Titel setzt genau dort an, wo auf dem revolutionären Dreamcast aufgehört wurde: Mit einer verbesserten Grafik, mehr Spieltiefe und einem neuen Lobbyverfahren bringen die Entwickler mehr Pepp in das Spiel. Phantasy Star Online-Veteranen jedenfalls werden sich über die gelungenen Änderungen zu den Dreamcast-Versionen freuen, und auch neue MMORPG-Fans werden großen Gefallen an SEGAs Online-Welt finden, so lange man sich keine Rätsel oder ein WoW-ähnliches Setting erhofft. (ps)



Weitere Tools und Infos, auch zum Atlas Loader, findet ihr auf www.rockin-b.de



Ergebnisse des C4 2005: Planet de Pon von Cafe-Alpha auf dem ersten Platz, gefolgt von Bubble Invasion von Amon X, Rockin'-B ist mit WinterSports Eins auf dem dritten Platz vertreten und Reinharts Beitrag Dungeon Escape auf Platz 6.



Atlas

Demo Demo Loader for SEGA Saturn
The Rockin'-B, www.rockin-b.de 2005. Special thanks to VBT.

Kurz und bündig

✦ In der 15th Anniversary Edition von Puyo Puyo für Nintendo DS können sich bis zu vier Spieler über WiFi duellieren. Release in Japan: 14.12.06 für DS, 2007 für PS2 und PSP

✦ Ubisoft veröffentlicht SEGAs Mindquiz für DS diesen November in Europa

✦ SEGA entwickelt Games basierend auf der „His Dark Materials“ Trilogie, ermöglicht durch einen Deal mit New Line Cinema und Scholastic Media. Im ersten Kinostreifen werden 2008 Nicole Kidman und Daniel Craig (der neue Bond) zu sehen sein.

✦ Zumindest in Japan werden Phantasy Star I, II, III und IV in der SEGA AGES 2500 Reihe erscheinen.

✦ Masanao Maeda, Corporate Director der SEGA SAMMY Holdings, sieht Xbox 360 und Wii das in Europa „von Sony geschaffene Vakuum“ füllen. Hintergrund ist die PS3-Verschiebung. Weiter würde die Sonic-Serie derzeit in Japan schwächeln.

✦ Shining Force EXA wird im Frühjahr in den USA erscheinen. Kein PAL-Release bekannt.

✦ SEGA kehrt nach Spanien zurück. Javier Rodriguez und Jose Harraez werden in Madrid die Marketing- und PR-Geschicke von SEGA of Spain leiten.

✦ Seaman 2 wird einen Neandertaler zum Inhalt haben.

✦ In der ersten Woche konnten von PSU laut Media Create 120.202 Stück abgesetzt werden. Ausgeliefert wurden 200.000 Stück. In den ersten Tagen kam es zu massiven Verbindungsproblemen, die in Entwicklerblogs von entnervten Usern bemängelt wurden.

✦ Nochmal PSU: Das Addon „Illumines no Yabou“ erscheint für PS2, PC und Xbox 360.

✦ Ryu ga gotoku ist in Japan in einer Niedrigpreis-Variante inklusive Ryu ga gotoku 2-Trailer-DVD zu haben

✦ Die Kynapse Middleware für KI findet in Sonic the Hedgehog Verwendung.

✦ Nintendo-Guru Shigeru Miyamoto bestätigte, dass Sonic zu den meistgewünschten Charakteren für „Super Smash Bros. Brawl“ zählt.

✦ SEGA arbeitet an einem neuen Initial D-Titel basierend auf dem Lindbergh-Board.

✦ Scott Steinberg, Vice President of Marketing bei SEGA of America, hat die dürftige Third Party Unterstützung des Wii kritisiert. Nicht jeder sei so kreativ wie SEGA bei der Entwicklung von Software für Wii. Ferner sollen alle drei Plattformen gleichermaßen unterstützt werden. Er kritisiert auch die Online-Strategie von Sony.

✦ Nochmal Wii: Hartnäckig hält sich das Gerücht, SEGA hätte einen Arcade-Shooter in Vorbereitung.

✦ SEGA verdoppelt die Belegschaft seines Racing Studios in UK von 30 auf nun über 60 Mann.

✦ Die PR von SEGA of Japan pfeift Sonys Ken Kutaragi zurück, der Mega Drive-Titel zum Download für PS3 in Aussicht stellte. SEGA hat dies nicht angekündigt. Dennoch sprach ein weiterer Sony-Manager später gar von Saturn-Spielen.

✦ SEGA Germany in München verstärkt sich personell. Alexander Marx und Alexander ✦



With a little help of my friends...

Wir möchten an dieser Stelle nicht wirklich nachzählen, wieviele Petitions in Sachen Shenmue III gestartet wurden und wieviele Briefe und E-Mails zu diesem Thema bei SEGA eintreffen. Die Bemühungen der Community sind vielfältig. Es wird nach jedem noch so zerbrechlichen Grashalm gegriffen, in der Hoffnung, dass man in all den Irrungen und Wirrungen der letzten Zeit doch noch verlässliche Informationen findet.

Waren sämtliche Aktionen der Shenmue-Fangemeinde bisher vergeblich, startet nun niemand geringeres als die BBC den nächsten Großangriff auf SEGA. Das BBC-Format VideoGaiden hat nicht nur eine Website eingerichtet, sondern fordert die Leute dazu auf, auf YouTube und Google Video Kampagnenvideos zusammenzustellen.

Und das ist nicht die einzige Ecke, die lauter denn je nach einem Sequel verlangt. Jüngst gesellten sich auch IGN und CVG UK dazu, in deren Hitlisten die Shenmue-Serie jeweils in die Top Twenty gelangte. Wir halten euch auf dem Laufenden. (ds)

Shenmue im Web

<http://www.bbc.co.uk/scotland/tv/videogaiden/campaign/index.shtml>

<http://www.shenmueodojo.net/>

<http://www.shenmue.com> – nicht länger in SEGAs Besitz!

<http://www.shenmue-saga.de/>



Virtua Tennis 3 Update Release: Q1 '07 (Xbox 360, PS3, PSP)

Neues gibt es auch zu Virtua Tennis 3 zu vermelden. Wie SEGA kürzlich bekannt gab, wird der Titel auf der Playstation 3 in vollen 1080p laufen, bei voraussichtlich superflüssigen 60 Frames. Auch die vormals kritisierten Untergründe wurden stark überarbeitet. So glänzt beispielsweise der Sandbelag mit ultrafeinen Staub-Partikelchen, wenn der Spieler über das Feld hechtet. Aber auch inhaltlich soll einiges geboten und die Arcade-Version zwecks Langzeitmotivation klar übertrumpft werden.

Im Gegensatz zum Automaten bietet die Heimversion gleich drei Gewinnsätze, optional werden auch fünf möglich sein. Auch sind mittlerweile die lizenzierten Charaktere bekannt: Ihr dürft entscheiden, ob ihr mit wahlweise Amelie Mauresmo, Maria Sharapova, Venus Williams, Martina Hingis, Nicole Pietrangola, Lindsay Davenport, Daniela Hantuchova, Roger Federer, Andy Roddick, Lleyton Hewitt, Tim Henman, James Blake, Mario Ancic, Gael Monfils, Taylor Dent, David Nalbandian, Sebastien Grosjean, Juan Carlos Ferrero oder dem deutschen Sonnyboy und Becker-Nachfolger Tommy Haas aufschlagen wollt. Zusätzlich kann man seinen eigenen Tennisspieler erstellen und im überarbeiteten World Tour Modus von Turnier zu Turnier reisen. Die PS3-Version von AM2 nutzt den Sixaxis-Controller (Foto), während die PSP- und 360-Fassungen von SUMO Digital stammen. (ds)

LIEBES
SEGA

Noch vor dem Erwerb meiner Dreamcast-Konsole hatte ich in einem Videospiegelmagazin den ersten Artikel über „Shenmue“ gelesen. Ich war hellauf begeistert. Als in der Gerüchteküche noch von einem „Virtua Fighter RPG“ die Rede war, hat mich das ehrlich gesagt relativ wenig interessiert, doch spätestens nach der Lektüre des besagten Artikels war für mich klar: Dreamcast kommt zu mir in die Bude! Und dann war es auch soweit: Der Dreamcast war gekauft und die PAL-Version von „Shenmue“ kam nach nach einer gefühlten Unendlichkeit endlich in den Handel und ich muss sagen, ich war hin und weg! Selbst ernüchternde Wertungen der japanischen Spielepresse konnten es nicht verhindern: Das Spiel hat mich verschlungen und ich habe „Shenmue“ verschlungen. Anders kann man es kaum ausdrücken.

Als ein knappes Jahr später das Ende der Dreamcast-Ära bereits abzusehen war, konnten die europäischen Fans froh sein, dass Sega nicht den gleichen Weg einschlug wie in den USA. „Shenmue II“ erschien hierzulande für Dreamcast und die ungeduldig wartende Fangemeinde wurde nicht auf einen Release auf Microsofts Xbox vertröstet. Zwar gab es keine Lokalisierung der Sprachausgabe, aber durch englische Untertitel und teilweise sogar eingedeutschte Bildschirmtexte wurde hier Abhilfe geschaffen.

Not macht erfinderisch: Nach dem Schlag ins Gesicht für alle amerikanischen Shenmue-Fans mauserte sich „Shenmue II“ in den USA zum am meisten in die USA importierten Videospiel aller Zeiten. Und dass Amerikaner sich ein PAL-Spiel importieren kommt nun wirklich nur alle Jubeljahre vor. Was dann kam, war allerdings jenseits von Gut und Böse, denn es kam nichts. Jahrelang.

Im Jahre 2004 dann ging ein Aufschrei durch die Fangemeinde: Ein neues „Shenmue“ wurde angekündigt. Im Gegensatz aller Erwartungen allerdings nicht der dritte Teil, sondern ein MMORPG für den PC, dass zu allem Überfluss auch noch nur in Korea und China auf den Markt kommt! Ich habe auch die Entwicklung dieses Titels verfolgt, zwischenzeitlich war er mal auf Eis gelegt, jetzt scheint es wieder heißer zu werden. Ich mag ungern etwas vorverurteilen, nur bei „Shenmue Online“ ist es heute definitiv klar: DAS ist nicht das, worauf ich seit fünf Jahren gewartet habe! „Shenmue Online“ ist kein Spiel, dass für die seit



The Good, the Bad and the Father:
The never-ending Story of Shenmue III

Jahren treuen SEGA-Spieler gedacht ist und es ist eine bodenlose Frechheit so zu tun, als sei dieses Spiel eine tolle Sache, für die schon so lange dürstenden, wartenden, hingehaltenen und dennoch immer hoffnungsvollen Fans – Fans, die bereit waren für zwei Drittel eines Spiels bereits zweimal den Vollpreis hinzublättern.

Friends,... keep friends,... those you love,... close to you.“ – der letzte Satz von Iwao Hazuki kurz vor seinem virtuellen Ableben im ersten Teil von „Shenmue“. Schade, dass sich bei SEGA niemand die eigene „unterschwellige Wertevermittlung“ zu Herzen nimmt. Nein, ganz im Gegenteil. SEGA hat einen Großteil der treuesten und nächsten Fans inzwischen soweit gebracht, dass sie es zwar nicht wahrhaben wollen, aber sich sogar mit einem „Shenmue III wird niemals erscheinen“ zufrieden geben würden – nur um endlich Gewissheit zu haben und sich keine Gedanken mehr darüber machen zu müssen, ob irgendeine versteckte Aussage in einem Artikel, ein neu aufgekommenes Gerücht, oder angeblich mit internen Mitarbeitern geführte Interviews wahr oder falsch sind. Dazu zähle ich mich inzwischen auch, denn der aktuelle Umgang mit den Shenmue-Fans, die ganze Online-Communities bevölkern, und über jede Art von Hinweis oder Erkenntnis dankbar wären, ist ekelhaft.

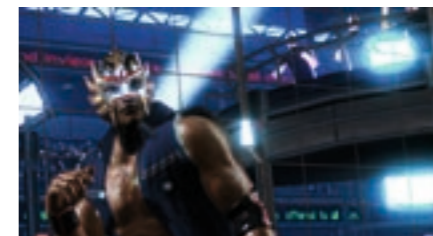
Das Meisterwerk „Shenmue“ hat derzeit einen Status, der vergleichbar ist mit einer Mona Lisa ohne Gesicht. Also, SEGA: Ich kann leider inzwischen nicht mehr beurteilen, für wen IHR die Spiele programmiert, aber WIR sind die Fans. Und SEGA-Fan zu sein war nicht immer leicht und auch nicht immer billig. Darum tut uns was Gutes, gebt uns entweder „Shenmue III“ oder zumindest die Gewissheit, dass Ihr es uns nie geben werdet.

Keep friends, those you love, close to you.

Philipp Scharlemann

Virtua Fighter 5 Update Release: Q1 '07 (PS3)

Hier sind fünf neue Shots aus der PS3-Version. Mittlerweile geistern auch genügend Videos durch das Netz, die beweisen, wie grandios Virtua Fighter 5 aussieht.



Neu hinzu gekommen sind die Kämpfer Eileen und Blaze, wobei das AM2-Team laut eigenen Angaben darauf geachtet hat, dass die neuen Charaktere die Spielbalance nicht durcheinanderbringen. Aus Gründen der Balance und der Spielmechanik wird die Virtua Fighter Serie aber auch vorerst offline bleiben. Ganz ohne Netzwerkbindung soll es aber nun doch nicht bleiben. SEGA verspricht Updates in Form neuer Level, Items und Spielbalancen. (ds)

Satomi-Interview

In einem Kurzinterview mit SPIEGEL ONLINE äußerte sich Hajime Satomi, seines Zeichens Chairman und Representative Director der SEGA SAMMY Holdings, zur zukünftigen Firmenausrichtung und den Zielen des Unternehmens. Dabei unterstrich er, dass SEGA bis 2010 wieder zu den Top 3 der weltweit führenden Publisher gehören will. Den Kauf von Studios wie The Creative Assembly, die der Firma jüngst den neuesten Eintrag in der enorm erfolgreichen Total War-Serie bescherten, und auch Sports Interactive und Secret Level bezeichnet er dabei als sinnvoll. Alle genannten Studios würden zu SEGA passen und man würde glücklich miteinander werden. Mit Satomi äußerte sich nun auch erstmals ein Publisher öffentlich zum verschobenen Release der PS3. Um negativen Auswirkungen in Europa entgegenzusteuern, müsse man schließlich „kräftig Gas geben“. Für SEGA selbst sagt er fruchtbare Zeiten voraus, trotz geringerer Profitmargen. (ds)



...Tadewaldt verstärken als Vertriebsleiter und Key Account Manager das Team. Denise Mpalatsos stieß als Junior Produktmanagerin hinzu.

Lady Miss Kier der Pop-Combo Deee-Lite verklagte vor über einem Jahr SEGA, da sie ihre Persönlichkeits- und Markenrechte verletzt sah. Grund war die aus Space Channel 5 stammende Weltraumreporterin Ulala, von der sie behauptete, der Videogame-Charakter sehe ihr zum Verwechseln ähnlich. Darüber hinaus wollte sie SEGA vor mehreren Jahren ein ähnliches Konzept angeboten haben, welches aber abgelehnt wurde. Ein Gericht wies nun die Klage von Lady Miss Kier und ihren Managern ab – was sie aber nicht davon abhält, auf ihrer Website weiterhin Gegenteiliges zu behaupten.
www.ladykier.com

Nach SEGA France mit seinem Blue Room bloggt nun auch SEGA Europe – und lässt die Community zu Wort kommen. Unter blog.segacity.com findet man Interessantes aus Marketing und Fangemeinde.

Sonic Riders erscheint hierzulande im November für den PC. Zertrümmerte Tastaturen und angenagte Mäuse vorprogrammiert. Amazon UK listete bis vor kurzem Sonic the Hedgehog in einer Version für den PC.

Ein sich als ehemaliger Betatester bei SEGA Europe ausgebender User behauptete in einem Forum die folgenden Releases: Nights into Fantasies (Wii), New Daytona, Shooter (Wii), SEGA-Nintendo-Kooperation (Wii) sowie Shenmue III (Release 2008). Das Besondere hieran: Bislang bestätigten sich seine Vorhersagen zu 100%

SEGA hat sich den Titel STORM CHASER schützen lassen. Gerüchten zufolge wird der Titel von den SEGA Racing Studios entwickelt.

Deep Fried ist nun offizieller SEGA-Entwickler. Was wir in Ausgabe 1 noch gemutmaßt haben, wurde bestätigt. DF wird für die PSP-Version von Full Auto 2: Battle Lines verantworten.

Mike Hayes von SEGA Europe kündigte an, man werde zwei bis drei weitere Studios übernehmen. Stimmen aus Japan zufolge werden auch asiatische Firmen in Betracht gezogen.

Sonic the Hedgehog Genesis erscheint zu Weihnachten für den Gameboy Advance in den USA. Ausgerüstet mit Sonics Spin Dash und einer Save-Funktion soll der Titel für 19 Dollar seinen Weg in die Regale finden. Mit dem Zusatz „High Speed“ wird Sonic 1 auch auf Xbox Live Arcade zur Verfügung stehen.

SEGA und Nintendo machen in Frankreich gemeinsame Sache. So wird der DS Lite in schwarz beziehungsweise in der weißen Version mit den Rub Rabbits oder Sonic Rush in einer exklusiven, limitierten Verpackung angeboten

Weiterer Lizenzdeal: Gemeinsam mit MARVEL wird SEGA die Kinostreifen-Adaption von Iron Man umsetzen.

Football Manager 2007 wird aus lizenzrechtlichen Gründen bis auf weiteres nicht in Deutschland erscheinen.

SEGA RALLY REVO wird bis zu acht Spieler online gegeneinander antreten lassen. Eine PSP-Fassung ist ebenfalls geplant.

Planet Moon entwickelt in SEGAs Auftrag AfterBurner: Black Falcon für die PSP

SEGAs Wii-Virtual Console-Lineup umfasst derzeit 10 Titel, darunter Sonic und Ristar.



Dreamcast-News: Last Hope & mehr ...

Last Hope erscheint für Dreamcast – Release-Datum und Details bekannt

Der Publisher „redspotgames“ kündigt den schon zuvor prognostizierten Dreamcast-Port des 2D-Shoot'em Ups „Last Hope“ an. Das an R-Type anlehrende Spiel dürfte mit seinen handgepixelten Hintergründen, Transparenzen, 60 Frames und satten sechs Jahren Entwicklungsarbeit das bisher beste „nicht-offizielle“ Dreamcast-Spiel darstellen. Der hannoveranische Entwickler NG:DEV.TEAM kündigte spezielle Dreamcast-Anpassungen wie einen besser ausgearbeiteten Schwierigkeitsgrad und VMU-Animationen an. Zusätzlich engagiert sich redspotgames für die Distribution auf dem japanischen Markt, da auch das Spiel selbst über einen typischen NTSC-J-Touch verfügt. Vertriebswege in Südost-Asien seien gesichert, selbst im prestigeträchtigen Shibuya-Distrikt in Tokio wird das Spiel in regulären Läden erhältlich sein. Play-Asia.com und der Van Basilco Online-Shop (www.vanbasilco.com/shop) nehmen bereits Vorbestellungen an. Das Spiel wartet auch mit einem mehr als 20seitigen Handbuch in Farbe auf, und orientiert sich nahe an NTSC-J-Originalen. Laut Dreamcast-Szene wird es auf dem Diskmag „scenedicate Vol. 2“ auch eine spielbare Demo-Version geben.

Milestone (www.mile-stone.co.jp) veröffentlicht „Karus“ - Video

Der japanische Entwickler Milestone, der sich unter anderem für Chaos Field und Radirgy (NAOMI, PlayStation2, GameCube, Dreamcast) verantwortlich zeichnet, kündigte bereits vor kurzem den Nachfolger von Radirgy an. Das neue 2D-Shoot'em Up „Karus“ ist für das NAOMI GD-ROM-Arcade-Board bereits fertiggestellt. Nun veröffentlichte Milestone ein Gameplay-Video, das neue Inhalte enthüllt. Grafisch orientiert es sich – ähnlich wie Radirgy – am Cel-Shading-Optik, jedoch achten die Japaner mehr auf Ästhetik im cleanen aber stilvollen Schwarz-Weiß-Look. Verlässliche Quellen sprechen sogar von einem Dreamcast- und Wii-Port für 2007.

Erscheint Radium für Dreamcast?

GOAT Store, Publisher der Titel Cool Herders, Feet of Fury, Inhabitants DC und Maquipai, kündigen den Titel „Radium“ des niederländischen Entwicklers Karma Studios für das vierte Quartal 2006 an. Laut Entwickler handelt es sich bei Radium um ein futuristisches 3D-Action-Adventure in der 3rd Person-Perspektive. 16 Levels mit 4 verschiedenen Szenarios sind im Spielverlauf zu erkunden. Speziell für die Dreamcast-Version soll die Grafik angepasst werden. Leider wird der Release auch angezweifelt. Erst vor wenigen Monaten kündigte GOAT Store 12 neue Dreamcast-Titel an, von denen mindestens zwei Titel nach Anfrage bei den Entwicklern gar nicht über GOAT Store erscheinen werden. Auch waren viele Entwickler überrascht, da zwischen ihnen und GOAT Store entweder gar kein Vertrag besteht und / oder auch niemals Gespräche für das Publizieren deren Titel geführt wurden. Zusätzlicher Zweifel wächst wegen der Tatsache, dass sich Radium bereits seit 2002 in Entwicklung befindet. Angekündigt für Palm und GameBoy Advance, wurde der Titel auch 2004 als GP2x-Titel von vertrauenswürdigen Quellen gehandelt, während der Entwickler zuvor auch von einer GP32-Version sprach. Fakt jedoch bleibt, dass sich kein Website-Update seit 2002 vollzogen hat und bisher noch keine Version veröffentlicht wurde. Hoffen wir also das Beste trotz aller negativen Vorzeichen. In der nächsten Ausgabe weitere DC-Infos. (ms)



An alle Prinzessinnen und Prinzen,
dieses wunderbare Objekt wurde von uns digital gedruckt.
Schön, nicht?

Kommen Sie doch auch mal in unsere Zauberhalle und wünschen Sie sich was!

Broschüren
(geheftet+klebegebunden) • Bedienungsanleitungen • Geschäftsberichte • Bücher • Expose's • Datenblätter • Visitenkarten • Postkarten • Kalender • Flyer • Mailings • Digipac • CD-Verpackungen • Einladungskarten • Fotobücher • ... Papier und Folie • ... auch personalisiert • ... s/w und 4c • schon ab Stückzahl 1!


typografica
manufacturing fine prints

typografica Ltd. • Am Mittleren Moos 48 • D-86167 Augsburg
Tel. +49 (0)8 21.72 98 9110 • Fax +49 (0)8 21.729 2212 • info@typografica.de

www.typografica.de

Super Monkey Ball Adventure

SEGAS AFFEN IN EINEM ADVENTURE?
GEHT DAS ZUSAMMEN?
BENJAMIN TEETSCH HAT'S PROBIERT
UND MACHT SICH ZUM AFFEN.

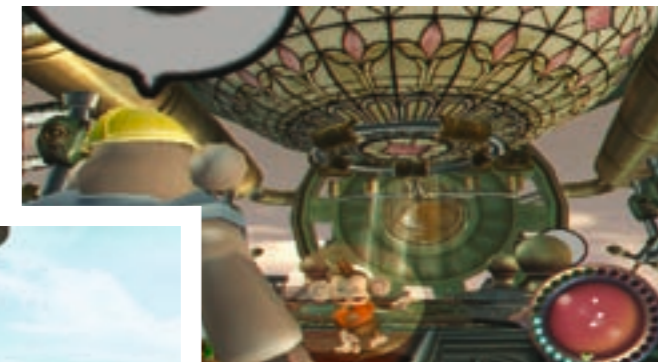
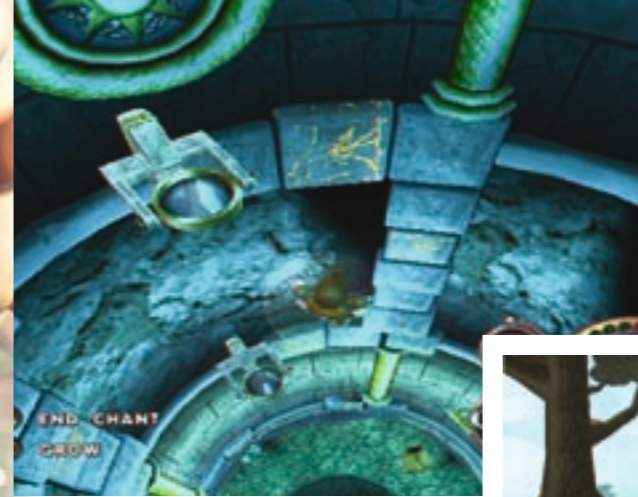
Super Monkey Ball Adventure

❖ **Genre:** Adventure/Geschicklichkeit
❖ **System:** Gamecube (Test), PS2, PSP ❖ **Developer:** Traveller's Tales
❖ **PAL-Release:** erhältlich ❖ **Spieler / online spielbar:** 1 / nein
❖ **Website:** sega.de ❖ **Datenträger:** GC-CD

Als SEGA ankündigte, dass sie ihre bekannten Affen namens AiAi, MeeMee und Co wieder auf die Piste schicken, war ich schon hellauf begeistert. Doch als bekannt wurde, dass es sich dieses mal um ein Adventure halten soll, katalysieren mich meine Gedanken direkt in den siebten Himmel. Als ich dann endlich das von Travellers's Tales entwickelte Spiel in meinen Händen hielt, konnte ich es kaum erwarten, die Disc in meinem Gamecube rotieren zu hören. Doch ob diese Vorfreude

gerechtfertigt war, erfährt ihr in diesem Test. Super Monkey Ball Adventure soll, wie der Name schon verrät, ein Adventure darstellen, wozu man allerdings erst mal eine gute Geschichte benötigt. Aber da es bei den Entwicklern von Traveller's Tales anscheinend nicht so kreative Storywriter gibt wie in anderen Spieleschmieden, ist diese leider absolut einfallslos und daher schlecht geworden. Es gibt vier Königreiche und in allen vier muss man die Bürger zur Hochzeit der Prinzessin und des Prinzen einladen. Da so eine Reise aber ziemlich viel Zeit in Anspruch nimmt, wollen die Affen sich erst einmal um ihre Probleme kümmern, bevor sie ihre wertvolle Zeit auf einer Hochzeit verbringen.

Da aber kein Bürger imstande ist, sein Problem selbst zu lösen, sind sie auf die Hilfe von AiAi angewiesen. Nun ist die Aufgabe des Spielers, die verschiedensten „Missionen“ zu erfüllen und somit die Einwohner zu beglücken. Sobald man genug Äffchen bei ihren haarigen Angelegenheiten geholfen hat, haben diese auch genügend Zeit für die Hochzeit und werden bei diesem erfreulichen Anlass vor Ort sein. Das war es, nicht mehr und nicht weniger. Man kann zwar berücksichtigen, dass Super Monkey Ball Adventure eher



❖ **Minispiele** Auch in Super Monkey Ball Adventure gibt es hundertweise Minigames, die für Unterhaltung sorgen. Aber das Adventure drumherum ist relativ einfallslos geraten.

an Kinder gerichtet ist, doch der immens hohe Schwierigkeitsgrad lässt dort einen kleinen Widerspruch aufweisen.

Eine harte Nuss

Denn der Schwierigkeitsgrad ist weder was für Kinder, noch für Anfänger oder Menschen mit wenig Geduld. In der ersten Welt sind die diversen Aufgaben zwar noch einigermaßen zu lösen, doch sobald man Zutritt zu den anderen Welten bekommt, wird man schon häufig mit einigen Brocken konfrontiert. Hinzu kommt noch, dass man bei vielen Aufgaben viel zu wenig Informationen bekommt, so dass man oft planlos durch die Gegend rollt und nicht wirklich weiß, was zu machen ist.

Um manche Aufgaben lösen zu können, benötigt man diverse Zaubersprüche, mit denen man sich zum Beispiel unsichtbar oder größer machen kann. Diese Sprüche, die man an bestimmten Stellen im Spiel gesagt bekommt, gestalten sich beim Aussprechen leider sehr umständlich. Denn um die drei Silben eines Zaubers auszusprechen, muss man jedes mal ins Pausenmenü, um diese sich nochmals anzuschauen.

Spätestens jetzt wird den meisten wohl klar sein, dass Super Monkey Ball Adventure außer vielleicht der Story nicht wirklich viel mit einem Adventure zu tun hat. Man bekommt zwar hin und wieder einen Gegner zu Gesicht, aber durch nur sage und schreibe vier verschiedene Antagonisten macht man das auch nicht besser. Außerdem gilt es bei denen, genau so wie bei den Aufgaben: „Selbst ist der Herr“.

Denn wirklich wissen, wie man die sogenannten Naysayer besiegt, kann man ohne weiteres nicht. Auch die Tatsache, dass man eine unbegrenzte Anzahl an Versuchen hat, will einen da nicht trösten. Daher geht der Spielspaß und die Motivation ziemlich schnell flöten und die Disc wird das Innenleben der Konsole wohl nicht mehr so schnell zu Sehen bekommen.

❖ **Besonders der Partymodus wurde hier sehr aufgepeppt. Mit bis zu drei menschlichen Mitspielern oder computer-gesteuerten Bananen-junkies kann man hier die Sau raus lassen.** ❖

Außer man ist scharf auf kleine Runden für zwischendurch. Denn in Super Monkey Ball Adventure gibt es zum Glück wieder den Herausforderungs- und den Partymodus, in denen man sein Geschick endlich unter Beweis stellen kann, da man hier auch wenigstens weiß, was zu tun ist. Besonders der Partymodus wurde hier sehr aufgepeppt. Mit bis zu drei menschlichen Mitspielern oder computergesteuerten Bananenjunkies kann man hier die Sau raus lassen. Neben

❖ **Affenflieger** Während der Reise von Königreich zu Königreich sind dem Spieler zahlreiche neue Fähigkeiten behilflich. Rollen, Fliegen – das volle Programm. Hier befindet sich AiAi im Anflug.



"PRESTIGE" VON DREAMCAST-SCENE
DAS EINZIG WAHRE T-SHIRT FÜR DREAMCAST-FANS

DCS
Dreamcast-Scene
www.dreamcast-scene.com

ORDER AT
WWW.VANBASILCO.COM/SHOP



den Spielen aus den Vorgängern, die da wären Monkey Race, Monkey Target und der Monkey Fight, gibt es auch drei ...

... neue Spielchen

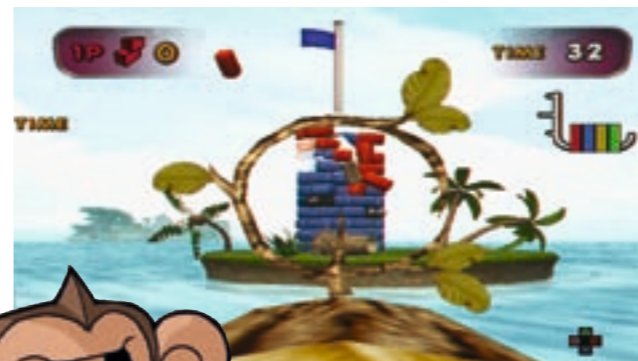
Zum einen wäre da das Monkey Bounce, in dem es auf einem Feld mit vielen kleinen farbigen Kreisen gilt, diese in die eigene Farbe zu bringen, in dem man darauf springt. Ob das jedermanns Sache ist, sei dahin gestellt, aber mit Spaß und Übersichtlichkeit hat dieser Titel wenig zu tun. Des weiteren gibt es noch den

Monkey Cannon, in dem man die Backsteine der gegnerischen Burgen klauen muss. Hierzu hat man eine Kanone, mit der man nun die gegnerischen Festungen beballert. In Monkey Tag geht es recht hektisch zur Sache, denn da muss man so schnell wie möglich Ballons einsammeln, um diese ins eigene Tor zu befördern. Ist man jedoch zu langsam, werden diese einem weg-

❖ Doch leider sind die Ladezeiten manchmal etwas heftig. Am meisten fällt das bei Monkey Target auf. Und dass langsames Laden mit schnellem Spiel nichts zu tun hat, müsste wohl jedem klar sein. ❖

genommen und man muss sich wieder auf die Suche machen. In allen Partyspielen gibt es noch verschiedene Modi, weshalb es zu lange wäre um diese noch ausführlicher zu beschreiben. Alles in allem gibt es hier ein paar Schmankerl, die man gerne mal zum schnellen Spiel zwischendurch anspielt. Doch leider sind die Ladezeiten manchmal etwas heftig. Am meisten fällt das bei Monkey Target auf. Und dass „langsames“ Laden mit „schnellem“ Spiel nichts zu tun hat, müsste wohl jedem klar sein.

Aber die Rennen sind genau so schnell und spaßig wie in den Vorgängern, sogar noch um einiges besser. Zum einen ist die Grafik jetzt schöner und die maximale Anzahl der Kontrahenten wurde nun von vier auf acht aufgestockt. Somit steigert sich die Spannung und der Spaß natürlich um einiges. Auch diverse Power Ups sind hinzu gekommen, so kann man sich



jetzt beispielsweise auch gegen Angriffe schützen oder eine Jägerrakete abfeuern. So bekommt man schon mal einen Hauch vom Super Mario Kart Feeling zu spüren. Schade, das dieses Mal keine Minispiele wie das Golf oder Bowling dabei sind, die hätten sich in der Gesamtwertung noch einen kleinen Schub geben können.

Leider ist auch nicht alles von Anfang an freigeschaltet. So muss man z.B. Rennstrecken oder Level der Minispiele erst einmal im Storymodus bei Händlern freikaufen, was zwar für Motivation sorgen könnte, aber im Endeffekt nur enttäuschend ist, da schnelle Partyspiele mit Freunden so doch sehr eingeschränkt werden. Wenn man möchte, kann man als Trost die größere Auswahl an Charakteren dankbar annehmen, doch mehr als ein kleines Bonbon ist dies nicht, denn verschiedene Eigenschaften bezüglich des Lenkverhaltens oder ähnliches sind schwer bis gar nicht auszumachen.

Die Steuerung ...

... ist, wie in den Vorgängern sehr einfach gehalten. Man kippt die Welt mit dem Analogstick in die gewünschte Richtung, während man dieses mal sogar mit dem C-Stick die Kameraeinstellung ändern kann, die übrigens oft sehr ungünstig ist. Mit dem A-Knopf benutzt man einen Zauber und mit dem Y-Knopf spricht man mit den anderen Affen. In den Partyspielen kommen noch weitere Tastenbelegungen hinzu, die aber auch sehr einfach zu verstehen sind.

Bei der Grafik hat man sich dieses Mal sichtlich Mühe gegeben, die Puzzlelevel sind zwar noch immer steriler als ein Zimmer im Krankenhaus, aber in den Minispielen sieht die Umgebung schon etwas detaillierter und lebendiger aus. Vor allem im Storymodus fällt einem dazu noch die schöne Farbgebung und die netten Details auf. Die Charaktere hätten zwar noch einen kleinen Feinschliff benötigt, dies ist aber nicht wirklich schlimm, da diese Welt allgemein ihren eigenen Stil hat. Diese Leistung kann man jetzt nicht als Kracher des Jahres bezeichnen, aber eine Schulnote von 2,25 hat sie auf jeden Fall verdient.

Nervtötende Akustik

Anders sieht es da beim Sound aus, wahrscheinlich wurden die Synchronsprecher für diesen Titel plötzlich krank, so nahm man



❖ **Weltreise** Die einzelnen Königreiche unterscheiden sich deutlich voneinander und kommen in ihrem jeweils eigenen Stil herüber. In den Mini-Games jedoch geht gern die Übersicht verloren.

einfach ihre vor kurzem geborenen, süßen Kinder. Denn, was man bei diesen „Gesprächen“ zu hören bekommt, ist alles andere als eine Sprache, sondern wirklich nur -Gag Amiiii Gu-lamiiii E! kie Ko maaa liiiiie! – Auch wenn es am Anfang ganz nett sein mag, nerven die piepsigen Mäusestimmen auf die Dauer doch. Die anderen Sounds und Lieder hingegen hören sich schön an, sind aber auch nichts besonderes, weshalb Super Monkey Ball Adventure in dieser Sparte auch nur eine Wertung im mittleren Bereich verdient. (bt)



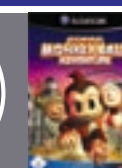
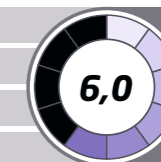
Unterm Strich

Dass die Grafik, das Gameplay und Co nicht unbedingt viel zu sagen haben, bemerkt man deutlich in diesem Spiel. Trotz guten Leistungen in diesen Aspekten ist Super Monkey Ball Adventure nur befriedigend. Das liegt vor allem an der Motivation und dem Spielspaß, denn es ist jedes Mal dasselbe, man befolgt eine Aufgabe, die man mit ein wenig oder auch viel Glück meistert und dann wiederholt sich das ganze wieder. Ohne jegliche Abwechslung, außer den Aufgaben selbst. Daher ist dieser Titel nur denen zu empfehlen, die mal gerne eine Multiplayersession starten oder den knallharten Spielern, die ihr Geschick mal in schweren Level auf die Probe stellen möchten

Benjamin Teetsch

Super Monkey Ball Adventure

- ❖ **Grafik**..... 7,5
- ❖ **Sound**..... 6,0
- ❖ **Gameplay**..... 8,5
- ❖ **Multiplayer**..... 7,5



❖ **Pro**
abwechslungsreiche Minigames
nette Umgebungs-Grafik

❖ **Contra**
nervtötende Akustik
verteufelt schwer
Charaktermodelle klobig



Traveller's Tales

Steckbrief:
Gründungsjahr: 1990
Firmensitz: Knutford, Cheshire, WA16 0SR, UK
Titel für SEGA: Sonic 3D (Blast), Sonic R
Weitere Titel: Mickey Mania (Mega CD), Bram Stoker's Dracula (SNES), Crash Bandicoot – Wrath of Cortex, LEGO Star Wars Series



Chrome Hounds

WIE SCHLÄGT SICH DAS EINZIGE MECH-GAME AUF DER 360? SPIELT ES SICH SO TRÄGE WIE DIE STAMPFENDEN KOLOSSE? PHILIPP SCHARLEMANN SETZT SICH IN SEINEN VIRTUELLEN MECH UND GIBT DIE ANTWORTEN.

Chrome Hounds

❖ **Genre:** Mech-Shooter ❖ **System:** Xbox 360
 ❖ **Developer:** FROM SOFTWARE ❖ **PAL-Release:** erhältlich
 ❖ **Spieler / online spielbar:** 1 / bis zu 12 via XBOX LIVE
 ❖ **Website:** sega.de ❖ **Datenträger:** DVD

Nach „Steal Battalion“ auf der Xbox muss ein Mech-Shooter schon so einiges auffahren, um auch am normalen Controller so ein faszinierendes Spielgefühl herzustellen wie Capcoms Paradeballerei. SEGA und From Software wagen den Versuch und haben mit „Chromehounds“ nun einen solchen Titel auf die Xbox360 gebracht. Da man im Gegensatz zu „Steal Battalion“ den Controller natürlich nach kurzer Zeit einfach blind bedienen kann, und das Auge nicht durch eine aufwendige Bedienung abgelenkt wird, hat man natürlich genügend Zeit das gesamte Spiel besonders kritisch zu betrachten – was die Hersteller in die Situation bringt ein solches Spiel – vor allem mit einer solch potenten Hardware – optisch ordentlich aufzubohren und

dennoch Story und Handling nicht zu vernachlässigen. Wollen wir doch mal schauen, ob dies mit Chromehounds gelungen ist.

Die Geschichte

Storytechnisch kann sich Chromehounds meines Erachtens sehen lassen. Die Welt, wie wir sie kennen, hat sich gewaltig geändert. Durch massive Sonneneruptionen und die dadurch gewandelten Bedingungen auf der Erde sind herkömmliche Waffen unbrauchbar geworden. Neue Nationen haben sich gegründet – und mit ihnen kamen die Krisenherde, die unseren Planeten letztendlich in den dritten Weltkrieg gestürzt haben. Mit dem Verlust der herkömmlichen Kriegsgerätschaften begann die Ära der modernen Kampfroboter – bei Chromehounds als „Hounds“ betitelt. Die von Waffenherstellern gegründete Gesellschaft Rafzakael, die für diese technisch voll ausgestatteten Kampfmaschinen sorgt, schickt nicht nur diese, sondern auch die Söldner in die Krisengebiete. Einer davon seid nun ihr und ihr habt auch alle Hände voll zu tun, denn es dauerte nicht lange, da stehen sich wieder drei Nationen verfeindet gegenüber: Das Königreich von Sal Kar, die Republik von Morskoj und die Demokratische Republik von Tarakia.

Der Singleplayer-Modus von Chromehounds unterteilt sich in sechs verschiedene Klassen mit jeweils sieben einzelnen Missionen, wobei sich jede auf einen bestimmten Houndtyp

konzentriert. Während Ihr als Scharfschütze über weite Distanzen Eure Truppen beschützt, tummelt Ihr Euch als Verteidiger direkt im Geschehen und sichert Eure Hauptquartiere vor feindlichen Angriffen. Desweiteren gibt es noch die Soldaten, Schützen, Richtschützen und Späher. Letztere sind für die Sicherung der strategisch wichtigen Funktürme (Combas) zwingend erforderlich. Durch die aufgrund der Sonneneruptionen geänderten Erdbedingungen ist der Funkkontakt nämlich massiv erschwert worden und da die Combas nur über eine geringe Reichweite verfügen kann der Verlust eines einzigen bereits etwas weiter entfernte Teile Eurer Truppen – oder auch Euch – vollkommen isolieren. Aber selbst wenn Ihr den lückenlosen Funkkontakt zu den Kommandanten sicherstellt gibt es doch Anlass zur Kritik: Oftmals erhaltet Ihr solch irreführende oder schlicht falsche Instruktionen, dass Euch die sonst so peniblen Befehlshaber unfreiwillig ins Verderben stürzen und gleich zu Beginn des Spiels machen Euch Eure Bosse mit einer eisernen Faustregel vertraut: „Befehle werden nicht wiederholt!“ Das frustet, da komplett auf Zwischenspeicherungen und Kontrollpunkte verzichtet wurde und ihr jede Mission ganz von vorn beginnen müsst. Vom Prinzip her ist dies keine wilde Sache, denn die Missionen sind relativ kurz – werden nur stellenweise zur unnötigen Langzeitaktivität durch missverständliche Kommandoangaben.

Es geht auch strategisch

Einen eher strategischen Touch bekommt das Spiel, wenn ihr Euch entscheidet den Befehlshaber zu mimen. Ihr entwickelt nun die Strategie und gebt diese per Digikreuz an Eure Truppen weiter – natürlich nur wenn der Funkkontakt sichergestellt ist.

Klingt das alles noch ganz passabel und sieht man über den Schnitzer mit den Befehlen hinweg müsste Chromehounds doch ein Oberkracher sein! Diese Schlussfolgerung muss ich ernüchternderweise negativ bescheiden. Da ich ja schon erwähnte, dass die Missionen prinzipiell sehr kurz sind, müssen sich die Entwickler unabhängig von den frustrierenden ungewollten Wiederholungen wohl zusätzlich noch gedacht: „Na, wenn die Missionen sehr kurz sind, dann machen wir einfach

die Hounds nervtötend langsam!“ Ob diese fiktive Vorgeschichte nun stimmt oder nicht sei dahingestellt. Fakt ist: Die Hounds sind nervtötend langsam! Bei einer solch lähmenden Geschwindigkeit und der oftmals sehr ermüdend gestalteten Umgebungen kann phasenweise schon mal gähnende Langeweile auftreten. In einem Actionspiel natürlich ein gravierendes Manko. Über dieses Manko könnte man sicherlich hinwegsehen, wenn man vom Beginn einer Mission an mitten im Geschehen wäre, aber in einigen Missionen muss man zunächst eine erhebliche Distanz zurücklegen um die eigentliche Aufgabe auszuführen.

Die Missionen

Ein weiterer Kritikpunkt sind dann die Missionen an sich. Diese gestalten sich leider nicht sehr einfallsreich. Überwiegend gehen sie nicht über ein „Besiegt alle Feinde“ hinaus. Sei's drum. Meistert ihr eine Mission mit Erfolg wird Euch ein Rang verlieren und Rafzakael sponsort Euch neue Bauteile für Euren Hound. Diese montiert Ihr bedacht an Eurem Vehikel. Ihr dürft Euren Hound nämlich nicht überladen. Wird er zu schwer, desto mehr Energie wird zum Antrieb verbraucht und umso größer wird die Wahrscheinlichkeit, dass Euch mitten im



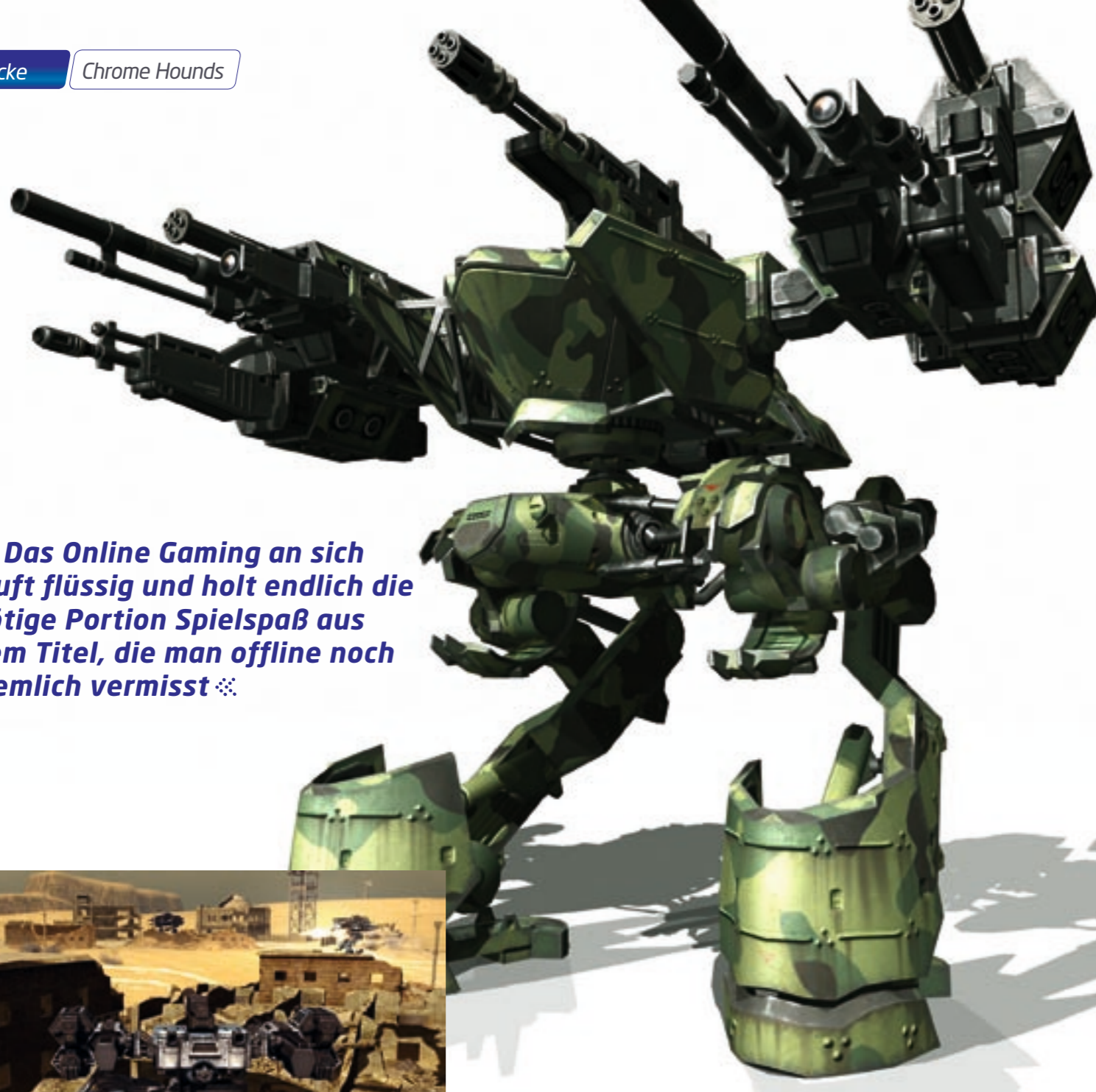
❖ **Kawumm** An Explosionen wird in Chrome Hounds definitiv nicht gespart. Kein Wunder, eure Vehikel sind ja auch ziemlich gut ausgestattet. Wäre doch zu schade, wenn man das nicht ausnutzen würde.



❖ **Trägheit** Die großen Stampfer sind wirklich elend langsam. So kriegt man aber was von der Landschaft mit. Wenn die doch wenigstens schön aussehen würde. Naja, ist ja auch keine Kaffeeahrt hier.



❖ **Das Online Gaming an sich läuft flüssig und holt endlich die nötige Portion Spielspaß aus dem Titel, die man offline noch ziemlich vermisst** ❖



❖ **Online-Gefecht** Die wahren Qualitäten von Chrome Hounds werden leider erst online so richtig sichtbar. Wer dagegen offline bleibt, stellt die DVD bald wieder ins Regal zurück.



Gefecht der Saft ausgeht. Grundsätzlich wird Euch aber eine Menge Freiheit gewährt. An jedes Bauteil könnt ihr das nächste ansetzen – und feuert so beispielsweise einfach mit einer weiteren Waffe nach hinten ohne Euch umdrehen zu müssen.

Xbox Live

Das Online-Gaming via Xbox Live ist durchdacht, interessant gestaltet und auf einen längeren Zeitraum angelegt. Wollt Ihr Chromehounds nicht mehr alleine spielen seid Ihr zudem auf den Online-Modus angewiesen. Auf Splitscreen oder System-Link wurde seitens der Entwickler verzichtet. Ihr seid Teil eines realistisch gestalteten, nicht in ein paar Tagen bezwungenen, virtuellen Krieges, der zeitlich nach dem Singleplayer-Modus ausbricht. Zu Beginn wählt Ihr eine kämpfende Nation, der ihr ab diesem Zeitpunkt mit Eurem aus den offline erworbenen Bauteilen selbst zusammengebauten Hound dient. Weitere Bauteile können später aber ebenfalls nachgekauft werden. Interessanterweise bekam ich nach der Herstellung der Onlineverbindung den Hinweis, dass die Republik Morskoj, für die ich mich entschieden hatte, inzwischen vernichtet wurde und

ich daher nur noch als Guerilla-Kämpfer mit geringen Chancen auf Belohnungen unterwegs bin. Entweder ihr erstellt eine neue Spielergruppe oder ihr versucht einer bereits bestehenden beizutreten. Dazu stellt ihr einen Aufnahmeantrag an die Spielergruppe Eurer Wahl. Überraschenderweise waren zum Zeitpunkt meines Onlinetests ausschließlich japanische Xbox360-Nutzer online. Das Online Gaming an sich läuft flüssig und holt endlich die nötige Portion Spielspaß aus dem Titel, die man offline noch ziemlich vermisst hat. Nach längerer Online-Abwesenheit versorgt Euch ein Newssystem über sämtliche Vorgänge. Via Xbox Live wird der Hound übrigens auch auf andere Art und Weise gerüstet: Aufgrund anfänglicher Probleme mit dem Server bietet SEGA einige Rüstungsgegenstände, wie beispielsweise neue Waffen, bessere Rüstung oder ein Tarnmuster kostenlos, sozusagen als Versöhnungsgeschenk, an.

Technisch gesehen ...

... ist Chromehounds meilenweit von den vor langer Zeit aufgetauchten ersten Trailern und Screenshots entfernt. Die Darstellung der Hounds ist zwar akzeptabel, allerdings auch nicht sonderlich beeindruckend. Bei der Gestaltung der virtuellen Umgebung prallen dann von Areal zu Areal Welten aufeinander. Mal ist die Umgebung ganz nett und detailliert gestaltet, mal wirkt sie absolut langweilig und leblos. Spieler auf herkömmlichen TV-Geräten müssen zudem damit leben, dass Chromehounds voll und ganz auf HDTV ausgelegt wurde. Dies bedeutet dicke schwarze Balken auf Röhrenmonitoren. Zudem haben sich die Entwickler ein nettes Gimmick einfallen lassen, für das sich aber ebenfalls nur Nutzer von hochauflösenden Geräten bedanken können: In der oberen rechten Ecke gibt es einen kleinen Bildschirm, der jeweils die derzeit nicht aktive Kameraperspektive anzeigt. Steuert man den Hound aus der Verfolgerperspektive verzichteten die Entwickler nämlich auf ein Fadenkreuz zum Anvisieren der Feinde, die Cockpitperspektive, die dann auf dem Zusatzbildschirm angezeigt wird, verfügt aber über ein solches. Auf normalen Fernsehern mutiert diese Funktion natürlich zu einem einzigen Farbbrei und nötigt den Spieler zum wirklich gezielten Angriff ständig die Perspektive zu wechseln. Ein reines Spielen in der Cockpitperspektive empfehle ich dagegen nicht. Angriffe, die nicht direkt von vorn auf Euch niedergehen könnt ihr in dieser Perspektive nur sehr schwierig lokalisieren, insbesondere natürlich dann, wenn der Feind sich außerhalb Eures Radars befindet. (phs)



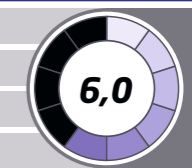
Unterm Strich

Chromehounds ist ein sehr durchwachener Titel. Zum Meisterwerk fehlt es dem Titel gehörig an Innovation und Einfallsreichtum, eine nette Story und ein guter Onlinemodus retten das Spiel aber vor der Versenkung im Spielspaß-Mittelfeld. Grobe Designschnitzer, wie irreführende Anweisungen, größtenteils langweilige Präsentation und eine extrem langsame Spielgeschwindigkeit trüben auf Dauer den Spielspaß extrem, während das Schrauben am Hound in der eigenen Werkstatt wieder versucht Euch längere Zeit vor den Bildschirm zu fesseln. Ein bisschen mehr Ausgewogenheit der diversen Elemente hätte dem Titel sicherlich gut zu Gesicht gestanden. In dieser Form wirkt Chromehounds aber leider nur wie ein überstürzt auf den Markt geworfener Titel, in dem deutlich mehr Potential gesteckt hätte.

Philipp Scharlemann

Chrome Hounds

- ❖ **Grafik**..... 6,5
- ❖ **Sound**..... 7,0
- ❖ **Gameplay**..... 6,0
- ❖ **Multiplayer**..... 7,0



❖ **Pro**
detaillierte Hounds
relativ stabiler Online Modus

❖ **Contra**
karge, öde Landschaften
offline kaum motivierend





❖ **Drama in mehreren Akten** Meist beginnt alles mit einem Mord. Das ist hier nicht anders.

❖ **Stimmung wie im Kino** Zahlreiche Zwischensequenzen vermitteln die Atmosphäre, die Yakuza schon zu einem Verkaufsschlager in Japan gemacht hat.



❖ **Spielerparadies** Ähnlich wie in Shenmue darf auch in Yakuza ausgiebig gespielt werden. Haltet also Ausschau nach CLUB SEGA-Läden, die euch das Geld aus der Tasche ziehen, wenn ihr nichts Besseres zu tun habt.



❖ **Hetzjagd** Die halbe Yakuza scheint hinter euch her zu sein. Besser ihr nehmt die Beine unter die Arme und sucht das Weite. Alternativ werdet ihr genug Gelegenheiten haben, einmal so richtig reinen Tisch zu machen.



❖ **Akrobatik** Kazuma Kiryu beweist eindrucksvoll, dass Übeltäter, deren Gebisse und Tische gleichermaßen fliegen können.



YAKUZA

Yakuza

- ❖ **Genre:** Action-Adventure ❖ **System:** PS2
- ❖ **Developer:** SEGA ❖ **PAL-Release:** erhältlich
- ❖ **Spieler / online spielbar:** 1 / nein
- ❖ **Website:** sega.de ❖ **Datenträger:** DVD

a ist es nun also, Yakuza, das mit rund 20 Millionen Dollar wohl teuerste und aufwändigste SEGA Spiel der letzten Jahre.

Held des Spiels ist der Yakuza Kazuma Kiryu. Dieser nimmt, um einen Freund zu schützen, die Schuld für den Mord an seinem Clanobhaupt auf sich und wandert dafür für zehn Jahre in den Knast. Frisch aus der Haft entlassen macht sich Kazuma auf die Suche nach seiner inzwischen verschwundenen Herzdame. Dabei schlittert er immer tiefer in eine spannende Geschichte voller Intrigen rund um seine ehemalige Yakuza Organisation, die in vielen Zwischensequenzen erzählt wird.

Anfangs kann die Story dank unzähliger japanischer Namen etwas verwirren, nach einiger Spielzeit hat man, nicht zuletzt dank einem Nachschlagewerk, den Durchblick.

Die meiste Zeit des Spiels verbringt man in einem Stadtviertel von Tokio, in dem man sich frei bewegen und jede Menge Läden, Restaurants oder Clubs betreten kann. Meist ist auf dem (von Anfang an vorhandenen) Stadtplan markiert, wo Kazuma hin soll, damit die Story weiter geht. In einigen seltenen Fällen ist auf der Karte jedoch nichts markiert. So kann es schon mal vorkommen, dass man eine Weile durch die Stadt irrt, bis endlich der Zielort erreicht ist. Je nachdem wie geduldig man gerade ist kann das schon etwas nerven.

Leider ist die Interaktion mit der Umgebung recht eingeschränkt. So kann Kazuma nur mit einigen ausgewählten Passanten reden und etwa Automaten stehen in der Regel auch

nur zur Zierde da. Bei seinem Streifzug durch Tokio trifft Kazuma auf jede Menge Chaoten, die ihn auf der Straße anpöbeln und ihn ausrauben wollen. Dass hier eine kleine Schlägerei folgt ist unausweichlich. Da dies fast an jeder Straßenecke geschieht hat man manchmal das Gefühl durch die brutalste Stadt der Welt zu spazieren.

UND BIST DU NICHT WIL-LIG, BENUTZ ICH GEWALT!

Doch auch in Sachen Story vorantreiben gilt: „Gewalt ist eine Lösung!“. Informationen müssen häufig erst aus Personen herausgeprügelt werden, Zugang zu manchen Lokalitäten muss erst erkämpft werden und wenn man mal auf eine friedliebende Person trifft, so wartet meist irgendein Gegner in dessen Nähe.

Kommt es, aus welchen Gründen auch immer, zum Kampf, so wird in einen extra Kampfbildschirm umgeblendet. Das Kampfsystem ist dabei recht simpel gehalten. Basisschläge lassen sich zu einer Combokette verknüpfen, es kann getreten werden oder man kann den Gegner greifen und ihn zu Boden schleudern oder gegen eine Wand werfen. Herumliegende Gegenstände wie etwa Fahrräder können aufgenommen werden, um damit auf Gegner einzuprügeln. Ebenso können Items eingesetzt werden, von denen Kazuma die ganze Zeit über begrenzt viele mit sich rumschleppen kann, etwa einen Regenschirm zur Attacke oder irgendwelche Heil-Items, um die Energieleiste wieder aufzufüllen.

Im Kampf lohnt sich auch ein Blick auf den Heat-Pegel, der sich mit jedem sein Ziel treffenden Schlag auflädt. Ist dieser Pegel genug aufgeladen, so können Spezialattacken eingesetzt



werden, wie etwa ein besonders wuchtiger Tritt auf einen am Boden liegenden Gegner. Leider ist die Kamera im Kampf oftmals ungünstig justiert, so dass Schläge allein deswegen schon mal im Leeren landen können. Ärgerlich ist dies vor allem bei schnelleren Bossgegnern. Hier kann die Kamera häufig nicht schnell genug nachjustiert werden, um die Kamera in Richtung Gegner blicken zu lassen. Für jeden besiegten Gegner sammelt man

Erfahrungspunkte, die verwendet werden können, um Kazuma mehr Lebensenergie oder neue Spezialattacken zu verschaffen.

Zu jedem Zeitpunkt verfügt Kazuma über ein Versteck in der Stadt, in dem die Lebensenergie wieder aufgeladen und gespeichert werden kann und das auch häufig als Treffpunkt mit befreundeten Personen dient. Alternativ kann ein Restaurant besucht werden, um die Energieleiste durch Essen wieder aufzufüllen oder ein beliebiges Telefon zum Speichern des Spielstandes benutzt werden.

ZEITVERTREIB

Auch abseits der Story hat Tokio viel zu bieten. An einigen Orten können Minispiele, wie etwa Baseball, absolviert werden oder man versucht sein Glück an einem UFO Catcher. Glanzstück sind hier aber die unzähligen Nebenmissionen, die manchmal mit der Story verknüpft sind und mit denen man richtig viel Geld verdienen kann. Meist startet so eine Nebenmission, in dem man die richtige Person auf der Straße anspricht, die dann



BEI DER LOKALISIERUNG HAT SICH SEGA VIEL MÜHE GEGEBEN. ALS SYNCHRONSPRECHER KONNTEN NAMHAFTE SCHAUSPIELER VERPFLICHTET WERDEN, UNTER ANDEREM MARK HAMILL



Das Sequel

Noch vor der Veröffentlichung von Yakuza in den USA und in Europa kündigte SEGA Japan einen Nachfolger an. Dieser soll am 7.12.06 in Japan für die PS2 erscheinen. Der Spieler übernimmt wieder die Kontrolle über Kazuma Kiryu, Schauplatz ist größtenteils wieder Tokio. Wie im Vorgänger streift man auch bei Yakuza 2 die meiste Zeit durch die Großstadt und kämpft gegen finstere Zeitgenossen. Das Kampfsystem soll dabei stark überarbeitet werden. So sollen Kombinationsangriffe mit einem Verbündeten vorhanden sein, ebenso wie, im Vergleich zum Vorgänger, doppelt so viele Spezialangriffe. Auch die Anzahl der vorhandenen Minispiele soll erhöht werden. Neben dem aus Yakuza bekannten Baseball kann nun etwa auch Bowling oder Golf gespielt werden. Ob Yakuza 2 überhaupt im Westen erscheint, steht leider noch nicht fest.



Kazuma um einen Gefallen bittet, etwa einen verdächtigen Koffer zu irgendeiner Person zu bringen. Kommt man dieser Bitte nach, so winkt eine meist finanzielle Belohnung. Wer genug Geld verdient hat kann dieses beim Flirten mit Hostessen wieder verbraten. Teures Essen, teures Trinken und teure Geschenke sind immer gern gesehen, ebenso wie die richtige Beantwortung irgendwelcher Fragen. Wer weiß, ob am Ende dieser Bemühungen nicht auch eine schöne Belohnung wartet...

DIE GRAFIK

Schön in fast allen Belangen ist auch die Grafik von Yakuza, die mit 60Hz und optional auch in 16:9 genossen werden kann. Durch die Straßen Tokios schlendern jede Menge Passanten und an den Häuserfassaden am Straßenrand hängen unzählige Neontafeln, um auf irgendwelche Läden oder Clubs aufmerksam zu machen. Dadurch wirkt die Stadt sehr lebendig und pulsierend. Zusammen mit den superben Animationen aller Personen ist das für PS2 Verhältnisse recht beeindruckend. Dass die PS2 allerdings nun schon einige Jahre auf dem



Trickserei Ein übermäßig stark eingesetzter Blur-Filter versucht Treppcheneffekte zu kaschieren. Dennoch macht Yakuza optisch einen guten Eindruck.



Unterm Strich

Yakuza ist ein sehr gutes Action-Adventure mit interessanter Story und gelungener Präsentation. Das Kampfsystem ist gerade wegen der Einfachheit Spaß, die frei begehbare und lebendig wirkende Stadt mehr als nur einen zusätzlichen Ausflug wert. Den insgesamt positiven Gesamteindruck können auch einige Macken und die vielen Ladezeiten kaum schmälern.

Thomas Steinmetz

Buckel hat merkt man an einem übertriebenen Blur Filter, mit dem das Bild weichgezeichnet wird. Damit wird zwar das Kantenflimmern minimiert, das Bild bzw. einige Texturen erscheinen dadurch häufig zu unscharf.

Ebenfalls der PS2 anlasten kann man wohl die vielen Ladezeiten. Vor jedem Kampf muss man erst mal für einige Sekunden einen Ladebildschirm betrachten. Läuft man durch die Stadt – hier ist die Kameraposition an jedem Ort festgelegt – so kommt es an jeder Straßenecke beim Ändern der Kameraposition zu einer kurzen Ladepause. In ihrer Häufigkeit zehren diese Ladezeiten bisweilen stark an den Nerven.

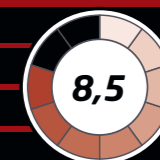
LOKALISIERUNG

Bei der Lokalisierung hat sich SEGA viel Mühe gegeben. Als Synchronsprecher konnten namhafte Schauspieler verpflichtet werden, unter anderem Mark Hamill (Luke Skywalker aus Star Wars), Michael Madsen (Budd aus Kill Bill) oder Dwight Schultz (Broccoli aus Star Trek: TNG). Kleiner Dämpfer ist, dass die englische Sprachausgabe oft nicht wirklich Lippensynchron ist und dass einige Fluch- und Schimpfwörter doch etwas zu häufig verwendet werden. Für alle Englisch-Unkundigen sind deutsche Untertitel vorhanden.



Yakuza

- ❖ **Grafik**..... 9,0
- ❖ **Sound**..... 8,5
- ❖ **Gameplay**..... 8,5



Pro
sehr gute Grafik
starke Story, gelungene Lokalisierung
späßiges Kampfsystem

Contra
Ladezeiten
Kameraprobleme



Sonic Adventure

MIT DEM BEGINN DER DREAMCAST-ÄRA KAM BEI VIELEN FANS AUCH DIE HOFFNUNG, WIEDER EIN GUTES SONIC-ABENTEUER DER ALTEN SCHULE SERVIERT ZU BEKOMMEN. BENJAMIN TEETSCH IGELT SICH EIN.

Sonic Adventure

❖ **Genre:** Jump'n'Run ❖ **System:** Dreamcast
 ❖ **Developer:** SONIC TEAM ❖ **PAL-Release:** 14.10.1999 (Launch)
 ❖ **Spieler / online spielbar:** 1 / nein
 ❖ **Website:** sonicstadium.org Fansite ❖ **Datenträger:** GD-ROM

Nach den eher schlechten Teilen für den SEGA Saturn kam die Kringelbox gerade zur besten Zeit, um der Welt zu zeigen, dass Sonic noch längst nicht dem alten Eisen angehört. Als dann im Oktober, '99 endlich das neue Sonic Adventure in Europa erschien, konnte nun das heiß ersehnte Spiel beäugt werden.

Natürlich ist in Sonic Adventure wieder der verrückte Wissenschaftler und gleichzeitig Sonics Erzfeind mit von der Partie. Dr. Robotnik möchte mal wieder die Welt erobern, doch diesmal hat er eine ziemlich unfreundliche Begleitung

namens Chaos dabei. Dieses Wesen hat großen Hunger auf die gleichnamigen Edelsteine und ist somit niemandem als Haustier zu empfehlen, denn mit jedem dieser Chaos Emeralds nimmt die Größe sowie die Stärke des schleimigen Dings enorm zu. Da aber Sonic und seine Freunde daran keinen Gefallen finden, packt die vierköpfige Truppe ihre sieben Sachen und macht sich schleunigst daran, noch vor den zwei Tunichtguten an die restlichen Smaragde zu kommen.

Hinein ins Vergnügen

Nun liegt es am Spieler, dem Vorhaben der ungewöhnlichen Truppe beizustehen und sich somit ins Abenteuer zu stürzen.

Mit jedem der insgesamt sechs Charaktere hat man dabei andere Aufgaben zu lösen. Während man sich zum Beispiel mit Sonic gewohnt schnell und actionlastig ins Getümmel stürzt und am Ende eines Levels die Tiere aus der altbekannten Kapsel befreit, geht man mit Knuckles die Sache gemüthlicher an, um sich auf die Suche nach den drei Teilen des zerbrochenen Master Emeralds zu machen. Trotz dieser verschiedenen Ziele folgen alle derselben Handlung, deren Ereignisse sich zeitgleich zutragen.

Durch diese parallelen Handlungsstränge wird dem Spieler eine schöne Atmosphäre geboten, die sich in den hochaufge-



❖ **Achterbahn** Sonic Adventure transferiert das High-Speed-Gameplay der 2D-Vorgänger in feinstes 3D, wenn doch bloß die Kamera nicht so störrisch wär. Im Windy Valley dreht sie euch sicher den Kopf.



lösten Zwischensequenzen dank der schlechten englischen Synchronisation aber leider nicht widerspiegelt. Anstatt einer spannenden Handlung zu folgen, hat man hier oft das Gefühl, nachts eine Sendung zu schauen, in der sich spindeldünne Moderatoren vergeblich daran versuchen, überbeuerte Fatburner an den Mann zu bringen. Außerdem wirken die Sprecher oft viel zu emotionslos, um den Zwischensequenzen die nötige Würze zu verleihen. So kommt es dazu, dass man sich zwar an der guten Handlung erfreut, aber über die eher mäßige akustische Präsentation ärgert. Dass dies auch besser geht, bewiesen selbst zur damaligen Zeit zahlreiche andere Spiele.

Doch im Rest des Spiels ist die musikalische Untermalung sehr gut gelungen. Man bekommt zu jedem Level die passende Musik zu hören, die schön dezent im Hintergrund abläuft. Die verschiedenen Titel sind sicherlich nicht jedermanns Sache, doch durch

❖ **Versteckspiel** Wer sucht, der findet. Zum Beispiel einen Haufen Power-Ups wie Spezialschuhe und einen magischen Armreif, mit dessen Hilfe man sich aufladen kann. In mancher Ecke sollte man also die Augen aufhalten.



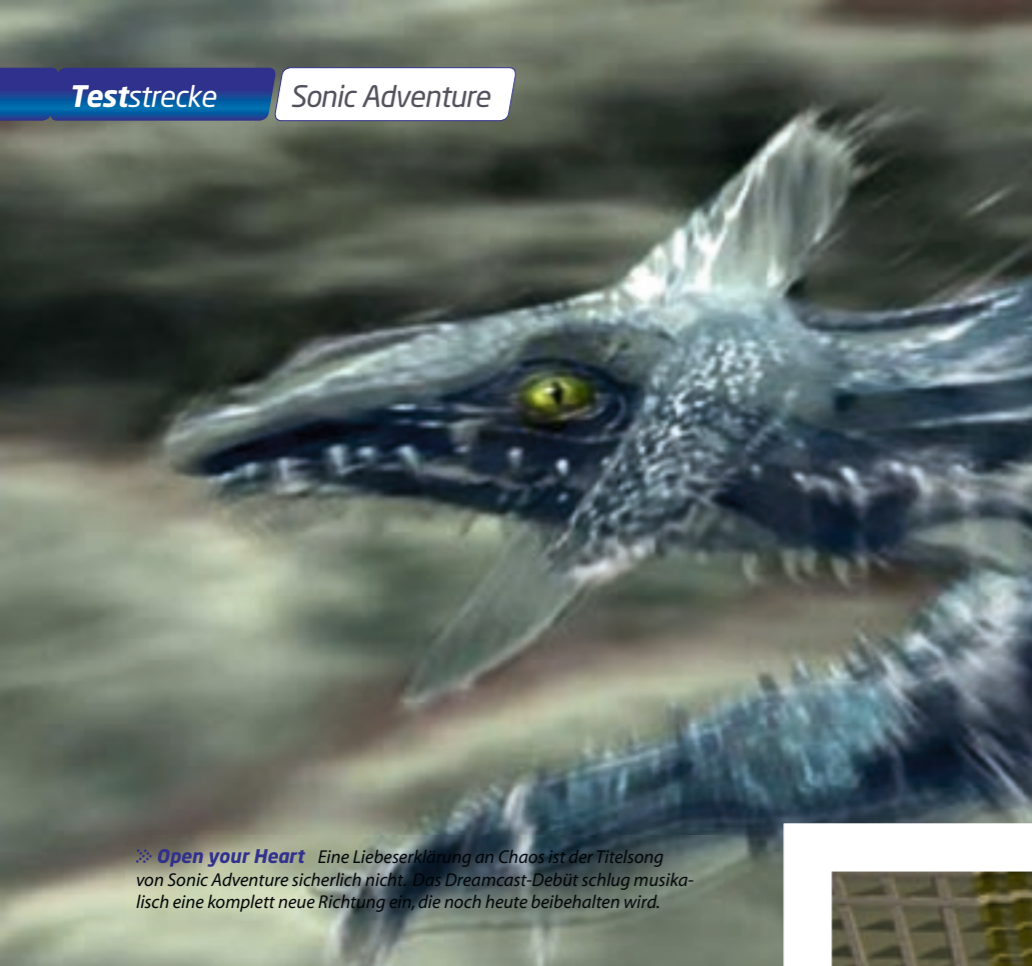
❖ **Sonic Team überzeugt selbst die härtesten Kritiker von den Fähigkeiten des Dreamcast.** ❖

die zahlreichen Genres dürften die meisten schnell ihre Favoriten finden. Die anderen Soundeffekte, die zum Beispiel beim Einsammeln der Ringe zu hören sind, wissen ebenfalls zu überzeugen und sind der eingefleischten Fangemeinde seit Jahren bekannt.

Damals revolutionär

Auch bei der Grafik zeigten die Entwickler vom Sonic Team, wozu sie fähig sind und überzeugten selbst die härtesten Kritiker von den Fähigkeiten des Dreamcast. Pixelfetischisten werden wohl kaum auf ihre Kosten kommen, denn diese grobkörnigen Kästchen findet man hier sehr schwer. Noch nie zuvor sah der blaue Igel, im wahrsten Sinne des Wortes, so scharf aus - auch wenn sein neues Aussehen sicher nicht jedem gefällt. Vor allem unter den älteren Spielern, deren Kindheit vom „echten“ Sonic geprägt wurde, tummeln sich sicher einige, die sich nicht oder nur schwer mit dem neuen Design anfreunden können. Doch die verschiedenen Level, die Action Stages, sind so kunterbunt wie eh und je und bekommen durch die Power des Traumkastens





❖ **Riesenürgernis** Während Chaos anfangs vielleicht noch als putziges Haustier durchgeht, hat es sich bald damit erledigt, denn mit jedem Chaos Emerald, den Dr. Eggman seinem Schützling verabreicht, wächst das Vieh weiter zu einem bedrohlichen Monster heran. Schließlich kann sich das Ungetüm alle sieben Edelsteine einverleiben und es kommt zum großen Showdown gegen Sonic, der allerdings auch nicht ohne Mittel da steht. Wer in diesem Kampf gewinnen will, braucht harte Nerven und eine überdurchschnittliche Ausdauer. Speed und Reaktionsvermögen sind die entscheidenden Schlüssel zum Sieg.

❖ **Riesensäuerei** Bereits zu Anfang bekommt man präsentiert, welche Auswirkungen die Wiederauferstehung von Chaos haben wird. Da wird die Feuerwehr lange pumpen müssen. Aber Sonic ist ja da.

❖ **Open your Heart** Eine Liebeserklärung an Chaos ist der Titelsong von Sonic Adventure sicherlich nicht. Das Dreamcast-Debüt schlug musikalisch eine komplett neue Richtung ein, die noch heute beibehalten wird.



❖ **Wohin soll das führen** Sonic folgt einer mysteriösen Erscheinung, die ihm den Weg weist. Im Verlauf der Geschichte entpuppt sich das Licht als Tikal, eine Stammesangehörige, welche die Chao-Wesen beherrschen kann.

noch eine ordentliche Portion des „Wow-Effekts“ mit dazu. Egal ob nächtlicher High-Speed-Highway im grellen Scheinwerferlicht hoch über den Dächern einer erleuchteten City, Dschungel-Dickicht und verschlungene Pfade hoch über den Wolken oder schließlich Dr. Eggmans Basis – jedes der Level ist so schön gestaltet, wie es bis dato noch auf keiner anderen Konsole zu sehen war. Hier bemerkt man richtig die 128 Bit-Muskeln des Dreamcast, ohne die wohl kaum solch eine Farbenpracht in Kombination mit den scharfen Texturen in 3D und dem hohen Tempo möglich gewesen wäre. Selbst bei Affenzahn bleibt es fast durchweg ruckelfrei. Einzig und allein im 50 Hertz-Modus kommt es hin und wieder zu Slowdowns. Leider fordern die schönen Level, die dazu noch sehr gut aufgebaut sind, auch ihren Tribut. Jede Action Stage ist in zwei bis drei Teile aufgeteilt, wobei es dann während des Wechsels in den nächsten Bereich zu kurzen Ladepausen kommt, mit denen man aber leben kann. Des weiteren gibt es noch einige Schwächen in der Kollisionsabfrage, die jedoch im Vergleich zur originalen NTSC-Version um einiges ausgemerzt wurden. Leider hat man sich bei der Grafik



im Adventure-Bereich dagegen sehr auf das Nötigste beschränkt. Die Stadt hätte man auch schöner darstellen können. Während die Menschen noch halbwegs akzeptabel sind, fallen Häuser und Autos schon eher in die Kategorie Zumutung. Verwachsene Texturen und eine grobe Architektur können nicht überzeugen.

Adventure-Bereich

Allgemein ist der Adventure Bereich also der größte Kritikpunkt in Sonic Adventure – welch Ironie. Obwohl hier die meisten Geschehnisse der Geschichte ablaufen, ist dieser Teil der mit Abstand langweiligste des ganzen Spiels. Die Zwischensequenzen, in denen die Handlung weitergeführt wird, hätte man auch, so wie es später bei Sonic Adventure 2 war, einfach zwischen den Action Stages einsetzen können. Ansonsten gilt es hier, verschiedene Schlüssel und Eingänge zu suchen, um in den nächsten Level zu gelangen. Neben verschiedenen Power Ups und Emblemen, die man nach Abschluss einer Action Stage

erhält, aber auch in den Adventure-Bereichen finden kann, gibt es noch verschiedene Eingänge zu sogenannten Chao Garden.

Chao und A-Life

In diesen Brutstätten liegen Eier herum, aus denen kleine Tierchen namens „Chao“ schlüpfen. Diese putzigen Viecher kann man auf die Rennpiste schicken, auf der sie dann gegen andere Chaos antreten und sich somit als Sieger ein weiteres Emblem abstauben. Der Spieler agiert dabei als Trainer und muss davor aber seinen Schützling erst mal züchten. Hierzu füttert man den kleinen Racker mit verschiedenen Früchten und gibt ihm die Tierchen, die man in den Action Stages einsammeln kann, zum Spielen. Lustig hierbei ist, das man beobachten kann, wie sich der Charakter der Chaos ändert, der auch noch von Tier zu Tier verschieden beeinflusst



❖ **Höhlenforscher** Sonic Adventure führt alle Charaktere an exotische Orte. Hier ist Knuckles auf der Suche nach den Edelsteinsplittern, die in einem großen Tempel weit verstreut liegen. Ein Radar ist ihm dabei behilflich.



❖ **Beachrunner** Fast schon kultverdächtig unter Sonic-Fans ist Sonics Sprint über den Pier in Emerald Coast, auf der Flucht vor einem gewaltigen Orca. Wer das neue Sonic the Hedgehog spielt, erlebt folglich ein Deja-vu.

wird. Stolz Besitzer einer Visual Memory Speicherkarte dürfen sich die Chaos sogar auf die Karte laden und können in einem Chao Mini-Game seltene Gegenstände ergattern, die der erfolgreichen Zucht der kleinen anhänglichen Wesen dienen.

Kommen wir nun zur Steuerung, bei der man sicherlich am Anfang seine Bedenken hat. Denn im immens hohem Tempo durch riesige 3D Level zu flitzen, hört sich alles andere als nach einem Spaziergang an. Doch erstaunlicherweise hat das Sonic Team auch das prima gelöst. Um einen Gegner ins Jenseits zu befördern, führt man einfach einen Doppelsprung aus. Auch nach Überqueren eines Beschleunigungsstreifens, denen oft Loopings oder enge Kurven folgen, muss man kein Fingerakrobat sein, um das zu bewältigen. Hier drückt man lediglich den Analogstick nach vorne, egal wie sich die Kamera neigt. Diese kann man aber auch nach Belieben mit den L- und R-Triggern einstellen, was auch manchmal bitter nötig ist. (bt)



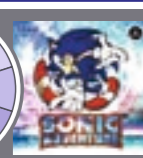
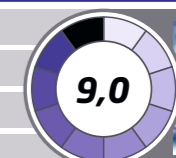
Unterm Strich

Das Sonic ein Synonym für Spielspaß ist, wusste man schon seit den beliebten Mega Drive Teilen, doch der erste Dreamcast-Auftritt war bis dato der beste Sonic-Titel, der je die Welt erblickte. Nicht nur der Spielspaß und die Grafik, sondern auch die perfekte und zugleich einfache Steuerung tragen dazu bei, diesen Titel jedem Fan ans Herz zu legen. Wer noch nie auf Jump ‚n‘ Run Games stand, sollte Sonic Adventure wenigstens mal kurz antesten und eine Chance geben, denn außer an der schwächeren Optik im Adventure-Bereich ist eigentlich kaum etwas auszusetzen an diesem anderen, schnelleren Titel in der Videogames-Landschaft.

Benjamin Teetsch

Sonic Adventure

- ❖ **Grafik**..... 8,5
- ❖ **Sound**..... 8,0
- ❖ **Gameplay**..... 9,5



❖ **Pro**
damals revolutionäre Optik
High Speed-Gameplay
motiviert stundenlang

❖ **Contra**
mäßiger Adventure-Part
willkürliche Kamera

CRAZY

Der arme, arme Dr. Eggman aka Robotnik! Er kann einem schon fast richtig Leid tun. Seit 15 Jahren nämlich tritt ihm ein kleiner, lästiger Igel immer wieder in den Allerwertesten und vereitelt Mal um Mal die teuflischen Pläne, die den gerissenen Doc zur Weltherrschaft führen sollen. Wie alles für Sonic angefangen hat, weiß mittlerweile jeder. Und auch das längst zum Kultstatus avancierte Gedüdel aus der Green Hill Zone hat sich bei vielen wie ein sich windender Wurm in den Gehörgängen festgesetzt. Doch wie ist das mit der Fangemeinde, die sich seit 15 Jahren um das blaue Nadelkissen schart? Immerhin muss es doch schon den einen oder anderen Grund geben, warum sie nicht dem zweifelhaften Charme eines gewissen Spaghetti-Klempners erlegen ist. Auf den folgenden Seiten geben einige Die-Hard Sonic-Fans einen Einblick in ihre Anfänge und darüber hinaus. (ds)



Sonic hat sich in diesen Jahren verändert, in manchen aber gar nicht. Noch heute ist er ein Held und seine Persönlichkeit wird damals wie heute von Millionen Fans geliebt.

Doch ein paar wenige Komponenten haben sich an der Rezeptur Held verändert, und was macht Sonic eigentlich so beliebt?

Zu den Anfängen von Sonic the Hedgehog machte man sich gründlich Gedanken wie man SEGA präsentieren soll. Schließlich war man nun auf der Suche nach

einem geeigneten Nachfolger von Firmenmaskottchen Alex Kidd. Viele Skizzen, viele Ideen. Vom Hummel-Eggman bis zum Mario-Klon, alles war dabei. SEGA wollte ein neues Image aufbauen, und das sollte kein zweiter Alex Kidd sein, deshalb stand ein Mensch schon mal nicht zur Auswahl. Verblieben sind dann Tiere, kombiniert mit Coolness. Die Macher fragten sich was ein Jump'n'Run-Held haben müsste und kamen auf das Thema Geschwindigkeit.

Nun standen nur noch Hase und Igel zur Auswahl, wovon letzterer bekanntlich das Rennen machte - und zwar im wahrsten Sinne des Wortes.

Das war die Geburt von Sonic, dem Igel. Nun brauchte Sonic noch eine Persönlichkeit, die zu SEGA passte. Zu Mega Drive Zeiten konnte aus technischen Gründen Sonics Persönlichkeit jedoch nicht gleichzeitig in das Spiel miteingebunden werden. Deshalb konnte man Sonic nur durch Artworks auf dem Cover des Spiels und

durch die Story im Handbuch kennenlernen. Und man darf natürlich nicht den mit dem Finger wedelnden Sonic im Menü des Spiels vergessen.

Diese Auftritte verliehen Sonic etwas Frisches, später aber auch was Freundliches und die Coolness ging damals in Richtung Street-Style. Mit jedem weiteren Sonic-Titel konnte man den Igel und die Welt um ihn herum besser kennenlernen. In Sonic 2 bekam der Igel einen Freund, den kleinen und niedlich wirkenden Fuchs Tails. Neben ihm sah Sonic schon beinahe aus wie ein großer Bruder. Gepaart mit dem innovativen Gameplay der Mega Drive-Games und dem typischen Sound konnte SEGA sein neues Maskottchen zu Recht einen Erfolg nennen.

Sequels und Spin-offs führten weitere Freunde und Feinde ein. Knuckles, anfangs absoluter Rivale, verschaffte man sogar ein eigenes Spin-off namens Chaotix, welches jedoch nicht an die bisherigen Erfolge anknüpfen konnte. Dennoch wurde der Echidna schließlich ein fester Bestandteil der Serie und zählt heute fast schon zu Sonics engsten Kumpeln.

Ein weiterer nennenswerter Rivale ist der stählerne Metal Sonic, erstmals aufgetaucht in Sonic CD für das SEGA Mega CD Hardware Add-on. Diesen Wettkampf mitzerleben, dazu noch durch die Zeit zu reisen, das Igel-Weibchen Amy Rose zu befreien und natürlich mal wieder Eggmans Pläne zu vereiteln, war für den Spieler ein absolut spannendes Abenteuer.

Später dann wollten Traveller's Tales, als Erste mit der Sonic-Lizenz ausgestattet, Sonic den Sprung in die dritte Dimension ermöglichen. Doch Sonic 3D überzeugte die wenigsten.

Derweil machten die Entwickler vom Sonic Team eine Pause vom Igel und entwickelten NIGHTS und Burning Rangers, zwei erfolgreiche

Spiele für den Saturn. Doch auch auf das blaue Stacheltier wollte man nicht verzichten. Aus Sonic X-treme für SEGA Saturn wurde jedoch nie etwas.

Die nächste SEGA-Konsole, der Dreamcast, war nun eindeutig leistungsfähig genug, um Sonics Charakterzüge in bewegten Bildern zu zeigen. Das erste Sonic Adventure war ein Riesenhit. Und auch Sonics Style hatte sich nun verändert. Designer Yuji Uewaka verlieh ihm leuchtend-grüne Augen, größere Stacheln und eine viel wendigere Figur. Jetzt konnte man auch zeigen wie vielseitig Sonic ist. Amy Rose wurde beispielsweise völlig neu entwickelt und aus dem schüchternen Mädchen von einst wurde eine stark eifernde Sonic-Fanatikerin, die wirklich weiss, was sie will.

Sonic Adventure 2 stellte dann zwei neue Gegner für Sonic vor. Shadow und Rouge, die heute beide viel zur Sonic Serie beitragen. Zumindest Shadow verlangte dem Ur-Igel wieder sein gesamtes Können ab und erfreut sich heute bei einer Menge Fans hoher Beliebtheit.

In seinem neuen Abenteuer 'Sonic the Hedgehog' für PS3 und Xbox 360 wurde unser Held mal wieder etwas verändert. Da in dem Spiel mehr Menschen agieren, soll die Igel-Gefolgschaft ebenfalls dem „Human-Look“ angepasst werden. Längere Gliedmaßen und Stacheln sind zumindest bei den drei Igeln die Folge. Wie sich dieser Look in Zukunft etablieren wird, ist abzuwarten.

Sicher ist, dass Sonic mit dem Strom der Zeit läuft und deswegen mehrere auch mehrere Updates durchlaufen muss. Man kann aber sagen, dass er heute wirklich viel cooler wirkt als zu seinen Anfängen. Hoffen wir also, dass Sonic auch in Zukunft ein so toller Held bleibt.

Benjamin Buhkt



Die letzten 15 Jahre auf einer knappen DIN A4-Seite Revue passieren zu lassen, mag für manche einfach sein. Für mich nicht.

Als ich Sonic damals zum ersten Mal begegnete, ahnte ich nicht im Geringsten, wie wichtig mir dieses blaue Nadelkissen einmal sein würde. Ich interessierte mich schon als kleines Mädchen für Computerspiele, besaß einen eigenen „Brotkasten“ und wünschte mir nichts mehr als so eine kleine graue Kiste mit Knöpfen und Schwarzweiss-Display, die damals hochmodern war und man allgemein als „Game Boy“ bezeichnete.

Den Spielzeugladen, in dem ich „Sonic the Hedgehog“ für den Mega Drive sah, gibt es leider schon lange nicht mehr. Einige ältere Junges standen davor, blieben in der „Marble Zone“ hängen und fluchten. „Hey, das ist doch dieses Tierchen aus der Werbung“, dachte ich und schaute, versteckt hinter einem Regal, fasziniert zu. Es war anders als jedes Computerspiel, das ich bis dato gesehen hatte. Schnell. Bunt. Keine Prinzessin zu retten.

Leider dauerte es über ein Jahr, bis ich tatsächlich mein erstes Sonic-Spiel und meine erste SEGA-Konsole in den Händen halten konnte; eine Game Gear mit Sonic the Hedgehog bekam ich Weihnachten 1992 von meinen Eltern – und wenn die gewusst hätten, was sie damit ausgelöst haben, hätten sie mir wohl doch eher eine Barbiepuppe gekauft.

Sämtliche Taschen-, Weihnachts- und Geburtstagsgelder gingen für Sonic-Spiele und Sonic-Merchandise drauf (wovon es leider in Deutschland immer viel zu wenig gab – ich beneide die Japaner, Engländer und Amis um den ganzen tollen Kram, den sie kriegen – und wir haben hier das Nachsehen...).

Die Saturn-Ära war meiner Meinung nach der Tiefpunkt der Sonic-Reihe.

Sonic Blast, Sonic R, Sonic 3D... all dies konnte mich nicht vom Hocker reißen. Ich dachte wirklich,

Bis dann der Film Jurassic Park in die Kinos kam und eine richtige Dinomania auslöste. Überall waren Dinos zu finden und auch als Mega Drive Spiel. Also wollte ich das Spiel zum Geburtstag haben und bekam es auch. Das war der Anfang von weiteren Spielekäufen. So folgten als nächstes Sonic the Hedgehog 2, Bubsy und Phantasy Star IV. Welche wir dann auch nach einiger Zeit alle durchspielten. Ich kann mich noch genau an meinen ersten Endkampf in der Death Egg Zone gegen den Silversonic und Robotniks großen Roboter erinnern. War ich froh als ich das geschafft hatte!!!

Als nächstes kaufte sich mein Bruder Sonic & Knuckles, welches uns sehr begeisterte, besonders durch die neue Lock-On-Technologie. Die wir selbstverständlich auch gleich mit Sonic 2 ausprobiert haben. Richtig knifflig wurde da dieser Endgegner aus Sonic 2, da Knuckles nicht so hoch springen kann wie Sonic. Und so verlierten wir ein Echidnaleben nach dem anderen. Aber auch den haben wir dann doch besiegt. Auch das passende Sonic the Hedgehog 3, das ich in einem An- und Verkauf fand, folgte bald darauf. Und wieder begeisterte das Spiel für Wochen und in Kombination mit Sonic & Knuckles sogar für Monate. Einige Zeit später sah ich in einem An- und Verkauf einen Sega Mega-CD II und dachte mir: „Warum denn nicht?“ – und zack war die nächste Konsole in meinem Besitz. Logischerweise war es dann nur eine Frage der Zeit, bis Sonic CD in dem Laufwerk meines Mega-CD landete. Und dieses Sonic-Spiel haute mich dann wieder mal richtig vom Hocker, da es Videosequenzen, 3D Bonuslevel und Zeitreisen bot.

Dann dauerte es wieder ein Weilchen bis das nächste Sonic-Game in meinen Besitz gelang, und zwar bis zu meiner Berufsausbildung, denn da gab es endlich richtiges eigenes Geld. Und so folgten in meinem ersten Lehrjahr Sega's Saturn, der Game

das wäre nun das Ende der Ära, doch als mit „Sonic Adventure“ das erste echte 3D-Sonic angekündigt wurde, wusste ich: Der Welt steht noch Großes bevor! *grins*

Ich erinnere mich daran, dass ich mir extra einen japanischen Dreamcast auslieh und nicht darauf achtete, dass die Stromspannung in Japan nicht dieselbe ist wie in Deutschland – und so kam ich erst mal nicht weiter als bis zum Vorspann, weil da schon das Netzteil durchgeschmort war.

Das Internet bot mir die Möglichkeit, mit anderen Sonic-Gestörten zu kommunizieren und Dinge herauszufinden, bei denen mir manchmal vor Staunen der Mund offen blieb. Dass es ganze Communities gab, die sich nur damit beschäftigten, die Quellcodes der Spiele auseinanderzunehmen oder Interviews mit jedem, der auch nur ansatzweise in die Entwicklung involviert war (und sei es nur die Putzfrau gewesen), zu führen, hätte ich nie für möglich gehalten.

Seltsamerweise konnte ich mich nie so wirklich freuen, wenn neue Spiele oder gar neue Charaktere angekündigt wurden. Woran das genau liegt, kann ich nicht sagen; vielleicht aus Angst, dass ich mir nie wirklich alles kaufen kann oder irgendwann den Überblick verliere? Schon bei Tails (den ich anfangs fälschlicherweise für ein Mädels hielt – aber damit bin ich nicht alleine) und Amy war es so gewesen; ich habe sie nicht akzeptieren wollen, aber letztendlich doch irgendwann ins Herz geschlossen.

Allerdings mag ich bis heute den Oldschool-Stil viel lieber, gerade bei Tails und Amy. Ich bin nun mal damit groß geworden – und wenn ich ganz bescheuert bin, lasse ich mir wirklich irgendwann ein Sonic-Tattoo stechen.

Manchmal mache ich mir Gedanken darüber, ob Sonic in fünfzehn, fünfzig, hundert Jahren noch existiert. Und werde beinahe unendlich traurig, dass ich es wohl nie herausfinden werde.

Alles Gute zum 15. Jubiläum!

Michaela Brückner

Gear und ein Mega Drive II. Und die Sonic-Spiele Sonic R und Sonic Jam für Sega Saturn, Sonic the Hedgehog 2, Sonic Triple Trouble und Tails Adventure für den Sega Game Gear und für den Sega Mega Drive Sonic Spinball, Sonic 3D Flickies Island und die Sonic Compilation.

Ich könnte jetzt noch so viel schreiben wie und wann ich meine vielen Sonic-Spiele bekommen habe. Seit dem Jahr 2002 habe ich mir gar das Ziel gesetzt, alle Sonic-Spiele für alle Geräte in allen Versionen zu besitzen. Das ist natürlich nicht ganz so einfach, da man viele dieser Spiele fast immer importieren muss. Aber das ist jetzt eben mein Ziel.

Im Jahr 2004 kam ich auf die Idee, eine Sonic-Fanseite ins Internet zu stellen, da es damals noch recht wenig deutsche Sonicfanseiten gab. Also rufe ich hiermit auf: Gründet deutsche Sonic-Fanseiten!

Frank Schleicher, sonicfans.de





15 Jahre blau gemacht

Klein, schnell, blau, geil! Was wäre besser geeignet um zu beschreiben um wen es hier geht? Zu stupide? Schreiben wir den Artikel oder Sie? Wie? Sie sind der Leser? Na dann lesen Sie doch!

Denn es geht hier um niemand geringeren als: SONIC – the Hedgehog! Na sehen Sie – jetzt geht Ihnen ein Licht auf. Sonic, das kleine blaue Kerlchen mit dem Affenzahn drauf, immer auf der Suche nach Abenteuer und Ringen. Bereits 1991 durfte sich die Videospielegemeinde von der Agilität des blauen Blitzes überzeugen der, in (Name des Spiels) auf dem Megadrive seine Spielewelt unsicher machte. Damals noch im schmucken 2D Gewand und solo gegen Robotnik, den Ultrabösewicht, dessen Schuld es ist (neben dem Film ES), dass sich kleine Kinder damals wie heute fürchten, in den Zirkus zu gehen. Seitdem sind 15 Jahre vergangen in denen 66 Milliarden Ringe gesammelt, 500 Millionen Stunden gespielt und 8000 Sonic-Spiele pro Tag verkauft wurden. Keine schlechte Leistung für einen gerade mal 15jährigen, meinen wir. Doch der größte Verdienst des Igel ist eindeutig, dass er mehr ist als nur ein Maskottchen oder eine Galleonsfigur einer Softwareschmiede.

Der Igel lebt

Kein anderes Stachelvieh hat in der Konsolenwelt die Spieler so begeistert, auf Trab gehalten und zum Staunen gebracht. Zu seinen Bestzeiten entwickelte der Blaue Blitz ein erstaunliches Eigenleben in Form von Comics, Zeichentrickfilmen und Fanstories. Ähnlich wie Super Mario und zeitweise sogar erfolgreicher als eben dieser wurde aus dem Maskottchen ein Selbstläufer: Der Igel in Blau wurde nun auch von einem breiten Publikum wahrgenommen. So wunderte es auch die eingefleischten Fans kaum, dass Videospilunwissende bald von Ringen, Loopings und Highscores redeten. Selbst zu Nicht-Fasching-Zeiten konnte man nun blau geschminkte Kinder mit Stachelfrisur sehen und so mancher Sonic in cooler Pose zierte ein Mäppchen, einen Schulranzen oder das T-Shirt der Kleinen. Wo bislang nur an einigen wenigen Stellen der Hype aus Japan herübergeschwappt war, begann nun das große Igelwettrüsten, wer wo welches Gimmick des SEGA-Maskottchens ergattern konnte.

Sonicmania

In diesen Rückblick hineingestellt sei nun die Frage: Was haben Juppi Hesters, die Queen und Sonic gemeinsam? Naa? Ja klar, sie leben alle drei noch. Während einige Helden aus Film, Funk, Fernseh- und Videospiel leise servus sagten, erstrahlt unser stacheliger Freund auch in den neuen Videospiele in ungemein erfrischendem Blau. Die Jahre haben Sonic nichts anhaben können und auch wenn der Hype rund um ihn in der breiten Öffentlichkeit nicht mehr ganz so präsent ist nimmt seine treue Fangemeinde noch lange nicht ab. Und das ist gut so. Denn mit den Erlebnissen rund um Sonic, von damals bis heute, und den vielen großen und kleinen Freuden, die damit verbunden werden gelingt es ihm nun seit 15 Jahren Kinder- und Erwachsenenherzen höher schlagen zu lassen und ist aus der Welt der Videospiele nicht mehr wegzudenken. Und mal ehrlich: Klempner gibt's wie Sand am Meer, Haustiere sind eh viel angesagter, noch dazu wenn sie blau sind.

Mario Metzger

CRAZY HOG

JETZT BESTELLEN!

SK GAMESNATIX

www.gamenatix.de

**Gears of War
!!! UNCUT !!!**



für
Xbox360

59,90


**Pro Evolution
Soccer 6**



für
Xbox360

56,90

**WWE Smackdown
vs. Raw 2007**



für Xbox360
56,90

für PS2
39,90

**World of Warcraft:
Burning Crusade**



**[Add-on]
für PC**

33,90

**Xbox360 Premium
Komplettpaket:**

Inkl.
**20GB Festplatte
Wireless Controller
Faceplate
Headset
Component HD AV-Kabel
Ethernet Kabel**



!!! Top-Preis !!!

359,90

Bestell-Hotline:
0651-27211

**Wir kaufen Eure gebrauchten
DVD-Filme & Spiele!**

Einfach Liste an:
shop@gamenatix.de

Schreib mal wieder...

Nun gibt es sie also auch bei uns – die bewährte Leserbrief-Rubrik. An dieser Stelle habt ihr in Zukunft Gelegenheit, uns zu schreiben, was euch einfällt. Wir freuen uns immer wieder über Lob aber auch konstruktive Kritik, denn schließlich wollen wir uns auch weiterhin verbessern. Wer darüber hinaus mit unseren Wertungen nicht einverstanden ist, kann uns seinen eigenen Test zusenden und wir werden ihn hier veröffentlichen. Möglicherweise entsteht dabei ja die eine oder andere interessante Diskussion. Außerdem könnt und sollt ihr euch auch zu aktuellen SEGA-Themen äußern. Welche News haben euch besonders erfreut, über was ärgert ihr euch, wie sind SEGAs Messeauftritte bei euch angekommen und auf welche Games wartet ihr schon seit langem? Doch dabei soll es nicht bleiben. Für die Zukunft planen wir mit Bilder-Galerien, Competitions und vielem mehr. Doch bis es soweit ist, muss sich SEGA ON erst einmal weiter etablieren. Bis dahin gebt ihr euren Senf dazu unter post@sega-magazin.de. In den Foren wird natürlich auch weiter nach euren Kommentaren gefischt – wenn ihr es uns aber einfacher machen wollt, nutzt doch bitte den Feedback Thread, den wir im Board der Kollegen von sega-dc.de eingerichtet haben. Noch einmal vielen Dank dafür :)

Sehr ausführlich

Sehr geehrtes SEGA ON-Team, habt vielen Dank für die Zusendung des Magazins SEGA ON. Ich darf euch für die Erstellung eines so professionellen und inhaltlich sehr ausführlichen Magazins danken. Nun mein Anliegen: Ich benötige unbedingt noch weitere drei Exemplare! Falls die Auflage nicht vergriffen ist, wäre ich euch dankbar, wenn ihr mir noch drei Exemplare zuschicken könntet. Eine entsprechende Rechnung legt ihr bitte der Sendung bei. Falls ihr eine Vorauszahlung wünscht, ist dies natürlich auch kein Problem. Um einen Gefallen möchte ich dennoch bitten: Bitte die Rückseite der Magazine nicht mit dem Hinweis einer Büchersendung versehen, weil die Magazine von mir verschenkt werden.

Alexander Stein

Hallo Alexander, zugegeben, ein solches Lob geht immer runter wie Öl. Dass Dir das Magazin ausführlich genug erscheint, stimmt uns außerdem froh. Zumindest uns kommt es seit einiger Zeit nämlich so vor, als ob die Testberichte in kommerziellen Magazinen immer kürzer werden, nicht zuletzt aufgrund der stetig zunehmenden Spieleschwemme. Man hat zwar nachwievor einen ausführlichen Wertungskasten vor sich, leider geht aus einer knappen halben Seite oftmals trotzdem nicht hervor, weshalb ein Game nicht gerade das Gelbe vom Ei ist. Der Platz reicht einfach nicht aus, schließlich muss absolut jedes Spiel in die jeweilige aktuelle Ausgabe, alles andere wäre das Todesurteil für diese Mags. Independent-Produktionen wie wir haben es da etwas einfacher, auch wenn wir trotzdem zusehen, dass wir zumindest die wichtigsten Titel ins Heft bekommen und dann nach und nach alles ergänzen. Erschwerend kommt ferner hinzu, dass wir im Grunde genommen gar keine gemeinsame Redaktion haben und daher unsere Spiele quer durch die Republik versenden. Von Ausgabe 1 haben wir leider keine Hefte mehr vorrätig und können aktuell auch nur welche nachproduzieren, wenn sich 50 Interessenten dafür finden. Und wartet erst einmal ab, wenn wir die neuen sexy Adressaufkleber bekommen :)

Gut gemacht

Hallo SEGA ON-Redaktion (oder einfach nur Team?), gestern erreichte mich die erste Ausgabe von eurem hübschen kleinen, aber durchaus feinen Magazin. Und ich wollte euch einfach mal mitteilen wie mir so alles gefallen hat. Also, keine Umschweife, hier geht's los (ich beantworte auch eure Ente auf Seite 23). Positive Punkte: Layout: in Sachen Layout müsst ihr euch wirklich mei-

nes Erachtens nicht vor den „Profis“ (ich habe zwei Zeitschriften abonniert, weiß also, wovon ich rede) verstecken. Natürlich gibt es hier und da Seiten, die mal etwas mäßiger designed wurden. Allerdings sind beispielsweise die E3-Seiten schlichtweg vorbildlich: Sie sind durchaus in knalligem Bunt gehalten, was natürlich nur zu einer Messe dieses Ausmaßes passt (zumal man da ja auch nur mit farbigen Eindrücken übersättet wird), umgekehrt: Die absolute Farbigkeit schränkt nicht die Lesbarkeit ein, denn Text ist ja grundsätzlich schwarz auf hell unterlegten Boxen beziehungsweise weiß auf dunkel; Schönheitsfehler sind aber auch dabei, wie zum Beispiel im PSU-Artikel, wo unter „So wird Online-Cheatern von Anfang an der Wind aus den Segeln genommen“ zwei Zeilen auf einem hellen Stern liegen. Aber lesbar ist es immer noch und es stört nicht. Und ganz nebenbei: Sowa passiert auch oft genug den „Großen“. Faktisch: Mir ist bei meinem momentanen Probelesen (ganz durch bin ich nicht, hab eher so quer gelesen) noch nichts aufgefallen, was irgendwie zu breit getreten wurde oder Sachen, wo dann umgekehrt zu viele Fragen übrig geblieben sind. Andeutungen für Fans: Besonders amüsiert habe ich mich über den Spruch auf Seite 23 „Sagt eurer Mutti, dass der Spee Megaperls-Kniltch nach Hause gehen soll und es eh nur einen echten Fuchs gibt. Und natürlich einen Igel“. Denn dieser Spee Megaperls Fuchs in der Werbung ging mir oft schon auf die Nerven. [...] Sachlichkeit: Eure Berichte sind durchaus objektiv was ich soweit gesehen habe. Hier und da kommt halt auch eine subjektive Meinung dazu (dazu noch in den „Negativ-Punkten“ mehr). Auch sehr schön in der Hinsicht sind Verweise auf etwaige Homepages (gehört ja dazu) und beispielsweise auf die SEGALABS-Homepage – gehört ja alles zu dem Spiel dazu. Eure Tests erscheinen glaubwürdig, die Wertungen sind durchaus gut angesetzt (zumindest bei den Spielen bei denen ich mitreden konnte). Lediglich „ultimativ hoher Schwierigkeitsgrad“ klingt etwas überheblich, obwohl ich es in den Fällen Riders und Full Auto durchaus bestätigen könnte Umfang: da hätte ich mit weniger gerechnet – die sechs Euro sind gut angelegt :) Werbung: Wo teilweise in den Mags die bei mir so rumliegen über 15% der Seiten nur Werbung sind.. das ist bei euch nicht der Fall, fast gänzlich werbefrei, die zwei Seiten... Natürlich ist die Frage ob man das hintere Bild von Sonic nun als Werbung ansieht oder als Füller... Egal! Negativpunkte: Sachlichkeit ist zwar vorhanden, wird aber zumindest vom Eindruck her dezent getrübt durch „ich fand“ und ähnliche Ausdrücke, die „großen“ Magazine umgehen gern, indem die Meinung des Redakteurs automatisch als die Wahrheit angenommen wird... Allerdings kann man diesen Punkt bei euch nicht sooo stark werten, denn die „Großen“ testen ja auch Spiele mit mindestens zwei Redakteuren. Bei Sonic Riders

wäre das bei euch der Fall gewesen. Und man wird ja wohl Mitspieler finden und sich von diesen auch einfach mal die Meinung notieren und auch nachfragen können. Verbesserungsvorschlag: Zusätzlich zu den Tests noch eine gänzlich subjektive Meinungsbox; bei dem Magazin Gamestar habe ich auch schon mal gesehen, dass ein Redakteur bei einem als Top-Game gehandelten Titel diesen dann zugrunde „gebasht“ hat. Aber das ist ja eine subjektive Meinung. Noch ein Verbesserungsvorschlag: Bei vielen Mails könnte man noch eine Rubrik Leserbriefe einrichten. Ihr merkt also: Der Rundumeindruck ist POSITIV. Und ich freue mich jetzt schon auf das genaue Durchlesen, denn lesenswert ist alles. Bleibt mir zu sagen: Wenn irgendeiner von euch eine Redakteurskarriere anstrebt, ich glaube, derjenige sollte dieses Magazin in seiner Bewerbung erwähnen („ich war dabei“), denn ich denke, ihr müsst euch wirklich nicht damit verstecken. Gut gemacht!

Julian „Link“ Becker

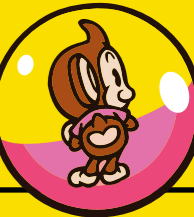
Hallo Julian!

Puh, so viel Text. Aber zuerst einmal „Danke!“ für die Mühe, die du dir gemacht hast. Die meisten Mails die wir bekommen, eignen sich leider kaum zum Abdruck, da sie schlicht und einfach viel zu kurz sind. Sich auf seinen Hintern zu setzen und wirklich konstruktive Kritik zu äußern, verdient daher unsere größte Anerkennung. Layout: Schön, dass dir unsere Optik gefällt. Wie du aber siehst, haben wir mittlerweile ganz schön umgebaut. Hoffen wir also, dass es dir weiterhin so gut gefällt. Denn um ganz ehrlich zu sein: Als sich unsere erste Ausgabe nach scheinbar unendlich hinziehenden Verzögerungen endlich der Fertigstellung neigte, waren wir mit dem Ergebnis gar nicht mehr so zufrieden. Der Grund dafür ist ganz simpel: Wir hatten ganz einfach zu viele neue Ideen und wenn wir die auch noch eingebaut hätten, hätte es geheißen, das ganze Heft umwerfen zu müssen. Das hätte uns wirklich Lichtjahre zurückgeworfen. Einigermaßen zusammenhängend sollte ein Print-Produkt schon wirken, und ich denke, dass uns das mit diesem Heft besser gelungen ist. Aber auch hier wieder der Aufruf an alle: Wie kommt's an? Schreibt uns! Sachlichkeit: Zunächst einmal: Ja, die meisten von uns sind seit Jahren eingefleischte SEGA-Fanboys. Viele von uns sind seit über zehn Jahren dabei und haben nahezu alle Hochs und Tiefs der Company erlebt, um die es hier geht. Trotzdem sehen wir nicht alles durch die rosarote oder in diesem Fall SEGA-blaue Sonnenbrille. Unsere Meinung zur kürzlich releasten Sonic-Demo auf Xbox Live zeigt das beispielsweise ganz deutlich, zudem wird's ab dieser Nummer nun regelmäßig eine neue Kolumne geben sowie die gewünschten und nachwievor sehr sinnvollen Boxen mit subjektiven Statements. Gleichzeitig werden wir weiter an der Qualität der Texte arbeiten. Einige Mitarbeiter sind seit längerem mit eigenen Projekten am Start oder schreiben als Gastautoren erfolgreich für kommerzielle Magazine, andere wiederum steigen erst in die Materie ein, weshalb sich ein kleines Gefälle ergibt. Aber mit der Zeit kriegen wir auch das alles in den Griff. Thema Werbung: Vielleicht müssen wir dich hier enttäuschen. Zu diesem Zeitpunkt kann ich zwar nicht genau sagen, wieviele Seiten Werbung nun enthalten sein werden, die Anzahl dürfte aber zunehmen, denn wir sind ein non-profit-Projekt, das sich finanzieren muss. Möglicherweise werden wir auch zugunsten der Print-Ausgabe das zum Download bereitgestellte PDF einschränken. Wir halten euch natürlich auf dem Laufenden. Übrigens: Der Geburtstags-Sonic auf der vorletzten Seite ist keine Werbung. Zu deinen weiteren Anregungen und Kritikpunkten ist zu sagen,

dass wir diese sehr interessant finden. Viele SEGA ON-Leser wünschen sich seit langem, dass wir stärker auf den Aspekt Community eingehen und in die Teststrecke eingebaute Kommentare zu bestimmten Titeln bieten sich hier doch sehr an. Die Leserbrief-Rubrik ist hiermit ja nun auch eingerichtet. Dass wir aber auch ganz schön starke Kritik einstecken mussten, wollen wir aber auch nicht verbergen. Allem voran stand natürlich die Panne, dass nicht jeder sein SEGA ON erhalten konnte. Hier also nun die Kritik einiger Leute in Kurzform und was wir dazu zu sagen haben...

Ihr könnt uns mal...
... was Schönes schreiben ;)

post@sega-magazin.de



Von Rechtschreibung, fehlenden Seiten und nicht erhaltenen Heften ...

Von Rechtschreibung habt ihr wohl auch noch nichts gehört, oder? Wer hat denn den Ryu ga gotoku-Artikel korrigiert???

✂ Ja, genau, Rächtschraihbunk zählt wirklich nicht zu unserer Stärke. Schließlich haben wir alle Job und Schule geschmissen, um dieses herrliche Magazin für euch machen zu können. Neeeee, Spaß beiseite. Aus irgendeinem mysteriösen Grund (wo zum Teufel sind Mulder und Scully, wenn man sie mal braucht?) ist die nicht-korrigierte Fassung wieder in die Satzdatei gerutscht, nachdem der Text überarbeitet wurde. Dennoch ist unserem Gastautor Moritz nichts vorzuwerfen. Ganz im Gegenteil. Wir bedanken uns hiermit noch einmal bei ihm. Natürlich sind Rechtschreibfehler immer schlimm und schmäleren den Eindruck ganz erheblich. Wir geloben Besserung, Ehrenwort!

Und beim Zusammentackern des Heftes hat wohl auch jemand geschlafen? Bei mir fehlt eine Seite!

✂ Ganz offensichtlich, ja. Aber nicht wir, sondern die Leute in der Druckerei. Die haben wirklich zügig arbeiten müssen, immerhin sollte zur Games Convention soweit alles fertig sein. Kommt aber hoffentlich nicht mehr vor. Aber ihr habt schon recht, bei einer Kleinstauflage ist das natürlich besonders ärgerlich.

Sechs Euro sind mir viel zu teuer! Ich les' euch lieber als PDF.

✂ Schön, dass du uns überhaupt liest. Am Preis arbeiten wir nachwievor, siehe auch Antwort auf Julians Mail.

Ich hab mein Heft nicht erhalten, obwohl bezahlt!!!

✂ Wie wir mittlerweile herausgefunden haben, gibt es dafür sogar zwei Ursachen. An einer sind wir selbst schuld. Bevor der Druck statt fand, gingen überschaubar wenige Zahlungen bei uns ein, weswegen wir zur Minderung des Risikos die Auflage verkleinerten. Nach Drucklegung aber kamen die Überweisungen in Schwung und die Hefte gingen uns aus. Auch nur fünf davon wurden auf der GC verkauft. Ferner gingen auf dem Postweg zwei Hefte verloren :(

Ein SEGA-Magazin lohnt doch gar nicht. Ihr könntet doch gleich ein Ubisoft-, THQ-, Atari- oder Sonstwas-Magazin machen!

✂ Machen wir aber nicht. SEGA zeichnet die bewegte Vergangenheit aus. Vergeßt mal nicht Mega Drive, Saturn und Dreamcast. Und spannend bleibt's bei den Blauen allemal.



Im nächsten **SEGA ON**

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr

MEDIEVAL II – TOTAL WAR im Test

Außerdem Tests zu:

- Sonic the Hedgehog (Xbox 360)
- Phantasy Star Universe (PS2, Xbox 360)
- Sonic Rivals (PSP)
- Border Down (Dreamcast)
- SEGA RALLY 2 (Dreamcast)
- Virtua Fighter 3tb (Dreamcast)

PLUS: Alle Infos aus dem SEGA-Universum sowie die eine oder andere Überraschung!

Impressum

Herausgeber / Chefredaktion
Dennis Stachel (ds)
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Anschrift
Dennis Stachel, c/o SEGA ON Magazin
Brücker Mauspfad 611
51109 Köln
Tel. 0160 / 929 65 303
post@sega-magazin.de

Redaktion
Thomas „mEtZe“ Steinmetz (ts)
Walter Krichbaumer (wk)
Philipp Scharlemann (phs)
Benjamin „Druggerle“ Teetsch (bt)
Max Scharl (ms)
David Bauer (db)

Autoren dieser Ausgabe
Mario Metzger (mm)
Michaela Brückner (mb)
Benjamin Bukht (bb)
Christian Witte (cw)
Patrick Schröder (ps)
Frank Schleicher (fs)

Lektorat / Korrekturen
Thomas Steinmetz
Dennis Stachel

Editorial Design / Grafik / Fotografie
Dennis Stachel

Werbepartner / Sponsoren
dennis.stachel@sega-magazin.de

Verbreitung/Vertrieb:
primär online via Download,
mit einer Teilaufage in Print im Eigenvertrieb

Erscheinungsweise
SEGA ON erscheint unregelmäßig bis zu 6x im Jahr.

COPYRIGHT
Der gesamte Inhalt inklusive aller gestalteten oder bearbeiteten (Anzeigen-) Vorlagen ist urheberrechtlich geschützt. Reproduktion – auch auszugsweise – nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung. Sämtliche Rechte an redaktionellen Texten verbleiben bei den Autoren.
Für unaufgefordert eingesandtes Material sowie die Nutzung sämtlicher von SEGA ON bereitgestellter Datenträger und Dateien wird keine Haftung übernommen. Downloads und die Inanspruchnahme weiterer Services und Programme geschehen auf eigene Gefahr.
Namentlich gekennzeichnete Beiträge entsprechen nicht zwingend der Meinung der Redaktion.

SEGA, das SEGA-Logo sowie sämtliche hierin genannte Marken sind eingetragene Marken oder Marken der SEGA CORPORATION, Japan.
SEGA ON ist ein inoffizielles Produkt.

Druck
typografica Ltd., Augsburg

www.sega-magazin.de
Organisiert im DPV, Hamburg.

SPECIAL THANKS
Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung bei der SEGA GERMANY GmbH, Van Basilco, Dreamcast-Scene, typografica Ltd., SK Gamenatix Trier, PLAY-ASIA.COM und natürlich unseren Lesern!





SEGA ON