

Dezember 2005

SEGA[®]
Magazin

Probierpackung

Gib mir 5!

reichlich Spiele und Goodies
zu gewinnen

Schlachtfest

Lauter rote Sauce in
Spartan - Total Warrior

Affenzirkus

**Super Monkey
Ball Deluxe** rollt ein.

Wunschzettel

Welche SEGA-Spiele dieses
Jahr unter der Tanne liegen

Doppelpack

Warum Sonic Rush auf dem DS
so unglaublich gut ist

Igelbengel

... oder doch ein braver Junge? Warum es in
Shadow the Hedgehog mehrere Wege zum Ziel gibt
und wozu das Igel-Spinoff gut ist.



Brandheiß - was auf uns zukommen wird: Sonic Riders, The Rub Rabbits, Phantasy Star Universe,...

sega-magazin.de



W

oran erkennt man, dass Weihnachten ist? Nun, mit Päckchen und Paketen bepackte Famili-enzüge drängeln sich durch die Kaufhäuser, die Leute (und Igel ?!) setzen sich seltsame rote

Mützen auf und überhaupt gehts bei der Weihnachtsfeier feucht-fröhlich zur Sache. Aber die Zeit der (Vor-) Freude ist auch die Zeit der Spiele. Alle namhaften Publisher sehen zu, dass sie ihre Spiele an den Mann kriegen, denn das große Geschäft wird quasi unter der Tanne gemacht (nicht das, was ihr denkt, pfui!).

In diesem Sinne also erst einmal herzlich willkommen zur weihnachtlichen Nullnummer von SEGA Magazin. Nullnummer? Hä, wie, was ??? Ja, eine Nullnummer nennt man eine Probeausgabe eines Magazins. Haben schon damals das Offizielle Dreamcast Magazin und das altherwürdige SEGA Magazin aus dem Computec Verlag gemacht. Nun wollen wir also von euch wissen, was ihr von uns haltet, was man besser machen kann und und und. Ursprünglich war die erste „richtige“ Ausgabe erst für den Sommer 2006 geplant, aber Weihnachten bot sich so schön an... Dementsprechend sind wir wesentlich dünner, für die Erstaussgabe planen wir da einiges mehr. Und überhaupt sieht man in dieser Ausgabe nur einen Bruchteil dessen, was wir eigentlich auf die Beine stellen wollen. Konzentriert sich diese Probepackung hier noch auf die aktuellen SEGA-Spiele, so haben wir eine feste Retro-Abteilung in Vorbereitung, werden nach Absprache mit Computec auf einige Jahrgänge SEGA Magazin zurückblicken und wer wissen will, was wir sonst noch planen, der sollte mal einen Blick in unsere FAQ werfen. Also viel Spaß mit der (verspäteten) Ausgabe vom 24. Dezember und ein frohes Fest!

Team SEGA Magazin

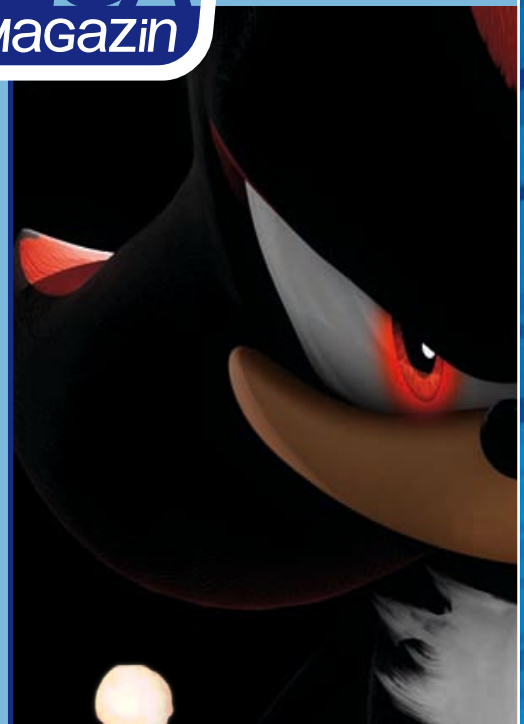


Inhaltsverzeichnis



Ausgabe 0
Dezember 2005

- 01: SEGA Magazin Titel Shadow the Hedgehog
- 02: Inhaltsverzeichnis
- 03: Teststrecke: Spartan: Total Warrior
- 06: Teststrecke: Super Monkey Ball Deluxe
- 09: Teststrecke: Shadow the Hedgehog
- 12: Gewinnt mit SEGA und SEGA Magazin
- 13: Teststrecke: Sonic Rush
- 16: Das Beste zum Feste!
- 17: Jahresrückblick 2005



In eigener Sache:

Ja, wir wissen, wir sind spät dran. Aber wie heißt es so schön: Erstens kommt es anders und zweitens als man denkt. Aus diesem Grund, und weil uns einfach die Zeit fehlte, verschieben wir hiermit unsere Nachrichtenstrecke „Brandheiß“ und reichen diese zusammen mit mehr Material zwischen den Jahren nach. Wir hoffen, ihr seid uns nicht böse! Eine Andere Lösung wäre nichts Halbes und nichts Ganzes geworden.





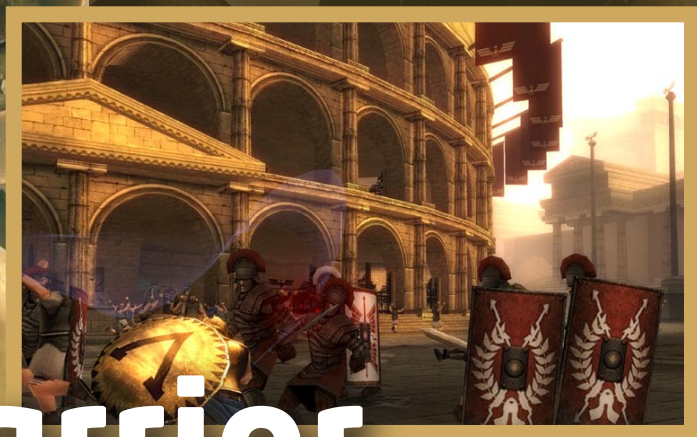
Spartan: Total Warrior

Publisher / Developer:
SEGA / The Creative Assembly
Systeme: Xbox, PlayStation2 (Test),
Gamecube
erscheint: erhältlich
Web: totalwarriorgame.com

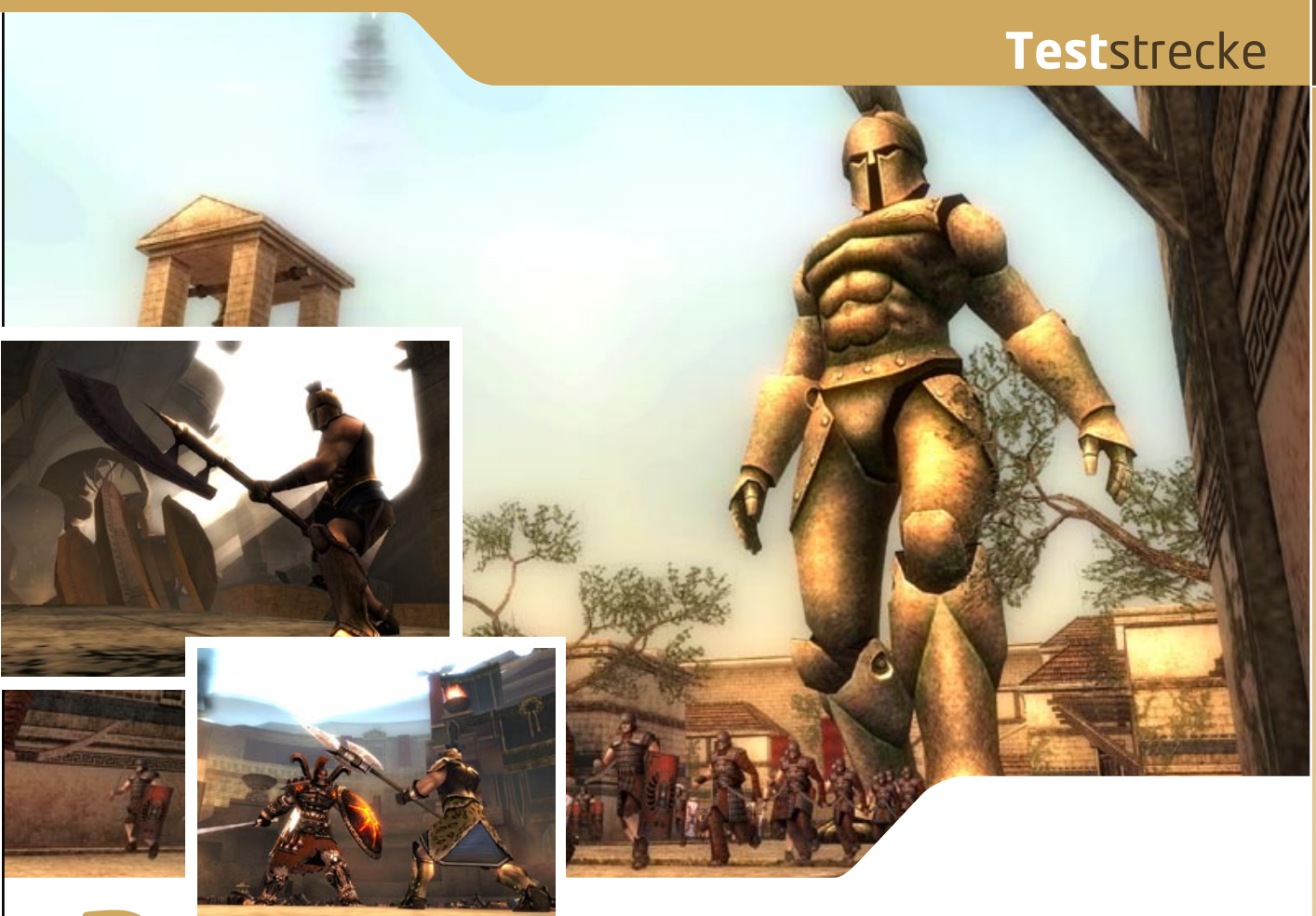
Bereits am PC überzeugte das kürzlich von SEGA Europe übernommene Entwicklerstudio „The Creative Assembly“ mit Rome: Total War. Große Massenschlachten und strategischer Inhalt fesselten die Spieler. Und Schlachten sind auch gut mit Spartan: Total Warrior in Verbindung zu bringen. Gewaltige, blutige Kriege machen das Spiel zu einem großen Hack `n` Slay Abenteuer. Nicht umsonst ist der Titel erst ab 18 Jahren freigegeben – reichlich rote Sauce eben. Die Geschichte rund um den „totalen Krieger“ ist schnell erzählt:

„Das römische Imperium breitet sich unter dem blutdürstigen Kaiser Tiberius in der zivilisierten Welt aus und kontrolliert bald den größten Teil davon. Doch Sparta, Heimat tapferer Krieger, widersetzt sich den Eroberungsgelüsten. Das unbarmherzige Römische Reich unter Kaiser Tiberius ist wie eine Heuschreckenplage über die zivilisierte Welt hereingebrochen und hat bereits alles erobert. Jedoch eine Stadt widersetzt sich mit aller Kraft dem Römischen Imperium. Sparta, eine Altgriechische Stadt, umgeben von Römischen Legionen. Als sich die Römer vor den Toren der Stadt sammeln, ruft ein einzelner Spartaner seine Kameraden auf, ihm im Kampf gegen das Reich des Bösen beizustehen. Das ist deine Schlacht!“

Wie schlägt sich SEGAs Spartaner in der Schlacht? **STEFAN SUCHY** stürzt sich ins Gefecht...



Spartan Total Warrior



Doch da die Soldaten Spartas bekanntermaßen als (mächtig) starke Krieger gelten, die bis zum letzten Mann kämpften, liegt es nun am Spieler, als der auserwählte „Spartaner“ einmal gehörig aufzuräumen, dem Volk den nötigen Mut und die Kraft zurückzugeben und somit Rom endgültig zu besiegen.

Bereits im ersten Level geht es hart zur Sache, denn die Römer befinden sich bereits vor den Mauern der Stadt. Gemeinsam mit den verbündeten Soldaten muss man nun diese halten. Doch nicht nur römische Soldaten stellen sich einem in den Weg. Auch mythische Kreaturen wie der Minotaurus oder die dreiköpfige Schlange Hydra machen einem das Leben nicht gerade leichter. Gekämpft wird in den verschiedensten Szenarien, darunter fallen Wüsten, große Städte und Höhlen.

Auf in die Schlacht

Die Steuerung von Spartan: Total Warrior ist anfangs noch sehr gewöhnungsbedürftig, da man einiges an Zeit mitbringen sollte, um alle möglichen Kombos perfekt ausführen zu können. Mit simplem Tastendresche kommt man hier nicht sehr viel weiter.

Im Gefecht können verschiedene Techniken (Einzel- oder Rundumschlag), Waffen und auch Magie benutzen werden. Während man sozusagen ganz klassisch mit Schwert und Schild startet, steht einem noch ein Bogen als Distanzwaffe zur Verfügung. Um diesen benutzen zu können, braucht man – klar, was könnte es auch anderes sein – Pfeile, die man im Laufe jedes Abschnitts findet. In den späteren Levels stößt man zudem auf weitere Nahkampf-erprobte Waffen wie zum Beispiel das

Doppelschwert, natürlich den Speer und auch den Hammer. Jede Waffe unterscheidet sich sowohl bei normalen Angriffen als auch bei Einfluss von Magie voneinander.

Die zahlreichen Kämpfe werden in der Third-Person-Perspektive ausgetragen. Die Möglichkeit, mit dem Stick die Kamera sowohl näher an den Charakter als auch weiter weg zoomen zu lassen, ist eine wichtige



- gewöhnungsbedürftige Steuerung
- mäßige KI der Schützlinge
- unspektakuläre Optik

Funktion des Spiels und erleichtert die Übersicht in hektischen Situationen, um auch wirklich das gesamte Geschehen im Auge behalten zu können.

Neben den verbündeten Armeen Spartas steht dem Spieler der Kriegsgott „Ares“ zur Seite: Jeder gefallene Gegner verliert ein magisches blaues Licht. Hat man genügend Gegner besiegt und somit genug blaue Lichter eingesammelt, so verleiht Ares die Macht für einen Göttlichen Angriff.

Natürlich muss auch der stärkste Krieger dann und wann seine Wunden versorgen, und um wirklich alle Schlachten nahezu unversehrt überleben zu können und nicht vorzeitig den Löffel abzugeben, findet man in jedem Level Altare, die einem die Möglichkeit zur Heilung bieten. Ein Altar reicht gerade einmal für eine gesamte Heilung, deshalb sollte man ihn zu einem guten Zeitpunkt einsetzen. Stärkere Gegner verlieren zudem

teilweise grüne Lichter, die ebenfalls die Anzeige etwas auffüllen.

Die Missionen sind recht abwechslungsreich ausgefallen. Neben Missionen mit dem Inhalt, alle feindlichen Truppen zu besiegen, gibt es auch Aufträge, wie etwa Verbündete zu schützen. Leider reagieren die zu schützenden Personen oft sehr dumm und laufen gerne mitten in Horden feindlicher Armeen – und das ärgert, denn gelingt es einem zwar, den Schützling zu retten, kommt man oft selbst zu Tode. Bei diesen Missionen würde man am liebsten in den Controller



- *abwechslungsreiche Missionen*
- *gelungene Animationen*
- *sinnvolles Klassen-Upgrade*

beißen, aber vielleicht sollte man das doch besser nicht tun. Wie dem auch sei, oft hilft dann einfach nur etwas Glück.

Nach jedem abgeschlossenen Level bekommt man Attribute zugeschrieben, welche man dann auf Kraft, Schaden und Leben verteilen kann. Dementsprechend verbessern sich die Angriffe und Eigenschaften des Charakters. Hat man alle Fähigkeiten auf ein Maximum erhöht, steigt man in eine höhere Klasse auf und man kommt seinem Ziel, ein Held zu werden, immer ein Stückchen näher.

Neben dem normalen Modus gibt es noch einen sogenannten Arena Modus. Im normalen Modus stößt man oft auf geheime Verstecke. Diese findet man meist in einer Schatztruhe. Sobald man eines dieser Verstecke gefunden hat, schaltet man neue Gegen-

stände oder Funktionen wie zum Beispiel verbündete Einheiten für den Arena Modus oder Entwickler-Tagebücher frei. In besagtem Arena Modus tritt man gegen große Gruppen von Gegnern an und muss versuchen, alle Runden heil zu überstehen. Nach jeder Runde werden die Feinde mehr und deutlich stärker. Ein sehr großes Manko ist allerdings der fehlende Mehrspieler-Modus wie bei *Dynasty Warriors*. Das Spiel ist dadurch weder mit- noch gegeneinander zu spielen. Wie hätte das ganze wohl online ausgesehen? Das verkürzt die Langlebigkeit des „totalen Kriegers“ doch sehr deutlich. Hat man erst einmal alle Schlachten beendet, flimmern auch schon die Credits über den Schirm. Außer verschiedenen Schwierigkeitsgraden bietet das Spiel keinen neuen Anreiz, es nochmals durchzuspielen.

Die Grafik von *Spartan: Total Warrior* ist sicher kein Highlight, das einmal vorweg. Die Umgebungen glänzen nicht gerade mit Details. Ein leichter Blur-Effekt vermag es dennoch gut, störende Kanten zu glätten. Ein weiteres Manko sind die teils wirklich langen und damit störenden Ladezeiten. Besonders auffällig ist das im Hauptmenü. Und wenn es schon so los geht, hmm, nicht gut. Dem gegenüber stehen jedoch die sehr gut gelungenen Animationen der einzelnen Soldaten im Kampf.

Die einzelnen Missionen werden meist mit passender Musik untermalt. Besonders gut gelungen ist die Synchronisation. Anders als bei vielen SEGA-Spielen wurde *Spartan* auch komplett Deutsch vertont. Dafür ein Lob.

Testergebnis

Teilweise gute Effekte und Modelle	Grafik 7,5
Zum Geschehen meist passende mystische Klänge	Sound 7,0

Gesamtwertung

7,5 von 10

Sonst noch wichtig.....

Atmosphäre: **7,0** Motivation: **7,0** Mehrspieler: **0,0**

UntermStrich

Im Großen und Ganzen macht *Spartan: Total Warrior* einen großen Spaß. Leider bietet das Spiel keine Langzeitmotivation. Durch den fehlenden Multiplayer Modus und den ohnehin nicht so umfangreichen Spielverlauf bleibt das Spiel lediglich ein Zeitvertreib für einige Stunden. Fans von *Hack'n Slay* Abenteuern werden dennoch auf ihre Kosten kommen.

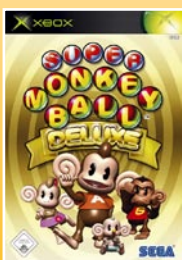


Unseren Tester
EUGEN SCHATZ laust
der Affe...



Super Monkey Ball Deluxe

Fakten



Super Monkey Ball Deluxe

Publisher / Developer:

SEGA / Amusement Vision

Systeme: Xbox (Test), PlayStation2, Gamecube

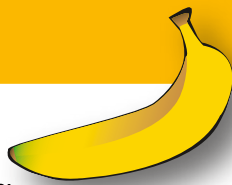
erscheint: erhältlich

Web: smbdx.sega-europe.com

Ganze drei Jahre ist es mittlerweile her, dass SEGAs turbulente Affenbande den Gamecube unsicher machte. Mittlerweile ist es mit der Nintendo-Exklusivität vorbei und AiAi, MeeMee, Baby und GonGon rollen endlich auch auf der PlayStation2 und Xbox.

Super Monkey Ball Deluxe, für all die Schreibfaulen unter uns nachfolgend mit SMBDX abgekürzt, ist jedoch nicht einfach eine Umsetzung der bisher erschienenen zwei Teile, sondern bietet satte 46 niegelneue Stages, die zusammen mit den bekannten 254 Herausforderungen einem gehörig zu schaffen machen. Also sollte schon einmal für Langzeitmotivation gesorgt sein. Bevor es aber ans Eingemachte geht: Wer? Wie? Was?





Und vor allen Dingen:
Warum ausgerechnet Affen?!

Einfaches Spielprinzip – aber schwer zu parieren

Das Spielprinzip von SMBDX ist eigentlich primitiv einfach, man manövriert AiAi und Co auf einer schwebenden Plattform ins Ziel, nur steuert man nicht wirklich den Cartoon-Primaten, sondern die Plattform unter seinen Füßen, während so viele Bananen wie möglich eingesammelt werden wollen. Verwirrt? Keine Sorge, davon bekommt man nicht allzuviel mit. Doch damit ist es längst nicht getan, denn schließlich soll keine Langleweile aufkommen, weswegen zahlreich verrückte Ebenen auf den Spieler warten: Enge Passagen, Treppen, Rutschbahnen, Halfpipes, rotierende Plattformen, Löcher, enge Kurven, Jump-Pads und vieles mehr wollen das Erreichen des Ziels erschweren.

Dazu gibt es noch eine Steuerung, die einfacher nicht sein kann, der linke Analogstick ist voll ausreichend. Aber Affen?! Das wissen wohl nur die Herren aus den SEGA- Studios. Wollen wir's zumindest hoffen.

Wie bei vielen Arcade Games kommt es auf das „kurzweilige und schnelle Vergnügen“ an und da bleibt nicht viel Platz für eine ellenlange Story, SMBDX macht da keine Ausnahme. So einigte man sich auf ein simples „Der böse Dr. Bad-Boon hat den gesamten Bananenvorrat für seine üblen Zwecke gestohlen“. Weil wir

aber alle gute Schüler waren, wissen wir, dass kein Affe ohne Bananen glücklich werden kann. Nach der Wahl unseres bevorzugten Affen-Protagonisten (die Äffchen unterscheiden sich nicht nur in Sachen Aussehen, sondern haben auch alle ihr ganz eigenes Handling) machen wir uns also auf die lange und beschwerliche Reise.

Wer aber jetzt nach den ersten 30 Levels, die zumeist nur aus ebenen und geradlinigen Flächen bestehen, denkt, das Spiel zu meistern, wird sich beim Spielen späterer Spielstufen weinend in der Ecke wieder finden, denn der Schwierigkeitsgrad wächst mit dem Tempo und somit proportional auch der Frustration, da wollen auch die unbegrenzten Versuche nicht wirklich aufheutern.



- sehr viele Herausforderungen
- starke Mehrspieler-Modi
- sehr simple Steuerung

Doch bevor man verzweifelt, sollte man einen (gut) oder viele (besser) Freund(e) einladen und sich mit den 12 Partyspielen wieder ein Lächeln ins Gesicht zaubern: Egal ob Segelgleiten, Boxen, Tennis, Zielschießen, Kanufahren, Golf oder Billiard, für jeden Affenfreund müsste etwas dabei sein. Keine Frage, SMBDX spielt erst im Mehrspieler-Modus sein As so richtig aus, denn zu viert vor der Konsole versammelt, entwickelt sich ein





Affenbande

- 1 **AiAi**
- 2 **Baby**
- 3 **GonGon**
- 4 **MeeMee**



Heidenspaß mit extremer Suchtgefahr. Lange Spielnächte sind vorprogrammiert. Übrigens sind alle Partyspiele gleich zu Beginn verfügbar damit gleich losgelegt werden kann.

Ansonsten gibt es noch einen Übungs- sowie den Herausforderungsmodus. Ersterer erlaubt, bereits absolvierte Levels noch einmal anzugehen und wer sich gern abwechselnd mit vier Freunden duelliert und sein Können unter Beweis stellen will, wird mit dem zweiten Modus glücklich.

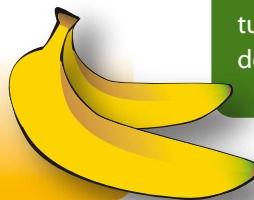
In Super Monkey Ball Deluxe spielt die Wahl des richtigen Affen eine große Rolle.

AiAi, Held des Spiels, Ehemann von MeeMee und stolzer Vater von Baby, bringt absolute Allround-Eigenschaften mit, ist nicht zu leicht, liegt gut in der Kurve und ist damit sehr wendig, Baby ist wesentlich kleiner und flott, fliegt aber aus den Kurven. GonGon ist träge und hat eine sehr gute Bodenhaftung, MeeMee dagegen ist der Pendant zu AiAi.



Contra

- grafisch unspektakulär
- gelangweilter Sprecher
- wird sehr schwer



Was die Grafik betrifft, so hat sich SEGA nicht schmutzig machen wollen und alles beim Alten gelassen, einzig die PlayStation2-Version zeigt Schwächen auf, so kommt es komischerweise zu gelegentlichen Slowdowns, die einen sogar gern in den ungewollten Freitod schicken. Auch wenn die grafische Präsentation doch recht simpel gehalten ist, gibt es zum Teil wunderschön gestaltete Locations zu bestaunen.

Zum Start eines jeden Levels versucht ein sich recht gelangweilt anhörender Sprecher auf den Beginn einzustimmen, auf deutsch versteht sich. Ansonsten sind während der niedlichen Zwischensequenzen in Echtzeit nur idiotisch-belanglose Affenlaute zu vernehmen. Zum Bereich Sound gibt es auch nicht viel mehr zu sagen, da wurde bei SEGA typisch saubere Arbeit geleistet, so erhält jede Thematik einen passenden Track.

Wenn man sich nicht an der relativ veralteten Grafik stört und gerne einmal seine Geschicke auf eine (harte) Probe stellen will, dann ist man mit SMBDX gut bedient und bekommt gleich zwei Teile plus einer Tonne Extras zum Vorzugspreis.

Da sieht man auch gern über die etwas längere Wartezeit hinweg.

Nicht spektakulär, aber mit netten Details auf den einzelnen Ebenen. **Grafik** 6,0

Recht abwechslungsreich, Jazz- und auch elektronische Musik wechseln sich ab. **Sound** 8,0

Gesamtwertung

8,0 von 10

Sonst noch wichtig.....
 Atmosphäre: **8,0** Motivation: **7,0** Mehrspieler: **9,0**

UntermStrich

Super Monkey Ball Deluxe lebt von seiner Vielzahl der gebotenen Herausforderungen, die man allerdings auch nicht unterschätzen sollte, denn der Schwierigkeitsgrad steigt stetig an.

Als Multiplayer-Game kommt SMBDX der Höchstpunktzahl gefährlich nahe, bei dem enormen Spaßfaktor stört auch nicht, dass die Grafik seit dem Gamecube-Debüt gleich blieb.



Mit Shadow hüpf und ballert
DENNIS STACHEL

Shadow the Hedgehog



Fakten



Shadow the Hedgehog

Publisher / Developer:

SEGA / Sonic Team

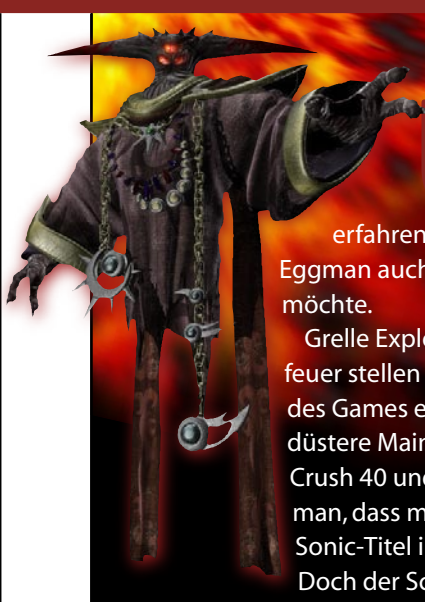
Systeme: Xbox, PlayStation2,
Gamecube (Test)

erscheint: erhältlich

Web: shadow-the-hedgehog.com



Nun steht er also in den Regalen – der erste Solo-Auftritt des schwarzen Igel, der in Sonic Adventure 2 erstmals für Furore sorgte. Und die Erwartungen sind entsprechend hoch, schließlich prangt das Logo des Sonic Team auf der Verpackung. Dennoch wurde Shadow nicht in Japan, sondern wie auch Sonic Heroes und teilweise auch der zweite Teil der Igel-Adventure-Saga in den Staaten entwickelt und diesen Einfluß sieht man dem dunklen Igel auch sehr stark an. Bereits zu Beginn wird man von einem über zweiminütigen Render-Intro verwöhnt und schnell wird deutlich, worum es in Shadow hauptsächlich geht. Außerirdische Invasoren machen Westopolis den Erdboden gleich und Shadow befindet sich ehe er sich versieht zwischen den Fronten der Armee von Black Doom und der GUN-Organisation, die sich einen erbitterten Krieg in der in Flammen stehenden Stadt liefern.



Und als ob das noch nicht genug wäre, erfahren wir, dass Sonics Erzrivale Dr. Eggman auch noch ein Wörtchen mitreden möchte.

Grelle Explosionen, Laser und Geschützfeuer stellen den Spieler auf die Thematik des Games ein, dazu spielt das düstere Main Theme „I am... All of me“ von Crush 40 und nicht zuletzt deswegen merkt man, dass man ja eigentlich doch einen Sonic-Titel in der Konsole rotieren hat.

Doch der Schein trügt und der erste Eindruck relativiert sich spätestens nach dem Titelscreen und den Menüs, denn anders als die typischen Sonic-Vorgänger dominieren hier düstere Farben und sämtliche Auswahlen werden mit Schussgeräuschen quittiert. Ein vollkommen anderer Look and Feel also.

Auch der erste Level ist nicht viel farbenfroher, denn man steigt direkt in das Szenario aus dem Intro ein.

Alte Bekannte mit von der Partie

Gleich zu Beginn treffen wir auf einen alten Bekannten: Sonic hat also doch nicht Urlaub genommen, sondern flitzt an der Seite von Shadow durch Westopolis, um gemeinsam die außerirdischen Soldaten mit gezielten Sprüngen oder lockeren Schüssen aus der Hüfte mit allerlei herumliegenden Waffen auszuschalten, die reihenweise von sowohl den GUN-Soldaten als auch den Aliens fallen gelassen werden. Das sieht Black Doom

beziehungsweise sein auf Schritt und Tritt folgendes Auge natürlich gar nicht gern und versucht stattdessen, Shadow auf seine Seite zu ziehen. Ob Shadow aber nun auf der guten (GUN/Sonic) oder der bösen Seite (Aliens/Black Doom) steht, das entscheidet ganz allein der Spieler. Der aktuelle Stand der Gesinnung sozusagen ist ganz praktisch am oberen Bildschirmrand an zwei Energie-Leisten abzulesen. Befördert man einen Menschen ins Jenseits, füllt sich die rote Anzeige, trifft es ein Alien, entsprechend die blaue. Ist die Hero- oder Evil-Leiste gefüllt, bieten sich als Special Moves entweder

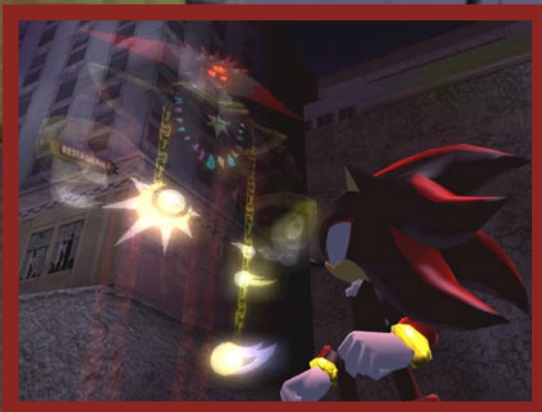


Contro

- Grafik absolut veraltet
- recht unübersichtlich
- Kamera oftmals sehr ungünstig

Chaos Control, um einen Levelabschnitt zu überfliegen, oder der alles vernichtende Chaos Blast an.

Auch die Wahl eines von drei vordefinierten Zielen in einem Level entscheidet über Shadows Werdegang, denn man kann in den über 55 Missionen die Aufträge von Sonic und seinen Kumpels erfüllen oder man nimmt die Order von Dr. Eggman und Black Doom an. Wer sich neutral stellen will, sackt einfach am Ende eines Levels einen Chaos Emerald ein. Entscheidet man sich allerdings für diesen Weg und hastet nur durch die Levels, ist das Spiel aber auch schon schnell wieder vorbei. Dagegen haben Sonic und Co schon schwierigere Aufgaben für uns parat. Nicht selten sucht man Schlüssel und öffnet Türen, erspäht man Discs oder sucht nach einem



bestimmten Charakter, der sich irgendwo in einem Level versteckt. Doch das gestaltet sich nicht einfach, denn was Shadow the Hedgehog einfach fehlt, ist Übersicht. Stellenweise trifft man auf Horden von Gegnern, die einen beballern, was das Zeug hält und im Meer der Explosionen verliert man dann recht schnell den Überblick und zu oft springt man von den verschlungenen Pfaden ungewollt in den Abgrund. Hinzu kommt, dass die Steuerung auch noch anfängt, an recht ungünstigen Stellen zu haken. Eine störrische Kamera, die sich auch nur widerwillig manuell justieren läßt, tut ihr Übriges dazu. Der Höhepunkt dieses ganzen Chaos wird während der Boss-Kämpfe erreicht, der „Egg Breaker“ ist da schon ein starkes Stück, bis man darauf kommt, das ganze schießende Robotervolk zu ignorieren.



- *Waffen-Einsatz teils sinnvoll*
- *weitläufige Areale*
- *interessanter Plot*

Doch glücklicherweise bemerkt man nicht erst nach einem der zahlreich möglichen Abspänne, wie sich das Verhalten des Igel auf den Verlauf der Geschichte auswirkt, bereits im Spielfluß tun sich alternative Levels auf. Was diese angeht, so bekommt man Sonic-typische Kost geboten, die zahlreichen Loopings und Korkenzieher sind da, man rast durch eine Stadt, dreht hoch über den Wolken in Ruinen

seine Runden oder wagt einen Mini-Drachenflug im Stil von Panzer Dragoon. Ein Areal mit giftigen Flüssen und eine Lava-Welt warten ebenfalls. Abgerundet wird diese Vielfalt großzügiger Terrains durch verschiedene Vehikel, in denen man Platz nehmen darf.

Dennoch wirkt das Level-Design nicht sehr ausbalanciert, viele Stellen sind einfach zu eng oder schmal geraten und während Teile eines Levels frei von Gegnern sind, gibt es auch solche, an denen sie einen förmlich überrennen.

Heutzutage ist zweifellos mitunter die grafische Präsentation ein Faktor, an dem ein Spiel gemessen wird. Und neben den erwähnten Schwächen in der Spielmechanik ist dies ein weiterer Punkt, an dem sich die Geister scheiden. Zum einen sind die Sonic-Titel zwar mehr oder weniger Cartoon-lastig, doch was Shadow hier anbietet, kann nur noch als hoffnungslos veraltet bezeichnet werden. Der Polygon-Count befindet sich gar auf dem Niveau eines Sonic Adventure für Dreamcast, und auch die matschig-unscharfen Texturen können nicht überzeugen. Befremdend wirken aber auch die aufdringlich glänzenden Charaktermodelle. Lediglich die Lichteffekte wirken ansehnlich.

Was den Sound betrifft, so hört man einprägsame Melodien und passende Vocal Tracks in den Zwischensequenzen.



Testergebnis

Der Knackpunkt überhaupt. Wenige Polygone, schwammige Texturen, nette Lichteffekte **Grafik** 4,0

Passende eingängige Stücke in den Levels, stimmungsvoller Soundtrack mit Vocals **Sound** 7,0

Gesamtwertung

6,5 von 10

Sonst noch wichtig.....

Atmosphäre: **8,0** Motivation: **6,0** Mehrspieler: **4,0**

UntermStrich

Shadow spaltet zu Recht Fans und Kritiker. Dennoch halte ich es für nicht gerechtfertigt, dem Titel weniger als fünf Punkte zu geben, so wie es bei IGN, Gamespot und Co passiert ist. Shadow benötigt einige Stunden, um seine Qualitäten zu entfalten, hat man sich erst einmal mit der Thematik und dem zeitweisen Chaos angefreundet, macht es sogar Spaß, ballern durch die Welten zu sausen.



SEGA ist so nett und versüßt uns die Zeit. Denn zum Start von SEGA Magazin und zum neuen Jahr haben wir ein nettes Paket geschnürt bekommen, das wir selbstverständlich an Euch weiterreichen wollen.

Ja, wir verlosen tatsächlich je 5x 5 Preise und wer in der Schule aufgepaßt hat beziehungsweise ansonsten ganz gut rechnen kann, der kommt auf satte 25 Preise, die man sich bei SEGA of Germany für uns aus den Rippen geleierte hat. An dieser Stelle noch einmal ein ganz großes Dankeschön an SEGAs PR Manager Fabian Döhla, der diese Aktion erst möglich gemacht hat. Also: Cheers, Fabian (ein Insider)!

Also was haben wir denn Schönes für Euch. Zunächst einmal: Alle Besitzer eines Gamecube oder einer Xbox müssen leider in die Röhre schauen, PlayStation 2-Besitzer dagegen machen jetzt auf Kommando einen Luftsprung, denn ausnahmslose alle Titel haben wir für Sonys Konsole hier, als da wären:

5x *Spartan: Total Warrior*

Bei uns in dieser Ausgabe im Test, aber wer so glücklich ist und hier gewinnt, der darf es selbst spielen und uns dann natürlich nachher mitteilen, ob wir großen Unsinn verzapft haben oder ob unsere Wertung gar voll gerechtfertigt ist.

5x *Sonic Gems Collection*

Der Igel, der Igel... Ganz kurz angekratzt auf unserer kleinen aber feinen Weihnachtsseite, steht auch dieser Ausflug zurück in alte Sonic-Zeiten als Gewinn hier. Was soll man dazu noch groß schreiben außer dass der Igel im nächsten Jahr seinen mittlerweile 15. Geburtstag feiert und wir uns einiges für diesen Anlaß haben einfallen lassen...?

5x *Shadow the Hedgehog*

Wenn ein SEGA-Titel den Preis als umstrittenster des Jahres mit nach Hause bringt, dann dieser. Das ist eine Heiß-kalt-Geschichte, entweder man liebt es oder man haßt es. Ebenfalls hier in dieser Ausgabe drin, aber auch hier gilt: Einfach einmal selbst ausprobieren und uns dann schreiben, was Ihr von dem schwarzen Igel so haltet.

außerdem
5x SEGA-Shirt
5x exklusive SEGA UMD-Cases

Wir sehen Euch doch förmlich hecheln nach all diesen phantastischen Preisen. Aber: Ihr müßt was dafür tun. Und zwar schreibt Ihr uns bis zum **15. Februar** eine E-Mail mit dem *Betreff: Gewinnspiel* an

post@sega-magazin.de

und sagt, wie Euch SEGA Magazin gefällt. Aber Achtung: Nur begründete Kritiken nehmen an der Verlosung teil, „Ihr seid Scheiße, %\$&?/# (zensiert) Eure Mudda!“ zählt nicht! Sagt uns dann einfach, warum wir schlecht sind... Aber Lob nehmen wir mit stolzgeschwellter Brust auch immer wieder gerne an. Eure Gewinnchancen könnt Ihr steigern, wenn Ihr uns glaubhaft macht, dass Ihr uns weiterempfiehlt, also schön weitersagen: pssst, es gibt ein neues SEGA Magazin... Wir überlegen derzeit, wie wir das prüfen können ;)*



Waschhinweis

Ach, was war das Gejammer groß, als viele von der Games Convention zurück kamen und ihr SEGA-Shirt in die Maschine steckten, denn schließlich war man (und frau auch) von der Messe ziemlich verschwitzt zurückgekommen. Und dann das: Nach der ersten Wäsche blasse Farben, das Shirt sah auf einmal nicht mehr ganz so cool aus wie zu dem Zeitpunkt, als man es sich in der gierigen Menschenmasse ergattern konnte. Problem erkannt, Problem gebannt. Euer heißgeliebtes Goodie solltet Ihr bei maximal 30 Grad waschen, möglichst separat und mit wenig Waschmittel zügig durchwaschen. Dann habt Ihr noch in Jaaaaahren Spaß mit Eurem Shirt, soll heißen, selbst wenn Ihr einmal nicht mehr so knackig aussieht, weil in die Jahre gekommen, Euer Shirt tut es. Und wer's doch einmal versiebt: Keine Panik, die nächste Games Convention kommt bestimmt und das hier ist ja auch nicht unser letztes Gewinnspiel ;)

Sonic und Blaze –
CHRISTIAN KAUFMANN bündigt
das dynamische Duo



Sonic Rush

Publisher / Developer:

SEGA / Sonic Team

System: Nintendo DS (Test)

erscheint: erhältlich

Web: sonic-rush.net



Es ist wieder Zeit! Niemand anderes als der böse Dr. Eggman hat einen neuen finsternen Plan entwickelt. Er will den Planeten Mobius zerstören, seine Einwohner versklaven und auf dessen Ruinen sein ultimatives Eggman-Land errichten. Helfen soll ihm dabei ein Riss im Zeit-Raum Kontinuum. Als Sonic diesen Riss entdeckt, eilt er los um dem bösen Doktor das Handwerk zu legen. Doch als er diesen erreicht, stellt er fest dass es gar nicht Eggman ist. ein düsterer Typ, der sich ihm als Eggman-Nega vorstellt, nimmt den Kampf mit dem blauen Helden auf. Sonic ist überlegen und gewinnt. Er kann ihm auch einen Emerald abnehmen, jedoch ist es kein Chaos Emerald. In diesem Moment erscheint eine weitere unbekannte Person. Blaze the Cat! Sie schnappt sich den Stein und fordert Sonic auf, sich heraus zu halten. Der Sol Emerald gehört ihr, sie braucht ihn um ihre Welt zu retten und lehnt Sonics Hilfe dabei kategorisch ab. Nachdem Blaze verschwindet, entschließt sich Sonic, sich besser schnell auf die Suche nach den Chaos Emeralds zu machen.

Das ist unser Einsatz. Bevor man sich entscheidet, ob man mit Blaze oder Sonic an den Start geht, sollte der Spieler im Optionsbildschirm noch vorbeischaun. Hier kann man seinen Namen eingeben, den Schwierigkeitsgrad zwischen leicht und normal einstellen und das Zeitlimit von 10 Minuten ein und aus schalten.

Die Wahl der Spielfigur entscheidet den genauen Spielablauf. Sonic und Blaze durchforsten die einzelnen Welten nicht parallel, sondern folgen stets ihrem eigenen Storyverlauf. Zwar treffen sich die beiden im Spiel öfter, jedoch werden diese Treffen immer aus der Sicht des gesteuerten Charakters erzählt. Auch die Level Reihenfolge ist bei beiden verschieden. Während Sonic im Level "Leaf Storm" startet, beginnt Blaze ihr Abenteuer im "Night Carnival" Level. Was wenn man mit Blaze beginnt auch leicht den Schwierigkeitsgrad erhöht. Denn Sonic trifft auf diese Welt erst im vierten Level.



Sonic Rush

Die Story wird meist nach den gemeisterten Abschnitten erzählt. Die Dialoge werden in Sprechblasen geführt. Dazu gibt's immer ein an das Igel-Anime Sonic X erinnernde Bildchen vom Sprechenden.

Während Sonic von Tails begleitet wird, freundet sich Cream mit Blaze an. Begleitet wird der Spieler immer auf der Landkarte, auf der man die Welten und Geschichtsabschnitte betritt. Außerdem wird man von seinem Begleiter während den Bosskämpfen angefeuert.

Das Spiel ist komplett in deutsch. Nur die Sprachausgabe der Charaktere ist englisch, jedoch mit



- Übersichtliche Levelstrukturen
- Stimmungsvolle 3D Bosskämpfe
- neue Tricks und Moves

deutschen Untertiteln versehen.

Die Grundsteuerung ist ähnlich der der Advance Vorgänger. Eine Tatsache fällt aber gleich am Anfang auf. Die Geschwindigkeit in Sonic Rush ist wesentlich

Neu bei Sonic Rush ist vor allem die Nutzung beider Bildschirme. Der Spieler wechselt oft vom oberen in den unteren Bildschirm und umgekehrt. Anfangs wirkt das noch etwas gewöhnungsbedürftig, geht aber recht flink ins Blut über und wird dann kaum noch richtig wahrgenommen.

Einzig eine schlecht programmierte Stelle in der "Dead Line" Welt ist vorhanden. Während diesem Bildschirmwechsel wird auch die Schwerkraft umgekehrt und Sonic wird abrupt abgebremst. Aber dank der neuen Fähigkeiten von Sonic und Blaze, kann schnell wieder auf Fullspeed aufgeschaltet werden. Hierzu hat man eine Energieleiste am linken Bildschirmrand. Ein Druck auf den B-Knopf gibt unserem Heldenpaar einen Geschwindigkeitsschub. Hält man ihn gedrückt, sind auch Gegner keine Gefahr mehr. Diese werden einfach aus dem Bildschirm gefegt. Diese besondere Fähigkeit fordert jedoch auch ihren Tribut. Wenn die Leiste leer ist, ist auch die Fähigkeit nicht mehr ausführbar. Rückstellpunkte, Power-Ups und besiegte Gegner laden die Energieleiste aber wieder auf.



schneller als die der Vorgänger. Aber wo gerade die Advance Ableger durch Unübersichtlichkeit den Spielfluss erschwerten, zeigt das Sonic Team, dass man hier enorm nachgebessert hat. Natürlich gibt es auch weiterhin noch dutzende Stellen, die man nicht rechtzeitig sieht. Doch gerade die neue Übersichtlichkeit hilft dem Spieler dabei, sich diesen Abschnitt einzuprägen.

Es gibt auch wieder zahlreiche Geschicklichkeitspassagen die es zu meistern gilt. Leider zeigt sich das etwas schwammige Steuerkreuz des NDS bei solchen Stellen nicht gerade von seiner besten Seite. Gerade in späteren sehr hektischen Boss Schlachten wird der Spieler dies extrem nachempfinden können.

Auch kann der Spieler sogenannte Stunts ausführen. Diese werden beim Grinden oder wenn man durch Hilfsmittel in die Höhe katapultiert wird ausgeführt. Durch drücken der R-Schultertaste, dem Steuerkreuz sowie dem B-Knopf werden die Stunts im Kombo-Verfahren durchgeführt. Das Richtungskreuz spielt hier eine entscheidende Rolle. Je nachdem ob man es nach rechts, links oder hoch drückt, wird der Stunt in diese Richtung ausgeführt. Dadurch kann man auch Stellen erreichen, die vorher nicht erreichbar waren. Energie braucht Sonic auch für die Special Generatoren. Durch diese Geräte, die überall in den Levels verstreut liegen, kann Sonic eine Dimensionsverbindung mit der

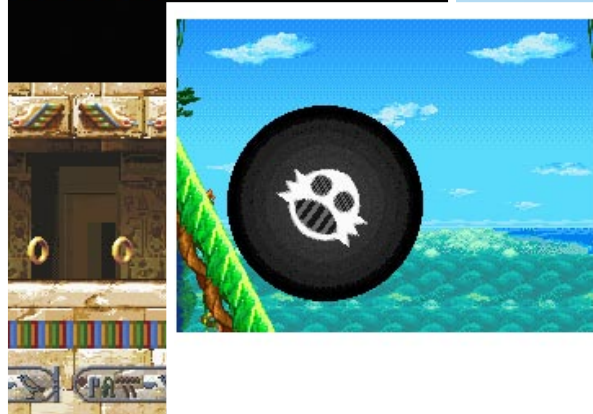
Special Stage aufbauen und diese betreten. Dort muss Sonic eine Bahn entlanglaufen und eine geforderte Anzahl an Ringen sammeln. Zur Belohnung gibt's dann einen Chaos Emerald. Gesteuert wird der Igel, indem man ihn mit dem Stylus durch das Level führt. Dabei gilt



- nur zwei spielbare Charaktere
- gelegentliche Soundverzerrungen
- happiger Schwierigkeitsgrad

es vornehmlich, Minen auszuweichen, Gegner zu besiegen und Bumper zu erreichen. Diese schleudern Sonic in die Luft und der Spieler muss innerhalb eines Zeitlimits Buttons in der richtigen Reihenfolge abtippen. Zur Belohnung gibt es Ringe.

Am Ende jeder Welt gibt es einen Bosskampf mit einer von Eggmans Maschinen. Die Kämpfe steuern sich zwei-dimensional, die ganze Umgebung ist aber komplett in 3D aufgebaut. Die Gegner sind nicht ganz einfach. Oft muss ihre Handlungsweise studiert werden, bevor man erkennt, wie man sie am günstigsten besiegt. Je öfter Eggman getroffen wird, umso aggressiver und schwieriger werden seine Angriffe.



Grafisch macht Sonic Rush einen guten Eindruck. Die Levels laufen immer flüssig und sind voll liebevoller Details. Sonic und Blaze sind komplett in 3D gezeichnet und ähneln dem Cell Shading. Was ihre Animationen im gesamten Spiel flüssiger und detailreicher macht. Aber am meisten beeindruckend sind die 3D Bosskämpfe. Auch diese laufen konstant flüssig ab und die Bewegungen sind voller Dynamik.

Der Soundtrack erinnert an die alten Mega Drive Zeiten. Ist aber dennoch zeitgemäß und passt in die enorme Spielgeschwindigkeit. Einzig überborte Soundeffekte schmälern in bestimmten Welten den Gesamteindruck.



Testergebnis

Abwechslungsreiche Level, gekonntes Spiel mit 3D-Elementen **Grafik** 8,0

Moderne Stücke, angelehnt an den flippigen Soundtrack eines Jet Set Radio. **Sound** 7,5

Gesamtwertung

9,0 von 10

Sonst noch wichtig.....

Atmosphäre: **8,0** Motivation: **9,0** Mehrspieler: **7,0**

UntermStrich

Retro-Abenteuer! Nicht ganz. Sonic Rush überzeugt nämlich gerade mit den Neuerungen. Das Trickssystem, der Boost und die 3D-Bosskämpfe zeigen sich von ihrer besten Seite. Trotzdem sprüht Sonic Rush den Charme der alten Mega Drive Episoden aus. Wer aber Sonic generell nicht mag, wird auch mit Sonic Rush nichts anfangen können. Denn Sonic Rush ist ein klassisches Sonic-Game.

ZUM *Feste* das Beste



Was dieses Jahr für SEGA-Spiele unter der Tanne liegen

Sonic Gems Collection GC, PS2

Sonic-Fans und Retro-Liebhaber zugleich kommen erneut auf ihre Kosten. *Gems* liefert die wirklich raren Juwelen, darunter das herbeigesehnte *Sonic CD* mit den innovativen Zeitreisen.

Dazu gesellt sich *Sonic the Fighters*, denn SEGAs bunte Tierchen wollen sich

schließlich auch einmal auf die Rübe geben.

Abgerundet wird *Gems* mit dem Racer *Sonic R*.



Virtua Tennis World Tour PSP

Der Dreamcast-Klassiker und das zudem beste virtuelle Tennis-Vergnügen ist zurück – diesmal in mobiler Form. Entwickelt vom britischen Team SUMO Digital, welches auch für die Heimversion von *Outrun 2* verantwortlich zeichnet, meldet sich *Virtua Tennis* samt Sonnyboy Tommy Haas und Co auf Sonys Kleinster zurück. Im brandneuen World Tour Modus erstellt man sich einen eigenen Spieler und versucht sein Glück im Profitennis. Die Steuerung ist simpel. Neu sind WLAN-Duelle.

Rome Total War Barbarian Invasion PC

363 nach Christus: Das Römische Reich steht vor seinem Zerfall und die Barbaren lauern schon an den Grenzen. In der Erweiterung zu *Rome: Total War* entscheidet der Spieler, ob er die Kontrolle der Barbaren übernimmt oder ob er als Befehlshaber der römischen Legionen den Untergang verhindern kann. Neue Schlachten bei Nacht, zehn neue spielbare Fraktionen, neue Gebäude, Relikte, Charaktere, Waffen und mehr auf einer niegel-nagel-neuen Kampagnenkarte zeichnen das Add-on aus.

Na, ist der Stress vom Fest der Liebe

vielleicht schon abgeklungen? Schließlich ist Weihnachten und wie gewöhnlich gibt es Bares, wenn es von der lieben Verwandtschaft nicht direkt die Spiele unterm Baum gibt. Unsere Tests habt Ihr bis hierhin schon gelesen, es gibt aber noch mehr

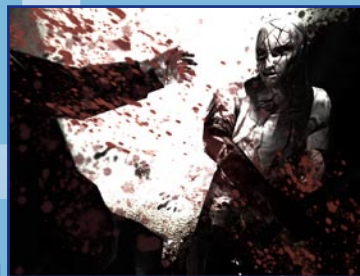
Football Manager 2006 PC, Mac

Achtung, Vorsicht! Dieser Titel ist wirklich nur etwas für Vollblut-Profis und „Simulanten“. Sozusagen also von Profis für Profis. Die Mannen von Sports Interactive erweiterten massiv die 2005er-Version, sodass nun mehr als 272 000 Original-Personen mit ihren umfangreichen Datenbanken zur Verfügung stehen. Verträge, Motivation der eigenen Elf, der komplexe FM 2006 geht wirklich tief.



Condemned Criminal Origins Xbox 360

Wer dieses böse, böse Spiel haben will, sollte sich an den Importeur seines Vertrauens wenden, denn *Condemned* ist derart brutal, dass es nicht mit Microsofts Veröffentlichungspolitik einherging, was Spiele mit solchem Inhalt betrifft. Als FBI-Agent Ethan Thomas der Serial Crime Unit hat man es mit allerlei psychisch und physisch degenerierten Serienkillern zu tun, die das Grauen verkörpern.



Dreamcast

Ja, wen haben wir denn da?! Wer mit den Titeln auf dieser Seite und in unserem Testteil nix anfangen kann, der sollte zusehen, dass er sich eine halbwegs gut erhaltene Konsole bei iiiieeh-bäh ersteigert oder schleunigst seinen Schatz entstauben, denn gerade im Winter, zur Weihnachtszeit, wenn der Schnee leise fällt, sowieso alles etwas ruhiger geworden und der Weihnachtsstress vergessen ist, bietet sich doch z.B. ein *Shenmue* an, oder man düst in *MSR* durch Tokio. Ist das nichts?!

Januar 07: In einem Interview mit der EDGE bestätigt Yuji Naka noch einmal, dass es ein großer Verlust für ihn ist, nicht mehr für SEGA-eigene Konsolen entwickeln zu können.

11: SEGA gibt die Partnerschaft mit AtGames bekannt. Der Deal umfasst die Vertriebsrechte sämtlicher SEGA-Spiele der aktuellen und kommenden Generation in China, Taiwan und Hong Kong.

17: Im offiziellen Nintendo Magazin kündigt Yuji Naka zwei neue Sonic-Spiele an, eines für Nintendo DS.

19: Gegenüber der Nikei Business Publication bestätigt SEGA die Arbeit an derzeit sieben Online-Spielen.

21: Um weiter seine auf westliche Märkte zielende Expansion voranzutreiben, legt SEGA das europäische und amerikanische Management zusammen, CEO von SEGA Europe, Ltd. und SEGA of America, Inc. wird Naoya Tsurumi, als COO leiten Simon Jeffery und Mike Hayes die Geschicke in den USA und Europa.

26: Die Famitsu bestätigt den Release von Dragon Force und Fighting Vipers 2 für die PlayStation 2 in Japan, unterdessen kündigt Triangle Software mit Trizeal für Dreamcast einen neuen Shooter an.

29: Es wird bekannt, dass bei SEGA an einem Car Combat-Titel gearbeitet wird.

Maerz 06: SEGA schützt beim amerikanischen Patentamt die Marken Shining Road und Shining Wind, das Team hinter Record of Lodoss War unterstützt SEGA bei der Arbeit an Shining Force Neo.

09: Sonic erhält den begehrten Stern am Walk of Game und Shadow the Hedgehog wird angekündigt. Sonic-Fans weltweit reagieren verhalten auf den Trailer, der Shadow mit einer Pistole zeigt. Spartan: Total Warrior wird offiziell angekündigt und ist das erste Konsolenspiel von The Creative Assembly, die von nun an SEGA Europe angehören.

18: SEGA schützt die Namen Gunstar Super Heroes und Sonic Gems Collection. Plattformen stehen noch nicht fest.

23: SEGA gibt bekannt, zukünftig als Publisher für Spiele des Entwicklers Silicon Knights aufzutreten. Drei erste Bilder von Phantasy Star Universe werden veröffentlicht.

26: Die Famitsu veröffentlicht umfangreiche Infos zu Phantasy Star Universe. Man wird z.B. drei Städte und 20 Dungeons erforschen können.

31: SEGA kehrt auf den deutschen Markt zurück und eröffnet in München die Büros von SEGA of Germany unter der Leitung von Managing Director Markus Wiedemann. Fabian Döhla wird PR Manager.

Mai 01: SEGA kündigt für den 20. - 26.05. die SEGA Private Show in Tokio, Osaka und Fukuoka an. Neue Arcade-Games werden vorgestellt.

07: SEGA of America kündigt den Shooter Chaos Field von MileStone für einen Gamecube-Release in den Staaten an.

08: Sonic Rush wird als Name eines neuen Games rund um SEGAs blauen Igel bekannt.

09: Der Football Manager erscheint auch für die PSP..

10: Virtua Tennis World Tour für Sonys PSP wird angekündigt.

11: SEGA-Partner Silicon Knights lizenziert die Unreal Engine ver. 3

13: Erste Bilder zu Full Auto erscheinen, SEGA stellt sein Line Up für die E3 Messe vor, u.a. werden Condemned und Shadow zu sehen sein.

14: Shadow the Hedgehog erhält mit „November“ ein Releasedatum.

17: Die PlayStation 3 wird vorgestellt und das Sonic Team zeigt seinen PS3 First Person Shooter Fifth Phantom Saga (FPS)

21: Im Internet kursieren Videos von SEGAs Next-Gen Showreel auf der E3 – Chromehounds für Xbox 360, Virtua Fighter, Afterburner und Sonic.

Februar 03: SEGA SAMMY HOLDINGS vermeldet einen Nettogewinn in Höhe von über 340 Mio Euro, ermöglicht durch starke Zahlen von Football Manager und Sonic Mega Collection Plus. SEGAs Anteil am Erfolg ist dennoch gering, zudem vermeldet SEGA einen Gewinnrückgang von knapp 55%.

08: SEGA Europe eröffnet seine komplett neu gestaltete Internetseite auf Flash-Basis.

09: Das amerikanische Magazin Game Informer berichtet erstmals weltexklusiv über SEGAs ersten Next-Gen-Titel Condemned.

10: Ein neuer Ableger der Shining-Serie wird angekündigt, erste Informationen zu Condemned werden bekannt.

11: SEGA Europe gibt die Gründung des SEGA DRIVING STUDIO bekannt, aus einer Stellenanzeige geht hervor, dass das neue Team an Versionen von Crazy Taxi und SEGA RALLY arbeiten könnte.

16: Yuji Naka bestätigt ein neues Phantasy Star Online.

17: Condemned wird offiziell von SEGA bestätigt.

20: Der angeschlagene Entwickler Triangle Service bittet die Fans um den Kauf des Dreamcast-Shooters Trizeal.

23: SEGA of America will von den Sonic-Fans auf sega.com wissen, was sie vom Igel halten, und welcher Charakter aus dem Sonic-Universum sein eigenes Spiel erhalten soll.

April 19: Gunstar Super Heroes befindet sich für den Gameboy Advanced in Entwicklung, das berichtet das Play Magazine.

21: Der Name „Lindbergh“ wird beim amerikanischen Patentamt geschützt und alles deutet darauf hin, dass es sich dabei um eine neue Arcade-Hardware von SEGA handelt.

24: SEGA verschiebt den Titel Darkwatch. Später trennt sich SEGA jedoch von den High Moon Studios, ehemals Sammy Studios USA.

28: Full Auto ist der Name eines Titels in Entwicklung bei SEGA.

Juni 07: SEGA widerspricht Gerüchten rund um ein Sonic Rollenspiel. Ein Forenmitglied auf sega.com hatte ein frei erfundenes Interview veröffentlicht und angeblich von panovation.com stammende Screenshots manipuliert.

13: Laut einem Eintrag beim amerikanischen Patentamt erscheint SEGAs Mushiking – Battle of the Beetles auch in den Staaten.

16: In einem Interview lobt Yuji Naka den Controller der Revolution-Konsole von Nintendo, die Netzwerkfähigkeiten der Xbox 360 und die Grafik der PlayStation 3.

23: SEGA kündigt die Private Show Summer 2005 Veranstaltungsreihe an, auf der neue Arcade-Spiele gezeigt werden sollen, Sonic feiert seinen 14. Geburtstag und Fans weltweit können Bilder ihrer selbst gebastelten Sonic-Torten an SEGA schicken und Preise gewinnen.

20: Sonic Rush (PAL) erhält sein Releasedatum: 18.11.05

21: SEGA tritt The Matrix Online an Sony Online Entertainment ab

25: SEGA bestätigt indirekt einen Nachfolger für Project Rub.

29: SEGA bekräftigt seine Pläne, mit westlicheren Spielen unter die Top 3 der Publisher in den USA und Europa aufzusteigen.

Juli 06: Die EGM berichtet, Phantasy Star Universe könne ebenfalls für ein Next-Gen-System erscheinen. Neue SEGA AGES Titel für PS2 werden für Japan angekündigt.

07: SEGA schließt ein Abkommen mit Secret Level, um Spiele für Xbox 360 und PlayStation 3 zu entwickeln, SEGA of America dementiert Streets of Rage für die US-Fassung von Sonic Gems Collection. Es wird bekannt, dass HotD4 auf dem Lindbergh Arcade-Board läuft.

08: Neue Hi Res-Bilder von HotD4 werden veröffentlicht und die Website zum Arcade Game geht online. Die Namen der lizenzierten Profispiele in Virtua Tennis World Tour für PSP werden bekannt. Guilty Gear XX# Reload erhält sein japanisches Releasedatum (PSP).

09: Treasure höchstselbst geben bekannt, dass sie die Arbeiten an der Gunstar Heroes Treasure Box für die PS 2 übernehmen.

19: SEGA bestätigt, dass Lindbergh eine Hardware-Eigenentwicklung ist.

21: Die Marke Afterburner wird beim amerikanischen Patentamt erneut geschützt.

27: Sonic Team arbeitet an Akachan wa doko kara kuru no? und eröffnet eine entsprechende Website.

September 07: Das Airboard-Rennspiel Sonic Riders für alle Konsolen, Super Monkey Ball für Nintendo DS, das Strategie-RPG Tenka Bito und SEGA RALLY 2006 (PS 2) werden angekündigt.

08: Erste Bilder zu Initial D Street Stage für PSP (JAP) und Sonic Riders für alle aktuellen Konsolen werden gezeigt.

09: Sonic the Hedgehog für PlayStation 3 und Xbox 360 wird angekündigt und erste Bilder werden gezeigt, SEGA veröffentlicht neue Bilder zu Sonic Riders und gibt eine Partnerschaft mit THQ bekannt, um THQ-Spiele in Japan zu distribuieren. Seaman 2 für PS 2 (JAP) wird bestätigt. Zudem wird die künftige Ausrichtung SEGAs bekanntgegeben.

12: SEGA und Petroglyph kündigen ein neues RTS Franchise im Bereich Modern Military / Science Fiction an.

14: Die Sammlung Taito Legends erscheint in den USA über SEGA

15: Bizarre Creations und SEGA arbeiten erneut zusammen, um ein Next-Generation-Franchise zu entwerfen.

16: Ein Bloomberg-Report heizt Spekulationen zur Übernahme von Capcom durch SEGA-SAMMY an.

22: SEGA veröffentlicht Pläne zur Gründung eines neuen Computer Graphics Studios für April 2006.

29: Die SEGA-SAMMY HOLDINGS verdoppeln ihre Prognose des Halbjahresgewinns aufgrund der Nachfrage nach Pachinkos in Japan.

August 03: Der Name Outrun 2006: Coast to Coast wird beim US-Patentamt registriert, erste Bilder zu Akachan wa doko kara kuru no? für Nintendo DS werden veröffentlicht.

07: Gerüchte um den Titel Project J für PS 2 werden bekannt.

11: Die Bezeichnung „MC System“ wird von SEGA beim US-Patentamt geschützt.

12: SEGA Europe und Sports Interactive bestätigen die Arbeiten an Football Manager 2006 für Xbox 360.

13: Sakura Wars 1&2 für die PSP wird für einen frühen 2006er-Release in Japan von SEGA bestätigt.

17: Games Convention : SEGA of Germany nimmt erstmals an der Messe teil und bestätigt die Veröffentlichung der SEGA Classics Collection für PS 2 in Europa.

18: SEGA Europe bestätigt das Weihnachts-Line Up 2005, Hunderte Sonic-Fans nehmen an der Autogrammstunde von Yuji Naka in Leipzig auf der Games Convention teil.

19: Yuji Naka bestätigt, bereits alles über Nintendo Revolution zu wissen.

23: Project J von Amusement Vision unter Toshihiro Nagoshi entpuppt sich als das Action-Adventure Ryu ga goto ku

26: Aus der Homepage des Softwareanbieters AGEIA geht hervor, dass SEGA an einem Titel mit Codenamen GE2 Project arbeitet, SEGA Europe und THQ kündigen Gunstar Future Heroes für einen PAL-Release an.

29: SEGA arbeitet an einem neuen World Club Championship Football für die Spielhalle.

31: SEGA of Japan bestätigt sein umfangreiches Line Up für die bevorstehende Tokyo Games Show, Trizeal für PS 2 wird bestätigt. Apple Seed und Gooma für PS 2 (JAP) werden angekündigt. Die Arcade-Titel Virtua Fighter 5, SciFi, PowerSmash 3 und Afterburner werden erstmals angekündigt. Die Lindbergh-Specs stehen fest, für die PSP werden mehrere noch namenlose Spiele unterschiedlicher Genres angekündigt.

Oktober 05: Das Arcade-Board NAOMI 3 wird zugunsten des leistungsstärkeren Lindbergh nicht mehr veröffentlicht.

06: SEGAs Surf Wave Controller für die PS 2 erhält mit dem 03.11.2005 ein finales Releasedatum.

25: SEGA of America schützt die Marken SEGA Formula Racer und Mystic Ocean, auch SEGA RALLY wird erneut geschützt, zudem kündigt man den Vertrieb von Stuart Little 3 in den USA an

28: Nuby Tech kündigt den Shadow the Hedgehog Controller für PS 2 an, Logitech und SEGA zeigen erstmals das Lenkrad GT Force Pro mit Force Feedback für SEGA RALLY 2006

30: Gemäß einem Interview mit SEGAs Yu Suzuki arbeitet er derzeit nicht an Titeln für Xbox 360 oder PlayStation 3 und die Famitsu gibt bekannt, dass der Erstauslieferungsmenge von SEGA RALLY 2006 für PS 2 das originale SEGA RALLY beiliegen wird.

November 05: Laut Yu Suzuki existieren derzeit keine Pläne für ein Shenmue III

10: SEGA schützt den Namen Time of the Assassins

11: SEGA kündigt den Nachfolger zu Project Rub an. The Rub Rabbits erscheint im Februar 2006 in den USA und Europa.

17: Auch die Marke Virtua Golf wird beim US-Patentamt erneuert.

25: Ab sofort werden in Japan Registrierungen für Phantasy Star Universe entgegengenommen.

28: Ebenfalls wird erneut Markenschutz für Shinobi beantragt.

Alle Nachrichten der letzten vier Wochen in unserer Brandheiß-Strecke.