

Da werd' ich zum Alien!

AREA 51

Horror-Stimmung à la Doom 3, Nonstop-Ballern wie in Painkiller und eine beklemmende Story – klingt nach einem Ausnahme-Shooter. Zu Beginn des Spiels ja, aber dann...

Achtung, wir vertrauen Ihnen jetzt eine streng geheime Information an! Geben Sie diese nicht weiter, sonst steht der amerikanische Geheimdienst schneller vor Ihrer Tür, als Sie CIA sagen können. Sind Sie bereit? Gut. Vor etwa fünfzig Jahren ist in Nevada ein Ufo abgestürzt. Das wussten Sie schon? Wie wäre es dann damit: Die Mondlandung anno 1969 war nicht echt, sondern ist in einem Filmstudio inszeniert worden, um den Russen eins auszuwischen.

um seltsame Vorkommnisse aufzuklären. Und was Sie dort finden, geht weit über abgestürzte Flugobjekte und eine gefälschte Mondlandung hinaus. Beobachtet Sie auch niemand? Dann lesen Sie weiter.

Aliens + Virus = Story?

Die Story von **Area 51** ist so neu wie das gestrandete Ufo: Wissenschaftler Dr. Crey hat in einem Labor der Basis einen Killervirus erschaffen. Der gerät ihm außer Kontrolle und macht aus Forschern und Soldaten hungrige Zombies. Und dann mischen auch noch kleine grüne Männchen mit. Klar, das hat man (bis auf die Aliens) irgendwie schon in **Resident Evil**, **The Suffering** oder **Doom 3** gesehen. Midway verpackt die dünne Story jedoch extrem spannend und mit einigen Überraschungen. Als junger Marine Cole melden Sie sich im Hangar von Area 51 bei Ihrem Vorgesetzten, der Sie während eines Botengangs durch ein Tutorial schickt. Bei



In einem stationären Geschütz ballern wir unter Zeitdruck auf Wachsoldaten.

dem darauf folgenden Erkundungsgang im Team mit KI-gesteuerten Soldaten bricht plötzlich die Hölle los: Zombies stürmen den Flur, Granaten explodieren und der Sergeant brüllt (sehr gut in Deutsch gesprochene) Befehle ins Mikrofon. Kaum haben Sie mit roher Gewalt für

Ruhe gesorgt und den nächsten Raum entdeckt, detoniert eine Wand und aus den Flammen stürmen erneut Horden von Gegnern – Adrenalin pur! Das Prinzip erinnert an **Painkiller**: Erst wenn Sie alle Monster weggeballert haben, geht's weiter. Den konstruierten Ablauf hat Midway allerdings clever versteckt. Beispielsweise müssen Sie mit einem stationären Geschütz so lange die Feinde aufhalten, bis der Hacker im Team die nächste Tür geknackt hat.

Keine Freunde zum Spielen

Nach etwa zwei Stunden Spielzeit wird Ihr Team überrannt, nur Sie überleben. An diesem Punkt haben die Entwickler den Großteil ihres Pulvers verschossen. Denn ab da sind Sie nur noch alleine unterwegs, ballern auf wenig abwechslungsreiche Monster oder Soldaten und suchen Zugangskarten für verschlossene Türen. Spannende

VERGLEICH

Cold Fear (60)



Besser als...

Schlechter als...



Doom 3 (87)

Auch das war Ihnen bereits bekannt? Offenbar können wir Ihnen nichts vormachen, der Ego-Shooter **Area 51** hingegen hält noch allerhand Überraschungen für Sie bereit. Im Titel von Midway werden Sie als Mitglied eines Spezialeinsatz-Teams in die geheime Militärbasis geschickt,

DIE WAHRHEIT IST DA DRAUSSEN...



Neil Armstrong war nicht der erste Mann auf dem Mond, sondern nur der erste Mann auf einer perfekten Kopie des Erdtrabanten. Gerüchten zufolge soll die USA das geschichtsträchtige Ereignis im Filmstudio mit Mondkulisse inszeniert haben.



Erinnert Sie die Szene an Roland Emmerichs Film Independence Day? Das ist kein Zufall. Wie der Science-Fiction-Streifen erzählt auch Area 51 von dem (bis heute geheimen) in Roswell abgestürzten außerirdischen Raumschiff Ende der 40er Jahre.



Als Monster teilen Sie im Nahkampf kräftig aus.



Nur zu Beginn des Spiels kämpfen Sie im Team.



Auch Zombies sind manchmal bewaffnet. Dessen Knarre können wir künftig zeitgleich mit unserer eigenen benutzen.

Skript-Ereignisse gibt's kaum noch – ein Atmosphäre-Manko. Was dem Spiel dann an Spannung fehlt, macht es durch Abwechslung wett. Die aufwändig gebauten Levels führen Sie durch Labors, düstere Minen und schlussendlich sogar in ein Alien-Raumschiff. Allerdings bleibt **Area 51** meist grau-braun – da hätte ein Außenlevel Wunder gewirkt. Um die Ballereien etwas aufzulockern, verpasst Ihnen das Programm ab der Hälfte des Spiels die Fähigkeit, sich in ein nahkampfstarkes Monster zu verwandeln. Das erinnert an **The Suffering** – mit dem Unterschied, dass die Sicht verschwimmt, Sie aber dafür selbst weit entfernte Feinde durch rote Konturen besser erkennen. Wenn Sie sich allerdings nicht regelmäßig an Leichen getöteter Gegner wieder

»aufladen«, ist der Spaß nach ein paar Sekunden vorbei.

Klebrige Energie

Beim Waffenarsenal greifen die Entwickler zu Altbewährtem wie Granaten, Pistole, Schrotflinte oder Maschinengewehr. Cool: Von den letzten beiden dürfen Sie sogar zwei Exemplare gleichzeitig in die Hand nehmen. Da machen die hitzigen Ballereien gleich doppelt Spaß. Besonders abgefahren ist die Plasmagun, die Sie erst sehr spät im Spiel finden. Die spuckt blaue Energiekugeln, die sich an Gegnern festfressen und dann explodieren. Per Sekundär-Funktion aktivieren Sie einen Laserstrahl als Zielhilfe, mit dem Sie dann auch um Ecken schießen können. Zudem gibt's noch ein Scharfschützengewehr. Das besitzt allerdings nur zwei Zoom-Stufen – zu ungenau für gezielte Treffer.

Aussetzer: Beispielsweise lief ein Soldat ständig eine Treppe auf und ab und ließ sich selbst nach einem Treffer nicht zum Stillstand überreden.

Area 51 erschien für Xbox und Playstation 2 bereits Mitte Mai. Für die PC-Version ließ sich Midway etwas mehr Zeit. Resultat: Im Gegensatz zur Konso-

lenvariante glänzt **Area 51** auf dem PC mit knackscharfen Texturen, aufgebohrten Waffeneffekten und guter Mausunterstützung in den Menüs. Allerdings dürfen Sie nach wie vor nicht frei sichern. Ärgerlich, zumal viele Speicherpunkte zu weit auseinander liegen. **DM**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/68

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Von den knackigen Kämpfen im Team zu Beginn des Spiels hätte ich gerne mehr gehabt. Denn durch tolle Skript-Ereignisse und unzählige Funksprüche kommt eine Stimmung auf, die selbst **Doom 3** schlägt. Zwar lässt die Spannung nach zwei Spielstunden etwas nach, trotzdem wird **Area 51** durch clevere Gegner und abwechslungsreiche Levels nicht langweilig. Lob an Midway: Die Umsetzung von der Konsole ist gelungen. Nur freies Speichern hätte drin sein müssen.

»Angst vor Aliens?
Nur anfangs...«



Die werfen ja zurück!

Untote sind immer dumm wie Stroh, da macht auch **Area 51** keine Ausnahme. Die Monster stürmen ohne Rücksicht auf Sie los und agieren nicht im Team. Bei gegnerischen Soldaten hingegen müssen Sie deutlich vorsichtiger vorgehen. Die Schergen suchen dank der sehr guten KI aktiv Deckung, umkreisen Sie und werfen sogar Granaten, wenn Sie sich nicht bewegen. Allerdings gibt's auch bei den schlauen Feinden gelegentliche

AREA 51 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Midway / Midway	RELEASE (D)	1.7.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 26 S. Handbuch	USK	ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	2	3	4	5	6	7	8	9	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Doom 3 (87, GS 10/04)	Gruselige, aber in die Länge gezogene Monster-Hatz.	The Suffering (75, GS 08/04)	Ballerei mit Rätseln und Monster-Verwandlung.					

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 MHz Intel	1,7 GHz CPU
☐ Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1400 MHz AMD	XP 2000+ AMD
☐ Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
☐ Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.
☐ Radeon X600	Geforce 6800		
LAUSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Hübsche Karten und abwechslungsreiche Spieloptionen. Allerdings nur online, kein LAN.
MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Erobern und Halten, Infektion.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knackscharfe Texturen + Animationen - farblich eintönig	7 / 10
SOUND	+ sehr gute Sprachausgabe + Effekte + passende Musik	8 / 10
BALANCE	+ Niveau steigt stetig an - oft unfair gesetzte Speicherpunkte	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ anfangs packend + Cutszenen - Spannung lässt nach	8 / 10
BEDIENUNG	+ gut von der Konsole umgesetzt - kein freies Speichern	7 / 10
UMFANG	+ diverse Geheimnisse - etwas zu kurze Kampagne	7 / 10
LEVELDESIGN	+ aufwändig gebaut + abwechslungsreich	8 / 10
KI	+ Gegner werfen Granaten, suchen Deckung - seltene Aussetzer	7 / 10
WAFFEN	+ coole Sekundärfunktionen - zu wenig Waffen	6 / 10
HANDLUNG	+ spannend erzählt - Story extrem dünn und klischeehaft	5 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 10 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 4 Stunden

FAZIT: SHOOTER MIT ALIEN-MODUS UND COOLEN WAFFEN.

71

SPIELSPASS