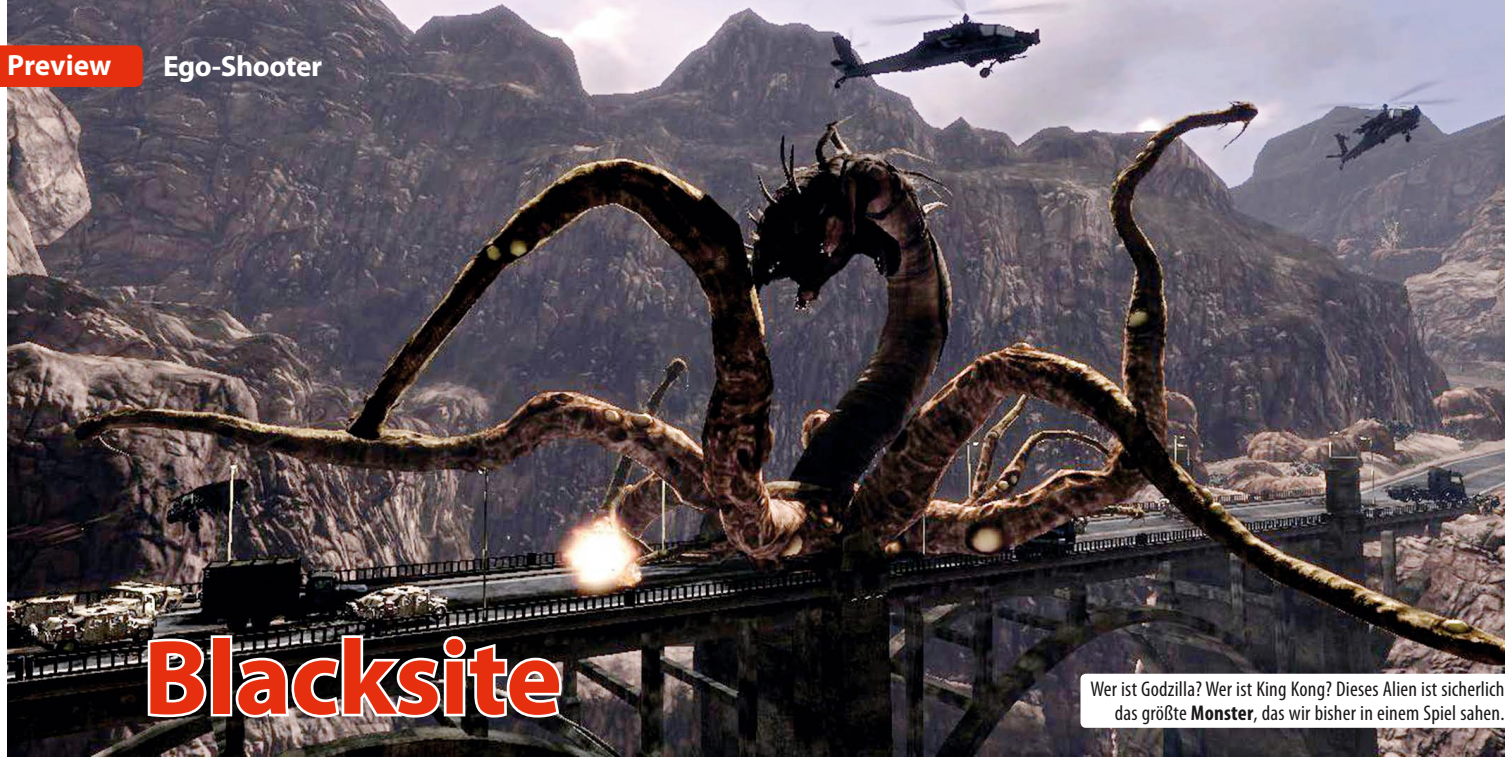

Blacksite

Wer ist Godzilla? Wer ist King Kong? Dieses Alien ist sicherlich das größte **Monster**, das wir bisher in einem Spiel sahen.

Wem sich beim Stichwort »Aliens« vor Langweile die Fußnägel hochrollen, sollte trotzdem diesen Artikel lesen. Sonst verpasst er nämlich was ganz Großes!

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 3940

Wenn es packend genug arrangiert wird, kann selbst das ausgelutschteste Szenario wieder spannend sein. Midway Austin scheint dieser Maxime zu huldigen, denn der mit Taktik-Anleihen aufgepeppte Ego-Shooter **Blacksite** (ehemals **Blacksite: Area 51**) ist in erster Linie »Aliens gegen Menschen«. Allerdings, so unser Eindruck nach einer Präsentation in London, mit Überraschungen umgesetzt.

So wurmig

Irgendwo in Nevada: Unter uns braust ein Militärkonvoi über eine von steilen Felswänden gerahmte Straße. Wir sitzen am Bordgeschütz eines der Helikopter, die den Zug eskortieren. Nur noch ein paar Kurven und eine Brücke liegen zwischen den Soldaten und einer in den Bergen versteckten Forschungsstation. In der haben sich Außerirdische breitgemacht. Plötzlich erspähen wir einen querstehenden LKW, um ihn herum Autos. Die Fahrzeuge haben sich perfekt in der engen Schlucht verkeilt, kein Durchkommen. Unser Pilot fliegt näher heran. Fehler! Plötzlich brechen riesige Tentakel aus dem Boden, schlagen nach uns. Wir ballern aus allen Rohren – ohne Erfolg. Erst eine Rakete, von einem anderen Hubschrauber abgeschossen, erledigt die Wabbelmonster. Doch Zeit zum Ausruhen bleibt nicht. Hinter der nächsten Biegung beginnt der eigentliche Horror: Die Straße ist voll mit Außerirdischen. Wir stehen unter Beschuss, werden getroffen. Unser Hubschrauber trudelt dem Asphalt entgegen. In letzter Sekunde kann der Pilot einen Absturz verhindern.

Bevor Sie in Nevada Außerirdische jagen, sind Sie im **Irak** unterwegs.

Immer wieder sorgen Skriptsequenzen wie dieser **Wurmangriff** für kinoreife Spannung in Blacksite.

So riesig

Der Flug geht weiter, wir überqueren einen Pass, vor uns öffnet sich ein Talkessel. Eine Brücke überspannt die Tiefe. Und auf der Brücke thront das riesigste Alien, das wir je in einem Spiel gesehen haben. Hoch wie ein Turm ragt der Körper in den Himmel, Tentakel peitschen die Luft. Aus dem Maul des Monsters kommen Feuerbälle geschossen, die unseren Heli verfolgen. Wir umkreisen das Ungetüm, fliegen unter der Brücke hindurch, weichen den Fangarmen aus und versuchen, die Feuerbälle abzuschießen. Mehr können wir nicht tun, unsere Kugeln haben keine Chance gegen den Giganten. Endlich, nach nervenzerfetzend langen Sekunden taucht der Kampfhubschrauber auf, schickt gleich zwei Raketen los. Treffer! Wie in Zeitlupe kippt das Alien zur Seite, stürzt mit der Brücke in die Tiefe – und erwischt noch im Fallen unseren Retter. Das Resultat: Für den Konvoi geht es nicht weiter, der Kampfheli liegt in der Schlucht. Wir müssen allein zur Forschungsstation. Und was da passiert, erfahren Sie Ende September. Dann soll **Blacksite** erscheinen. PET

Blacksite — Angespielt

▸Genre: **Ego-Shooter** ▸Termin: **28. September 2007**
▸Hersteller: **Midway Austin / Midway** ▸Status: **zu 70% fertig**

Petra Schmitz: Boah! Mehr fiel mir wirklich nicht ein, als ich den Koloss auf der Brücke sah. Allein wegen dieses Ungetüms muss ich mir den Erscheinungstermin von Blacksite ganz dick im Kalender anstreichen. Man kann dem Programm aufgrund der Thematik vielleicht Ideenlosigkeit vorwerfen. Aber selten zuvor erschien uns Ideenlosigkeit so ideenreich und spektakulär inszeniert.

petra@gamestar.de

Potenzial Gut