

Ach, die schon wieder!

BLACKSITE: AREA 51

Mulder kennt sie alle beim Namen, Roland Emmerich hat sich ihre Raumschiffe für Independence Day ausgeliehen. Jetzt sind sie zurück und wollen die gefangene Verwandtschaft rausbauen: die Aliens!



Die so genannten »Reborn Scouts« sind halb organisch, halb mechanisch. Sie können ihren explosiven Torso abtrennen.

Das mit den »black sites« ist so eine Sache. Einerseits existieren die offiziell gar nicht, handelt es sich dabei doch angeblich um US-Militär-Gefängnisse rund um den Globus, in denen Personen teilweise rechtswidrig gefangen gehalten und nicht unbedingt nett behandelt werden. Andererseits machen die Vereinigten Staaten keinen Hehl aus Guantanamo Bay, und seit 2003 wissen wir

von einem weiteren Lager dieser Art, das zufällig auf der kleinen Insel Diego Garcia im indischen Ozean entdeckt wurde.

Ob aber wirklich im militärischen Sperrgebiet Area 51 in der Wüste Nevadas an gefangenen Außerirdischen rumexperimentiert wird? Jedenfalls taugt der moderne Mythos bestens, um zig Bücher, Filme, Serien und Spiele zu unterfüttern. Mit **BlackSite: Area 51** soll bald ein

weiterer Shooter erscheinen, der sich des Themas annimmt. Wir haben uns den Titel auf dem Midway Gamersday in Las Vegas (wie passend!) angeschaut.

Aus der Wüste in die Wüste

Bereits 2005 veröffentlichte der Publisher Midway einen Shooter namens **Area 51** (GS 09/05, Wertung: 71), der uns nach Alienhausen entführte. Jedoch ballerten

wir uns da ausschließlich durch Innenlevels – und nach etwa der zweiten Spielstunde sogar mutterseelenallein, da alle NPC-Kollegen irgendwelchen Zombies zum Opfer gefallen waren. In **BlackSite: Area 51** soll das anders werden: Sie schlüpfen in die Haut des Anführers eines dreiköpfigen Teams, das auch unter freiem Himmel angriffslustigen Aliens in den Weg treten wird. Ihre Kollegen kennen Sie schon x Jahre, haben Sie mit den Burschen doch die Operation Desert Storm Anfang 1991 überlebt. Dementsprechend eingespielt soll das Team funktionieren. Sie dürfen rudimentäre Befehle wie »Geh dorthin!«, »Greif das an!« oder »Spreng diese Tür auf!« erteilen. Das läuft ähnlich simpel wie in **Rainbow Six: Vegas** ab: Sie markieren per Fadenkreuz ein Objekt und geben dann über einen Klick die entsprechende Anweisung. Ansonsten sollen die Burschen eigenständig reagieren. Tatsächlich klappte das im von uns gespielten Demolevel schon bestens.

Sprengkörper, unterschiedliche

Wir kommen nachts im Wüstenkaff Rachel an, es regnet wie



Ein einfacher Befehl übers Fadenkreuz und Ihre Kameraden sprengen Türen auf.



Menschenähnliche Aliens greifen auch mal zu irdischen Waffen wie einer M4A1.



Riesige, wabbelnde **Aliens** sind in Nevada eingefallen und bedrohen die Bevölkerung. Wahrscheinlich wollen die Burschen die Verwandtschaft befreien.

aus Kübeln. Pfützen fangen die wenigen Lichtpunkte ein und spiegeln Teile der Umgebung. Wasser rinnt an Fensterscheiben herunter und tropft sogar von unserer Waffe. Irgendwo hier sollen Außerirdische gelandet sein, um die Verwandtschaft zu befreien. Die nahe Tankstelle wollen wir als erstes in Augenschein nehmen. Klar, dass die abgeschlossen ist. Wir befehlen unseren Begleitern, die Hintertür aufzusprengen. In der Tankstelle: nichts! Aber wir beobachten durch das große Frontfenster, wie eine seltsame Mischung aus Maschine und Alien sich an einem Auto zu schaffen macht. Im Wagen sitzt einer der wenigen Überlebenden aus Rachel. Erst rüttelt das Monster das Gefährt ordentlich durch, schlägt dann ein Seitenfenster ein und anschließend den Insassen tot. Blöd für das Vieh, dass es so nah an den Zapfsäulen der Tankstelle steht. Ein paar Schüsse, alles fliegt in die Luft, Partikel sausen umher. Das sieht wirklich toll aus, macht aber auch so viel Lärm, dass mehr von den Cyborg-Aliens anrücken. Hossa, die halten wirklich was aus. Zehn Sekunden Dauerfeuer sind nötig, um einen unzugewandten. Und dann ist es immer noch nicht vorbei. Abgetrennte Torsos schleppen sich auf uns zu und explodieren in unserer Nähe.

Doch irgendwann hat es sich dann ausgeschleppt.

Gut ausgeleuchtete Käfer

Wir laufen weiter, ein Militärhubschrauber kreist über uns und tastet mit einem Suchscheinwerfer die Umgebung ab. So bekommen wir ganz genau mit, wie überall insektenartige Wesen auftauchen. Hey, die kennen wir doch! Die sehen wirklich bis aufs letzte Chitinsegment wie die Käfer aus **Starship Troopers** aus. Unsere Wiedersehensfreude währt jedoch nicht lange, die Krabblerspringen uns an. Feuer!

Puh, die Aliens legen ein ganz schönes Tempo vor, denken wir uns und wünschen uns für eine Weile eine etwas gemäßigtere Gangart. Und als hätte man unsere Wünsche erhört, kracht plötzlich irgendwas Gigantisches in ein Haus vor uns, die Zeit verlangsamt sich und eine Druckwelle schleicht auf uns zu, schiebt Trümmerteile und Staub vor sich her. Nachdem die Zeit wieder normal läuft, entfaltet sich ein riesiges, raupenartiges Alien vor uns, mindestens dreimal so hoch wie das geschrottete Haus. Und dann – endet der Demolevel.

Massive Zerstörung!

BlackSite: Area 51 setzt also ganz auf pompöse Inszenierung und

einfache Handhabung. Creative Producer Harvey Smith (ehemals bei Ion Storm und an **Deus Ex** und **Deus Ex 2** maßgeblich beteiligt) bestätigt unsere bisherige Meinung: »Es wird ein schneller, leicht zugänglicher Team-Shooter, der großartig klingen soll.« Die Unreal Engine 3 und die so genannten »Massive D«-Technologie sorgen da-

für, dass er auch großartig aussieht. »Massive D« steht für »Massive Destruction«, Teile der Levelarchitektur lassen sich also wie auch in **Stranglehold** und **Unreal Tournament 3** zerstören. Ob mit diesen technischen Spielereien die x-te Alien-Hatz auf dem PC eine ganz besondere wird, erfahren wir im Sommer 2007. **PET**



Ihre Mitstreiter wurden mit Liebe zum Detail entworfen. Dieser hier trägt eine **Tätowierung**.

BLACKSITE: AREA 51

petra@gamestar.de

Genre: Ego-Shooter
Termin: Sommer 2007

Entwickler: Midway Austin / Midway
Status: zu 60% fertig

Petra Schmitz: »Eigentlich kann ich Außerirdische mittlerweile genau so wenig ertragen wie den handelsüblichen Terroristen. Mal besuchen uns die Viecher auf der Erde, dann besuchen wir sie auf ihrem Heimatplaneten. Aber BlackSite: Area 51 setzt auf viel Tamtam und eine gute Inszenierung. Und gerade Letztere ist im Genre so selten, dass mich das Programm dann doch wieder reizt. Hoffentlich ist der Rest des Spiels genau so pompös wie der Demolevel.«

POTENZIAL GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK B490

