

Facts

- ▶ 2 Schauplätze
- ▶ 6 Episoden
- ▶ 34 Missionen
- ▶ 7 Waffen

Blacksite

Ein passender Name, den Midway seiner Alien-Ballerei verpasst hat: Bei so viel Schludrigkeit und spürbarer Unlust kann einem Shooter-Fan nur schwarz vor Augen werden.

Bugs

- ▶ Das Spiel leidet selbst auf High-End-Rechnern permanent unter starken Performance-Einbrüchen.
- ▶ In den Levels fehlt zum Teil die Beleuchtung.
- ▶ Beim Angriff des Sporenturms auf die Basis kam uns Dr. Weis abhanden. Daraufhin blieb unser Vorgesetzter in der folgenden Szene bewegungslos und stumm, das Spiel ging nicht weiter. Wir mussten neu laden.
- ▶ Das Spiel gibt die falsche Taste für das Aufheben von Waffen an.
- ▶ Anti-Aliasing kann trotz einer Menü-Option nicht aktiviert werden.

ker und den Aliens eine Verbindung besteht, liegt auf der Hand.

Monströse Höhepunkte

Blacksite wirkt über weite Strecken uninspiriert – und das liegt nicht mal an der austauschbaren Rahmenhandlung, sondern am immer gleichen Ablauf, der sich aufs Abschießen von dummen Außerirdischen oder genauso dummen mutierten Soldaten in Schlauchlevels reduziert. Dabei ist es egal, ob Sie in einem Humvee-Geländewagen durch enge Canyons in Nevada brausen oder sich gegen Ende in die Innereien einer gigantischen Forschungsanlage abseilen: Ströme dämlicher, zumeist kopflos frontal angreifender Bestien schwappen Ihnen überall vor die Flinte oder das stationäre Geschütz. Das Wörtchen »Deckung« scheint in der Routine der Gegner-KI nicht vorzukommen. Selbst die wenigen mit aufgeschraubten Maschinengewehren ausgestatteten Androiden sind keine Herausforderung. Zwar sind die Vieher in der Lage, ihren explosiven Oberkörper abzukoppeln, wenn sie zu Boden gegang-

ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4439
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4440

Win Vista 32 Bit
- läuft

Krisengebiet Irak: Eine kleine Gruppe US-Soldaten findet in einer unterirdischen Militäranlage einen gigantischen schwebenden Kristall. Schnitt. Zwei Jah-

re später überfallen Außerirdische und Mutanten das kleine Wüstenstädtchen Rachel in Nevada. Man schickt die gleichen Männer los, die damals schon den

Kristall aufstößerten, um die Invasoren aufzuhalten. Beide Male mit dabei: Sie in der Rolle des Soldaten Aeran Pierce. Denn dass zwischen dem funkelnden Klun-



Sowohl im Irak als auch in Rachel treffen Sie auf diese unappetitlichen **Mutanten**.



Wenn die **Beleuchtung** mal funktioniert, sieht Blacksite richtig schick aus.



Den Höhepunkt erleben Sie mitten im Spiel. Das **hochhausgroße Alien** blockiert einen Konvoi.

gen sind, doch gezielte Kopfschüsse erledigen die Monster zumeist gleich in Gänze.

Die wenigen wirklichen Höhepunkte sind die, in denen Ihnen das Spiel gigantische Widersacher in den Weg stellt. Da schlägt beispielsweise ein riesiger Sportenturm in Ihre Militärbasis ein und spuckt Wellen insektenartiger Monster aus. Um den Riesen lahmzulegen, müssen Sie glibberige Pusteln an seinem Rücken mit Raketen zermatschen. Genau so knacken Sie auch die sogenannten Feuersklaven – riesige Robot-Vierbeiner, die mit ihrem Laserstrahl nicht nur ganze Häuserfronten niederreißen, sondern auch jeden Soldaten innerhalb von Sekunden rösten. Der spektakulärste Moment ist jedoch der, in dem Sie am Bordgeschütz eines Black Hawks über eine Hügelkette fliegen und ein hochhausgroßes Alien auf einer Brücke thronen sehen. Mit seinen Tentakeln peitscht es nach Ihrem Fluggerät und speit zielgerichtet Feuerbälle, die Sie rechtzeitig zerschießen müssen.

Ablenkende Schrecken

Gelungen, wenn auch zu wenig genutzt, sind die Scriptereignis-

se, mit denen **Blacksite** zuweilen geschickt vom linearen Design der Levels ablenkt. So durchqueren Sie etwa nächtens die Gärten der Wohngegend von Rachel. Auch dort führt nur ein Weg weiter, aber das fällt kaum auf, weil ständig etwas passiert, das Ihre Aufmerksamkeit verlangt. Mal wird eine Bewohnerin direkt vor Ihrer Nase von einem Mutanten entführt, dann bricht ein riesiger Wurm aus dem Haus eines Mannes, der sich nicht evakuieren lassen will, weil seine Hypothek noch nicht abbezahlt ist.

Moral ist egal

Bis auf das Finale sind Sie stets mit zwei oder drei KI-Begleitern unterwegs. Zumeist sind es die Kollegen Grayson und Ambrose, manchmal gesellt sich noch die Ärztin Noa Weis hinzu, die mehr über die mysteriösen Vorgänge in Nevada zu wissen scheint, als sie preisgeben mag.

Die Mitsstreiter schießen selbstständig auf Gegner und folgen Ihnen ganz ohne Ihr Zutun. Sie können den Burschen (und der Dame) wahlweise auch von Hand Positionen zuweisen, allerdings ist das dank der simplen Kampfsituationen nie notwendig. Auch die An-



Die sogenannten **Feuersklaven** der Aliens zerlegen mit ihrem Laserstrahl ganze Häuserfassaden.

zeige über die Truppenmoral (niedrig oder hoch) dürfen Sie getrost vergessen. Zwar behauptet das Spiel, dass Ihre Kameraden effektiver kämpfen, wenn Sie besonders tapfer vorgehen und umgekehrt zögerlicher agieren, wenn Sie zu viele Treffer einstecken; gemerkt haben wir davon nichts.

Nützlich sind die Begleiter eigentlich nur, wenn Sie im Humvee Wurmmonster-Slalom fahren und einer der Burschen das Bordgeschütz bedient. Oder wenn es mal wieder ein verschlossenes Tor per Sprengsatz oder Zahlencode zu öffnen gilt. Ein Kreissymbol markiert diese Stellen; Sie klicken es an, und Ambrose, Grayson oder Weis räumen den Weg frei.

Licht aus, Licht an

Obschon in **Blacksite** die aktuelle Version der Unreal-Engine arbei-

tet, merkt man das recht selten. Gerade die Beleuchtung der Levels funktioniert oft nicht, Figuren werfen keinen Schatten, alles wirkt blass und farblos. Wenn sich dazu dann noch langweiliges Design gesellt, will man gar nicht mehr an das mächtige Grafikgerüst im Hintergrund glauben. Zu Beginn im Irak etwa fahren Sie und Ihr Team eine ganze Weile im Humvee durch die ödesten Canyons, die wir seit Jahren gesehen haben: Steinwand rechts, identische Steinwand links, in der Mitte simple Asphalt-Textur. Zuweilen haben auch die Animationen Macken. Soldaten wechseln vom Liegen gleich ins Stehen, ohne sich sichtbar aufzurichten.

Dass das Spiel auch anders kann, zeigt sich in den Abschnitten, denen die Entwickler offenbar mehr Aufmerksamkeit gewid-



Über **Markierungen** geben Sie Ihren KI-Begleitern Befehle, etwa eine Tür zu öffnen.

TECHNIK-CHECK

BLACKSITE

Technik-Tipps

- ▶ Blacksites bietet gerade mal drei Grafikoptionen: Auflösung, Kantenglättung und Beleuchtung.
- ▶ Wenn Sie die Auflösung um eine Stufe verringern, erhöhen sich die Bilder pro Sekunde um bis zu 30 Prozent.

- ▶ Deaktivieren Sie die dynamische Beleuchtung, spart das bis zu 40 Prozent Leistung.

Checkliste

- ▶ 11,0 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,6 GHz Prozessor
- ▶ 512 MByte RAM
- ▶ Shader-2.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

HW

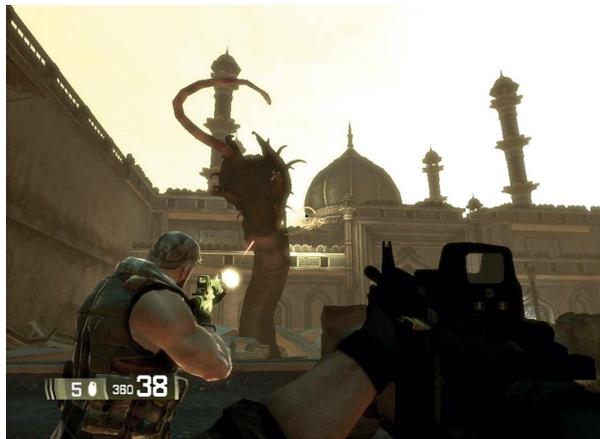
SO LÄUFT BLACKSITE AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra						
		Radeon X1000	X1000	X1800 XL	X850 XT						
		Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GS2		
		Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX			
2	PROZESSOR	Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800E GTS	8800 GTX	8800 Ultra			
		Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	2900 X1	3870		
		Athlon XP	2600+	2600+	3200+						
		Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE			
3	SPEICHER	Athlon 64	3200+	3500+	4000+	FX-57					
		Athlon 64 X2		3800+	4400+	5000+	6000+				
		Phenom					9500				
		Core 2			E4300	E6300	E6600	T6600	T6700		
4	LEGENDE	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072
		technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, dynamische Beleuchtung: Aus		läuft so flüssig: 1280x1024, dynamische Beleuchtung: Aus		läuft so flüssig: 1680x1050, dynamische Beleuchtung: An / Anisotrope Filterung: 2x				
		ruckelt stark									



Waffen von erledigten Gegnern fallen nicht auf den Boden, sie schweben in der Luft.



1024 mal 786 Bildpunkte sind die kleinste Auflösung des Spiels. (niedrigste Detailstufe)

met haben. Dazu gehört der Kampf gegen das Riesenmonster auf der Brücke. Die Berge, die das Tal einrahmen, wirken natürlich, die Beleuchtung setzt gekonnt Akzente. Auch die ersten Meter durch die Stadt Rachel gefallen uns. Regen fällt, und Blitze tauchen die Szenerie in gespenstisches Licht. Der Ort macht dank netter Details wie Leuchtreklamen (unter anderem vom Hardware-Hersteller Alienware) Lust aufs Erkunden. Enttäuschend daran: Es gibt nichts zu entdecken, alle Häuser sind nur Fassade.

Vertonung ist Wurst

An Blacksight haben offenbar die gleichen Übersetzer gearbeitet wie schon an Unreal Tournament 3. Anders können wir uns Unfug wie diesen nicht erklären: Einer Ihrer Begleiter im Irak warnt Sie vor einem »Techniker«. Im eng-

lischen Original ist ein »Technical« gemeint – der militärische Fachausdruck für einen Pick-Up mit montiertem Geschütz. Zu der teils unsinnigen Sprachausgabe gesellen sich unklare Umschreibungen in den Tipps-Texten, in denen ein Pistolenabzug beispielsweise als »Schalter« bezeichnet wird. Selbst das verblasst aber gegen die bodenlos schlechte deutsche Stimme von Noa Weis. Jeder Satz der Ärztin klingt ähnlich wie ein müdes »Sonst noch was?« an der Fleischtheke an einem Samstagabend um 19:59 Uhr im Supermarkt. Besonders schlimm daran: Die Dame hält den ziemlich langen Schlussmonolog. Und entlässt Sie mit dem ungunstigen Gefühl aus Blacksight, dass es dem Spiel deutlich besser getan hätte, wenn nach dem Bosskampf direkt Schluss gewesen wäre. **PET**

Hingeklatschtes Alien-Einerlei

Petra Schmitz: Blacksight macht mich wütend. Denn man merkt dem Spiel zuweilen deutlich an, dass es viel besser hätte sein können, als es ist. Und das hat nichts mit mangelndem Feintuning zu tun. Ganze Levels wirken wie zwischen erstem und zweitem Frühstück hingeklatscht, während man an anderen, wenigen Stellen durchaus Liebe zum Detail erkennen kann. Das sind – wenig überraschend – vor allem jene Szenen, die uns Midway Austin im Vorfeld gezeigt hat und die uns annehmen ließen, dass das Programm ein sehr guter Alien-Shooter werden würde. Herausgekommen ist eine schludrig zusammengezimmerter Alien-Schießbude.



petra@gamestar.de

Kaputt

Christian Schmidt: Hauchdünne Sinnlos-story, drumherum viel Krawall – eigentlich qualifiziert sich Blacksight direktemang für die Kategorie »Trash«. Was ja bedeutet: Macht Spaß, weil's so blöd ist. Blacksight macht sogar Spaß. Immer für eine Viertelstunde am Stück, bevor das Hirn zermatscht. Aber um Kultschrott zu werden, müsste sich das Spiel entweder selbst bierernst nehmen oder heftig augenzwinkernd von Unfug zu Unfug stolpern. Tut's beides nicht. Blacksight ist einfach ein durch und durch mittelmäßiges Spiel. Steckt keine Liebe drin, wird deshalb von niemandem geliebt werden.



christian@gamestar.de

BLACKSITE EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Midway Austin (Area 51, GS 09/05: 70 Punkte)
 PUBLISHER Midway
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 26 Seiten Handbuch
 TERMIN (D) 30.11.2007
 CA. PREIS 40 Euro
 USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

Durch Scriptereignisse kommt immer wieder Schwung ins sonst öde Geschehen.

GENRE ACTION

SZENARIO realistisch fiktiv

FREIHEIT linear offene Welt

HANDLUNG einfach komplex

GEWALT keine brutal

SPIELABLAUF Action Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>	SPIELMECHANIK einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>	SPIELTEMPO langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
HILFEN SPEICHERSYSTEM Tutorial-Einblendungen Kontrollpunkte			

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM 2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 512 MB RAM 11,0 GB Festplatte	STANDARD 3,4 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM 11,0 GB Festplatte	OPTIMUM Core 2 Duo E6300 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 11,0 GB Festplatte	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8600 GT / GTS <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 GT / GTS <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 / X850 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2600 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3850 / 3870
PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren			
BILDFORMATE 4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/> KOPIERSCHUTZ Securom			
TON Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1 <input type="checkbox"/>			

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Verschleppung (jeweils 10 Spieler)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Intern
 SERVERSUCHE intern
 DEDICATED SERVER nein
 MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
 FAZIT Wirkt aufgepöppelt und überflüssig.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Figuren + gute Effekte - fehlende Animationen - detailarme Levels - Beleuchtung funktioniert oft nicht	7 / 10
SOUND	+ passende Musik + größtenteils gute Sprecher ... - ... aber unterirdisch schlechte Stimme der Ärztin - dünne Waffensounds	6 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + meistens fair ... - ... nur die Feuersklaven sind auf dem einfachsten Grad zu mächtig	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ teils gute Scriptsequenzen + beeindruckende Bossgegner + witzige Sprüche der Begleiter - stumpfe Reihung von Levels	7 / 10
BEDIENUNG	+ gute Shooter-Steuerung + einfache Befehle an Kollegen - kein freies Speichern	9 / 10
UMFANG	+ Abwechslung durch Lauf-, Fahr- und Flugsequenzen - kurze Gesamtspielzeit - wenig Ausrüstung	7 / 10
LEVELDESIGN	+ zerstörbare Objekte + immer Deckungsmöglichkeiten - streng linear	8 / 10
KI	+ Kollegen suchen Deckung - Gegner laufen ins Feuer - Kollegen bleiben manchmal tatenlos stehen	6 / 10
WAFFEN	+ gute Handhabung + stets reichlich Munitionsnachschub - wenig Abwechslung	6 / 10
HANDLUNG	+ netter Ansatz über »hausgemachte« Feinde - ausgelutschte Rahmenhandlung - wirre Texte	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

FAZIT Alien-Shooter, den man nicht gespielt haben muss.

