

PLAYZONE &

XBOX ZONE

PRÄSENTIEREN

56801239 1 10347734003 10347734003
10347734003 1 -0.10347734003 -0.10347734003
0.10347734003 1 -010347734003 -010347734003
10347734003 1 23559066235 23559066235
359066235 1 -0359066235 -0359066235
359066235 1 453675487 453675487
3675487 1 -01123452 -01123452
1123452 1

56801239 1 10347734003 10347734003
10347734003 1 -0.10347734003 -0.10347734003
0.10347734003 1 -010347734003 -010347734003
10347734003 1 23559066235 23559066235
359066235 1 -0359066235 -0359066235
359066235 1 453675487 453675487
3675487 1 -01123452 -01123452
1123452 1

56801239 1 10347734003 10347734003
10347734003 1 -0.10347734003 -0.10347734003
0.10347734003 1 -010347734003 -010347734003
10347734003 1 23559066235 23559066235
359066235 1 -0359066235 -0359066235
359066235 1 453675487 453675487
3675487 1 -01123452 -01123452
1123452 1

56801239 1 10347734003 10347734003
10347734003 1 -0.10347734003 -0.10347734003
0.10347734003 1 -010347734003 -010347734003
10347734003 1 23559066235 23559066235
359066235 1 -0359066235 -0359066235
359066235 1 453675487 453675487
3675487 1 -01123452 -01123452
1123452 1

56801239 1 10347734003 10347734003
10347734003 1 -0.10347734003 -0.10347734003
0.10347734003 1 -010347734003 -010347734003
10347734003 1 23559066235 23559066235
359066235 1 -0359066235 -0359066235
359066235 1 453675487 453675487
3675487 1 -01123452 -01123452
1123452 1



AREA-51®

DAS PACKENDSTE EGO-SHOOTER-ERLEBNIS DES JAHRES – DIE GANZE WAHRHEIT AUF 24 SEITEN!
Exklusive Infos zu Midways brandheißer Alien-Ballerei – mit Entwickler-Interview

**SEX AND DRUGS
AND ROCK 'N ROLL!**

**AB MAI
2005**



Wer Drogen nimmt,
hat Wahrnehmungsstörungen.

Recherche am Tatort
und gleich ein Volltreffer!

Für eine kleine Razzia
reicht auch die Dienstmarke.

Harte Jungs brauchen
durchschlagende Argumente.

**"Ein Spiel mit
Suchtgefahr, im
wahrsten Sinne
des Wortes."**

Xbox Zone

NARC

PlayStation 2



www.NarcGame.com

MIDWAY

NARC © 2005 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. NARC, MIDWAY and the Midway logo are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. The M in a circle logo is a trademark of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. „PlayStation“ and the „PS“ Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Vertrieb durch Midway Games GmbH, Leuchtenberggring 20, D-81677 München.

Area 51

Ab 19. Mai im
Handel erhältlich

INHALT

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| 04 Story & Gameplay | 16 Die Area 51 |
| 10 Die Charaktere | 18 Die Sprecher |
| 12 Die Waffen | 20 Entwickler-Interview |
| 14 Der Mehrspieler-Modus | 22 Gewinnspiel |

Sind wir allein im Weltall? Gibt es außerirdisches Leben? Diese Fragen haben wir uns vermutlich alle schon mal gestellt. Doch unumstößliche Beweise für die kleinen, grünen Männchen sind immer noch Mangelware. Mitten in der Wüste von Nevada sollen die Amerikaner ebendiese Belege für außerirdische Lebensformen geheim halten – in der Area 51! Die Entwickler von Midway ließen ihrer Fantasie freien Lauf und schufen einen spannenden Ego-Shooter rund um die sagenumwobene Militärbasis. Wir durften uns für Sie durch eine nahezu fertige Version des Spiels ballern und haben jede Minute davon genossen. Auf den folgenden Seiten möchten wir Ihnen mehr Details des Spiels erklären und Sie schon mal in die richtige Verschwörungstheorie-Stimmung bringen.

Viel Spaß beim Lesen!

Maik Bütetür
Redakteur

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE/XBOX-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@play-zone.de
E-Mail: redaktion@xbox-zone.de
Internet: www.play-zone.de

Internet: www.xbox-zone.de
Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch
Leitende Redakteure:
Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion:
Maik Bütetür

Bildredaktion:
Albrecht Kraus (Leitung),
Tobias Zellerhoff
Textchefin: Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin:
Claudia Brose
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch,

Cornelia Lutz, Heidi Schmidt,
Thomas Schreiner
Layout: Britta Rasp,
Matthias Schöffel

Urheberrecht: Alle in der PLAYZONE-Sonderbeilage veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Erkunden Sie die geheimste Militärbasis der USA!

Story & Gameplay

CHAOS? Häufig stürzen sich die Gegner gleich im Dutzend auf Sie!



SELTSAM Auf Ihrem Weg stoßen Sie auf allerhand seltsame Vorgänge.



DICKES DING Die zweite Alienwaffe macht auch mit größeren Gegnergruppen kurzen Prozess.



Sie glauben nicht an die Existenz von Außerirdischen? Dann blättern Sie lieber schnell zur Seite 16. Lesen Sie die dort zusammengefassten Informationen und fangen Sie anschließend noch mal an dieser Stelle an. Alle anderen können sofort loslegen und sich von Midway in eine Geschichte hineinziehen lassen, die Sie nicht nur Kornkreise mit völlig anderen Augen sehen lassen wird!

WILLKOMMEN IN DER ZUKUNFT

Ethan Cole glaubt auch nicht an kleine grüne Männchen. Als Spezialist für taktische

Planung und biologische Untersuchungen im Hazmat-Team hat er klare Aufgaben. Er und sein Team kommen immer dann zum Einsatz, wenn irgendwo in einer (meist geheimen) militärischen Anlage der USA etwas aus dem Ruder läuft. Auch diesmal geht etwas schief, mit der Besonderheit, dass es sich bei der geheimen Anlage um die Area 51 handelt, die wohl geheimste und sagenumwobenste Einrichtung auf amerikanischem Boden. Seit dem angeblichen Absturz eines UFOs in die Wüste von New Mexico gilt die Area 51 als der zentrale Dreh- und Angelpunkt für alles Übernatürliche. Ob futuristische Raumfahrtstechnik, obduzierte Aliens oder die inszenierte

HARTNÄCKIG Irgendwie ist dieser Gegner den schweren Geschützen entkommen.



INFO DER SCANNER

Enthüllungen für unterwegs

Die Area 51 birgt nicht nur viele Gefahren, sondern auch zahlreiche Geheimnisse, denen Sie mithilfe Ihres Handgelenkscanners auf die Spur kommen.

Im Laufe der Haupthandlung gibt es viele interessante und überraschende Fakten und auch der Wissensdurst aufmerksamer Spieler wird gestillt. In jedem Level stoßen Sie auf teils sehr gut versteckte, scannbare Objekte. Ein kleiner Rahmen um die Objekte zeigt Ihnen an, dass Sie hier an wertvolle Informationen gelangen können. Diese Objekte sind vielfältig. Geheime Dokumente, verwesende Leichen oder flackernde Monitore werden von Ihnen gescannt und schon können Sie sich im Hauptmenü durch eine Unmenge an Tagebucheinträgen, Notizen und Forschungsberichten klicken. Aber auch Videobotschaften gehören zu den Ergebnissen.



FORSCHERDRANG Verdächtige oder interessante Objekte werden auf Ihrem Weg durch die Anlage per Scanner untersucht.



DICKE LIPPE Ein beherzter Schlag rettet Ihnen nicht selten das Leben.



FEUER UND FLAMME Die Flammen machen den Bestien nichts aus – unsere Sturmgewehre schon.

Landung der Astronauten auf dem Mond – Verschwörungstheoretiker glauben die Antworten auf viele Fragen in der Area 51 zu finden. Darüber kann Ethan eigentlich nur den Kopf schütteln – bis er selbst in der geheimen Anlage eintrifft und mit eigenen Augen sieht, dass nicht alle Gerüchte purer Fantasie entsprungen sind!

ABWÄRTS

In der Area 51 herrscht das Chaos. Ein Virus ist ausgebrochen und die militärischen Kräfte sind darum bemüht, die sich weiter ausbreitenden drohende Epidemie mit allen Mitteln zu bekämpfen. So werden Ethan Cole und sein Hazmat-Team Bravo auf den Plan gerufen. Das Hazmat-Team Delta ist bereits in den Tiefen der Anlage verschollen, was Profis wie Ethan natürlich nicht aus der Ruhe bringt. Doch die Fahrt mit dem Aufzug in die untersten Etagen gerät zur reinsten Schocktherapie. Geheime Flugzeuge, grässlich mutierte Wissenschaftler, Feuer, Blut und Chaos kommen auf das Team Bravo zu. Es ist an der Zeit, die Waffe zu entschärfen und sich auf das Schlimmste vorzubereiten. Aber wie bereitet man sich auf geifernde, schleimige, sprunggewaltige Mutatio-

nen vor, die nichts anderes im Sinn haben, als jeden zu töten, der ihnen in den Weg kommt? Diese Frage stellt sich auch Ethan, als er plötzlich einer Übermacht an fremdartigen Wesen gegenübersteht, die erschreckend widerstandsfähig sind und seinem Feuer geschickt ausweichen. Doch als ausgezeichnete Schütze und mithilfe seiner Kameras übersteht er die ersten Angriffswellen.

DIE SPANNUNG STEIGT

Das bedeutet also, dass Sie als Spieler die Attacken überstehen. Aber Sie werden schon früh das Gefühl der Panik genauer kennen lernen. Vergessen Sie die üblichen Gegner aus Ego-Shootern, die gemächlich auf Sie zukommen oder wie angewurzelt stehen bleiben. Die flinken Biester, die sich Ihnen zu Anfang von Area 51 in den Weg stellen, huschen dermaßen rasant über den Bildschirm, dass man mitunter ganz schön hektisch in der Gegend herumballert. Und als ob das nicht schon genug Herzerasen verursacht, stürzen sich auch noch ganze Horden von Kreaturen auf Sie und Ihre Kameras. Wird es dann auch noch plötzlich dunkel und einzig die schwache Taschenlampe an Ihrer Waffe spendet

etwas
fahles
Licht,
sind er-
höhte Herz-
frequenzen
vorprogram-
miert. Und sollen
wir Ihnen mal etwas
sagen? Es wird noch viel
schlimmer!

TEAMSPIEL

Anfangs schlagen Sie sich mit Ihren drei Kollegen durch die zerstörte Anlage und sollen zunächst einmal herausfinden, was überhaupt passiert ist. Dabei haben es die Entwickler hervorragend geschafft, die Kameraden lebensecht zu gestalten und sinnvoll in den Kampf mit einzubeziehen. Trotz ihrer Unsterblichkeit agieren die Jungs glaubwürdig und das Gefühl, Seite an Seite mit den besten Kumpels gegen eine Höllebrut zu kämpfen, wird grandios vermittelt. Immer wieder treffen Sie auf befreundete Einsatzkräfte oder völlig verängstigte Wissenschaftler,

die gerade den schlimmsten Tag ihres Lebens durchmachen. Doch schon nach wenigen Spielstunden ist es vorbei mit der trauten Viersamkeit und Ethan sieht sich allein auf weiter Flur. Zu allem Überfluss wurde er auch noch selbst mit dem Virus infiziert und beginnt sich langsam in ein grässliches Monster zu verwandeln. Was für ein Glück, dass der ominöse Dr. Cray mit Ethan in Verbin-

SCHÄRAG Selbst gegen solche Blubberbläschen müssen Sie kämpfen.



ZIEL: BESORGEN SIE CRISPY DIE L1-SICHERHEITSKARTE

SCHICK Die Charaktermodelle sind detailliert und sehr hübsch animiert.



SIE KÖNNEN KEINE SPLITTERGRANATES MEHR TRAGEN. SMP AUFGEHOSEN. SMP HAT VOLLE MUNITION.



ÜBERRASCHUNG In dunklen Lüftungsschächten lauern oft solche nervigen Kreaturen.

HEKTISCH Wenn Gegner Ihnen so nahe kommen, wird die Stirn schnell schweißnass.



INFO DIE VERWANDLUNG

Ich glaub, ich werd zum Alien!

Nach etwa einem Drittel des Spiels wird Ethan Cole selbst mit dem Virus infiziert und mutiert zu einer hässlichen, aber starken Kampfmaschine!

Während unsereins schon Schiss vor gewöhnlichen Grippeviren hat, muss sich der Hauptdarsteller von *Area 51* ganz anderen Dimensionen stellen. Das eigentlich zu bekämpfende Virus befällt auch ihn und er verwandelt sich in ein garstiges Monster. Aus unerfindlichen Gründen behält Ethan aber dennoch die Kontrolle über sein Handeln und kann kurz darauf sogar die Verwandlung steuern. Steht ihm eine Übermacht von Gegnern gegenüber, genügt ein Druck auf das Digitalkreuz und schon sprintet Ethan nur so durch die Widersacher. Kräftige Prankenschläge lassen seine Gegenüber meterweit durch die Räume fliegen, während abgeschossene Parasiten auch auf größere Distanzen Effektivität beweisen. Ebenfalls praktisch: Ethan bewegt sich schneller als seine Feinde, die zudem optisch stärker hervorgehen werden als im menschlichen Sichtmodus.



PRANKEN, SO GROSS WIE GULLIDECKEL Im Nahkampf verteilt der Alien-Ethan kräftige Schläge.



KLEINE HELFER Auf größere Distanz schickt man (zielsuchende) Parasiten auf den Weg.

dung steht und ihm Hilfe anbietet. Also schlägt sich der nunmehr entstellte Soldat immer weiter durch und stößt dabei auf immer mehr Einzelheiten der Katastrophe und einige Entdeckungen, die er selbst niemals geglaubt hätte.

GAUDI & GÄNSEHAUT

Mehr wollen wir Ihnen an dieser Stelle von den Vorgängen innerhalb der Area 51 nicht verraten, schließlich machen diese Entdeckungen einen großen Teil des Späßes aus, den der Titel bietet. Doch auch ungeachtet der neugierig stimmenden Thematik weiß das Spiel zu überzeugen. Die geheime Anlage wurde sehr stimmungsvoll inszeniert, zahlreiche Details verzieren die Umgebungen, viele geskriptete Ereignisse sorgen für Schockmomente und dank der guten Technik kommt das Geschehen trotz teilweise riesiger Gegnermengen und extrem großer Areale niemals ins Stocken. Besonders angetan haben es allerdings die vielen Anspielungen auf reale Begebenheiten und Gerüchte. Sie wollten schon immer mal wissen, was es wirklich mit dem Bermuda-Dreieck auf sich hat? Sie wollen endlich die klärende Antwort auf die Frage, woher die Kornkreise stammen? Dann werden Sie wohl um den Kauf von *Area 51* nicht herumkommen, denn all diese Fragen werden dort auf (nicht selten recht humorvolle Weise) beantwortet. Um viele dieser Informationen zu Gesicht zu bekommen, müssen Sie Ihre Umgebung stets ganz genau unter die Lupe nehmen. Dazu dient der Handgelenksscanner, den wir Ihnen im Extra-Kasten auf Seite 6 genauer vorstellen.

DAUERFEUER

Besonders wichtig, ja fast schon essenziell bei jedem Ego-Shooter sind die Waffen. Während Sie anfangs nur mit Pistole und Sturmgewehr losziehen, drückt man Ihnen im weiteren Verlauf des Spiels immer mächtigere Schießprügel in die Hand. Erfreulicherweise dürfen Sie einige

der Waffen auch in zweifacher Ausföhrung mit sich herum-schleppen. Dann schießt Ethan mit zwei Sturmgewehren oder Schrotflinten gleichzeitig, was nicht nur äußerst effektiv ist, sondern auch eine Menge Spaß macht. Für Abwechslung sorgt Ethans Verwandlung in ein Alien. Nach seiner Infizierung stapft der Elitesoldat als Halbaliën durch die Anlage und kann sich auf Knopfdruck in ein pfeilschnelles und angriffslustiges Wesen verwandeln, das Gegner mit vernichtenden Nahkampftackten und dem Abschuss von Parasiten erledigt. Jede dieser Transformationen kostet allerdings wertvolle Energie und so sollte man sich genau überlegen, ob man mit handelsüblichen Waffen nicht ebenfalls ans Ziel gelangt.

ATEMLOS

Der ganze Spaß dauert mindestens zehn Stunden und erfreulicherweise stoßen Sie während Ihrer Odyssee durch die Katakomben der Anlage nur höchst selten auf frustige oder gar langweilige Passagen. *Area 51* ist Popcorn-Kino zum Selberspielen und gönnt Ihnen keine Atempause. Riesige Gegnerrnengen, zahlreiche witzige Momente, packende Bosskämpfe und coole Alienwaffen zeichnen das Spiel aus. Bis zum großen Finale verfolgen Sie das Geschehen gebannt und genießen anschließend einen vorgerenderten Abspann, der qualitativ genauso hochwertig ist wie die zwei vorherigen Zwischensequenzen und das Intro.

BERSERKER Als Alien schmeißen Sie Gegner quer durch den Raum!



EFFEKTIV Die Alien-Granate hat einen größeren Schadensradius als die der Armee.



DÜSTER Der schwache Schein der Taschenlampe sorgt für Gänsehaut und Schockeffekte.



Die Charaktere

Sie sind nicht allein –
erfahren Sie mehr über Ihre
Mitreiter und Gegner!

Ethan Cole

Der Hauptdarsteller des Spiels steht eigentlich mit beiden Beinen fest im Leben. Als Sohn eines angesehenen College-Professors glaubt er nicht an kleine, grüne Männchen und all die anderen Legenden von Außerirdischen. Seine taktischen Fähigkeiten und seine hervorragenden Schießkünste haben ihm einen guten Ruf in der Armee und die Position im Bravo-Team verschafft. Innerhalb des Hazmat-Teams Bravo ist der gelernte Biologe für die taktische Planung und die Anwendung des AN/PEQ-61-Handgelenk-Scanners verantwortlich. Bei der Bekämpfung von Viren aller Art und auf der Suche nach Gegenmaßnahmen erweisen sich die gescannten Daten als äußerst hilfreich.

Major Douglas Bridges

Ethans Vorgesetzter ist ein knallharter Brocken und für die schnelle Einsatztruppe des Verteidigungsministeriums verantwortlich. Kommt es in geheimen Militäranlagen zu brenzligen Situationen, werden er und sein Team als Erstes gerufen und ausgesandt, um die Lage unter Kontrolle zu bringen.

Mr. White

Der eiskalte Repräsentant der geheimnisvollen Illuminaten war einst ein Kollege von Dr. Cray, bis er sich mit den außerirdischen Grays einließ. Mr. White war maßgeblich daran beteiligt, den Pakt mit den Grays zu schließen, und hofft durch die zur Verfügung gestellten technologischen Möglichkeiten Waffen und Ressourcen zu erlangen, die ihm die Kontrolle über unseren Planeten ermöglichen. Ließ sich mehrfach klonen, um sicherzustellen, dass er absolut loyale Mitstreiter um sich scharen kann.



Sergeant Jack McCan

Jack McCan hätte schon oft die Gelegenheit gehabt, den Rang eines Offiziers zu erhalten, doch er mag Außeneinsätze und bleibt deshalb weiterhin Sergeant. Der Biologe, der an der Stanford-Universität studiert hat, liest gerne und viel, trägt immer ein Taschenbuch in seinem Schutzanzug und hat im Team die Aufgabe des Waffenspezialisten und Mikrobiologen.

Mitch „Crispy“ Chrisman

Der Spaßvogel der Truppe hat immer einen lockeren Spruch auf den Lippen und geht weniger verbissen vor. Seine Laufbahn an der Militärakademie in West Point wurde zwei Mal fast vorzeitig beendet, als man ihn von der Schule werfen wollte. Mit Ach und Krach konnte er seine Ausbildung dennoch beenden. Im Hazmat-Team Bravo ist Chrisman der Erstheffer und für die Kommunikation mit der Basis verantwortlich.

Captain Anthony Ramirez

Ethans Teamleader leitete bereits ein Platoon in Major Bridges' Eliteinheit, bis er die Leitung des Hazmat-Teams Bravo übernahm. Ramirez trainiert regelmäßig zwei Stunden länger als alle seine Kameraden und könnte ohne seine geliebten Protein-Riegel gar nicht mehr leben. Seine Hauptaufgabe ist die Leitung des Teams. Wenn's um Sprengungen geht, ist er aber ebenfalls ein Mann der Tat.

Dr. Winston Cray

Cray befindet sich im Ruhestand, steht aber nach wie vor in den Diensten der Armee. Er war einer der ersten Forscher, welche die Stelle untersuchen konnten, an der das UFO in Roswell gelandet war, und hat seitdem die Leitung über sämtliche Projekte, die mit der Erforschung von Außerirdischen zu tun haben. Eigentlich soll er den Grays bei ihrem Vorhaben helfen, die menschliche und die außerirdische DNS zu kombinieren. Doch Edgar bringt ihn ins Grubeln und verrät ihm, dass die Grays vorhaben, die Erde zu vernichten, wenn die aus der Forschung resultierende Superwaffe erst einmal fertig ist. Jetzt setzt Cray alles auf eine Karte, lässt seinen selbst kreierten Virus ausbrechen und hofft auf Hilfe von außerhalb.

Edgar

Diese barmherzige Kreatur war der einzige überlebende Passagier des in Roswell abgestürzten UFOs. Seitdem fristet er ein trauriges Dasein innerhalb eines Glascontainers. Sein Blut und seine darin enthaltene DNS dienen Cray als Basis für seine Versuche, die Gene der Außerirdischen mit denen von Menschen zu kreuzen.

<Top Secret>

Die Waffen

Jagen Sie die Alienbrut **mit irdischer und außerirdischer Feuerkraft** zurück ins All!

M-11 Pistole

Spitzname: „Scorpion“
Zweiter Feuer-Modus: Laserpointer

Beschreibung: Die Standardwaffe jedes Hazmat-Teammitglieds sollten Sie nicht unterschätzen. In Notfällen leistet die Handfeuerwaffe treue Dienste und überzeugt durch Präzision und eine erstaunlich hohe Feuerrate.

XM-32 Sturmgewehr

Spitzname: „Viper“
Zweiter Feuer-Modus: Zoom x 1.5

Beschreibung: Schon nach kurzer Zeit krallt sich Ethan dieses solide Schnellfeuerwaffe. Geifernde Angreifer schalten Sie damit sicher und zuverlässig aus und besonders mit zwei Waffen gleichzeitig im Anschlag ist die Feuerkraft enorm.

M-170 Schrotflinte

Spitzname: „Hammer“
Zweiter Feuer-Modus: Doppelschuss

Beschreibung: Eine der beliebtesten Waffen in jedem Ego-Shooter ist ohne Frage die Schrotflinte. Area 51 bildet hier keine Ausnahme – und spätestens dann, wenn Ethan eine Schrotflinte in jeder Hand hält, fängt der Ballerspaß so richtig an!

SR-125 Scharfschützengewehr

Spitzname: „Wraith“
Zweiter Feuer-Modus: Zoom x 2 und x 10

Beschreibung: Größere Gegnergruppen sind selbst mit schwerster Bewaffnung eine Bedrohung für Ethan. Daher empfiehlt es sich stets, in weitläufigen Arealen zunächst mit dem Scharfschützengewehr aus sicherer Distanz vorzusorgen.

BBG

Zweiter Feuer-Modus:
Bandenschuss

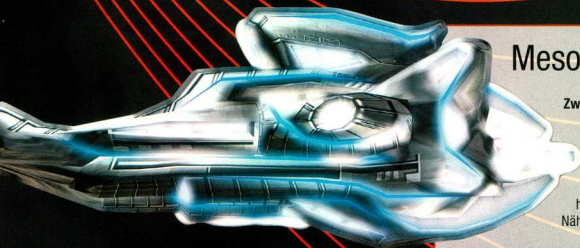
Beschreibung: Die erste der zwei Alien-Waffen schickt drei am Gegner haften bleibende, explosive Ladungen auf den Weg. Besonders der zweite Feuer-Modus hat's in sich, da Sie damit Gegner auch um Ecken herum anvisieren und ausschalten können.



Meson-Kanone

Zweiter Feuer-Modus: Nicht vorhanden

Beschreibung: Die zweite Alien-Waffe ist nicht nur schick, sondern auch extrem stark. Eine große Energiekugel bleibt am anvisierten Punkt haften und vernichtet sämtliche in der Nähe befindliche Gegner!



M-25 Granate

Zweiter Feuer-Modus: 2-Sekunden-Timer

Beschreibung: Handgranaten sind ein häufig genutztes und sehr effektives Mittel im Kampf gegen die Alien-Brut. Eng zusammenstehende Gegner fliegen in hohem Bogen davon und landen meist höchst unsanft.



JB Granate

Zweiter Feuer-Modus: Zielerfassung

Beschreibung: Die Alien-Granaten sind nicht nur erheblich stärker als die menschlichen, sondern auch intelligenter. Im zweiten Feuer-Modus fliegen die kleinen Tod-bringer automatisch Richtung Gegner, um maximalen Schaden anzurichten.



AN/PEQ-61 Scanner

Spitzname: „QuickFix“

Zweiter Feuer-Modus: Nicht vorhanden

Beschreibung: Ethans Handgelenk-Scanner sollten Sie ausgiebig nutzen. In jedem Level liegen geheime Dokumente und Notizen herum und viele Objekte lassen sich ebenfalls genau untersuchen. Jeder Scan-Vorgang schaltet Boni frei.

Der Mehrspieler-

Die coolsten Mehrspieler-Levels von Area 51!



Bloodbath

Größe: Mittel
Empfohlene Spielerzahl: 4-16

Der Name dieses Levels ist Programm. Die halbe Umgebung ist von schrecklichen Ereignissen gezeichnet. Was auch immer hier passiert ist, es war sicherlich kein schöner Anblick. Viele verwinkelte Wege, Treppen und mehrere Etagen zeichnen diesen Level ebenso aus wie dunkle Ecken, die den Einsatz der Taschenlampe erfordern.



Rift

Größe: Riesig
Empfohlene Spielerzahl: 8-16

Sie werden eine Weile brauchen, bis Sie sich in diesem riesigen Areal zurechtfinden. Vorsicht: In der großen Halle im Zentrum des Levels blubbert eine unbekannte Flüssigkeit vor sich hin, die Ihnen trotz Ihres Schutzanzugs ziemlich weh tut, wenn Sie hineinfallen.



Death Squared

Größe: Klein
Empfohlene Spielerzahl: 4-8

In diesem Areal brennt die Luft – im wahrsten Sinne des Wortes. An jeder zweiten Ecke lodert ein Feuer, das bei Berührung auch durch den Schutzanzug hindurch heftig schmerzt. Viele dunkle Ecken ermöglichen Überraschungsangriffe auf ahnungslose Gegner, die vergessen haben, ihre Taschenlampe einzuschalten.



Modus

Gazebo

Größe: Sehr groß
Empfohlene Spielerzahl: 6-16

Eine riesige Halle samt Glasdach stellt den Mittelpunkt dieser Karte dar. Die Glasscheiben des begehbaren Daches sind aus Panzerglas, was zumindest Schutz von unten bedeutet.



Core

Größe: Mittel
Empfohlene Spielerzahl: 4-16

Rund um einen Reaktorkern herum rennen Sie hier durch dunkle Gänge, die fast alle mit dicken Eisschichten „verziert“ sind, welche sehr hübsch mit netten Spiegeffekten versehen wurden.



Trinity

Größe: Riesig
Empfohlene Spielerzahl: 4-16

Extrem große Hallen, diffuse Lichtspiele, zahlreiche Etagen und viele spaßige Sprungplattformen zeichnen diesen Level aus. Auch hier bedarf es einiger Einspielzeit, bis man jeden Winkel kennengelernt hat. Dann aber kommt besonders mit vielen Mitspielern richtig Freude auf.

INFO DER SPLITSCREEN-MODUS

Zweierbeziehung

Wer keinen Netzwerkadapter besitzt oder den Wettstreit mit dem Rest der Welt scheut, dürfte Gefallen am Splitscreen-Modus finden.

Online-Spiele werden immer wichtiger, doch viele Spieler bevorzugen Duelle gegen Spieler, die direkt neben ihnen sitzen. Der gute, alte Splitscreen-Modus ist hierfür die erste Wahl und natürlich verfügt auch Area 51 über einen solchen. Bis zu zwei Spieler haben Zugriff auf die identischen Levels, die auch online verfügbar sind. Vor Matchbeginn legt man Zeit- und Punktelimit fest und schon ballert man sich schön flüssig gegenseitig über den Haufen.



VERNICHTEND Die Meson-Kanone leistet Ihnen auch im Splitscreen-Modus treue Dienste und macht alles platt.

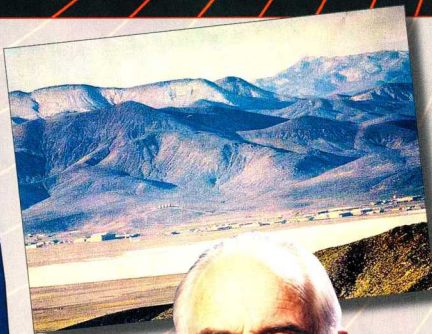


WAR OF THE MONSTERS Sind beide Spieler in Aliens verwandelt, fliegen die Parasiten und die Fetzen!



Die Area 51

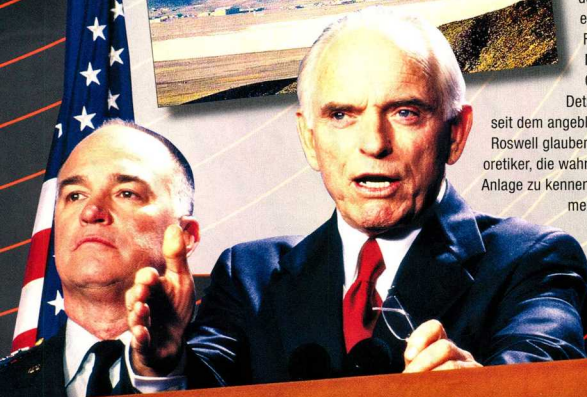
Mythen, Legenden und Verschwörungstheorien über den geheimen Militärstützpunkt in der Wüste von Nevada



Die Area 51

Ursprünglich als Testgelände für neue Flugzeuge gebaut, umgibt die gut vor neugierigen Blicken geschützte Anlage ein Geflecht aus Vermutungen, Gerüchten und Verschwörungstheorien. Der etwas seltsame Name hat übrigens einen äußerst unspektakulären Ursprung. In den Fünffzigern lag die Basis schlicht in einem Raster auf einer Karte für ungenutzte Flächen – und zwar demjenigen mit der Nummer 51. Die offizielle Bezeichnung des Geländes lautet Air Force Flight Test Center, Detachment 3, kurz AFFTC Det. 3. Doch

seit dem angeblichen UFO-Absturz 1947 in Roswell glauben viele Verschwörungstheoretiker, die wahren Hintergründe der Anlage zu kennen, und vermuten weit mehr als Tarnkappenbomber in der Anlage.



*„Es existiert kein Ort
mit der Bezeichnung
Area 51!“*



Der UFO-Absturz von Roswell

1947 wollen zahlreiche Bewohner des Städtchens Roswell in New Mexico gesehen haben, wie eine fliegende Untertasse einen Acker durchpflügte – ein Ereignis, das angeblich anschließend von Militärstreitkräften vertuscht wurde. Dummerweise fehlen bis heute Beweise für diese These und die amerikanische Regierung tat den Vorfall als Absturz eines Wetterballons ab. Was wirklich an der Geschichte dran ist, wird wohl niemals ans Tageslicht kommen. Beweissfotos von Treffen Außerirdischer mit US-Präsident George W. Bush sind zwar unterhaltsam, lassen es aber an Glaubwürdigkeit vermissen.

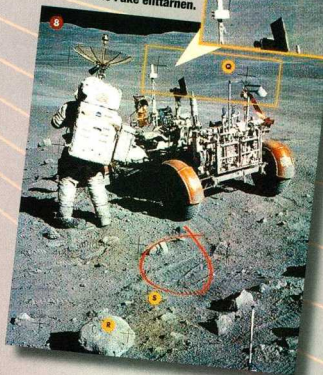


TACH George W. Bush hat eben Freunde im ganzen Universum.

Mondlandung

Wir waren auf dem Mond! Oder doch nicht? Nach wie vor wollen zahlreiche Skeptiker dies nicht glauben. Die Technik sei damals viel zu rückständig, die Strahlungsbelastung für die Astronauten viel zu hoch gewesen – und dann gibt es da natürlich noch eine ganze Reihe „Beweis“-fotos, die zeigen sollen, dass bei der Mondlandung nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Die Entwickler von Midway machten sich einen Spaß daraus und der Spieler stolpert bei seiner Suche nach dem Ausgang auch über eine kleine Bühne samt Mondlandefähre, Kameras und Pappaufstellern von Astronauten.

DUBIOS Solche Fotobeweise sollen die Mondlandung als Fake enttarnen.



UNUMSTÖSSLICH Ganz klar, nur Außerirdische kämen auf die Idee ein Schwein in ein Kornfeld zu trampeln ...

Kornkreise

Spätestens sein M. Night Shyamalans Film „Signs“ sind Kornkreise wieder ein ganz großes Thema. Immer wieder fanden sich in Kornfeldern an ganz unterschiedlichen Orten auf dieser Welt seltsame Muster, die noch dazu wie mit dem Zirkel gezogen präzise waren. Ganz klar: Aliens aus einer fremden Welt wollten uns auf diese Weise irgendetwas mitteilen – und sei es auch nur, wie man ein Kornfeld so platt tritt, dass keine Spuren des Verursachers zu finden sind und alle Welt darüber rätselt, wie diese Dinger da hin kommen.



GESUND? Viel wichtiger als die Herkunft der Kreise ist die Frage, warum das Feld grün ist.

Die Sprecher

Dank prominenter Sprecher ist die Sprachausgabe von Area 51 hervorragend!

David Duchovny

Geburtsdatum: 7. August 1960

Geburtsort: New York, USA

Nach seinem Studium der englischen Literatur an der Yale-Universität spielte der Mann mit dem Dackelblick und dem verschmitzten Lächeln Theater in New York und entschied sich 1987 dafür, sich ganz der Schauspielerei zu widmen. 1993 spielte er seine erste größere Hauptrolle im Thriller *Kalifornien*, wurde aber vom Levi's-Jeans-Model Brat Pitt glatt an die Wand gespielt. Dennoch gehört der fiese, kleine Film bis heute zu Duchovnys besten Werken. Noch im selben Jahr ergatterte er die Rolle des an das Übernatürliche glaubenden FBI-Agenten der Serie *Akte X*. Die Rolle sollte gleichermaßen Segen wie Fluch für ihn werden, schließlich kennen ihn die meisten Zuschauer als Fox Mulder – Grund genug für ihn, sein eigenes Image in Filmen wie *Evolution* oder *Zoolander* ordentlich auf die Schippe zu nehmen. Seine erste Regiearbeit *House of D* schrieb er sich gleich selbst auf den Leib und holte seine Frau Téa Leoni mit an Bord.



Ethan Cole

Vertonte Videospiele:

2004	The X-Files: Resist or Serve
2003	XIII
1998	The X-Files Game

Wichtige Filme:

2004	House of D (auch Regie)
2001	Evolution
2001	Zoolander
1993-2002	Akte X
1997	Playing God
1993	Kalifornien
1992	Wilde Orchidee 3



„Ich staune selbst über die Möglichkeiten, die mir mein fehlendes Talent eröffnet.“

Powers Boothe

Geburtsdatum: 1. Juni 1949

Geburtsort: Snyder, Texas, USA

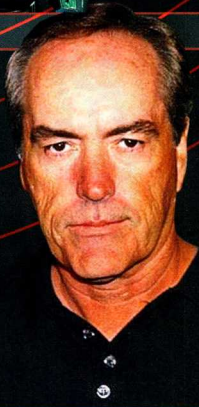
Der kernige Schauspieler hat nicht nur einen kraftvollen Namen, auch sein Äußeres und seine Stimme prädestinieren ihn für Rollen von starken Männern in wichtigen Positionen. Trotz zahlreicher Auftritte in großen und kleinen Filmen ist sein Bekanntheitsgrad eher gering. Nichtsdestotrotz ist Boothe ein großartiger Schauspieler und er gewann immerhin schon einen Emmy (amerikanischer TV-Oscar). Auch für ihn ist die Rolle in *Area 51* seine Videospieldpremiere.

Wichtige Filme:

2005	Sin City
2001	Dämonisch
1997	U-Turn – Kein Weg zurück
1995	Sudden Death
1993	Tombstone
1987	Ausgelöscht
1985	Der Smaragdwald
1984	Der Dawn
1981	Die letzten Amerikaner



Major Bridges



Marilyn Manson

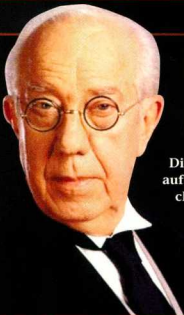
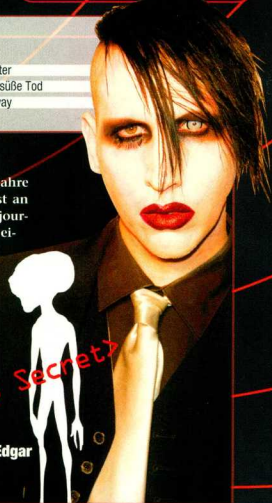
Geburtsdatum: 5. Januar 1969
Geburtsort: Canton, Ohio, USA
Richtiger Name: Brian Warner

Seinen Künstlernamen aus den Namen der berühmtesten Schauspielerinnen der Fünfzigerjahre und eines Massenmörders zusammensetzen ist sicherlich gewagt, doch der Name ist auf Marilyn Manson noch das Normalste. Der Schockrocker begann seine Karriere als Musikjournalist und schrieb gern Gedichte. Seit Gründung seiner Band verschaffte sich Manson einen außergewöhnlichen Ruf, gilt bei den meisten Eltern vermutlich als die Personifizierung des Bösen und erschreckt ein ums andere Mal durch seine ausgefallenen Outfits. In seiner Freizeit malt der Provokateur gerne – und das offenbar gar nicht so schlecht. Immerhin konnte er einige seiner Kunstwerke bereits ausstellen und an andere Künstler wie Nicholas Cage oder Jack Osbourne (Sohn von Alt-Schockrocker Ozzy Osbourne) verkaufen. Als seinen Lieblingsfilm gibt Manson *Willy Wonka & the Chocolate Factory* an, der bald in einer Neuauflage von Tim Burton (*Edward mit den Scherenhänden*, *Batman*, *Mars Attacks!*) in die Kinos kommt. Die Figur des Aliens Edgar ist Mansons erste Rolle in einem Videospiel.

„Ich bin froh, dass ich zwei Mittelfinger habe.
 Ich wünschte, ich hätte noch mehr!“

Wichtige Filme:

2003	Partymonster
1999	Der zuckersüße Tod
1997	Lost Highway



Ian Abercrombie

Geburtsdatum: 11. September 1936
Geburtsort: London, England, UK

Die Rolle des Butlers ist dem Engländer auf den Leib geschrieben. Dementsprechend verkörpert Abercrombie auch meist Personen dieses Gewerbes – ob in der *Batman*-Serie *Birds of Prey* oder in Steven Spielbergs *Vergessene Welt: Jurassic Park*. Seine Karriere begann in London am Theater und in den letzten 40 Jahren überzeugte Abercrombie auf zahlreichen Bühnen in aller Welt.

Vertonte Videospiele:

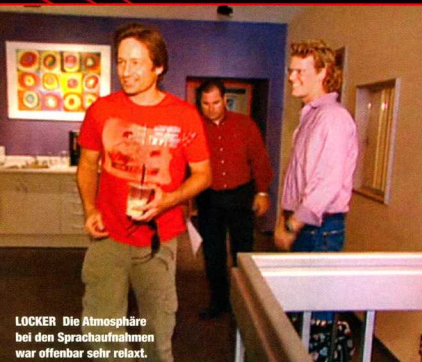
2002	James Bond 007: Nightfire
1999	Endgame

Wichtige Filme:

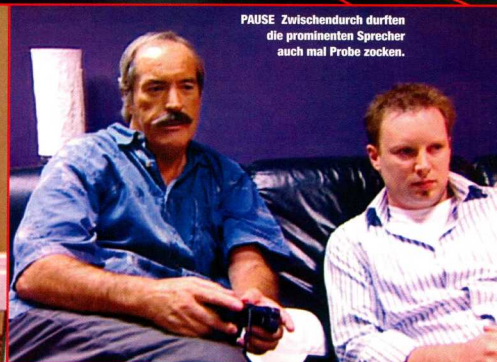
1997	Vergessene Welt: Jurassic Park
1993	Armee der Finsternis
1989	Warlock



Dr. Cray



LOCKER Die Atmosphäre bei den Sprachaufnahmen war offenbar sehr relaxt.



PAUSE Zwischendurch durften die prominenten Sprecher auch mal Probe zocken.

„Wir wollen, dass der

Wir sprachen mit dem Produzenten von Area 51, Zach Wood, über Aliens, Verschwörungstheorien und miese Filme!



PLAYZONE/XBOX-ZONE: Ihr habt ja sicher eine Menge Recherche zum Thema betrieben. War die Mondlandung inszeniert, gibt es Außerirdische und ist Marilyn Manson einer von ihnen?

Zach Wood: (lacht) Klar, die Mondlandung war ein Fake. Wir haben die Mondoberfläche im Spiel nachgebaut und ein kleines Easteregg hinter einem der Krater versteckt. Haltet mal danach Ausschau! Zum Thema Außerirdische: Ich war genau wie Ethan. Doch als wir mit der Produktion des Spiels angingen, wurde ich immer unsicherer. Bei uns läuft ab und zu eine Radiosendung, die sich ausschließlich mit diesem Thema befasst. Dort treten gelegentlich Typen auf, die sich als „Wissende“ bezeichnen. Laut denen halten sich derzeit elf Aliens auf der Erde auf und es gibt eine Abmachung mit der amerikanischen Regierung, die genau vorschreibt, wie viele Entführungen pro Jahr im Austausch gegen Technologie vorgenommen werden dürfen. Klingt abgefahren, aber wer weiß...

PZ/XBZ: Das Monsterdesign stammt von den Stan Winston Studios. Wieso habt ihr euch dazu entschieden, diese Firma den Job machen zu lassen, und inwiefern war das Ergebnis anders als üblicherweise?

Zach Wood: Ich denke, dass Spieldesigner Kreaturen oder Gegner häufig nach eher funktionellen Gesichtspunkten gestalten. Wir wollten einen anderen Weg gehen und Kreaturen ins Spiel einbauen, die kom-

plett der Fantasie entspringen und anschließend an das Spiel angepasst werden. Aus kreativer Sicht war das auf jeden Fall die richtige Entscheidung. Stans Team hat bereits Kreaturen für einige hervorragende Filme gemacht und wir waren absolut heiß darauf, die Erfahrung dieser Leute für unser Spiel nutzen zu können. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.

PZ/XBZ: Während des Spiels stößt man immer wieder auf geheime Dokumente und Notizen, die jedes Klischee und sämtliche unerklärlichen Phänomene auf die Schippe

sehr wichtig und ich bin sehr stolz auf das, was wir erreicht haben. Was die Technik betrifft, bin ich immer noch beeindruckt, wie gut das Spiel auf der PlayStation 2 aussieht. Ich spiele selbst eine Menge Spiele und ich kann ehrlich sagen, dass ich noch kein anderes Spiel auf dieser Konsole gesehen habe, das so gut aussieht und gleichzeitig so aufwendige Umgebungen und Effekte bietet.

PZ/XBZ: Welche klassischen Spiele oder Filme haben euch beim Design beeinflusst.

Zach Wood: Bezüglich der Spielmechanik haben wir uns

Das Hazmat-Team besteht schließlich auch nicht aus reinen Kampfmaschinen, sondern aus Forschern mit Kampferfahrung.

PZ/XBZ: Auf welchen Teil des Spiels seid ihr am meisten stolz?

Zach Wood: Das hängt wohl davon ab, welche Leute unseres Teams man fragt. Ich persönlich mag besonders die Alien-Waffen. Ich finde, diese beiden Geräte hat man so noch in keinem anderen Ego-Shooter zu Gesicht bekommen und sie machen vor allem eine Menge Spaß. Außerdem gefallen mir die Levels der Alien-Basis besonders gut. Unser Art-Design-Team hat sich hier meiner Meinung nach selbst übertroffen.

PZ/XBZ: Seid ihr mit der Qualität des Spiels absolut zufrieden oder hättet ihr gerne noch Dinge eingebaut?

Zach Wood: Oho, was für eine fiese Frage! (lacht) Natürlich will man immer noch mehr ins Spiel einbauen, aber hey, dann würden wir ja niemals fertig werden, wenn wir unsere Spiele immer weiter verbessern würden. Wir sind zufrieden, wenn das Spiel erfolgreich wird und einige unserer Ideen in anderen Spielen ebenfalls Verwendung finden. Alles in allem bin ich jedenfalls sehr zufrieden mit dem fertigen Spiel.

PZ/XBZ: Was genau war John Romeros Aufgabe bei dem Projekt Area 51?

Zach Wood: John Romero und Tom Hall haben uns beim Design der Mehrspieler-Levels ge-

„All die vielen kleinen Details machen die Area 51 zu einem sehr lebendigen Ort.“

nehmen. Das hat euch doch sicherlich den meisten Spaß gemacht, oder?

Zach Wood: Ja, das war schon sehr witzig für uns. Diese scanbaren Objekte gehören nicht zum Plot des Spiels, liefern aber Hintergrundinformationen und beantworten viele Fragen auf teilweise völlig absurde Weise. Aber das Tollste für uns war, zu sehen, wie das Spiel langsam Gestalt annimmt und zum Leben erwacht. All die vielen kleinen Details machen die Area 51 im Spiel zu einem sehr lebendigen Ort und helfen dabei, den Spieler in den Bann der Geschichte zu ziehen. Das war uns

klar an den berühmt-berüchtigten Ego-Shootern der Vergangenheit orientiert, die ihr in Deutschland nicht einmal beim Namen nennen dürft. Aber auch *Halo* und *Half-Life* (dt.) waren Inspirationsquellen. Wir wollten das Rad nicht neu erfinden und haben uns beim Controller-Layout, der Empfindlichkeit der Analog-Sticks und dem Zielsystem an diesen Vorbildern orientiert. Was Filme angeht, war die *Alien*-Reihe klar die deutlichste Inspiration. Auch dort müssen Leute wie du und ich mit Kreaturen und Situationen umgehen, denen sie nicht gewachsen scheinen.

Spieler wiederkommt!"

holfen und beraten. Besonders das Balancing dieser Levels war uns wichtig. Die beiden sind Veteranen des Genres und es war toll für uns, von den beiden Jungs Feedback über unsere Arbeit zu erhalten. Online ist *Area 51* dementsprechend rasant!

PZ/XBZ: Was ist eurer Meinung nach das Wichtigste an einem Videospiel?

Zach Wood: Emotionen hervorrufen – darum geht's. Ob Angst, Freude, Ärger, Trauer oder einfach nur einen Adrenalinausbruch, Spiele sind dann richtig gut, wenn sie solche Emotionen beim Spieler auslösen. Es ist ähnlich wie bei Filmen, nur viel schwieriger, schließlich dauert ein Film nur zwei Stunden. Videospiele müssen die Zuschauer viel länger bei der Stange halten. Wir wollen, dass der Spieler wiederkommt.

PZ/XBZ: Ex-„Nine Inch Nails“-Drummer Chris Vrenna hat Musik zum Spiel beigesteuert. Wie war die Zusammenarbeit mit ihm?

Zach Wood: Großartig! Chris ist ein außerordentlich talentierter Komponist. Wir haben ihm einige schwierige Aufgaben gestellt, denn einige Musikstile waren auch für ihn Neuland. Er hat uns nicht enttäuscht und einige bemerkenswerte Kompositionen hervorgezaubert. Während des Spiels wechselt der Stil der Musik häufig, abhängig von der Situation.

PZ/XBZ: Jetzt mal ganz ehrlich: Wer von euch hatte die irre Idee, Marilyn Manson als Alien zu besetzen?

Zach Wood: Nun, das hat sich eigentlich ganz von selbst ergeben. Wir waren auf der Suche nach einer passenden Stimme für Edgar, den Alien. Edgar hat für die Menschheit nicht viel übrig, schließlich gibt er ihr die Schuld für seine Situation. Wir wollten außerdem eine dunkle, unheimliche Stimme. Eine Stimme, bei der du nicht sicher bist, ob du ihn trauen kannst. Marilyn Manson stand auf unserer Wunschliste ganz oben und er hatte Bock darauf, den Job zu machen. Wie sich herausstellte, haben Manson und

Edgar sogar eine Menge gemeinsam: Auch Marilyn Manson hält nicht viel von der Menschheit.

PZ/XBZ: Was ist eigentlich dran an den Gerüchten über einen Film zum Spiel?

Zach Wood: Wir arbeiten bereits mit Paramount Pictures an dem Projekt. Der Film ist allerdings derzeit noch in einem frühen Entwicklungsstadium, ich kann also nicht mehr dazu verraten.

PZ/XBZ: Was sind eure Lieblings-Science-Fiction-Filme und würdet ihr uns zustimmen,

dass *Independence Day* einer der schlechtesten Filme aller Zeiten ist?

Zach Wood: *Independence Day* war mies, aber er hatte seine guten Momente. Ich tendiere dazu, nach außergewöhnlichen Ideen Ausschau zu halten, egal ob gut oder schlecht. Das ist wohl so eine Art „Das Glas ist halb voll“-Mentalität. *Signs* war auch kein besonders guter Film, aber Shyamalans Ansatz war interessant. Meine Lieblingsfilme sind etwas vielschichtiger und weniger offensichtlich, so wie *Gattaca* oder *Solaris*. Trotzdem gehört *Enemy Mine* immer noch zu meinen Favoriten.

PZ/XBZ: Letzte Frage: ist die Wahrheit wirklich „irgendwo da draußen“?

Zach Wood: Klar, und sobald wir Kornkreise entschlüsseln können, kennen wir sie auch.



„Es geht darum, Emotionen hervorzurufen“

Die große Area-51-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Midway verlosen wir **fette Preise zum Actionknaller**. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich die folgende Frage richtig beantworten:

Wie heißt das in Roswell abgestürzte Alien, das Ethan hilft?

a) Erkan b) Edgar c) Ekel Alfred

Unter allen Teilnehmern mit der richtigen Antwort verlosen wir:

Eine Airbrush-PlayStation 2 mit Area 51-Motiv

+ Area 51 für PlayStation 2

+ Fanpaket mit überraschendem Inhalt

<Top Secret>

Eine Airbrush-Xbox mit Area 51-Motiv

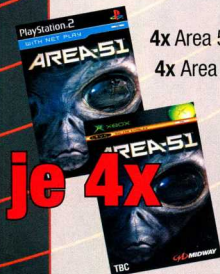
+ Area 51 für Xbox

+ Fanpaket mit überraschendem Inhalt

<Top Secret>

4x Area 51 für PlayStation 2

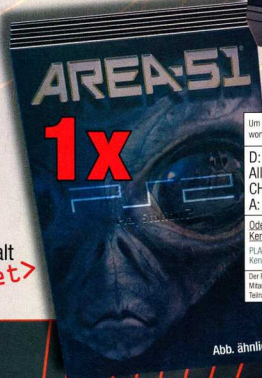
4x Area 51 für Xbox



je 4x

8x Fanpaket mit überraschendem Inhalt

<Top Secret>



1x



1x

Abb. ähnlich

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 55“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. PZ 55 B) an folgende länderspezifischen Nummern:

D: 82 098; € 0,49*/SMS,
Alle Netze! (* VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 92 92; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG,
Kennwort: PZ 55 (Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth)

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder elektronisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmequ coast ist der 17. Mai 2005.



Abb. ähnlich



Ab 27. Mai
im Handel!



XBOX
LIVE



PlayStation 2

ZOO
Digital Publishing
www.zooupublishing.com



Allern reserved © 2005 The Behnismen. ZOO Digital Publishing and the ZOO Digital Publishing logo are trademarks of ZOO Digital Publishing Ltd., part of the ZOO Digital Group plc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. The PlayStation Family logo and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games.

Erklärung des nationalen Sicherheitsdienstes

AREA-51

Einsatzbeginn: 20. Mai 2005
AREA51-GAME.COM



Erleben Sie hochspannende Action
online im Multiplayer Modus.



POWERED BY
gamespy



LIVE

PlayStation 2

[illegible]