

Der Eine-Halbe-Milliarde-Dollar-Mann

PROJECT SNOWBLIND

In maximal zehn Spielstunden packt Entwickler Crystal Dynamics Waffen und Gimmicks für 20 Ego-Shooter – und so coole Implantate, dass ein J.C. Denton vor Neid erblasst.

Lieutenant Nathan Frost hat ein Problem: Er ist tot – zumindest klinisch. Aber die Zukunft lässt Soldaten mit ausgeprägtem Heldenpotenzial nicht einfach so krepieren. Im Hongkong des Jahres 2065 wäre

das auch fatal, versucht doch ein großwahnsinniger Putschist mit seiner riesigen Privatarmee die Stadt unter seine Kontrolle zu bringen. Doch das stellt sich später als Beginn einer noch viel größeren Schurke-

rei heraus – und kommt Nathan gerade recht. Denn so hat er ausreichend Gelegenheit, mit all dem Science-Fiction-Schnickschnack anzugeben, mit dem ihn die Militärärzte wider den menschlichen Verstand ins Le-

ben zurück geholt haben: Wo früher lediglich Blut durch Adern floss, pulsiert jetzt pure elektrische Energie, die zig Implantate versorgt. Das kommt Ihnen alles bekannt vor? Stimmt, die Story des Ego-Shooters **Project Snowblind** gewinnt keinen Originalitätspreis. Absolut hitverdächtig sind hingegen die Einbauten in Nathans Körper. Übrigens: **Project Snowblind** erinnert nicht ohne Grund an jeder Ecke an **Deus Ex**. Das Spiel startete in die Entwicklung unter dem Titel **Deus Ex: Clan Wars**. Und sollte ursprünglich ein Taktik-Shooter werden.

Aus Feind mach Freund

Genretypisch beginnt Ihr Kampf mit nur einer lausigen Pistole und einem Maschinengewehr. Später addieren sich unter anderem Scharfschützenflinte, Raketenwerfer und Railgun hinzu. Jede Waffe besitzt einen zweiten Modus. Und gerade der bringt die richtige Würze ins Programm. So lässt der zweite Modus des Scharfschützengewehrs Gegner konvertieren. Die kämpfen dann eine Weile an Ihrer Seite, bevor sie geschwächt in sich zusammensacken. Oder Sie können mit dem Elektroschocker – ebenfalls per Zweitfunktion – Energiebälle in die Gegend holzen. Kommt ein Feind der Kugel zu nah, wird er in blauen Blitzen unter Strom gesetzt. Noch besser: Die Dinger lassen sich Gegnern auch anhaften. Läuft der verwanzte Angreifer dann in die Nähe seiner Kameraden, springen im wahrsten Sinne des Wortes die Funken über. Und jetzt die Variante für das Ekel in Ihnen: Nathan findet immer mal wieder kleine Spiderbots. Die Miniroboter sehen fast genau aus wie die aus



Kommt ein Gegner in die Nähe der Energiekugeln aus dem Elektroschocker, springt im wahrsten Sinne des Wortes der Funke über.



Haben Sie den Geschwindigkeits-Boost aktiviert, verschwimmt das Bild und ihre Feinde bewegen sich deutlich langsamer.



So genannte Riot-Walls dürfen Sie selber aufschlagen. Die halten eine Menge feindlicher Kugeln von Ihnen ab.



Ihre KI-Kollegen ballern selbstständig auf die Gegner – und treffen sogar.

Deus Ex 2. Entlassen Sie so einen Krabbler in Richtung Widersacher und pappen dann eine Energiekugel an ihn dran, brutzelt der kleine Freund alles in seiner Nähe weg. Noch wilder wird es, wenn Sie den Robo auch noch selbst kontrollieren; dabei hilft Ihnen der Störungspfeil. Dann sehen Sie die Welt durch die Augen des Winzlings und steuern ihn mitten unter die Schurken. Natürlich lassen sich nicht nur die eigenen Bots übernehmen, feindliche Wachroboter dürfen Sie ebenfalls manipulieren.

Schild-Veteran

Macht über die nützlichen Implantate bekommen Sie erst im Story-Verlauf, kleine Zwischensequenzen erzählen die Ereignisse. So hilft ein alter Veteran dem Helden, den ballistischen Schild zu aktivieren, der ihn fürderhin vor feindlichen Kugeln schützt. Albern aber wahr: Nach einem harten Kampf entscheidet sich der Heldenkörper, unsichtbar werden zu können.

Alle Implantate verbrauchen Energie. Die kann über Batterien aufgeladen werden. Die er-

innern stark an die Biozellen aus **Deus Ex 2**. An **Max Payne** hingegen gemahnt der Geschwindigkeits-Boost. Der Effekt ist vergleichbar mit der Zeitlupenfunktion: Das Geschehen um Nathan verlangsamt sich deutlich. So erreicht er trotz Raketenbeschuss unversehrt einen wichtigen Rechner oder kann sich in künstlich geschaffener Ruhe durch wahre Gegnerfluten schlängeln.

Blödes Pack!

Geradezu ärgerlich dumm sind Ihre Gegner. Die bleiben zwar manchmal brav hinter einer Ecke stehen und lauern darauf, dass Sie sich zuerst zeigen. Doch die meiste Zeit stürzen sich die Blöd-Schurken blind in Ihren Kugelhagel. Wenn Sie dann noch an einem der zahlreichen stationären Geschütze stehen und mit Kaliber-50-Geschossen durch die Gegnerfluten holzen, wird es regelrecht albern.

Ihre KI-Kollegen strotzen zwar auch nicht vor Weisheit, nutzen aber Deckungen wie Schutzwälle oder schrottreife Autos, die die Straßen von



Wir haben einen Wachroboter manipuliert. Durch seine Augen sehen wir die Welt in rot.

Hongkong zieren. Zudem geben Ihnen die Burschen immer mal wieder Hinweise, was als nächstes zu tun ist oder stacheln Sie mit frotzeligen Bemerkungen an, Ihr Bestes zu geben.

Konsolen-Herkunft

Dass **Project Snowblind** ein Konsolenspiel war, merken Sie zunächst an der Grafik. Die ist nach heutigem PC-Standard eher unspektakulär, bietet aber dennoch ein paar nette Effekte, wie das Verwischen des Bilds, wenn Sie die Zeitlupe aktivie-

ren. Spätestens beim ersten Speichern kann das Spiel seine Herkunft aber nicht mehr leugnen: Ihren Spielstand dürfen Sie nur in speziellen Räumen oder zwischen den Missionen sichern. Einzige Möglichkeit nach einem vorzeitigen Heldenableben um das erneute Spielen eines Levelsabschnitts herumzukommen, ist der Nanoboost. Diese kleinen Superbatterien können Sie wieder beleben, sind aber unglaublich sparsam in den Levels versteckt. **PET**

► HOTLINE: (0190) 839 582 1,86 €/MIN.

PROJECT SNOWBLIND EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Eidos / Crystal Dynamics	RELEASE (D)	31.03.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 34 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI

VERGLEICHBAR MIT: Deus Ex 2 (78, 04/04) Agenten-Thriller mit Bio-Implantaten. Psi-Ops (74, 05/04) Tolles Abenteuer, zu Beginn etwas öde.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 2/4 MX	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
☐ Radeon 9000	1500 AMD	1800 AMD	2200 AMD
☐ Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
☐ Rad. 9500/9600	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.
☐ Radeon X600			
☐ Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

MULTIPLAYER NICHT MÖGLICH

FAZIT: Die Test-Version erreichte uns zu spät, um den Multiplayer-Part ausführlich testen zu können. Das holen wir im nächsten Monat nach – inklusive Video.



PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Heidewitzka, so einen Spaß mit Schießprügeln hatte ich seit ewigen Zeiten nicht mehr. Gegen all die coolen Möglichkeiten eines Project Snowblind hat selbst ein Deus Ex 2 keine Schnitte. Allein der Elektroschocker mit seinen lustigen Kugeln macht mir mehr Freude als alle Waffen aus Doom 3.

Klar, das Spiel ist eine Konsolen-Umsetzung und sieht gegen ein Half-Life 2 oder gar ein Splinter Cell 3 wie eine krakelige Kinderzeichnung aus. Aber das juckt mich nicht sonderlich, wenn ich gerade zig Gegner in eine fiese Falle gelockt und gesprengt habe. Klasse!

»Schockierend elektrisierend«



BEWERTUNG

GRAFIK	+ klasse Explosionen & Effekte - verwachsene Texturen	7 / 10
SOUND	+ stimmige Musik + gute Sprecher	8 / 10
BALANCE	+ fair + auch mit wenig Munition meisterbar	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sympathischer Held + stets massig Action	8 / 10
BEDIENUNG	+ leicht zu erlernen - Speicherpunkte	9 / 10
UMFANG	+ hoher Wiederspielwert + zig Multiplayer-Modi - sehr kurz	7 / 10
LEVELDESIGN	+ alternative Routen + viele Verstecke	8 / 10
KI	+ Kollegen geben Tipps - strunzdumme Gegner	4 / 10
WAFFEN	+ massig Schießprügel mit Köpfchen	10 / 10
HANDLUNG	+ nette Heldengeschichte - zu sehr Standard	8 / 10

PREISLEISTUNG NICHT MÖGLICH

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

FAZIT: LAUNIGER SHOOTER MIT INNOVATIVEN WAFFEN.

