

Deus Ex in schön

The Y-Project

Mit einem Rätsel-Shooter in Unreal-2-Grafik wollen deutsche Entwickler zeigen, dass sie mehr können als Die Siedler & Co.



Per Blitzwerfer grillen wir Stachelkäfer, während sich von links hinten das Oberinsekt heranschleicht. Die Halle besteht aus rund 750.000 Polygonen und ist mit Ballern oder Schleichen passierbar.



Auf CD/DVD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Brütende Hitze in den GameStar-Büros macht dem Demonstrations-PC von Westka-Producer Thomas Schäfer schwer zu schaffen: Immer wieder erliegt das Gerät dem Wärmekollaps und stürzt ab. Kein Wunder, schließlich bringt nicht nur die hochsommerliche Temperatur, sondern auch die fantastische Grafik von **The Y-Project** den Rechner ins Schwitzen. In diesem Action-Rollen-

spiel übernehmen Sie als Söldner auf einer fernen Weltraumkolonie Aufträge. Die gibt's entweder bei einer Militärorganisation oder von friedlichen Wissenschaftlern. Außerdem zieht ein undurchsichtiger Rebellenführer im Hintergrund die Fäden und nimmt immer wieder Einfluss auf Ihre Karriere. All diese Fraktionen wollen das Raumschiff der ursprünglichen Kolonisten finden, um den monsterverseuchten Planeten zu verlassen. In jedem Fall bekommen Sie für erfolgreiche Missionen Erfahrungspunkte. Je nach Auftraggeber entwickeln Sie den Helden damit zum ultimativen Soldaten oder schlaun Schleicher.

Module gegen Monster

Selbst wenn Sie sich in den fünf Kapiteln des Spiels für die Akademiker-Laufbahn entscheiden, müssen Sie zu den Waffen greifen. Denn **The Y-Project** ist

trotz aller Rollenspielerien ein handfester Ego-Shooter. Den 16 Waffen genügen vier Munitionstypen. Die erzeugen Sie aus den Überresten der Gegner am »Nano-Assembler« – einer futuristischen Version des Horadrim-Würfels aus **Diablo 2**. Ihr Vorgehen beeinflusst Ihre Ausrüstung und die Spieldauer. Rambos kommen schneller an großkalibrige Wummen wie den Raketenwerfer und ballern sich dann trotz stärkerer Monster in voraussichtlich zwölf Stunden zum Ende. Waffen haben bis zu drei Steckplätze, in die sich rund 15 »Module« wie Explosionsverstärker oder größere Magazine einbauen lassen. Auch vorsichtige Naturen dürfen ihre Knarren tunen, greifen aber eher auf Zielfernrohr oder Wärmesucher zurück. Außerdem sollen Wissenschaftler mehr vom Spiel haben: Wer etwa Schlösser knackt, die rund 60 Levels gründlich erkundet sowie Nebenquests löst, bekommt außer Extras wie zusätzlicher Module auch 40 Stunden Spielspaß. Ganz harte Burschen sammeln zusätzlich sämtliche im Spiel versteckten Nano-Chips und dürfen als Belohnung in der Bibliothek Informationen abrufen.

Design von Profis

»Wir wollen für The Y-Project einen ganz eigenen, unver-

wechselbaren Stil«, stellt Thomas Schäfer klar. Deshalb hat er neben einem Modedesigner für die Klamotten der Charaktere auch zwei Architekten im Team. Die sollen garantieren, dass sämtliche Areale glaubwürdig aussehen. Keine leichte Aufgabe, denn jede Mission soll auf mindestens zwei Arten lösbar sein: Während etwa Wissenschaftler wegen unüberwindbarer Laserbarrieren durch Lüftungsschächte kriechen müssen, ballern Sie sich im Dienste des Militärs ohne große Zurückhaltung durch die monsterinfizierten Hallen und Außenwelten – **Deus Ex** lässt grüßen. Zum Glück bewältigt die **Unreal 2-Engine** problemlos auch komplizierte Levelbau-Eskapaden ohne Ruckler, zumal Westka noch mal kräftig an der Technik geschraubt hat. »Über unsere völlig neu programmierten Schatteneffekte haben selbst die Jungs bei Epic gestaunt«, freut sich Schäfer. **MS**



Der Anführer der Wissenschaftler erteilt Ihnen per **Holo-Terminal** Schleichaufträge.



Großkalibrige **Waffen** gibt es erst im letzten der fünf Kapitel. Ein Viertel der Spielzeit verbringen Sie im Freien.

The Y-Project

Genre: Action-Rollenspiel **Entwickler:** Westka
Termin: 1. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Die unglaublich detaillierten Levels sind eine wahre Pracht und viel zu schade, um sich schnell durchzuballern. Doch das ist dank des innovativen Spielprinzips auch gar nicht nötig. Ich würde am liebsten gleich alle Winkel der Y-Projekt-Kolonie durchforsten.«