



Auf CD/DVD:  
Video-Special

Die Stadt der Zukunft entsteht in Köln. Eine Siedlung mit riesigen Gebäuden, Straßenzügen und Hightech-Architektur. Allerdings streben dort nicht rheinische Jecken die Herrschaft an, sondern Armeen aus Rieseninsekten – die Metropole entsteht auf Grundlage der Unreal 2-Engine in den Computern von Westka. Als erstes deutsches Entwicklerteam haben die Rheinländer eine Top-Grafik-Engine aus Amerika lizenziert, vor gut 14 Monaten begannen die Arbeiten an dem Actionspiel **The Y-Project**.

### Stadt unter Trümmern

Bei der Präsentation früher Levels in der GameStar-Redaktion sorgte vor allem die spektakuläre Grafik für Frohlocken. Aber auch spielerisch ist Innovatives in der Mache. Das Programm setzt auf Feuergefechte aus der Ich-Perspektive, angereichert mit einer Portion Rollenspiel – ein wenig erinnert uns das an **Deus Ex**. Als eine Art Doppelagent kämpfen Sie in einer Siedlung, die die Menschheit auf einem fernen Planeten gegründet hat. Die Metropole besteht aus fünf großen Umgebungen, zusammengesetzt aus rund 60 Levels. Sie ballern sich durch ein Rot-



In einem Testlevel überprüfen die Entwickler die Animationen des detailliert modellierten **Forscher-Chefs**.

## Das große Krabbeln

# The Y-Project

Ein deutsches Team hat Großes vor: Mit verbesserter Unreal-2-Engine entsteht derzeit ein Action-Rollenspiel mit spektakulärer Grafik.

lichtviertel, sind im Museumskomplex unterwegs und erkunden das riesige Senatsgebäude der Stadt; gut ein Drittel der Spielzeit verbringen Sie unter offenem Himmel mitsamt dynamisch ausgeleuchteten Partikel-Wolken.

### Zwischen den Stühlen

In Ihrem Feldzug für das Gute agieren Sie zwischen zwei zerstrittenen Gruppen: Auf der einen Seite stehen unbeschwerter »Immer feste druff«-Soldaten, auf der anderen vorsichtige Wissenschaftler. Diese Gruppen sollen nicht nur für Dynamik in der Handlung sorgen, sondern sind gleichzeitig der Rahmen

für das Rollenspielsystem. Zwischen den fünf Kapiteln verhandeln Sie mit deren Anführern über eine vorübergehende Kooperation, fortan bekommen Sie für jedes erlegte Monster nur von der verbündeten Fraktion Erfahrungspunkte. Die beiden Parteien beeinflussen Ihre Auswahl der insgesamt 16 Kampfgeräte. Als Soldat agieren Sie mit durchschlagkräftigen Schießprügel; die Palette reicht von der Hightech-Schrotflinte bis zum Raketenwerfer. Entscheiden Sie sich für's »wissenschaftliche« Vorgehen, bekommen Sie etwa das Scharfschützengewehr – später sogar mit einem Um-die-Ecke-Schieß-Visier. Für jede Knarre soll es vier bis acht Tools geben. Die ersten fünf Waffen

stehen, um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, immer zur Verfügung. Die anderen müssen Sie freischalten. Je nach Vorliebe basteln Sie sich im Spielverlauf

anbietet, die Seite zu wechseln. Damit verbunden sind zahlreiche Mini-Missionen. Beispielsweise bittet Sie eine junge Dame, eine Freundin zu retten,



Alle Figuren, hier der **Soldaten-Anführer** und ein Bürger, wirken absichtlich sehr comichaft.

eine Mischfigur, die von beiden Seiten einige Gerätschaften verwenden kann, oder bleiben Ihrer Fraktion treu und dürfen bis zum großen Finale deren gesamtes Arsenal einsetzen.

### Alle Möglichkeiten

Auch mitten im Level kann es vorkommen, dass jemand aus den Trümmern tritt und Ihnen

deren Aufenthaltsort durch Monster umzingelt ist. Als Soldat schießen Sie sich einfach durch die Gegnermassen – Problem gelöst. Als Mitglied der Forscher hingegen benutzen Sie einen Feuerlöscher, betreten einen brennenden Gang und beseitigen die Bies-ter aus sicherer Entfernung mit der Snipergun. **PS**

## The Y-Project

**Genre:** Actionspiel  
**Termin:** 1. Quartal 2003

**Entwickler:** Westka  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Peter Steinlechner:** »Für heiße Action bin ich immer zu haben – erst recht, wenn sie grafisch so spektakulär daherkommt. Zudem gefallen mir die Ideen der Entwickler für die Rollenspiel-Elemente: stehen Ballereien nicht im Weg und lassen viele Vorgehensweisen zu.«