

The Agency

Agenten sterben einsam. Das ist nicht nur der Titel eines Filmklassikers, sondern auch Spiongesetz. Sony Online Entertainment will das bald ändern.

gamestar.de
 -Screenshot-Galerie
 ▶ Quicklink: 4585
 -Infos zum Spiel
 ▶ Quicklink: 4048

Online-Rollenspiele haben bekanntlich keinerlei Skrupel, Welten mit zahllosen Superhelden vollzustopfen, Exklusivität auf große Taten gibt es nicht. Eine der letzten Ein-Mann-Bastionen soll im zweiten Quartal des Jahres fallen: Sony Online Entertainment will in **The Agency** den Spion als Gruppenwesen etablieren.

Agenten-Check

Wer damit rechnet, dass in **The Agency** 40 Spione gemeinsam irgendwelche Terroristenbehausungen überfallen, um dann im Keller den Oberbösewicht zu killen, der irrt. Großveranstaltungen, wie wir sie aus **World of Warcraft** kennen, wird es nicht geben. Höchstens vier Helden treten gemeinsam in Aufträgen an, um etwa ein Bombenattentat auf die deutsche Botschaft in Prag zu verhindern. Ideal läuft das mit gut aufeinander abgestimmten Spezialisten: Es soll Meuchelmörder, Waffenspezialisten, Schleichexperten, Rettungskräfte und Techniker geben. Und gerade Letzere



Wenn alle **Fundamentsäulen** in der deutschen Botschaft in Prag in die Luft gehen, ist die Mission gescheitert.

sind trotz des eher langweiligen Titels sehr wichtig. Techniker knacken Schlösser, entschärfen Sprengsätze und sorgen darüber hinaus für Rückhalt: Sie platzieren Checkpoints, die Ihnen dann helfen, wenn ein Kamerad das Zeitliche gesegnet hat. Dank des Rücksetzpunkts steigt der Spion nämlich wieder nahe des aktuellen Geschehens ein. Ansonsten müsste er vom Levelanfang zu seinen Mitstreitern laufen.

Schlitten fahren

Statt per Klick auf ein Icon eine Fähigkeit zu aktivieren, ist die Steuerung in **The Agency** ähnlich direkt wie in **Tabula Rasa**. Sie visieren per Fadenkreuz ein Ziel an, schießen, Treffer! Doch Schießereien oder das Entschärfen von Bomben sind nur der Beginn. Verfolgungsjagden mit schnellen Schlitten soll es ebenso geben wie Hubschraubereinsätze. Oder Sie seilen sich mit Gadgets von

Dächern ab, um sich Zugang zu einem Gebäude zu verschaffen.

Für Entspannung wird auch gesorgt: Befinden Sie sich nicht in einer Mission, halten Sie sich im Hauptquartier auf, streifen durch die Stadt, setzen sich in eine Bar oder spielen in einer Spielhalle. Clevere Agenten nutzen die Zeit allerdings, um Partner, neue Gimmicks und Waffen aufzutreiben. Und ehrlich: Sind Agenten nicht per Definition clever? **PET**



Alle Klassen dürfen **Bleipusten** tragen. Ballern könnte das Kerngeschäft werden.

The Agency

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **2. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Sony Online/ Sony Online** ► Status **zu 70% fertig**

Petra Schmitz: Ein interessantes Szenario, das Sony Online sich da ausgesucht hat. Jedoch könnte genau das zum Stolperstein werden. Denn wenn ich einen Agenten spiele, will ich auch entsprechende Einsätze erleben; eben mal schleichen müssen und nicht nur stumpf rumballern. Die größte Verantwortung liegt deswegen meiner Ansicht nach auf den Schultern der Missionsdesigner. Ich hoffe, die machen ihre Arbeit gut.



petra@gamestar.de