



Erfahrene Geheimagenten empfehlen Ihnen: Lesen Sie diese Vorschau, sonst zerstört sich Ihr Heft in zehn Sekunden selbst.

The Agency

Egal, wen man auf welchem Kontinent auch fragt: Den Geheimagenten James Bond kennt so gut wie jeder. Eigentlich erstaunlich, dass es nicht mehr Spiele im Agenten-Milieu gibt. Das wollen die Entwickler in der Seattle-Zweigstelle von Sony Online Entertainment ändern: **The Agency** ist eine Mischung aus Action- und Online-Rollenspiel, in dem gleich zwei Geheimorganisationen gegen weltweite Verschwörungen kämpfen. Die Damen und Herren von Unite setzen dabei wie 007 auf Köpfchen und technische Gimmicks. Die eher ruppigen Kollegen der Konkurrenz-Agentur Paragon fackeln nicht lange, sondern handeln gemäß dem Motto

»Erst schießen, dann fragen.« Bei einem Besuch in Seattle bekommen wir erstmals live gespielte Szenen zu Gesicht und die Macher vors Mikrofon.

In tödlicher Mission

»Alias, 24, die Bourne-Kinofilme und natürlich James Bond – das sind Geschichten, die uns für The Agency inspiriert haben«, erklärt Matt Wilson, Creative Director bei SOE Seattle. »Wir wollen das Genre aber mit etwas Augenzwinkern betrachten. Bei uns soll nach dem Ausloggen keiner Tränen in den Augen haben.« Dazu mischen die Entwickler drei bewährte Agenten-Elemente: exotische Schauplätze, überzogene Bösewichte

und jede Menge Action. »Wer schon mal Halo oder Team Fortress 2 gespielt hat, findet sich bei uns sofort zurecht«, verspricht Wilson. »Andererseits wollen wir deswegen nicht schon wieder ein Rudel von Supersoldaten oder Cartoon-Gestalten auf die Menschheit loslassen«, wirft der Art Director Corey Dangel ein. »Unsere Charaktere mögen eine Spur albern-überzogen aussehen, aber nie lächerlich.« Ein Beispiel dafür: Dr. Kessler, der von seiner Basis in der Ukraine aus ehemalige KGB- und Stasi-Agenten steuert – und der einen Roboterarm und -fuß besitzt, die er sich im Eigenbau angeschraubt hat. »Unsere Spieler sollen sich gerne in der exotischen Jet-Set-Welt aufhalten«, beschreibt Dangel ein weiteres Ziel der Grafiker. »Eine düstere Endzeit-Stimmung, die mich in jeder dunklen Ecke einen Attentäter vermuten lässt, ist für mich nicht besonders einladend.«

Leben und sterben lassen

The Agency ist als Action-Rollenspiel angekündigt, in dem Sie Schusswechsel und Faustkämpfe wie in einem Shooter austragen, wahlweise aus der Ego-Perspektive oder Verfolgersicht. Sprich: Über den Kampferfolg entscheiden nicht nur Statistikwerte, sondern Ihr Geschick und Ihre Reaktionsfähigkeit, ähnlich wie im glücklosen **Tabula Rasa**. Allerdings ist das Spiel kein reines Action-Gebolze, denn »dann hätten wir auch gleich ein Offline-Spiel oder einen Shooter machen können«, wie der Lead Designer Hal Milton einwirft. Dass sich **The Agency** flotter spielt als andere Online-Rollenspiele, demonstriert schon der Spieleinstieg: Das Abenteuer beginnt ohne ödes Tutorial, als Unite-Agent finden Sie sich direkt auf der fliegenden Festung eines Erzbösewichts wieder. Dort wartet gleich eine erste Kuriermission auf Sie,

Zuschlagen oder nachdenken?

In **The Agency** müssen Sie sich für eine der beiden Fraktionen Unite oder Paragon entscheiden. Während **Unite** das klassische James-Bond-Feeling mit High-Tech, schnellen Autos und gutangezogenen Agenten bedient, fackeln die **Paragon**-Vertreter bei ihren Einsätzen nicht lange. Mehr Söldner als Agent, halten sie das Wort »subtil« für den Namen eines Vollwaschmittels.

Beide Fraktionen besitzen weltweit verstreute Operationsbasen und sichere Verstecke, so genannte Safe Houses, in denen Sie Ihre Missionen vorbereiten oder sich nach dem Ableben wiederfinden. Karriere-Missionen für Unite und Paragon starten an unterschiedlichen Enden der Welt, doch steuern sie am Ende auf den gleichen Schurken zu. Um die gemeinsame Bedrohung auszuschalten, können Sie sogar mit Mitgliedern der gegnerischen Fraktion zusammenarbeiten.



Fackeln nicht lange und sind schwer bewaffnet: die ruppigen Söldner-Agenten der **Paragon**-Fraktion.



Gehen etwas umsichtiger und gut ausgerüstet zur Sache: die high-tech-verliebten **Unite**-Agenten.



In **The Agency** kommt die **Unreal Engine 3** zum Einsatz. In Gefechten gibt es eine optionale Ego-Perspektive.



Das Fernglas in der Alias-Verkleidung hilft beim Ausspionieren eines Einsatzortes, hier die Lobby des Nobelhotels.



Böse Sache: Der Objektschutz im Chateau wird von Schergen des irren Dr. Kessler übernommen.

Haifischbecken inklusive. Die Mission geht natürlich schief, eine Bombe droht das Luftschiff zu zerfetzen. Jetzt können Sie beweisen, was Sie in Sprengstoffkunde gelernt haben. An Schauplätze wie diesen soll man im Spiel immer mal wieder zurückkehren, etwa um ein paar Verbrecher zur Rede zu stellen. »Unsere Gauner warten nicht passiv darauf, von euch zur Strecke gebracht zu werden, sondern wir bauen sie immer wieder in eure karrierespezifischen Missionen ein.«

Der Mann mit dem goldenen Colt

Karrieren sind die Klassen in **The Agency**, etwa Kämpfer oder Schleich-Experte. Die Agenten wechseln mitunter die Garderobe. Nur in der Spezialistenluft können sie ihre klassenspezifischen Fertigkeiten einsetzen. Andererseits erfordern die Missionen oft Undercover-Einsätze, etwa bei einer Gala der Reichen und Schönen, wo ein Gast im Tarnanzug für Stirnrundeln sorgen dürfte. Daher schlüpfen Sie für solche Anlässe lieber so genannte Alias-Verkleidungen, zum Beispiel gediegene Abendgarderobe. Je nach

zusätzlich eingepackter Ausrüstung besitzt Ihr Agent besondere Fähigkeiten, etwa das Ausschalten von Alarmanlagen.

Die Geheimorganisation, für die Sie arbeiten, besitzt regelmäßig ein weltweites Netzwerk von Agenten. Rund 500 NPC-Agenten lassen sich für Ihre Zwecke einspannen, allerdings müssen Sie diese erst einmal finden und rekrutieren. Alle besitzen eine eigene Persönlichkeit und Lebensgeschichte; je nachdem, welche Helfer Sie anheuern, schalten Sie damit neue Quests und Story-Elemente frei. Die Spione entwickeln neue Ausrüstungsgegenstände, analysieren von Ihnen gesammelte Informationen oder stehen Ihnen in einem Einsatz zur Seite. »Geheimagenten sind keine Handwerker«, kommentiert Matt Wilson, »dafür habt ihr eure Experten, bei denen ihr neue Gadgets in Auftrag geben könnt.« Hal Milton hat noch wildere Ideen parat: »Wie wäre es, wenn euch einer eurer Agenten eine SMS schickt, während ihr gerade nicht spielt, und darin meldet, dass nach mehreren Tagen Echtzeit-Forschung eine neue Superwaffe auf euch wartet?«

Plant die Weltherrschaft: Lead Designer **Hal Milton** aus dem SOE-Studio Seattle.



Interview

mit Hal Milton

In einem abhörsicheren Zimmer gelang es uns, den Agency-Chefdesigner Hal Milton zur Rede zu stellen. Hier das Protokoll unseres Verhörs.

GameStar ❖ Was kannst du uns zu den Klassen in **The Agency** sagen?

❖ **Hal Milton** Einiges. Unsere Schleich-Oberklasse teilt sich zum Beispiel in SpecOps und PsyOps. SpecOps sind typische Schurken, die unentdeckt in feindliche Gebiete eindringen und dort Mensch und Material unschädlich machen. PsyOps-Agenten sind Meister der psychologischen Kriegsführung, sie wiegeln etwa Feinde gegeneinander auf. Kämpfer unterteilen sich in Waffenspezialisten und taktische Spezialisten, die besonders viel Schaden einstecken, bevor sie in die Knie gehen. Sie lenken zum Beispiel ein Rudel Gegner ab, während euer SpecOps-Mann einen Boss hinterrücks überwältigt.

❖ **Schleichen und Schießen in Ehren, doch was machen diejenigen, die in anderen Rollenspielen gern einen Heiler spielen?**

❖ Wer lieber eine unterstützende Klasse wie einen Mediziner oder Techniker mag, kann alle Missionen auch als Solospieler und mit Hilfe seiner Agenten ausführen. Der Techniker legt Fallen, hackt Computersysteme und sorgt für bessere Panzerung, während der Mediziner heilt und Buffs verteilt, aber auch Gegner mit Giftpfeilen schachmatt setzt. Nur ausgewogene Gruppen können die sekundären Missionsziele meistern.

❖ **Nehmen wir an, im öffentlichen Teil einer Mission sind auch andere Spieler unterwegs und beschließen, dort alles über den Haufen zu schießen. Muss ich in dem Fall gefrustet warten, bis meine Kontaktpersonen irgendwann wieder auftauchen?**

❖ Sehr gute Frage! Um das zu vermeiden, gibt's bei uns Regionen, in die ihr nur in eurer Alias-Verkleidung reisen dürft. Darin ist es nicht möglich, etwa sämtliche Besucher eines Empfangs um die Ecke zu bringen.

❖ **Die Spieler können in **The Agency** nicht selbst Gegenstände herstellen, richtig oder falsch?**

❖ Derzeit richtig. Dafür sind die eure Agenten verantwortlich. Je nachdem, welche Klasse ihr spielt, stehen euch andere Agenten zur Verfügung. Wir ermuntern unsere Spieler, während ihrer Missionen nach ungewöhnlichen Ressourcen zu stöbern. Oder einen Gegner zu fotografieren, um dessen Ausrüstung von den eigenen Agenten nachbauen zu lassen. Oder mit anderen Spielern und deren Agenten zusammenzuarbeiten, um neue Dinge zu entwickeln.

❖ **Wie sieht es mit PvP-Kämpfen aus? **Unite** und **Paragon** drängen sich dafür ja praktisch auf.**

❖ Es gibt umkämpfte Gebiete, etwa die PvP-Version von Kiew, in der **Unite** und **Paragon** einerseits gegeneinander antreten, andererseits Missionen bewältigen müssen, deren Resultate auch den Fraktionsmitgliedern in anderen umkämpften Gebieten helfen. Ich kann es kaum erwarten, nach dem Verkaufsstart zwischen den Spielern Chats wie diese zu sehen: »Ihr müsst nach Panama, um eine Bombe zu entschärfen – wir sind in Amsterdam, um eine Schiffsladung zu kapern!«

❖ **Welche Länder und Kontinente dürfen wir unsicher machen?**

❖ Ihr startet in Europa, unter anderem in Amsterdam, Marseille, Kiew und Prag. Danach geht es nach Zentral- und Südamerika, an die thailändische Küste und in andere asiatische Länder. Eure Agenten sind auf dem Globus verstreut, sogar in der Antarktis.

❖ **Und irgendwann geht's auf eine Raumstation à la Moonraker?**

❖ Dazu kann ich noch nichts sagen. Aber wir wären verrückt, wenn wir nicht jetzt schon an Erweiterungen für unser Spiel denken würden.

Im Angesicht des Todes

Genug der Vorreden: Matt Wilson infiltriert jetzt zusammen mit Producer Glenn Snyder in Alias-Montur ein Chateau in den Schweizer Alpen. Dort findet die alljährliche Bergenbilder-Konferenz statt, hier versteckt sich auch der schon erwähnte Dr. Kessler samt seiner

Schergen. Kessler will mit einer Gedankenkontroll-Maschine die anwesenden Staatsoberhäupter nach seiner Pfeife tanzen lassen. Das müssen wir verhindern! Matt hat eine missionsnotwendige Kamera dabei, mit der ihm aber auch nützliche Schnappschüsse gelingen können. »Vielleicht fotografiert ihr einen Plan, den eure



Auffallen: Unsere zwei Unite-Agenten sollten eigentlich leise und unbemerkt in dieses Anwesen hoch in den Schweizer Alpen eindringen. Bis zu vier Agenten passen in eine Gruppe.

Agenten entschlüsseln und euch damit Baupläne für ein neues Ausrüstungsstück verschaffen können«, erläutert Hal Milton. Die Mission im Chateau dauert etwa eine Stunde und besteht sowohl aus öffentlich zugänglichen als auch aus instanziierten Bereichen. »Ihr könnt die meisten Missionen zwar alleine bewältigen, aber eure abschließende Bewertung ist dann bestenfalls eine Bronze-Medaille«, erklärt Milton. »Um Silber oder Gold zu bekommen, bringt ihr besser ein paar Freunde mit.« Wilson und Snyder betreten das Haus als Unite-Spieler in Anzug und Abendkleid, Paragon-Vertreter würden sich als Diensthüter verkleidet durch den Lieferanteneingang einschleusen. Die beiden Agenten lassen den Empfang hinter sich, deaktivieren einige Kameras und lenken Wachen ab, um in der Bücherei einen Kontaktmann zu treffen. Dabei wechseln wir fließend von einem öffent-

lichen Bereich in eine Instanz. Doch alle Tarnung nutzt nichts: Dr. Kessler entdeckt uns und sprengt von einem Helikopter aus ein Loch in die Bibliothekswand. Wir wechseln in unsere Rollenkluft und nehmen die Gangster unter Beschuss, teilweise mit so schrägen Fähigkeiten wie »eiskalten Martini-Mixer werfen«, die feindliche Waffen einfriert. Maximal 15 dieser Fähigkeiten dürfen wir für eine Mission ausrüsten.

Stirb an einem anderen Tag

Unsere beiden Agenten suchen ihr Heil in der Flucht. »Das könnt ihr entweder leise und unauffällig oder laut und mit Waffengewalt probieren«, kommentiert Hal Milton. Obacht: Die Munitionsvorräte sind begrenzt, und nicht alle erledigten Gegner lassen Patronen zurück, die in Ihre Schießprüfung passen. »Wir wollen damit verhindern, dass ihr euch ohne



In The Agency kommen vorwiegend fiktionale, aber deswegen nicht minder durchschlagkräftige **Waffen** vor.

großes Nachdenken ans Ziel ballert«, erklärt Milton. Unterwegs müssen Matt und Glenn ein paar Gittertüren durch Minispiele öffnen. Beispielsweise gilt es, im Rhythmus des angezeigten Pulsschlags auf eine Taste zu drücken. »Ihr könnt auch eure Agenten um Hilfe bitten, aber die brauchen aus der Ferne etwas länger, um ein Schloss zu knacken«, sagt Hal Milton. Schließlich erreichen wir unser Ziel: ein Heckenlabyrinth,

in dem wir abtauchen und unsere Verfolger abschütteln. Uff! Die ganze Zeit über sorgte neben der Agenten-Action ein dynamisch wechselnder Soundtrack für erhöhten Puls, der an die Werke von Lalo Schiffrin und John Barry erinnert. Selbst spielen dürfen wir **The Agency** leider nicht, die Entwickler vertrösten uns auf die E3. Dann sollen wir neue Szenen des Agenten-Rollenspiels zu Gesicht bekommen. *Roland Austinat*



Unsere Kamera hilft uns bei Missionen: Hier gilt es, eine Geheimtür in der **Bibliothek** zu finden.

The Agency

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **2010**
 ► Hersteller **SOE Seattle / Sony Online Ent.** ► Status **zu 75% fertig**

Roland Austinat: Ein Online-Rollenspiel in einem Agenten-Universum – als Alias- und James-Bond-Fan begeistert mich das Szenario ungemein. Vor meinem Besuch in Seattle hatte ich Sorge, dass das Spiel zur Nonstop-Ballerei mutieren könnte. Doch glücklicherweise ist dem nicht so, Köpfchen wird groß geschrieben. Ich stelle schon mal die Martini-Gläser kalt und hoffe, dass uns die Entwickler nicht mehr lange auf die Folter spannen.



redaktion@gamstar.de