

# Alpha Protocol

Nach Fortsetzungen wie *Neverwinter Nights 2* und *Knights of the Old Republic 2* wagt sich der US-Spielehersteller Obsidian Entertainment an ein eigenständiges Projekt: einen knackigen Rollenspiel-Thriller in der Welt der Geheimagenten.

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5729

Mit einem Schlag erreicht die weltweite politische Anspannung ihren Gipfel, als 2009 ein ziviles Flugzeug von der US-Luftwaffe über Osteuropa abgeschossen wird. Michael Thorton hat damit seine Mission verpatzt. Als Konsequenz aktiviert er das »Alpha Protocol«: Er muss alle Kontakte zur »Firma«, dem US-Geheimdienst CIA, abbrechen.

Und schleunigst untertauchen. Die Regierung leugnet seine Existenz, ehemalige Verbündete machen Jagd auf ihn. Doch für den Agenten ist die Sache noch lange nicht gegessen, der Flugzeugabschuss war nicht sein Fehler. Irgendjemand will ihm den Schwarzen Peter zuschieben. Thorton vermutet ein Komplott. Seine geheimen Nachforschungen führen ihn im Rollenspiel **Alpha Protocol** rund um die Welt.

## Entwickler-Check

Obsidian Entertainment wurde 2003 von Chris Jones, Chris Parker, Feargus Urquhart, Chris Avellone und Darren Monahan gegründet, die zuvor bei den Black Isle Studios unter anderem *Fallout 2* und *Planescape: Torment* entwickelt hatten. Gegen Ende 2004 stellte das Studio in Santa Ana (Kalifornien) *Star Wars: Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords* fertig. Anfang November 2006 folgte dann der zweite große Meilenstein des Teams, *Neverwinter Nights 2*. Derzeit in Arbeit: *Alpha Protocol*, *Fallout: New Vegas*.



## Die Hauptzentralen

Ob Rom, Hongkong oder New York, ob Taipeh, Riad oder Moskau, in den Hauptstädten der Erde bekommt Agent Thorton neue Aufträge per E-Mail, die er an seinem Computer abrufen kann, oder er deckt sich für die nächste Mission mit Waffen, Ausrüstung und Kleidung ein. Mit dem nötigen Kleingeld kann sich Michael sogar noch besser auf anstehende Missionen vorbereiten, indem er Informationen zum Auftrag kauft oder sich mit einem Partner per Funk verständigt. Die Wahl seines Inventars spielt eine elementare



In der **Charakterübersicht** steht alles Wichtige zum Meister-Spion.

Rolle in **Alpha Protocol**, denn mit einer schweren Rüstung lässt es sich bekanntlich wenig effektiv schleichen. Starke Panzerung ist laut und schwer, leichte Schutzkleidung hingegen schnell von Kugeln durchsiebt. Je nach Missionsanforderung und Spielweise statuen Sie Michael für den Einsatz aus. Zusätzlich können Sie sein Aussehen nach Belieben bestimmen. Neben lässigen Sonnenbrillen, etlichen Kurz- und Langhaarschnitten gibt's eine große Aus-

wahl an individuellen Erscheinungsmöglichkeiten.

Eine gute und wohlgedachte Ausrüstung macht aus Michael aber noch lange keinen Superagenten. Neben der Kleidung gibt es in **Alpha Protocol** ein levelbasiertes Talentsystem. Der Aufbau ähnelt dem des 2008 erschienenen **Mass Effect**. Die Talente spalten sich in zehn Kategorien auf, wie Erfahrung an Pistole oder Schrotgewehr, Sabotage- oder Technik-Kenntnisse. Sie kön-



Wir haben die Wachen mit Feuer abgelenkt und huschen schutzsuchend an der Veranda vorbei.



Wenn mehrere Gegner gleichzeitig auftauchen, reicht ducken nicht aus – ab in Deckung!

nen je zehnmal verbessert werden. Im Verlauf des Spiels verfeinert unser Held seine Fähigkeiten und wird wahlweise zum Nahkampfspezialisten, Spion, Präzisionsschützen, Techniker oder einer der zahlreichen anderen Klassen. Er ist somit prädestiniert für besonders waghalsige Manöver oder hinterhältige Angriffe.

**Qual der Wahl**

Passend zur Vielseitigkeit des Charaktersystems bieten auch die eigentlichen Einsätze verschiedene Lösungswege und Vorgehensweisen. Stures Vorgesprochen wird in **Alpha Protocol** meist bestraft, denn ein waschechter Spionage-Einsatz will gut durchdacht sein. Mike hat die Wahl: Riskiert er einen Frontalangriff, oder wäre das ein Selbstmordkommando? Schleicht er sich dank leichter und geräuscharmer Ausrüstung an den Wachen vorbei und sprengt in James-Bond-Manier die Hintertür? Er könnte aber auch falschen Alarm auslösen und die Wachen vom Haupttor weglocken ...

**Deus Ex**-Liebhaber aufgepasst: In **Alpha Protocol** soll es möglich sein, den Abspann zu er-

reichen, ohne auch nur einen einzigen Toten zu hinterlassen. Auch wenn die meisten Gegner lieber schießen als quatschen, gibt es – vor allem zwischen den Missionen – rollenspieltypische Dialoge. Ähnlich wie in **Mass Effect** dürfen Sie in Gesprächen als Antwort zwischen Aktionen wie Bedrohen, Bedauern oder Untersuchen wählen. Michael formuliert dann eine passende Aussage. Dabei sind alle Dialoge voll vertont. Schnell wird klar, dass bestimmte Personen unterschiedlich auf Michaels Fragen oder Antworten reagieren. So mag es seine vermeintliche Begleiterin, »SIE« genannt, wenn Michael sie robuster und direkter anspricht. Ein anderer hingegen sieht es lieber, wenn Sie ihn mit Samthandschuhen anfassen. Dafür verkauft er Ihnen weitere Waffen, die Sie in einem der zahlreichen Unterschlupfe, den sogenannten »Clearinghouses«, am PC bestellen, aufrüsten und verbessern dürfen.

Michaels Verbündete geben Ihnen Tipps zur anstehenden Mission, zum Beispiel Ideen, wie Sie einen Abschnitt bestehen, oder Informationen über den Rundgang der Wachleute. Je nachdem,



In Gesprächen können Sie mit Reaktionen von aggressiv bis sanft antworten.

wie Sie mit Ihren Freunden umgehen, werden sie zu wichtigen Verbündeten oder zum Gegenspieler von morgen.

**Konsequenzen**

Sämtliche Aktionen, die Michael Thorton während seiner Suche nach Informationen durchführt, haben eine direkte Auswirkung auf den weiteren Spielablauf. Ihre Entscheidungen beeinflussen das Spielgeschehen, und nicht immer ist sofort klar, ob positiv oder negativ. Falls die große Explosion in einem Waffenlager der Terroristen in den Nachrichten auftaucht, schadet das Ihrer Sache oder

nutzt es ihr? Wird vielleicht ein Verbündeter nervös? Oder heftet sich jemand an Ihre Fersen? Je nachdem, wie Sie sich an wichtigen Handlungsknoten entscheiden, läuft die Geschichte um Ihren Helden auf insgesamt drei unterschiedliche Enden hinaus. Der Wiederpielwert, der nicht zuletzt von den vielen verschiedenen Aktionsmöglichkeiten profitiert, wird durch die jeweiligen Enden also noch einmal um ein gutes Stück gefördert. Gerade weil Obsidian Entertainment bei **Alpha Protocol** großen Wert auf eine durchgehende und spannend erzählte Geschichte legt. **IG**

**Alpha Protocol**

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **1. Quartal 2010**  
 ► Hersteller **Obsidian / Sega** ► Status **zu 80% fertig**

**Jan Gerwat:** Alpha Protocol sieht vielversprechend aus. Die vielen unterschiedlichen Möglichkeiten, eine Mission abzuschließen, das Talentsystem und die Wahl der richtigen Rüstung sowie die passenden Worte bei einer Unterhaltung klingen nach einem komplexen Spiel. Hoffentlich kann ich die Vielzahl an Möglichkeiten alle sinnvoll einsetzen. Elfen, Orks und Zwerge aufgepasst: Frischer Wind weht in die Rollenspiel-Szene!



redaktion@gamestar.de



Aus der Deckung heraus feilen wir am weiteren Vorgehen. Aber erst gucken wir noch ein bisschen.



Dank **Kampfsport-Spezialisierung** sind Nahkampfkonfrontationen kein Problem.