

Auf einem Flug trifft Michael Thorton auf die verführerische Journalistin **Scarlet Lake**. Mit der rothaarigen Dame kann unser Agent einen Flirt anfangen, der vielleicht später in einer Küssenschlacht endet – wenn Sie verstehen, was wir meinen.



Alpha Protocol

Ein Mann, reizvolle Frauen und ein gefährlicher Verrat: Im spannenden Agenten-Rollenspiel geht's rund um den Globus, um einen Weltkrieg zu verhindern.

DVD
Preview-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5729

Die hübsche Asiatin Mina ist nicht nur eine brillante Informantin, sondern auch ziemlich niedlich. Mit der muss doch was gehen! Und diese rothaarige Journalistin Scarlet – sehr verführerisch. Als Michael Thorton, Agent eines supergeheimen Geheimdiensts, sollen Sie nicht nur die Welt vor einem Krieg retten, sondern dürfen auch die Herzen (oder zumindest die Körper) von einem

ganzen Schwung bemerkenswerter Frauen erobern. Wie Ihnen beides gelingt, haben wir mit einer weit fortgeschrittenen Version des Action-Rollenspiels **Alpha Protocol** von Obsidian Entertainment (**Neverwinter Nights 2**, **Knights of the Old Republic 2**) ausprobiert.

So oder so?

Alpha Protocol lässt sich aktuell am besten mit **Mass Effect 2** ver-

gleichen. Neben actiongeladenen Missionen, in denen Sie zig bösen Buben den Garaus machen, stehen haufenweise prima vertonte Dialoge (auf Englisch mit deutschen Untertiteln) mit den unterschiedlichsten und teils sehr schrägen Gestalten an. Je nachdem, wie Sie sich in diesen Gesprächen verhalten, je nachdem, welche Entscheidungen Sie treffen, entwickelt sich die Handlung.

Wenn Sie sich in Moskau in einem verschneiten Park mit Albatross treffen, dem Boss der mysteriösen G22-Organisation, und sich auf einen Deal einlassen, dann hilft Ihnen G22 später im Spiel, in die gut bewachte und nicht sehr stilsicher eingerichtete Behausung eines russischen Mafioso einzudringen. Ob und unter welchen Voraussetzungen das Treffen mit Albatross allerdings zu-

Schlafenlegen oder töten?



Wenn Sie sich einem Gegner unbemerkt genähert haben, können Sie ihn entweder mit einem **Würgegriff** schlafen legen (links) oder mit einer **Messerattacke** töten (rechts).



Spezialfähigkeiten wie temporäre Immunität gegen Kugeln (blaue Aura) benötigen Sie kaum.

stande kommt, hängt davon ab, ob Sie zuvor bei einem Überfall auf eine Yacht eine zwar stumme, aber schießfreudige junge Punk-lady leben lassen.

Alpha Protocol steckt voll von größeren wie kleineren Entscheidungen, die allesamt in entsprechendem Rahmen Einfluss aufs Spielgeschehen haben und letztlich in einem von angeblich 15 Enden gipfeln sollen. Wenn Sie Mina gegenüber den falschen Ton anschlagen, rutschen Sie im Ansehen der Dame nach unten. Das verhindert nicht nur eine Romanze, sondern macht Sie auch schwächer, denn die sogenannten Handler (also Ihre Informanten und Kontaktpersonen) verleihen Ihnen Boni wie beispielsweise eine schnellere Regeneration, wenn Sie gut mit ihnen stehen. Doch ob Mina am Ende eine der Guten ist, können wir sowieso noch nicht mit Bestimmtheit sagen. Die ist schon zu nett.

Unter Zeitdruck

Auch das Dialogsystem von **Alpha Protocol** erinnert an **Mass Effect 2**, jedoch gibt's einige auffällige Unterschiede zwischen den Spielen. Genau wie in Bio-wares Rollenspiel präsentiert man Ihnen stets mehrere Antwortmöglichkeiten, allerdings sind die Vorschläge nicht die Kurzversionen des anschließend Gesagten, sondern Angaben wie »zurückhaltend«, »professionell« oder »aggressiv«. Oft gibt's auch Stichworte wie »Handel« oder »Raketen«, wenn der Held nach konkreten Informationen forscht. Dass die Vorschläge so knapp und schnell erfassbar gehalten sind, hat einen Grund: Sie müssen aus den Optionen unter Zeit-

druck (dargestellt durch einen schrumpfenden Balken) wählen. Das führt zuweilen dazu, dass sie eher eine Bauch- als eine Kopfentscheidung treffen. So macht es Ihnen **Alpha Protocol** deutlich schwerer, eine strikte Gut- beziehungsweise Böse-Route zu gehen und bleibt stets spannend und überraschend.

Zweifacher Ausbau

Weil **Alpha Protocol** trotz eines deutlich erkennbaren Action-Unterbaus noch immer ein Rollenspiel ist, gibt's auch mehrere Klassen. Michael kann zunächst Soldat, Agent im Einsatz, Technikspezialist oder Söldner werden. Nach Abschluss des ersten großen Missionsblocks in Saudi Arabien müssen Sie sich für eine weitere Spezialisierung entscheiden. Im Folgenden können Sie dann ei-



Wenn zu viele Angreifer anrücken, lassen Sie Mike einfach blindlings aus der **Deckung** heraus feuern.

nige der Fähigkeiten nur noch bis zu einem bestimmten Punkt ausbauen, andere aber deutlich weiter steigern. Entscheiden Sie sich beispielsweise für die Spezialisierung »Kommando«, liegt der Schwerpunkt auf den Waffen und nicht auf elektronischem Gerät. Auf was auch immer Ihre Wahl fällt – in **Alpha Protocol** wird reichlich geschossen. In dieser Hinsicht gleicht das Spiel abermals Bio-wares **Mass Effect 2**, in dem Sie ebenfalls nicht ohne Waffengewalt auskommen.

In Deckung!

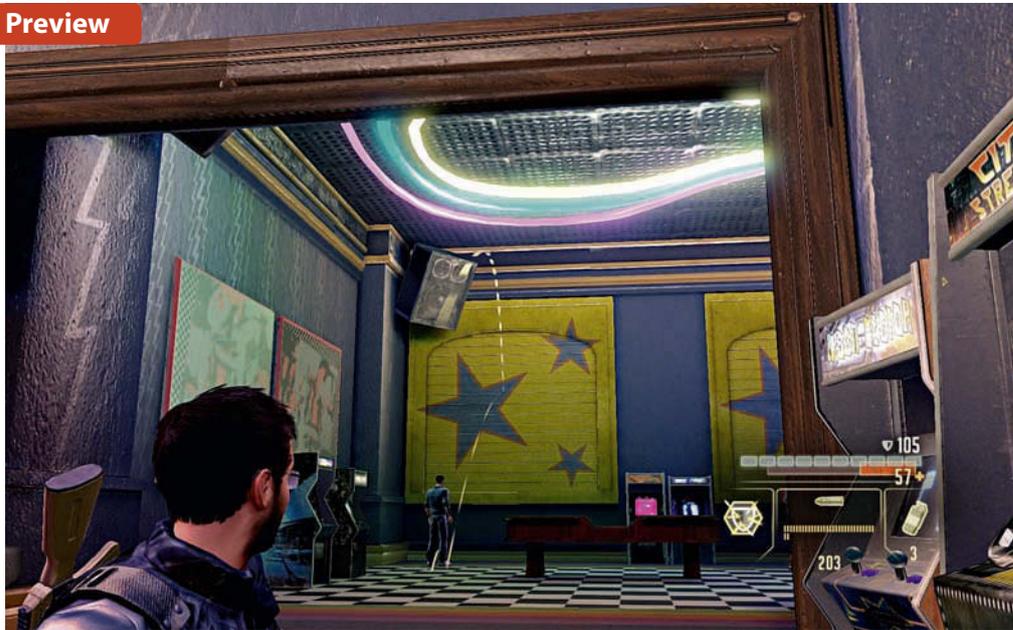
Obwohl Michael Thorton ständig mit irgendwelchen Leuten über Funk in Kontakt steht, ist er in den Missionen allein unterwegs. In denen geht's die meiste Zeit ziemlich rund: Mal soll er eine gut bewachte Waffenlieferung ir-

gendwo auf einem Bahnhofsabschnitt umleiten, mal einen vermeintliche Terroristen ausschalten, mal in der Villa eines russischen Kriminellen Informationen über das Versteck von Raketen aufspüren. Wer dabei das auch aus **Mass Effect 2** bekannte Deckungssystem nicht beachtet, ist flott tot, weil die Gegner ihrerseits nicht nur prima schießen, sondern auch Granaten werfen, als gäb's kein Morgen mehr.

Am Ende einer Mission steht oft ein Bosskampf an, der aber nicht direkt zum Tod des Widersachers führt, sondern in einem Dialog gipfelt. In dem erfahren Sie – je nach Vorgehensweise – oft überraschende Hintergründe. Ein Sachverhalt, der gerade noch sonnenklar erschie, entpuppt sich plötzlich als verwirrendes Puzzleteil eines undurchsichtigen



Als Agent im Einsatz starten Sie mit einem Bonus auf den Nahkampfwert. Im **Faustkampf** hauen Sie dann fast jeden Gegner locker aus den Schuhen.



Das Spiel zeigt Ihnen die **Flugroute** einer Granate genau an, inklusive des Abbrallers von der Wand. So geht kaum ein Sprengkörper nutzlos hoch.



Im **Charakterbildschirm** können Sie Ihre Fähigkeiten verbessern.



G22-Kämpfer stehen Ihnen zu Seite, wenn Sie's richtig anstellen.

Ganzen. Haben Sie die Infos eingesackt, können Sie das Gegenüber entweder über den Jordan schicken oder unter Ihren Bedingungen laufen lassen. Letzteres hat sich für uns bisher als nützlich erwiesen, aber wir mussten auch schon erleben, wie uns vermeintliche Verbündete einen ganz schönen Bären aufgebunden ha-

ben. In **Alpha Protocol** spielt niemand mit offenen Karten.

Die eigenen vier Wände Startpunkt für die Missionen ist immer ein recht mondäner Unterschlupf. In Saudi-Arabien wohnen Sie in einem weitläufigen, orientalisches eingerichteten Apartment mit einem kleinen Innenhof, darin

ein plätschernder Springbrunnen. In Moskau bringt man Sie in einer modernen Maisonette-Wohnung unter. Weitere Stationen sind Rom und Taipeh.

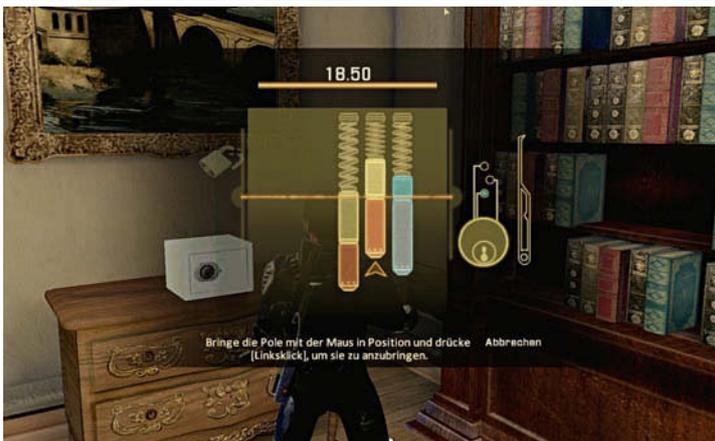
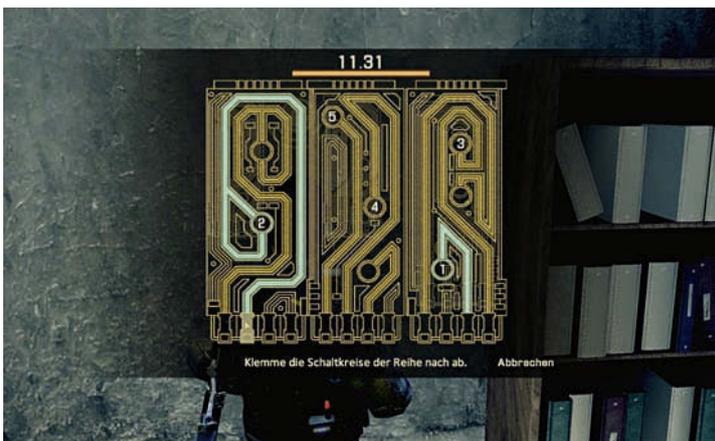
Küche, Bad, Schlafzimmer, das alles ist jedoch unwichtig. Wichtig in den Unterkünften sind der Fernseher, über den Sie Videokonferenzen mit Ihren Kontaktpersonen abhalten, und der Waffenschrank. Dort lagert Ihre Ausrüstung. Das wichtigste Utensil allerdings ist der Computer, mit dem Sie E-Mails empfangen und sogar zuweilen verschicken können. Dabei dürfen Sie wie in den Dialogen zumeist aus drei recht unterschiedlichen Antworten wählen. Am Computer ersehen Sie auch neue Waffen und Klammotten mit zuvor gefundenem Geld. Wenn Sie nicht allzu sehr mit den Scheinen um sich werfen und überflüssigen Kram verkaufen, bleibt genug übrig, um via PC an nützliche Informationen zu kommen oder um Leute zu bestechen, die Ihnen dann den anstehenden Einsatz erleichtern und

beispielsweise dafür sorgen, dass nur Wachen zweiter Klasse vor Ort auf Sie warten.

Noch zu leicht

Obwohl **Alpha Protocol** also **Mass Effect 2** in vielerlei Hinsicht sehr ähnlich ist, dürfen Sie keinen Klon erwarten. Das Agentenabenteuer ist – allein was die Möglichkeiten des Heldenbaus angeht – viel mehr Rollenspiel als Biowares Science-Fiction-Epos. Jedoch befürchten wir, dass viele der interessanten Spezialfähigkeiten wie »lautloses Laufen« kaum zum Einsatz kommen werden, denn **Alpha Protocol** ist in unserer Version auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad viel zu leicht. Geübte PC-Schützen müssen nicht mal zwingend bessere Waffen kaufen oder die entsprechenden Fähigkeiten bis zum Anschlag steigern, um ohne Probleme zu bestehen. Wichtig ist nur, die Deckungen effektiv zu nutzen. Aber vielleicht schraubt Obsidian noch an der Balance. Ein bisschen Zeit ist noch. **PET**

Die Minispielchen



Alarmanlagen ausschalten? Tresore knacken? Alpha Protocol hält dafür Minispielchen parat, in denen Sie unter Zeitdruck **Stromkreise** abklemmen oder **Stifte** einrasten lassen müssen.

Alpha Protocol

► **Angespielt** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **28. Mai 2010**
 ► Hersteller **Obsidian / Sega** ► Status **zu 95% fertig**

Petra Schmitz: Abgesehen vom geringen Anspruch an meinen Abzugsfinger hat mir das, was ich bisher von Alpha Protocol erleben durfte, schon sehr gut gefallen. Die Figuren sind interessant, die Dialoge ebenso. Und nicht selten gibt's eine gelungene Überraschung, die ganze Teile der Handlung im Handumdrehen auf den Kopf stellt. Ich bin sehr gespannt, ob Mina mir am Ende die Treue hält oder sich zum Kreis der Bösewichte addiert!



petra@gamestar.de

Potenzial Sehr gut