

Alpha Protocol

! Der Kopierschutz

Alpha Protocol muss vor Spielstart durch eine Code-Eingabe über eine Internetverbindung freigeschaltet werden. Der Titel kann auf fünf verschiedenen Systemen gleichzeitig aktiviert sein; mit einer Revoke-Option lassen sich Aktivierungen auch rückgängig machen. Der Publisher Sega verspricht, dass in 18 bis 24 Monaten ein Patch erscheinen soll, der den vom Spiel genutzten Uniloc-Kopierschutz ganz außer Kraft setzt und Aktivierungen bei Neuinstallationen überflüssig macht.

Böse, gut, beides? Das Agenten-Rollenspiel Alpha Protocol stellt Sie in einer weltumspannenden Verschwörungsgeschichte ständig vor Entscheidungen.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5729

Hauen wir dem Typen in der Moskauer Spelunke auf die Nase oder versuchen wir, ihm die benötigten Informationen durch Nettigkeit zu entlocken? Ballern wir uns durch den Horchposten der CIA und nehmen es in Kauf, zig Menschen umzupusten, oder gehen wir sachter vor und legen die Agenten durch einen Würgegriff schlafen? Schicken wir Mina eine nette oder eine fiese Antwort auf ihre dusselige E-Mail-Anfrage nach diesen Serverzugangsdaten, die wir natürlich nicht haben?

Das Rollenspiel **Alpha Protocol** schickt Sie in eine weltumspannende Verschwörungsgeschichte, in der Sie dauernd vor Entscheidungen gestellt werden. Mal mit nur kleinen, mal mit spielübergreifenden Auswirkungen. Erinnert an die **Mass Effect**-Spiele? Stimmt!

Handeln mit Handler

Die Geschichte von **Alpha Protocol** fängt mit einem Knall an. Ein Linienflugzeug wird von mehreren

Raketen zerbröselt. Wer steckt hinter dem offensichtlichen Terroranschlag? Der supergeheime und namensgebende Geheimdienst Alpha Protocol setzt Sie als Agent Mike Thorton auf den Fall an und schickt Sie nach Saudi-Arabien, um die Hintergründe zu untersuchen, um Schuldige auszumachen und bei Bedarf auszuknipsen. Doch je mehr Sie erfahren, desto unklarer wird die Situation. Haben irgendwelche hohen Geheimdienstler etwa ihre Hände im schmutzigen Spiel? Sollte der Anschlag noch größere Gräueltaten in Bewegung setzen? Kaum greifen Sie nach der vermeintlichen Lösung, wendet sich das Blatt: Ihr Arbeitgeber hat offensichtlich plötzlich etwas dagegen, dass Sie weiterhin Atemluft verschwenden. In letzter Sekunde gelingt Ihnen die Flucht, Sie sind gezwungen, in den Untergrund zu verschwinden. Lediglich einer Ihrer Handler (Agenten-Coach) hält Ihnen die Treue. Aber ist die hübsche Mina

Tang wirklich nur freundlich (und ein bisschen in Sie verliebt) oder spielt sie wie so viele andere Gestalten ein doppeltes Spiel? **Alpha Protocol** bleibt in jedem Fall spannend, auch wenn die zahlreichen Personen und Organisationen, mit denen Sie im Laufe der Handlung in Berührung kommen, zuweilen verwirrend sein können.

Kommando Feuer!

Bevor Sie sich auf die Jagd nach Terroristen und Auftraggebern machen, müssen Sie sich für eine Klasse entscheiden. **Alpha Protocol** bietet vier Spion-Grundtypen an: Agent im Einsatz, Technikspezialist, Söldner und Soldat. Die Bezeichnungen geben Ihnen schon einen guten Hinweis, welche der insgesamt neun Grundwerte jeweils zum Einsatz kommen. Der Technikspezialist macht in Sabotage, kann also mit elektrischem Gerät besonders effektiv umgehen. Der Söldner hingegen setzt mehr auf die Wirkung seiner Waf-

fen. Mit verdienten Punkten bauen Sie Ihren Helden anschließend nach Lust und Laune weiter aus. Erst nach Ihrem Abenteuer in Saudi-Arabien, der ersten Station des Spiels, müssen Sie sich bis zu einem gewissen Grad wirklich festlegen und sich erneut für eine Spezialisierung entscheiden. Wählen Sie dann beispielsweise Kommando als Klasse, dürfen Sie lediglich die Fertigkeiten an Maschinenpistole sowie Sturmge- wehr und Ihre allgemeine Zähigkeit (betrifft unter anderem die Gesundheitspunkte) bis zur Maximalstufe (15) steigern. Alle anderen Fähigkeiten stoppen bei Stufe 10. Eine gute Lösung, bleibt Ihnen so doch ein gewisser Spielraum, um Ihren Mike individueller zu gestalten, als Sie es bei Commander Shepard in **Mass Effect 2** können.

Leise geht anders

Der vorherige Absatz deutet bereits an, dass in **Alpha Protocol** reichlich geschossen wird bezie-



In den **Dialogen** bestimmen Sie Ihr Vorgehen. Und Ihr Vorgehen bestimmt, wie sich die Geschichte entwickelt.



Wenn Sie Granaten werfen, zeigt Ihnen das Spiel die exakte **Flugbahn** der explosiven Dingerchen.



Selbst wenn Sie sich auf die Leisetreter-Fähigkeiten von Mike konzentrieren, werden Sie um viele **knackige Ballereien** nicht herumkommen.

hungsweise reichlich geschossen werden dürfte. Präziser: Schießfreudige Agenten haben es wesentlich einfacher als Leisetreter, obwohl die Gegner-KI im Vollpfeifenbereich pendelt. Der Grund dafür liegt im mangelnden Feedback des Spiels, die Mechanik ist nicht wirklich darauf ausgelegt, Ihnen ein Gefühl fürs Schleichen zu vermitteln. Auch das Leveldesign unterstützt eine hinterhältige Vorgehensweise viel zu selten. Wenn, ob oder gar warum Sie von Gegnern entdeckt werden, bleibt oft

schleierhaft. Das frustriert auf Dauer und macht die einfache Methode über den Abzugsfinger umso verlockender. Hier verschenkt **Alpha Protocol** viel von seinem zumindest durch die Skills vorgegebenen Vielfältigkeitspotenzial. Zudem sind einige Situationen auch gar nicht auf die Leisetreter-Methode zu lösen. Wenn Sie etwa in Moskau einen Informanten vor zig Angreifern beschützen müssen und nicht genug Feuerkraft haben, kann **Alpha Protocol** schon mal in Stress ausarten.

Shopping für Agenten

Wie Sie bewaffnet und gerüstet sind, bestimmen Sie in **Alpha Protocol** über Ihren Computerterminal (beziehungsweise über den Waffenschrank, in dem vorher Erstandenes lagert). Über den Terminal haben Sie nämlich nicht nur Zugriff auf Ihre E-Mails, sondern auch aufs so genannte Clearinghouse. Dort dürfen Sie Waffen, Upgrades (etwa bessere Visiere, größere Magazine) und weitere Agentenlebensnotwendigkeiten (Heilspritzen, EMP-Granaten, neue Rüstungen) erstehen und auch wieder verkaufen. Das mitunter Beste am Clearinghouse dürfte aber die Möglichkeit sein, sich weitere Informationen für die Missionen zu beschaffen. In den

Dossiers finden Sie etwa Lagepläne. Der Nachteil: Diese Dossiers kosten oft ein Schweinegeld. Also doch lieber eine bessere Ausrüstung? Wer sich allerdings in den Aufträgen genau umschaud und auch mal den einen oder anderen Safe aufbricht, findet ausreichend Klimpergeld, um sich sowohl Dossiers als auch eine gute Ausrüstung leisten zu können. Zudem gibt's im Clearinghouse Mini-Nebenaufträge zu erwerben. Für eine ordentliche Belohnung müssen Sie beispielsweise unterwegs nur einen Computer mehr hacken.

Reden ist Gold

Die Missionsstruktur von **Alpha Protocol** präsentiert sich simpel. An den insgesamt fünf Schaulplät-

TECHNIK-CHECK

ALPHA PROTOCOL

Technik-Tipps

- Die Hardwareanforderungen von Alpha Protocol liegen auf niedrigem Niveau, selbst Mittelklasse-Rechner haben keine Probleme mit der maximalen Detailstufe.
- Alpha Protocol hat zwar viele Grafikoptionen, aber kaum welche mit nennenswerten Auswirkungen. Nur die Auflösung macht große Unterschiede bei der Leistung.

► Es gibt keine Option für Kantenglättung. Wenn Sie Antialiasing über den Treiber aktivieren, verschwinden im Spiel wichtige Elemente der Benutzeroberfläche.

Checkliste

- Zweikern-CPU mit 2,2 GHz
- 1,5 GByte RAM
- 12,0 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

NG

SO LÄUFT ALPHA PROTOCOL AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GTO	7900 GTX	7950 GX2
	Geforce 8/9	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GT	9800 GTX
	Geforce GTX				GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	
	Radeon HD 3&4	HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890
	Radeon HD 5					HD 5750	HD 5770	HD 5850
								HD 5870
2	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+		
	Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950		
	Phenom II		X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965
	Core 2 Duo	E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600
	Core 2 Quad		Q6600	Q9300	Q9550	Q9650	Q9770	
	Core i5/i7				i5 750	i7 860	i7 920	i7 870
							i7 965 XE	
3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096
							6.144	8192

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x800 minimale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 Dynamische Schatten. Static Decals	läuft so flüssig: 1920x1200, 8xvF maximale Details
LEGENDE	rückt stark			

Die Korrespondenz



In Alpha Protocol dürfen Sie nicht nur in den Gesprächen zwischen **Dialogoptionen** wählen. Auch auf E-Mails können Sie antworten. Das Spiel bietet stets drei Texte an, von denen Sie einen abschicken.



Wenn Sie Mike entsprechend ausgebaut haben, ist der Mann im **Faustkampf** nahezu unbesiegbar.

zen gibt's zu Beginn stets mehrere Aufträge (Daten beschaffen, Zielperson ausschalten, Gebäude verwandeln) zu erfüllen, die Sie in einer beliebigen Reihenfolge angehen können. Startort ist Ihr immer sehr mondäner Unterschlupf (auch wenn die Bude in Taipeh zunächst einen anderen Eindruck hinterlässt). Nach erfolgreichem Lösen werden zuweilen weitere Missionen hinzugefügt. Das gipfelt in einem abschließenden Einsatz, zumeist mit großem Kampf. Danach geht's weiter um den Globus zur nächsten Station.

Nicht in allen Aufträgen wird geballert. Mike darf auch mal nur reden und Überzeugungsarbeit leisten. Wie Sie das anstellen, bleibt Ihnen überlassen. Sind Sie nett? Sind Sie arrogant oder gar bössartig? Wie die **Mass Effect**-Spiele auch gibt Ihnen **Alpha Protocol** in Dialogen stets mehrere Antwort- beziehungsweise Handlungsmöglichkeiten vor. Nicht alle haben Großes zur Folge, aber alle nehmen zumindest minimal Einfluss aufs Geschehen, und sei es auch nur dahingehend, dass Ihr Gegenüber Sie anschließend besser oder weniger gut leiden kann. Wenn Sie allerdings vor die Wahl gestellt werden, jemanden laufen zu lassen oder zu exekutieren und Sie sich für die gnadenreiche Methode entscheiden, kann das dazu führen, dass Sie im Folgenden eventuell einen kostbaren Verbündeten mehr haben.

Brett im Kreuz

Grundsätzlich sind die Missionen von **Alpha Protocol** spannend und motivierend, auch wenn das Spiel für unseren Geschmack zu oft von uns verlangt, einen Computer (in einem recht nervigen Minispiel) zu

hacken. Was uns allerdings fehlt, sind die großen Gänsehaut-Momente. Momente, in denen man wirklich mit offenem Mund vor dem Rechner sitzt und denkt: »Wow! Wie großartig ist das bitte!« Das liegt zum einen an der insgesamt sehr auf Coolness und weniger auf Bombast ausgelegten Inszenierung, es liegt aber auch ein wenig an der angestaubten Grafik. **Alpha Protocol** sieht einfach schrecklich altbacken aus, auch wenn es die gleiche Engine wie **Mass Effect 2** nutzt. Am schlimmsten dürften wohl die Animationen ausgefallen sein, die Figuren steif wie Bretter durch die Levels staksen lassen. Und wenn Sie Ihren Mike in die Schleichhaltung schicken und loslaufen lassen, dann werden Sie sicherlich erst mal kichern müssen, so albern schaut das aus. Immerhin sind die Nahkampfbewegungen nicht ganz so katastrophal geraten und wirken zuweilen sogar recht beeindruckend.

Über jeden Zweifel erhaben allerdings: die Vertonung. Mike spricht, wie es sich für einen coolen Agenten gehört, das liebevolle Organ von Mina kann Berge versetzen, der schmierige und undurchsichtige Leland hat stets einen lauernden Unterton in der Stimme. Der Entwickler Obsidian Entertainment hat die Sprecher für die vielen Gestalten ausgezeichnet ausgewählt, und die Dialogregie hat prima Arbeit geleistet. Schade nur, dass Sie das alles nur auf Englisch hören, denn **Alpha Protocol** wurde nicht lokalisiert. Das Spiel hält nur deutsche Untertitel im Angebot. Die sind zwar gelungen, huschen für unseren Geschmack aber deutlich zu schnell über den Bildschirm. **PET**

Ich mag Mike



petra@gamestar.de

Petra Schmitz: Ja, **Alpha Protocol** kommt nicht an die überragende Qualität eines **Mass Effect 2** ran. Das macht aber nichts, denn Spaß macht das Spionleben mit Mike allemal. Der Typ ist herrlich: nett, cool, gemein, ganz wie ich es will und wie es die Situation erfordert. Ohne dabei aufgesetzt zu wirken, sondern oft mit einer gehörigen Portion Selbstironie in der exzellenten (englischen) Stimme. So einem Charakter folge ich gerne durch ein Abenteuer, selbst wenn es mich mit einer doofen Gegner-KI und reichlich antiquierter Optik belästigt. Aber KI und Grafik sind ja auch nicht die Kernelemente eines Rollenspiels, sondern das Rollenspiel. Und das kann **Alpha Protocol**!

ALPHA PROTOCOL

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Obsidian (Neverwinter Nights 2, GS 12/06: 85 Punkte)
 PUBLISHER Sega
 SPRACHE Englisch mit dt. Untertiteln
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 28.5.2010
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

Der Spielspaß bleibt durchgängig auf hohem Niveau.

GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf Rästel

CHARAKTERSYST. simpel komplex

FREIHEIT linear offene Welt

KAMPF Action Taktik

HANDLUNG einfach komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG leicht schwierig

SPIELMECHANIK einfach komplex

SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN Spieleinstieg als Tutorial, Texteinblendungen

SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern, manuelles Sichern

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Core 2 Duo E4600 A64 X2 5000+ AMD 1,5 GB RAM 12,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2 6000+ AMD 2,0 GB RAM 12,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 Phenom II X2 550 2,0 GB RAM 12,0 GB Festplatte

3D-GRAPHIKKARTEN

- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

PROFITIERT VON Surround-Sound, Mehrkern-Prozessoren

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Aktivierung

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gelungene Modelle + abwechslungsreiche Schauplätze - teils schwache Texturen - alberne Animationen - Klongegner	6 / 10
SOUND	+ sehr gute englische Sprecher + satte Kampfgeräusche + passende Musikuntermalung - keine deutsche Synchro	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + nah beieinander liegende Save-Pointe - zu wenig Feedback - für geübte Schützen zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ unverbrauchtes Szenario für ein Rollenspiel + lässiger Held + interessante Charaktere - kaum Gänsehaut-Momente	9 / 10
BEDIENUNG	+ übersichtliches Inventar + schneller Waffenwechsel - kein freies Speichern - manchmal schwammige Mausreaktion - fummelig	7 / 10
UMFANG	+ fünf große Schauplätze + angemessene Solo-Spielzeit + optionale Mini-Aufgaben + sehr hoher Wiederspielwert	9 / 10
QUESTS/HANDLUNG	+ wendungsreiche und verhältnismäßig komplexe Geschichte + viel Entscheidungsfreiheit - zu viele Minispiele	9 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ große Freiheit beim Hochzuchten des Charakters + Steigerung der einzelnen Talente spürbar + Boni durch gutes Verhältnis zu anderen	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ temporeiche Kämpfe + unterschiedliche Vorgehensmöglichkeiten - doofe Gegner-KI - Ballern ist am einfachsten	8 / 10
ITEMS	+ zahlreiche Waffen und Upgrades + übersichtlicher Waffenschrank + Missionserleichterungen durch Dossiers	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Optisch altbackener, aber spannender Thriller.

