

Hardware Upgrade: Alessandro Bordin meets Alvin Nelson, Associate Producer,
Obsidian Entertainment
Cologne, 20th august 2009.

My name is Alvin Nelson e I am an associate producer at Obsidian Entertainment and I'm here to talk a little bit about Alpha Protocol, Sega and Obsidian Entertainment's modern day espionage Rpg. The story of Alpha Protocol: you play as character Michael Thorton, he is a government operative that was sent out to recover some stolen missiles. After the mission goes array he gets up to discover a kind of global conspiracy where he is the one who knows what's going on, and he has try to figure out...kind of like...essencially like save the world against this company called "The Outback". In Alpha Protocol there are tons of weapons, armors, weapon upgrades, weapon mods, gadgets and so on.

For each weapon there's levels. We have three levels of weapons: we have pistols, submachine guns, shotguns and assault rifles. We have different manufacturer for those and different manufacturer also for weapon mods and upgrade levels for those which are tied in the Rpg system. We also have lot of differents armors for different types of class that you can play as. We have stealth armors, tech armors and combat armors and weapon armor mods for those. We have tons of different gadgets in Alpha Protocol. We have things called sound generator, which basically you have to activate and puts sound on a wall where the enemies actually go and try to check out something to sneak around them, how they can pass them.

We have things like flashbang which blind them and we have regular explosive gadgets which explode people. In the story of Alpha Protocol you got four main mission hubs in Saudi Arabia, Rome, Taipei and Moscow. In all of those you have different safe houses when you can check your emails, buy weapons and you can buy intel there, you can buy some gadgets. Also in the safe houses you can check your emails and you can also respond to people and actually it helps out a little bit in the storyline. You can actually check your dossiers and informations on all people inside Alpha Protocol. There is about ten or fifteen different factions you can learn about or read about and as you continue to upgrade you find more informations on the dossiers. You can actually open extra options in the game so can make more side missions available to you.

So Alpha Procotol is a third person over the shoulder where we have a cover system, we have a lot of stealth mechanics. It's kind of a mixture of Rpg and action. You put points in your stats, in your level, you level up your weapons and you have tons of active and passive skills for both your weapons and general Rpg stats. You play as Michael Thorton but you have the ability to customize his face and his appearance, you can give him glasses or a different hair style or a different eye color. You still to play as Michael Thorton but everyone have the ability to make his personal Michael Thorton and the own story of Alpha Protocol anyway. When you play the game you actually make the story that you wanna play. If you choose to kill someone ...this is not a good or a bad thing, it's just how you have actually played. There is not a right or a wrong way to play Alpha Protocol, it's just the way how you actually want to play.

Before Alpha Protocol, Obsidian worked on Knights of the Old Republic 2 which was the first game we did, but before that we had a lot of honors working for companies called Interplay and Black Isle where they got a lot of training informations about different Rpgs and it is a kind of why we are still continue to do Rpgs at Obsidian right now and we are actually do so well. So this was the first idea that came doing Alpha Protocol, we really want to keep doing Role-playing games, but we also want to put this into a modern setting, which is kind of how we got the idea in the story beyond Alpha Protocol.

Traduzione – Translation

Sono Alvin Nelson, produttore associato di Obsidian Entertainment. Alpha Protocol è il nuovo gioco di ruolo di Obsidian ed è basato sullo spionaggio e su uno scenario moderno. Il giocatore si trova nei panni di Michael Thorton, un operativo del governo la cui missione prevede di recuperare alcuni missili rubati. Andando avanti nell'avventura si scoprirà che tutto dipende da una cospirazione internazionale e che ci si ritrova a dover salvare il mondo, combattendo contro una fazione chiamata "The Outback". In Alpha Protocol i giocatori avranno armi, equipaggiamento, gadget, upgrade e modifiche per le armi.

Ci sono diversi tipi di arma: pistole, mitragliatrici, shotgun, fucili d'assalto. Per ciascuna arma inoltre abbiamo diversi tipi di esemplari, così come per le modifiche per le armi. L'equipaggiamento, inoltre, varia a seconda della classe con la quale si gioca. C'è equipaggiamento per le classi stealth, per le classi che riguardano la tecnologia e per quelle che invece si concentrano sul combattimento. Anche sul fronte dei gadget c'è grande varietà, abbiamo ad esempio un generatore di suoni, che bisogna attivare e piazzare su una parete. Il sistema distoglierà così le guardie e il giocatore potrà procedere per il punto che prima era bloccato, creando un diversivo per passare dove prima non era possibile.

Le granate flashbang accecano i nemici mentre quelle esplosive li fanno letteralmente a pezzi. Nella storia di Alpha Protocol ci sono quattro missioni principali, che si svolgono in Arabia Saudita, a Roma, a Taipei e a Mosca. In tutti questi posti ci sono delle case sicure, in cui si possono leggere le email, comprare armi, apprendere strategie, nonché nuovi dettagli sulla storia. Si possono controllare anche i dossier e reperire nuove informazioni sui fatti e i personaggi. In Alpha Protocol, inoltre, ci sono dieci o quindici fazioni su cui ci si può informare e dalle quali si possono ottenere missioni secondarie.

Alpha Protocol si gioca in terza persona con la telecamera posta sopra le spalle del personaggio principale. C'è un sistema di coperture e meccaniche da gioco stealth. In definitiva, è un misto tra gioco di ruolo e gioco d'azione. Si mettono i punti nelle statistiche, si migliora il livello di esperienza, le armi diventano via via più efficaci e ci sono abilità passive e attive sia per il personaggio che per le armi. Si gioca nel ruolo di Michael Thorton, ma si può personalizzare la faccia e l'intero aspetto del personaggio: per esempio si possono aggiungere degli occhiali e stabilire il taglio e il colore dei capelli o degli occhi. Ognuno può creare il proprio Michael Thornton e personalizzare la storia di Alpha Protocol. Si può uccidere una persona e questa azione non è automaticamente giusta o sbagliata, è solamente il modo personale in cui il giocatore ha interpretato i fatti di Alpha Protocol.

Prima di Alpha Protocol, Obsidian ha lavorato su Knights of the Old Republic, che è il primo gioco che ha curato. In passato alcuni dei membri di Obsidian si sono contraddistinti per aver lavorato con Interplay e con Black Isle. Questo ha concesso loro di accumulare molta esperienza che possono adesso rivendere con i giochi che stanno sviluppando. Alpha Protocol rimane principalmente un gioco di ruolo, ma ha anche meccaniche di gioco innovative ed è ambientato in un contesto moderno.