



Sieht aus wie ein Sandmensch aus Star Wars IV, ist aber ein **Charakter** in *The Secret World*.



Ein **Glibberviecher** warten auf Spieler, die sich ins Wasser wagen.



Ein gigantischer Gegner, der offenbar aus **Stahlbeton** besteht.

# The Secret World

Die Age of Conan-Macher wollen offenbar das Online-Rollenspiel revolutionieren. Das wird auch mal Zeit, Zweifel am Erfolg des Projekts sind aber angebracht.

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6138

Ein Online-Rollenspiel ohne Levelaufstiege? Also ohne die wahrscheinlich größte Schwungmasse im Motivationsmotor des Genres? Kann das gut gehen? Will das jemand? Der norwegische Entwickler Funcom nimmt es zumindest an: In *The Secret World* wird es keine Rangstufen geben. Doch das ist bei weitem nicht alles, was das neue Online-Rollenspiel der **Age of Conan**-Macher von anderen MMOs unterscheiden soll.

## In dunklen Gassen

Schon das Szenario von *The Secret World* unterscheidet sich von den üblichen Hintergründen, auf die Entwickler sonst ihre Online-Abenteuer so malen. Statt in eine Fantasy- oder eine Science-Ficti-

on-Welt will man uns auf die gute alte Erde verfrachten. Eine Erde, auf der es vor Geheimbünden und Mythen nur so wimmelt. Illuminaten, Templer, Stonehenge, Atlantis – das sind Stichworte, mit denen Funcom das Drumherum von *The Secret World* beschreibt. Man will uns nicht in eine Parallelwelt entführen, sondern in »dunkle Gassen, in die sich bisher niemand getraut hat«, so Ragnar Tørnquist, Boss von Funcom.

Startorte für die Ausflüge in die »dunklen Gassen« sollen uns bekannte Metropolen New York, London und Seoul werden, womit übrigens ganz gut die für den Online-Rollenspielmarkt interessanten Territorien (USA, Europa und Asien) abgedeckt wären. Aus

den Städten geht's dann nach Ägypten oder in die Wälder Neuenglands, um dort gegen fantastische Monster oder Zombies anzutreten. Wie genau gereist wird (wahrscheinlich einfach per Ladebildschirm) und ob man aus den Hauptorten gleich in die Abenteuerzonen springt oder zunächst in anderen, kleineren Orten landet, ist noch nicht bekannt. *The Secret World* soll allerdings ähnlich funktionieren wie *Guild Wars*; wenn Monsterverdreschen ansteht, dann in Instanzen. Eine offene Welt, durch die Abenteurer nach Lust und Laune stromern können und an jeder Ecke neue Quests finden, wird's offenbar nicht oder nur eingeschränkt geben.

## Die Balancefrage

Wenn Funcom bei *The Secret World* tatsächlich ganz auf ein Levelsystem verzichten will, entfällt schon mal der Jubel über das Erreichen einer höheren Charakterstufe. Wonach Sie ebenfalls vergeben suchen werden, sind definierte Klassen. Jeder Spieler soll seinen Helden ganz nach Lust und Laune erstellen und wild zum Beispiel Magiekönnen mit Waffengewalt mixen dürfen. Damit wir dabei effektive Ergebnisse erzielen, verspricht Funcom ausreichend Erklärungen, welche Kombinationen sinnvoll sind.

Ihr Können an Pistole, Schwert oder Zauberdings steigern Sie dann nicht über das Verteilen von Punkten, sondern wie beispielsweise im Rollenspiel *Oblivion* über simples Trainieren. Je mehr Sie also mit dem Schwert rumfuchteln, desto effektiver wird Ihre Schnetzerei. Und zwar gleich auf zwei Ebenen, auf und vor dem Monitor. Kämpfe in *The Secret World* werden laut Funcom nicht wie in Online-Rollenspielen üblich übers indirekte Auslösen von Fertigkeiten funktionieren, sondern eher wie in einem Shooter. Wenn Sie Ihre Pistole abfeuern, dann fliegt die Kugel sofort. Wenn Sie mit dem Schwert zuhauen, dann saust die Klinge ohne Verzögerung auf den Gegner. Wir kennen das so ähnlich schon aus *Age of Conan*, wo es für Nahkampfklassen vergleichbar funktioniert.

Das Schwierige am Verzicht auf ein Levelsystem und einfach zu durchschauende Fähigkeitswerte ist, die Balance sicherzustellen. Wie will Funcom bei all der Schwammigkeit definieren, welche Gegner dem Können der Helden angemessen sind? Wie sollen sich ausgeglichene Gruppen für eine große Monsterhatz bilden? Oder wird am Ende einfach alles so leicht gemacht, dass jeder jede Herausforderung sofort besteht? In diesem Zusammenhang



In aufwändigen **Sequenzen** sollen Sie die Geschichten rund um die instanziierten Abenteuer erleben.



Wie lässt es sich am besten gegen ein Schrottmonster kämpfen? Na klar, in **bunten Kleidchen** und Socken. In *The Secret World* dürfen Sie Ihren Helden in fürs Genre ungewöhnlich normale Klamotten hüllen.

warten wir besonders gespannt auf erste konkrete Informationen zum Spieler-gegen-Spieler-Kampf. Denn PvP wird auch in **The Secret World** stattfinden.

**Tabellenführer**

Spielergemeinschaften, also Gilden, sollen in **The Secret World** eine Hauptrolle spielen. Zunächst wird's drei große Fraktionen geben: die Templer, die Illuminaten

und die Drachen. Für eine der drei Gruppierungen müssen Sie sich entscheiden und können dann entweder als einsamer Recke, der sich nur bei Bedarf mit anderen zusammenschließt, gegen das Böse antreten. Oder Sie binden sich an eine Gilde, in **The Secret World** Kabale genannt. Ähnlich wie in **Guild Wars** werden die Kabale miteinander konkurrieren, über PvP-Erfolge und sonstige Er-

rungenschaften. Gleiches gilt für den einzelnen Spieler. Welcher Held und welche Kabale weltweit die Nase vorn hat, soll in Tabellen festgehalten werden. Immerhin! Das könnte die Motivationskurve, die wir wegen des fehlenden Stufensystems schon am Boden sahen, wieder anheben. Zumindest für den Spielertyp, der sich gern mit anderen misst.

**Prognosen**

Abgesehen von der ungewöhnlichen Spielmechanik **The Secret World** könnte die Technik eine weitere Hürde für viele Spieler sein. Denn Funcom will das Online-Rollenspiel grafisch besonders aufwändig gestalten. Dass so der Kreis der potenziellen Kunden eingeschränkt wird, haben die Entwickler wohl abermals vergessen. Schon **Age of Conan** sah bei Erscheinen nur auf High-End-Rechnern wirklich atemberau-

rend gut aus. Dabei hat **World of Warcraft** doch auch in Sachen Grafik längst vorgemacht, wie's geht. Eine schicke und gefällige Präsentation, die auch auf älteren Rechnern noch hübsch anzuschauen ist, garantiert nämlich eine größere Spieleranzahl, damit auch eine belebtere Welt und so grundsätzlich mehr Motivation, sich ins Abenteuer zu stürzen.

Und wo wir gerade von **World of Warcraft** sprechen: Funcom muss auch beim Erscheinungstermin aufpassen. Sollte **The Secret World** tatsächlich noch wie angekündigt 2010 fertig werden, dann wird es mit **World of Warcraft: Cataclysm** konkurrieren, das wieder viele ehemalige Spieler zurück nach Azeroth locken dürfte. Wird's erst 2011 (wie wir eher vermuten), kommen mit **Guild Wars 2** und **Star Wars: The Old Republic** gleich noch zwei weitere Mitbewerber dazu. **PET**



Nanu? Das sieht doch verblüffend aus wie **Left 4 Dead**. Ist aber eine **Zombie- und Monsterhatz** im kleinen Städtchen Kingsmouth im herbstlichen Neuengland.

**The Secret World**

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **2011**  
 ► Hersteller **Funcom** / - ► Status **zu 60% fertig**

**Petra Schmitz:** Grundsätzlich finde ich erst mal alles spannend, was sich von ausgelatschten Wegen entfernt. Gerade in einem meiner Lieblingsgenres. Aber das, was Funcom vorhat, läuft in vielen Aspekten so völlig gegen die erprobten Mechanismen, dass mir doch arge Zweifel kommen. Keine Levelaufstiege? Ganz gefährlich! Ich hoffe sehr, die Entwickler bieten genug Motivationsgründe, um das auszugleichen.



petra@gamestar.de