

Gleich zu Beginn: Frische **Zombies** in Kingsmouth. Und wir mit einem Flächenangriff mittendrin.



The Secret World

Schluss mit Fantasy-Kitsch und 08/15-Quests: The Secret World inszeniert nicht nur ein kurzweilig erwachsenes MMO-Vergnügen, sondern auch ein erfrischend originelles. Von Jochen Gebauer



Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Funcom** (Age of Conan, GS 08/2010: 90 Punkte)
Termin: **3.7.2012** Spieler: **unendlich** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **40 Euro + 15 Euro pro Monat**

GameStar.de/Quicklink/7570 Auf DVD: Test-Video

Im MMO-Markt gibt es seit fast acht Jahren eine Konstante: Erst kommt **World of Warcraft**, und dann kommt der ganze Rest. Angriffe auf das Bayern München der Online-Rollenspiele gab es viele; so richtig gelungen ist bislang keiner. **Herr der Ringe Online** versuchte es mit einer starken Lizenz, **Rift** versuchte es mit dynamischen Events, **The Old Republic** versuchte es mit vollvertonten Dialogen und **TERA** versuchte es mit einem Action-Kampfsystem. An der

Genre-Hackordnung hat das wenig geändert; die ambitionierte Konkurrenz zankt sich um die Brotkrumen, die **World of Warcraft** trotz sinkender Abo-Zahlen übrig lässt. Was das alles mit **The Secret World** zu tun hat? Eine ganze Menge,

denn Funcoms neues Online-Rollenspiel könnte zumindest ein Hinweis darauf sein, wie das eben doch klappen kann mit einem **WoW**-Killer. Vielleicht nämlich braucht es dazu einfach mehrere Alleinstellungsmerkmale – und nicht nur ein einziges.

The Secret World bricht zwar nicht mit allen eingesessenen Genre-Konventionen, aber es bricht mit vielen. Das fängt bereits beim Setting an: Statt Fantasy-Kitsch oder Sci-Fi-Tamtam setzt **Secret World** auf moderne Horror-Elemente und zeitgenössische Ver-

⊕ Stärken

- + tolle Investigativ-Missionen
- + abgedrehte, spannende Geschichte
- + flexibles Skill-System
- + vertonte Dialoge

⊖ Schwächen

- potthässliche Menüs
- verschweigt Spielzusammenhänge

Die **Dialoge** sind nicht immer hübsch, aber sehr gut inszeniert – und toll geschrieben.





Da hat's sich ausgetempelt: In der **Fasang-Zone** kloppen sich alle drei Fraktionen um Kontrollpunkte.

schwörungsmythen. Zu Beginn des Spiels entscheiden wir uns für einen von drei Geheimbünden: Die halbwegs ehrenhaften Templer, die überhaupt nicht ehrenhaften Illuminaten oder die anarchischen Drachen. Die Fraktionswahl beeinflusst dabei in erster Linie die Hauptstory und das PvP – aber dazu später mehr. Denn nun geht's erst mal ganz schnöde zur Charaktererschaffung, und dort offenbart sich zum ersten Mal die Schattenseite des originellen Vergnügens: der bisweilen offensichtliche Mangel an Feinschliff. Die Gestaltungsmöglichkeiten sind hier nämlich ausgesprochen dürftig. Dürftig ist auch ein gutes Stichwort für die anschließende Einführung in die Geschichte des Spiels. Wir fassen mal zusammen: Unser Held verschluckt im Schlaf eine seltsame Biene, kann anschließend Magie wirken, wird von einem Anwerber der zu Beginn gewählten Fraktion rekrutiert, durchlebt als Flashback einen Terroranschlag in Tokio, der eigentlich gar

kein Terroranschlag ist, absolviert in der Geheimbund-Zentrale einen Waffenschnellkurs und wird anschließend über den Weltenbaum der hohlen Erde (ja, genau!) nach Neu England geschickt, wo Zombies und Cthulhu-Kreaturen im verschlafenen Städtchen Kingsmouth ein Gemetzel anrichten. Hä?! In der ersten Stunde bombardiert uns **The Secret World** mit so vielen (und teils absurden) Story-Elementen, dass die Glaubwürdigkeit auf der Strecke bleibt, weil der erzählerische Kontext fehlt.

Das allerdings ändert sich in Kingsmouth schlagartig: Hier beginnt **The Secret World** mit einer so stimmungsvoll und atmosphärisch dicht inszenierten Horror-Geschichte, dass wir den verwirrenden Holterdiepolter-

Einstieg kurzerhand vergessen. Und wenn uns das Spiel im weite-

ren Verlauf in das »verlassene« Overlook-Motel führt (na, haben Sie die Stephen-King-Anspielung bemerkt?), in einen verfallenen Vergnügungspark und bis nach Ägypten und Transsilvanien, dann ist das er-

zählerisch wunderbar konzipiert und wird von toll in Szene gesetzten Dialogen untermauert. In denen glänzt unser Charakter zwar mit der Gesprächigkeit einer Dachlatte, aber gekonnte Kamerafahrten und wunderbar geschriebene (sowie vertonte) NPCs machen das wieder wett – jedenfalls im englischen Original, zu dem wir an dieser Stelle raten. Die Dialoge von **The Secret World** machen auch nach 30 Stunden noch Spaß, weil die Figuren einen individuellen Touch und eine gewisse Tiefe besitzen.

Womit wir den Bogen zum zweiten Alleinstellungsmerkmal geschlagen hätten: den Quests. **The Secret World** kommt zwar auch



In **Ägypten** kommen wir einem geheimnisvollen Kult auf die Schliche. »Die Mumie« lässt grüßen.

Die finale Wertung

Zum Zeitpunkt der Drucklegung für dieses Heft war **The Secret World** erst eine Woche im Handel – zu kurz für die seriöse Abschlussbewertung eines so komplexen MMOs. Die finale Wertung liefern wir natürlich nach, wenn wir auch fortgeschrittene Instanzen »live« gespielt haben und sich eine aussagekräftige Balance im PvP entwickelt hat.

Stephen King trifft Deus Ex

Eine feine Verschwörung

In **The Secret World** geben sich populäre Verschwörungstheorien die Klinke in die Hand. Welche genau? Na, zum Beispiel:



Geheimbünde

Da stecken doch garantiert die **Illuminaten** dahinter! Stimmt. Wenn's um Geld, Drogen, Macht und die besten Partys der Stadt geht, dann sind die Erleuchteten tatsächlich nicht weit. Die geben das sogar offen zu – was uns in der englischen Originalversion am besten gefällt.



Hohle Erde

Die **hohle Erde** dient in der geheimen Welt als Schnellreise-Knotenpunkt. Dass diese Theorie inzwischen wissenschaftlich komplett widerlegt ist, macht das Schnellreisen übrigens nicht langsamer – und stört auch nicht die Vertreter dieser Theorie in den einschlägigen Foren.



Das Summen

Nicht nur im Spiel ein Rätsel: Das so genannte **Summen** gibt's tatsächlich, nachzulesen etwa unter »Brummtton-Phänomen« bei Wikipedia. Für Verschwörungstheoretiker natürlich ein gefundenes Fressen, im Spiel wird das aber nur als Bereicherung der Welt eingesetzt.



Men in Black

Schwarz gekleidete Leute, die komische **Wesen** obduzieren? Im Spiel gehören die zur mysteriösen Orochi-Gruppe, in der Realität werden sie gerade in den USA für so ziemlich alles verantwortlich gemacht, was den Leuten nicht passt. Blitzdingen, zum Beispiel.



Das Kampfsystem

- 1 Mehr als 500 Skills hin oder her: Gleichzeitig benutzen dürfen wir pro »Deck« immer nur sieben. Hinzu kommen noch maximal sieben passive Fähigkeiten.
- 2 In der pinkfarbenen Leiste bauen wir mit unserer »Build« bis zu fünf Klingensressourcen auf – und verbrauchen die dann mit einem besonders starken Klingenangriff.
- 3 In der rechten Leiste bauen wir gleichzeitig Sturmgewehr-Ressourcen auf. Auch die dürfen wir für einen besonderen Skill verbrauchen; zum Beispiel eine Heil-Fähigkeit.
- 4 Der Ring am äußeren Bildrand verrät uns: Dieser Gegner bereitet eine Flächenattacke vor. Jetzt wäre ein guter Zeitpunkt zum manuellen Ausweichen.
- 5 Über unserem Gesundheitsbalken werden die aktiven Effekte eingeblendet – beim Gegner 6 genauso.
- 7 Inventar-Beutel dürfen wir auf dem Bildschirm »festkleben«. Das erleichtert die Benutzung von Heiltränken.
- 8 Die Erfahrungsleiste am unteren Bildschirmrand gibt Aufschluss, wann wir die nächsten Kraft- und Fähigkeitepunkte freischalten.

nicht ohne genre-typische Jäger- und Sammler-Quests aus, das Spiel legt aber viel Wert auf so genannte Investigativ-Missionen. Die »Detektiv-Aufgaben« können Sie sich ruhig wie eine komplexe Rätselkette in einem Adventure vorstellen. In einer frühen Mission beispielsweise sollten wir den Kingsmouth-Code knacken und folgen Illuminati-Symbolen bis zu einer Gedenktafel für Frans Hals. Wer das ist? Das schlagen wir kurzerhand im integrierten Internet-Browser nach und erfahren, dass Frans Hals ein holländischer Portraitmaler war. Mit dieser Information wiederum finden wir im nächsten Quest-Schritt ein Gemälde – das uns gleich vor den nächsten kryptischen Hinweis in Form einer Bibelzitat-Andeutung stellt.

Funcom pflegt einen vergleichsweise sparsamen Umgang mit genauen Anweisungen. Wo wir in anderen MMOs quasi im Blindflug von Kartenmarkierung zu Kartenmarkierung eilen, fehlen die in **The**

Secret World gerne mal. Dann müssen wir tatsächlich aktiv mitdenken und Hinweise auswerten. Das kann durchaus frustrieren; gerade zu Beginn, wenn

Wer zum Kuckuck ist Frans Hals?

sich die eigenen Synapsen noch im genretypischen Standby-Modus befinden und die Rätsel beinahe unlösbar erscheinen. Haben wir das Gehirn aber erst einmal hochgefahren, dann kann das Resultat auch sehr befriedigend sein, weil es sich tatsächlich anfühlt, als hätten wir eine Eigenleistung erbracht, anstatt wie dressierte Äffchen einer Spur von Bananen nachzurennen. Einen kleinen, aber feinen Haken hat das Ganze allerdings: verbugte Quests. Klar, die gibt's bei jedem MMO-Release, und sie halten sich in **The Secret World** sogar lobenswert in

Drei Quest-Varianten



Action-Missionen

Kampf-Aufträge funktionieren wie typische MMO-Quests: Wir gehen irgendwo hin und hauen einer gewissen Anzahl von Monstern auf den Schädel. Oder sammeln eine gewisse Anzahl von Gegenständen. Oder beides – meist in mehreren Stufen.



Investigativ-Missionen

In den mitunter schwierigen **Investigativ-Missionen** lösen wir Rätsel. Hier etwa stößt uns der holländische Maler Frans Hals auf einen Hinweis aus der Bibel – aber davor müssen wir rausfinden, was mit den »Händen der Zeit« gemeint sein könnte.



Sabotage-Missionen

Krude, aber abwechslungsreich sind die **Sabotage-Missionen**: Dort weichen wir Gegnern wie bei einem Schleich-Shooter aus. Warum das krude ist? Weil wir gar nicht schleichen können – die Wachen bemerken uns trotzdem so gut wie nie.

Technik-Check The Secret World

Grafikdetails im Vergleich



1920X1080, MAXIMALE DETAILS, FXAA-HQ

Stephen King wäre stolz. In maximalen Details gefällt uns die düstere Atmosphäre des MMOs. Die Schatten sind detailliert **1**, die Texturen fein gezeichnet **2** und bis in weite Entfernungen scharf **3**.



1920X1080, MINIMALE DETAILS, KANTENGLÄTTUNG AUS

Aus Gruselstimmung wird Gruseloptik: In den niedrigsten Einstellungen fehlen alle Schatten **1**, die allgemeine Texturqualität leidet **2**, und schon im Nahbereich kommt es zu Perspektivfehlern **3**.

Wichtige Grafikoptionen

1 Um die Bildwiederholrate zu erhöhen, reduzieren Sie die Auflösung. Pro Stufe gewinnen Sie rund zehn Prozent Leistung.

2 Ob Sie im Vollbild, im rahmenlosen Fenster oder im klassischen Windows-Fenster spielen, hat keine Auswirkungen auf die Performance. Ihre Vorliebe entscheidet.

3 Ohne Kantenglättung kommt es an vielen Stellen zu hässlichen Pixeltreppen. FXAA und FXAA-HQ wirken hier gut dagegen, nur die Bildschärfe leidet ein wenig. Die FXAA-Modi kosten etwa zehn bis 15 Prozent Leistung. In einem Patch soll zudem das neue TXAA hinzugefügt werden. Diese Technik versucht, die Vorteile der Shader-Kantenglättung FXAA mit denen der Hardwarekantenglättung MSAA zu vereinen. Sprich: Die Bildschärfe soll annähernd so hoch sein wie bei MSAA, aber nur wenig mehr Leistung kosten als



FXAA. Allerdings werden nur GeForce-GTX-600-Besitzer diesen Modus nutzen können. Die Treiberversion muss auf jeden Fall der aktuellste Beta-Treiber 304.79 sein.

4 Ob Sie die Einstellung »Hohe Qualität« oder »Niedrige Qualität« wählen, macht weder bei der Performance noch bei der Bildqualität einen wesentlichen Unterschied.

5 Tessellation steht nur unter DirectX 11 zur Verfügung. Ab einer GeForce GTX 460 oder einer Radeon HD 6850 sollten Sie »Boden und Welt« auswählen. Die Spielwelt wird dann dynamisch mit mehr Polygonen versehen, was bis zu 15 Prozent Leistung zieht.

6 Die SSAO-Schatten kosten erfreulich wenig Performance. Aktivieren Sie die Option wenn möglich. Objekte fügen sich dank dieser Umgebungsschatten natürlicher in die Welt ein und wirken weniger aufgeklebt.

So läuft The Secret World 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 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX						
	GeForce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285			GTX 295		
	GeForce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470		GTX 480	GTX 570	GTX 580
	Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2				
	Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850			HD 5870		HD 5970
	Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970		HD 6990
2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640				
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T	
	Core 2 Duo	E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600			
	Core 2 Quad			Q6600	Q8300	Q9400	Q9650			
	Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960	
	Core i 2xxx				i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600	
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: 1680x1050 Qualitätseinstellungen Mittel Kantenglättung aus	läuft so flüssig: 1920x1080 Qualitätseinstellungen Mittel Kantenglättung FXAA	läuft so flüssig: 1920x1080 Qualitätseinstellungen Maximal Kantenglättung FXAA-HQ
	ruckelt stark			

Technik-Tipps

- Verwenden Sie bei der anisotropen Filterung immer hohe Einstellungen, ansonsten verarmen Texturen schon im Nahbereich stark.
- Mit einem 32-Bit-Betriebssystem können Sie maximal mittlere Details auswählen. Damit geht viel Atmosphäre verloren.
- The Secret World benötigt viel Arbeitsspeicher. Mit weniger als 4,0 GByte ist das Spiel teils extrem ruckelig. RAM ist weiterhin günstig wie nie – Aufrüsten lohnt sich.
- Die Ladezeiten mit einer herkömmlichen Festplatte sind enorm lang. The Secret World profitiert spürbar von einer SSD.

Systemanforderungen

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 30,0 GByte Speicherplatz
- 512 MByte Grafikspeicher
- DirectX 9.0c

TL



Zweckmäßig, aber potthässlich: Das Inventar- und Charaktermenü präsentiert sich in einer mehr als spartanischen Optik.

Grenzen. Aber wo wir in anderen MMOs schnell erkennen, dass eine Quest verbuggt ist, etwa, weil der Zaunkönig keine Zaunkönigleber fallen lässt, stellt sich hier immer mal wieder die Frage: Ist die Quest gerade buggy – oder sind wir gerade dumm?

Eine Eigenleistung ist auch beim so genannten Krafttrad erforderlich – die Funcom-Alternative zu den sonst üblichen Talentbäumen. Zwar sammeln wir wie gewohnt Erfahrungspunkte, Erfahrungsstufen kennt **The Secret World** aber nicht. Stattdessen erhalten wir nach und nach Kraftpunkte, mit denen wir über 500 Skills freischalten können. Diese Skills sind an insgesamt neun Waffengattungen wie beispielsweise Blutmagie, Pistolen oder Schrotflinten gekoppelt. Zwei Waffen dürfen wir



gleichzeitig tragen; idealerweise welche, bei denen sich die Skills ergänzen. Zum Beispiel, indem wir mit der Schusswaffe einen Gegner »pullen« und ihn in den Behindert-Zustand versetzen, um ihn anschließend mit einem Nahkampfangriff, der den Behindert-Zustand ausnutzt, für Extraschaden zu vermöbeln. So komplex dieses System durch etliche Synergie-Effekte und seine enorme Flexibilität auch ist, so schnell kann es Einsteiger erschlagen. Wenn wir einfach munter drauflos spielen, dann ist es problemlos möglich, unseren Charakter hoffnungslos zu »verskillen«. So etwas erklärt **The Secret World** nur rudimentär oder gleich gar nicht, wer tiefgehendere Informationen sucht, muss sich an Online-Guides wenden.

Das Endgame von **The Secret World** ist momentan recht dünn. Zwar gibt's acht Gruppen-Instanzen in drei Schwierigkeitsgraden und im PvP warten zwei Kriegsgebiete sowie eine persistente PvP-Zone, aber ob das nach Abschluss der Hauptstory ausreicht, um die inzwischen nomadische MMO-Population hoch zu halten, wird sich erst in einigen Wochen zeigen – **The Old Republic** könnte ein Liedchen davon singen. Außerdem fehlen klassische Raids momentan noch komplett, und auch an den Wartezeiten für die Kriegsgebiete muss Funcom feilen. Das gilt übrigens auch für die teils dürftigen Animationen und die, mit Verlaub, potthässlichen Menüs, für die sich so manche Beta in den Boden schämen würde.

Jochen Gebauer / FAB

Das Krafttrad ersetzt den Talentbaum – und kann Einsteiger erschlagen. Am besten folgen wir zunächst einem vorgefertigten Deck (links).

TERMIN 3.7.2012 PREIS 40 Euro + 15 Euro/Monat USK ab 16 Jahren

The Secret World

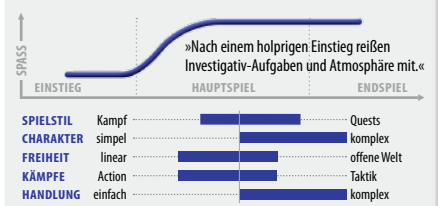
Online-Rollenspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Funcom
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung –

Kopierschutz Kontobindung



GENRE-CHECK STRATEGIE



GRAFIK

- abwechslungsreiche Gebiete + hohe Weitsicht
- spartanische, hässliche Menüs + teils magere Animationen
- teils hässliche Charaktere + hässliches Interface

SOUND

- stimmungsvolle Musik-Unterlegung
- sehr gute englische Sprecher ...
- ... aber einige deutsche Fehlbesetzungen

BALANCE

- flotte Anfängerszone + knackige Rätsel + auch solo angenehm fordernd
- verschweigt wichtige Zusammenhänge
- Verskillen möglich + Wie ausbalanciert ist das PvP?

ATMOSPHÄRE

- stimmungsvolle Schauplätze + toll inszenierte Dialoge
- detailliert ausgearbeitete Spielwelt
- Spielfigur bleibt stumm

BEDIENUNG

- übersichtliches Interface + meist sehr gute Quest-Führung
- Inventarbeutel lassen sich frei konfigurieren
- Interface kaum individualisierbar

UMFANG

- etliche Nebenmissionen + nahezu alle Quests lassen sich wiederholen
- epische Geschichte + riesige PvP-Schlachten
- (noch) nicht viel Endgame-Content

QUESTS/HANDLUNG

- spannende Fraktionsstory + originelle Investigativ-Einsätze
- trotzdem Jäger- und Sammler-Quests + Unterhält das Spiel auch nach Abschluss der Story?

CHARAKTERSYSTEM

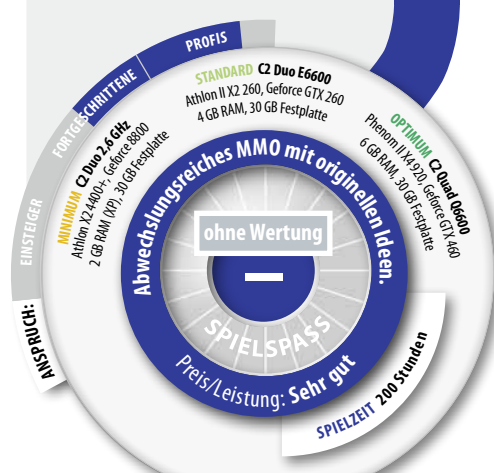
- freies Skillssystem + sehr flexibel + unzählige Skills ...
- ... die sich oft nur in Details unterscheiden + viel Einarbeitungszeit nötig
- Skillt am Ende doch jeder gleich?

KAMPFSYSTEM

- etliche verschiedene Decks möglich + manuelles Ausweichen
- viele Skills prima aufeinander abgestimmt + nur sieben aktive Fähigkeiten gleichzeitig

ITEMS

- typische Auszeichnungshändler + Gegenstände zerleg- und wieder herstellbar
- Items lassen sich upgraden + Handwerk recht simpel
- relativ wenige Slots + wirken austauschbar



Gelungenes Story-MMO

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

The Secret World ist für mich das, was The Old Republic nie so wirklich war: ein Story-MMO, das sich tatsächlich wie ein Story-MMO spielt – und nicht nur wie ein World of Warcraft mit darübergestülpter Geschichte. Klar, es gibt Gruppen-Instanzen und PvP und Gilden, pardon, Kabale, aber das Herzstück des Spiels bilden die spannenden Geschichten, die unheimlich dichte Atmosphäre und die mitunter schlicht großartigen Solo-Quests. Das muss man freilich nicht mögen: »Powergamer«, die Handlung und Missionen lediglich als notwendiges Übel auf dem Weg zu Endgame-Raids begreifen, dürften mit The Secret World (zumindest im aktuellen Stadium) nicht wirklich warm werden. Und ja, man darf dem Spiel berechtigterweise auch eine gewisse Sperrigkeit und einen Mangel an Feinschliff und Komfort vorwerfen. Muss man aber nicht. Man kann sich nämlich auch freuen, dass es noch Online-Rollenspiele mit Ecken und Kanten gibt, die sich nicht so spielen wie der ganze Rest.