

The Secret World

Das unkonventionelle Mythen-MMO enttäuschte mit müden Verkaufszahlen. Unser Langzeit-Test zeigt: zu Unrecht! Trotz der zweifellos vorhandenen Schwächen erleben wir Atmosphäre, Geschichten und Rätsel vom Feinsten. Von Patrick C. Lück und Jochen Gebauer



Genre: Online-Rollenspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Funcom (Age of Conan: Rise of the Godslayer, GS 08/10: 90 Punkte)
Termin: 3.7.2012 Spieler: unendlich Sprache: Englisch, Deutsch, Französisch Preis: 30 Euro

GameStar.de/Quicklink/7570

Auf DVD: Test-Video

A

lles ist wahr. Egal, welche hirnverbrannten Mythen, Legenden, Horror- und Gruselgeschichten der Mensch sich hat einfallen lassen – das Online-Rollenspiel **The Secret World** macht sie zur Realität. Geheimbünde wie die Templar oder Illuminaten kämpfen um die Vorherrschaft in einer Welt, die aus den Fugen gerät. An der Nordostküste der Vereinigten Staaten manifestieren sich die versammelten Albträume von Stephen King, H.P. Lovecraft und John Carpenter. In Ägypten entsteigen Mumien ihren Gräbern, ein geächteter Pharao will seine späte Rache. Und in Pennsylvania gibt's – logisch – mehr Werwölfe und Vampire als Bäume. Wem das nicht reicht: Die Hohlwelt-Theorie ist wahr, übernatürliche Kräfte und Götter gehören zum Alltag, und um die Ecke warten bestimmt schon die Men in Black. Wir haben **The Secret World** im Langzeit-Test monatelang auf den Vampirzahn gefühlt und ergründet, ob die enttäuschenden Verkaufszahlen (in den ersten zwei Monaten nur 200.000 Exemplare weltweit) dem Spiel wirklich gerecht werden. Kurz gesagt: Nein.

In **The Secret World** ist nicht nur alles wahr, sondern auch vieles anders. Wie wir schon in unserem Vorabtest in GameStar 09/2012 beschrieben haben, entzieht sich das MMO diversen Genre-Konventionen. So hat Funcom zum Beispiel die Levelaufstiege komplett abgeschafft. Stattdessen verdienen wir Kraft- und Fähigkeitspunkte, die wir völlig frei in ein umfangreiches Talentrad investieren können, das sich grob in die Kategorien Nahkampf, Fernkampf und Magie unterteilt. Jeder Kampfstil hat drei Unterarten, etwa die Wahl zwischen Pistolen, Schrotflinten oder Sturmgewehren bei Fernwaffen. Während Pisto-

⊕ Stärken

- + dichte Atmosphäre
- + knackige Rätselquests
- + freies Talentsystem
- + vertonte Dialoge
- + zahllose Anspielungen

⊖ Schwächen

- Ruckler und Performance-Einbrüche
- hässliches Interface und Talentmenü
- wenig einsteigerfreundlich

len eher Unterstützungseffekte auslösen, entfalten etwa Sturmgewehre mehr heilende Wirkung (logisch!). Und im Bereich der Magie sorgt die Chaos-Abteilung eher für Tank-Funktionen, während die Blutmagie für die Heilung und der Elementarismus für den Support zuständig sind. Alleskönner sind in **The Secret World** ebenso machbar wie spezialisierte Krieger.

! Jetzt auch ohne Abo-Gebühren

Seit dem 12. Dezember müssen Spieler für **The Secret World** keine Abo-Gebühren mehr bezahlen. Wer sich das MMO bereits gekauft hat oder noch kaufen wird, kann nun ohne weitere Kosten und Einschränkungen gratis die Server bewandern. Abo-Gebühren gibt's aber trotzdem noch, wenn auch nur optional. Wer weiterhin zahlt, bekommt den Status »Mitglied« verpasst, 10 Prozent Rabatt im Ingame-Shop und monatlich 1.200 Bonuspunkte, die man beispielsweise in den Kauf von DLCs stecken kann. Funcom entschädigt auch diejenigen, die sich Sondereditionen geleistet haben: Besitzer des »Großmeister-Pakets« (lebenslanges Abo für knapp 200 Euro) beispielsweise behalten natürlich ihre Mitgliedschaft und bekommen zusätzlich noch 20 Prozent Rabatt im Ingame-Shop. Für **The Secret World** soll es laut Funcom auch weiterhin Updates geben, aber nicht mehr so umfangreiche wie bisher.

Da wir immer nur zwei Waffen mit sieben jederzeit wechselbaren aktiven und passiven Talenten einsetzen dürfen, müssen wir unser Kampfwerkzeug clever kombinieren. Beispielsweise befördert uns eine Mischung aus Zweihand-Hammer und Chaos-Magie zum idealen Tank, während ein Blutmagier mit Sturmgewehr als Heiler fungiert. Die

Frage, ob wir uns dabei ordentlich »verskillen«, also komplett nutzlose oder unkombinierbare Talente lernen können, beantworten wir mit einer leichten Entwarnung. Wer seine Punkte wahllos auf alle neun Unter-

Secret World entzieht sich Genre-Konventionen

bäume verteilt, dem ist natürlich nicht zu helfen, aber wer schon zu fortgeschrittener Spielzeit merkt, dass einer der beiden Zweige nicht zu seinem Spielstil passt, kann relativ schnell einen passenden anderen Zweig heranzüchten. Nach einer Sperrfrist lassen sich die meisten Quests im Spiel nämlich



Der **Fleischgolem** ist der Bossgegner der Quest »Carter entfesselt«. Diese Mission hat Funcom mit dem Update 1.1 wenige Wochen nach dem Spielstart noch nachgeliefert.

Die Ghule in Transylvanien denken nicht allzu viel nach, da müssen auch mal **Straßenschilder** als Waffen herhalten.



Nicht nur ein Gimmick, sondern essentiell für die Lösung vieler Rätsel: der integrierte **Internetbrowser**.

wiederholen, sie werfen dann dieselbe Punktebelohnung ab wie beim ersten Mal.

Löblich: Funcom patcht und feilt fast im Wochentakt Rhythmus an **The Secret World**. Neben der Beseitigung von vielen kleineren Fehlern, die es seit dem Start gab und zum Teil immer noch gibt (allerdings nicht in einem derart monströsen Ausmaß wie damals bei **Age of Conan**), sind es vor allem die großen Updates, die das Spielgefühl verändert haben. Das vierte und aktuellste Up-

date etwa führte einen Zehn-Spieler-Raid in Manhattan ein, während das erste große Update 1.1 unter anderem sieben neue Missionen in der Welt verteilt hat. Davon hätten wir gerne noch viel mehr, denn besonders das kreative Design der vollvertonten Quests zeichnet **The Secret World** gegenüber der Konkurrenz aus – auch wenn unser Held selbst leider stumm bleibt.

Neben den kampflastigen Action-Missionen, haben es uns vor allem die Sabotage-

und Investigativ-Missionen angetan, die in Sachen Spannung so gut wie jedes andere Online-Rollenspiel schlagen. So schleichen wir um Laserfallen und Kameras herum, um Sabotageakte durchzuführen, oder wir knacken (per Hand!) Morsecodes, entziffern hebräische Zeichen oder recherchieren im Internet (ein voll funktionsfähiger Browser ist im Spiel integriert!) nach Angestellten auf fiktiven Firmenseiten. Oder wir suchen über Google nach anderen Hintergrundinformationen: Wer war nochmal Echnaton,

Das rote Sofa: Hat Funcom aufs falsche Pferd gesetzt?

»Das Spiel der verpassten Chancen«

Mich ließ beim Spielen ein Gedanke einfach nicht los: Wie viel besser hätte **The Secret World** als konsequent entwickeltes Solo-Rollenspiel werden können! Statt sich mit der fehleranfälligen Netztechnologie und dem Item-Shop herumzuschlagen, hätten die Entwickler ihre Zeit und ihr Geld in eine vernünftige Grafik-Engine stecken können. Sie hätten die Helden vertonen, die Steuerung besser auf die Schleich- und Hüpf-Passagen ausrichten und das freie Skillssystem dazu nutzen können, mehrere Lösungswege pro Quest anzubieten. Statt eines Abo-Modells hätte es auch ein steter Strom von DLCs getan, für die sich das Mythen-Szenario geradezu perfekt eignet. **Skyrim** und **Mass Effect** machen's doch auch nicht anders – und haben sich bekanntlich nicht allzu schlecht verkauft. Und die (an sich guten) Gruppen-Dungeons hätte Funcom als optionalen Online-Koop draufpacken können. **The Secret World** ist das Spiel der verpassten Chancen. Der Chance, ein unverbrauchtes Solo-Szenario abseits von Bethesda und Bioware zu etablieren. Die Chance, endlich einen würdigen Nachfolger von **Vampire: Bloodlines** zu erschaffen – auf den ich übrigens seit Jahren vergeblich warte. Versteh mich bitte nicht falsch: Ich bewundere all die wundervolle Kreativität und ja, auch den Mut, den Funcom mit **The Secret World** bewiesen hat. Allerdings werde ich den Eindruck nicht los, dass sie dabei auf das falsche Pferd gesetzt haben. Patrick. C. Lück

»Ein großartiges Vergnügen«

Ist **The Secret World** ein vergleichsweise solo-lastiges Online-Rollenspiel? Ganz bestimmt. Halte ich das für einen Fehler? Ganz bestimmt nicht. Seit Jahren maulen MMO-Spieler (übrigens völlig zu Recht) über monotones Questdesign, belanglose Geschichten und langweiliges »Grinden«. Und dann erscheint mal ein Online-Rollenspiel, das tatsächlich eine packende Story erzählt, das tatsächlich anspruchsvolle Quests bietet, das sich tatsächlich bemüht, die immer gleichen Tretmühlen-Elemente zu vermeiden – und prompt will's keiner kaufen. Ja, in gewisser Weise hat Funcom aufs falsche Pferd gesetzt – aufs Verschwörungspferd nämlich. So gerne ich den wunderbar abgedrehten Conspiracy-Unsinn mag, so wenig kann ich mich des Eindrucks erwehren, dass sich **The Secret World** mit einem 08/15-Fantasysetting (oder einer großen Lizenz im Rücken) deutlich besser verkauft hätte. Und das ist gleich doppelt schade, denn es ist nicht nur ein originelles und streckenweise schlicht großartiges Vergnügen, sondern auch ein mutiges. Klar, die Technik ist mau, die Performance mitunter aus der Hölle und das Interface mit »hässlich wie eine Bürste« noch wohlwollend umschrieben. Aber **The Secret World** schafft etwas, woran andere MMOs reihenweise scheitern: Ich freue mich wirklich auf die nächste Quest, den nächsten Dialog, das nächste Rätsel. Wie in einem Solo-Rollenspiel eben. Und das ist kein Fehler, sondern eine Wohltat. Jochen Gebauer

»Warum ist es nicht wie Skyrim?«



»Warum sind andere Online-Rollenspiele nicht so?«

Weil wir die **Steingolems** aus ihrer Gefangenschaft befreit haben, helfen sie uns, ihren Peiniger zu verprügeln. Je mehr Golems wir befreien, umso einfacher wird der finale Kampf.



Dieser **Waldgeist** klagt uns in einer Kneipe sein Leid.

Mit ihnen berühre ich Erde, Luft und Wasser, und ich lese sie wie eine Fledermaus die Nacht.

oder was hat Edgar Allen Poe mit einem Computer-Passwort zu tun? Diese Missionen erfordern ein besonderes Engagement und viel Eigeninitiative vom Spieler, zumal es kaum Hilfestellungen oder Tipps gibt. Wer sich darauf einlässt, erlebt mehrere fordernde und sehr befriedigende Missionen mit einem hohem »Das muss ich sofort Freunden erzählen!«-Faktor. Zumindest anfangs, denn im späteren Spielverlauf lässt die Dichte an außergewöhnlichen und auf-

Recherche im Ingame-Browser

regenden Recherche- und Investigativ-Quests deutlich nach. Bereits in Transsylvanien müssen wir mit der Lupe danach suchen – schade, hier hat Funcom sein Pulver zu früh verschossen.

Allerdings können sich hochgerüstete Spieler auch anderweitig beschäftigen. Beispielsweise gehen kleine Gruppen in so genannten Bau-Missionen (»Bau« wie Fuchsbau, nicht wie Berlin-Schönefeld) auf gemeinsame Monsterjagd. Größere Teams treffen sich in den Dungeon-Instanzen, die teilweise bereits im normalen Modus ziemlich knifflig zu bestehen sind. Schon der Endgegner der allerersten Polaris-Instanz hat es in sich, von Elite-Instanzen wie der »Ewigen Hölle« in Transsylvanien ganz zu schweigen. Wer hingegen lieber für eine der drei Fraktionen (Templer, Illuminaten, Drachen) gegen die anderen in den Kampf zieht, der schlägt sich

über zwei abgegrenzte PvP-Schlachtfelder (Stonehenge und Eldorado) oder durch das offene Kriegsgebiet Fusang.

Weniger Randnotiz als vielmehr echtes Ärgernis sind noch die Performance-Probleme und Ruckler, die auf einigen unserer Testsysteme den Spielspaß deutlich drücken. Ein bereits bekannter Speicherfehler, der angeblich nur 32-Bit-Windows-Systeme betrifft, trat bei uns auch auf 64-Bit-Systemen auf. Wir konnten ihn nur dadurch einigermaßen eindämmen, dass wir **The Secret World** auf 3 Gigabyte RAM beschränkten – absurd. Alles in allem ist die Netztechnik hinter dem Spiel immer noch sehr fehleranfällig, vor allem im PvP kommt es gerne zu folgenschweren Lags und Verzögerungen. Was angesichts Funcoms Erfahrung mit **Age of Conan** noch unverständlicher wird, als es das ohnehin schon ist.

Auch das Interface könnte Feinschliff vertragen: Es ist weiterhin hässlich, Einsteiger bekommen zu wenig erklärt, und zur optimalen Bedienung empfehlen wir spezielle MMO-Mäuse oder -Tastaturen mit konfigurierbaren Tasten. Am Ende bleibt unser Eindruck von **The Secret World** zwiespalten: Die einen halten es für das spannendste und interessanteste Online-Rollenspiel, das es aktuell zu kaufen gibt. Die anderen juckt das Szenario kein bisschen. Und die Dritten ärgern sich über die technischen Unzulänglichkeiten. Ja, was denn nun? Meisterwerk oder Machwerk, aufregend oder langweilig? Die Antwort gibt das Spiel bereits selbst: Alles ist wahr. Patrick C. Lück / GR

TERMIN 3.7.2012 PREIS ca. 30 Euro + 15 Euro/Monat USK ab 16 Jahren

The Secret World

Online-Rollenspiel

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



Kopierschutz Online-Konto bei Funcom

GENRE-CHECK STRATEGIE



SPIELSTIL	Kampf	Quests
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

GRAFIK

- + abwechslungsreiche Gebiete + gute Weitsicht
- + unansehnliches Interface und hässliche Menüs
- + teils magere Animationen + teils hässliche Charaktere

6/10

SOUND

- + stimmungsvolle Musik-Unterhaltung
- + sehr gute englische und gute deutsche Sprecher ...
- + ... aber ein paar Übersetzungsfehler

8/10

BALANCE

- + auch solo meisterbar + knackige Rätsel
- + komplettes Verksillen nicht möglich ... + ... aber teilweise schon
- + verschweigt Einsteigern viele Informationen

8/10

ATMOSPHÄRE

- + stimmungsvolle Schauplätze + morbide und todessehnsüchtige Grundatmosphäre
- + gut inszenierte Dialoge + detailliert ausgearbeitete Spielwelt
- + Held bleibt stumm

10/10

BEDIENUNG

- + Inventarbeutel frei konfigurierbar + meist sehr gute Questführung ... + ... bei Investigativ-Quests aber nur weniger Hinweise
- + Talentrad unübersichtlich und umständlich

7/10

UMFANG

- + etliche Nebenmissionen + nahezu jede Quest wiederholbar
- + Dungeons und ein Raid für Gruppenspieler
- + PvP-Teil noch mager + vergleichsweise dünnes Endgame

8/10

QUESTS/HANDLUNG

- + fraktionsexklusive Aufgaben + spannende Sabotage- und noch spannendere Investigativ-Quests
- + viele Nebenquests quasi am Wegesrand + auch Jagd- und Sammelmissionen

10/10

CHARAKTERSYSTEM

- + freies Skillssystem + sehr flexibel, erlaubt unterschiedliche Rollen
- + unzählige Skills ... + ... die sich oft nur im Detail unterscheiden
- + erfordert viel Einarbeitung

9/10

KAMPFSYSTEM

- + etliche unterschiedliche Decks möglich + manuelles Ausweichen
- + viele Skills ermöglichen kombinierte Synergie-Effekte
- + nur jeweils sieben Fähigkeiten nutzbar

8/10

ITEMS/CRAFTING

- + typische Auszeichnungshändler + Gegenstände zerleg- und wiederherstellbar
- + Items lassen sich upgraden
- + Handwerk sehr simpel + insgesamt eher wenige Items

7/10

