

# SWORDSMAN

## INFORMATIONSBLETT

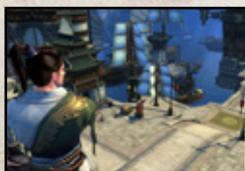
Titel	<i>Swordsman</i>
Start der Closed-Beta	16. Juni 2014
Start der Open-Beta	TBA
Publisher	Perfect World Europe B.V.
Entwickler	Perfect World
Webseite	<a href="http://PlaySwordsman.de">PlaySwordsman.de</a>
Screenshots	<a href="http://tinyurl.com/k49sahq">http://tinyurl.com/k49sahq</a>

### ÜBER SWORDSMAN:

Basierend auf dem Bestseller-Roman des weltberühmten Autors Jin Yong ist *Swordsman* ein unvergessliches Martial Arts-MMORPG, das in der Welt von chinesischem Wuxia stattfindet, in der Kampfkunst, Ritterlichkeit, Ruhm und Ehre regieren. Spieler finden sich in einer Geschichte über Rache und Erlösung wieder, als ihre Heimat – das Klingendorf – komplett zerstört wird. Um zu überleben, müssen sie nun einer der zehn Martial Arts-Schulen beitreten und sich als Held in der Kampfkunst-Welt beweisen.

*Swordsman* ist ein mehrfach ausgezeichnetes MMO, das vom Perfect World-Studio entwickelt wurde, das unter anderem mit **Perfect World International** und **Jade Dynasty** Zig-Millionen Spieler weltweit in den Bann gezogen hat. Mit über 80 Millionen Spielern in China und als Gewinner des Golden Plume Awards (die chinesische Version der Oscars!) freuen wir uns ganz besonders, *Swordsman* für Spieler in Nordamerika und Europa zugänglich zu machen.

*Swordsman* unterscheidet sich von anderen MMOs durch eine lebhaftere, farbenfrohe Wuxia-Welt mit schnellen und packenden Kampfeinlagen. In dem Spiel liegt der Schwerpunkt bei Kämpfen eher bei den Fähigkeiten der Spieler als auf Rüstungswerten. Spieler bezwingen ihre Gegner durch Schnelligkeit, Flexibilität, Kampf in der Luft und mit dynamischen benutzerdefinierten Kampfstilen, die von historischen Martial Arts-Filmen inspiriert wurden..



[PLAYSWORDSMAN.DE](http://PLAYSWORDSMAN.DE)

# SWORDSMAN

## ÜBERBLICK ZUR DEMO

### CYAN-HÖHE

Bei der E3-Demo kämpfen sich Spieler durch eine Instanz, ungefähr in der Mitte der Handlung, bevor die Endphase erreicht wird.

Gemeinsam werden Spieler unterschiedliche Wellen von Gegnern mit steigendem Schwierigkeitsgrad bekämpfen, bevor sie auf Yuu Czenhai treffen.

### EINFÜHRUNG ZUR HANDLUNG

Zu Beginn der Handlung sehen wir den Charakter, wie dieser am Strand seine Kampfkünste trainiert, in der Nähe seiner Heimat, dem Klingendorf. Ein kleines Kind informiert ihn, dass das Dorf angegriffen wird. Spieler machen sich schnell auf den Weg nach Hause und finden ein Massaker vor, von Männern verübt, die die berühmten zehn Schulen verraten haben. Das ist der Anfang eines epischen Abenteuers, in dem Spieler einer Schule beitreten, sich durch die Ränge kämpfen, um sich als Held zu beweisen.

### SPRACHEN

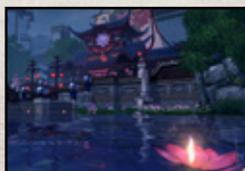
**Swordsman** verfügt über eine komplette Audio-sprachausgabe in Mandarin – unterstützt mit deutschen Untertiteln und Benutzeroberfläche – bei der somit die Authentizität der Geschichte für das Spielerlebnis erhalten bleibt.

### CHARAKTERERSTELLUNG

**Swordsman** bietet Spielern bei der Charaktererstellung viel Spielraum. Angetrieben von der starken Spiele-Engine – Angelica III – können Spieler Avatare von atemberaubender Schönheit bis hin zu absoluter Hässlichkeit erstellen. Spieler haben auch die einzigartige Möglichkeit Avatare zu speichern und diese mit anderen Spielern zu teilen.

### BEMERKENSWERTE FAKTOREN

- **Optionale Bosse** – Schätze liegen abseits des Weges, jedoch bergen diese auch Risiken. Sie werden von optionalen Bossen beschützt, die sich als ernsthafte Bedrohung für die Beendigung der schwierigsten Instanzen erweisen können.
- **Besondere Angriffe** – Mit dem Einsammeln von roten Energiebällen wird die Gesundheit und mit den blauen das Chi aufgefüllt. Die gelben jedoch füllen den Fokus des Spielers auf. Wenn der Meter 10 Mal aufgefüllt wurde, haben Spieler die Chance einen epischen Flächendeckenden Angriff auszuführen, der bei Gegnern wesentlichen Schaden verursacht.
- **Dreifach-Sprünge, Sprinten, Luftangriffe, Ausweichen, Reaktionsschnelligkeit** – **Swordsman** ist ein Spiel bei dem physische Flexibilität und übernatürliche Manöver im Vordergrund stehen. Außerhalb des Kampfes können Spieler z.B. Dreifach-Sprünge bewältigen oder auf Wasser rennen. Während des Kampfes können sie doppelte Sprünge ausführen, aus der Luft angreifen und vom Boden mit einem Satz wiederaufstehen.
- **Kampfstile wechseln** – In **Swordsman** verfügt jede Klasse über mehrere Kampfstile, die beliebig gewechselt werden können. Ähnlich wie bei realen Kampfkünsten, um sich jeder Kampfsituation anzupassen, können Spieler ihren Kampfstil ändern, um sich auf Unterstützung, Tanking, DPS oder AoE zu konzentrieren. Sie haben die komplette Kontrolle diese Kampfstile zu optimieren und ihre eigenen Fähigkeiten-Combos zu erstellen, die zu ihrem eigenen Spielstil passen.
- **Kampfrollen** – In **Swordsman** bekommen Spieler ein dynamisches Spielerlebnis. Beim Tanking geht es in erster Linie um Kontrolle über die Spielbereiche, Gegner an sich zu binden und es den DPS-Klassen zu ermöglichen sicher schnellen Schaden zu verursachen. Die Heiler bleiben auch in Bewegung, denn die meisten Heilerfähigkeiten werden als AoEs gewirkt, was diesen veranlasst in Bewegung zu bleiben.



# SWORDSMAN

## DIE KLASSEN



- TANG-SCHULE:**
- Die Angriffe mit Tangs Schusswaffen sind schnell und kombiniert mit ihren Fähigkeiten fügen sie mehreren Zielen gleichzeitig Schaden zu.
  - Sollte der Gegner zu nahe kommen, nutzen sie Wurf Waffen, um sie auf Distanz zu halten.
  - Sie können Fallen verwenden, um ihre Gegner zu verlangsamen und zu immobilisieren.
  - Einige Fähigkeiten werfen ihre Gegner zurück, was ihnen die Flucht ermöglicht.



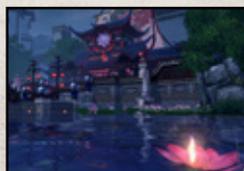
- WUTANG-SCHULE:**
- Dank ihres inneren Chis, schwingen sie ihr schweres Schwert mit Leichtigkeit und kontrollieren Gegner innerhalb eines großen Gebiets.
  - Einige ihrer Fähigkeiten provozieren die Gegner und veranlassen, dass diese auf sie zu kommen.
  - Wutang Schüler haben eine große Auswahl an Buffs, was ihnen hilft im Mittelpunkt jedes Kampfes zu bleiben.
  - Ihr mächtiges Schwert dient zur Verteidigung und zum Angriff. Nutzen sie ihr inneres Chi, können sie jedes Hindernis beseitigen.



- SONNE-MOND-KULT:**
- Ihre zwei Klingen verursachen hohen Schaden bei nahegelegenen Gegnern.
  - Sie sind besonders schnell und flexibel, da ihre zwei Klingen an Ketten befestigt sind.
  - Die Schüler der Sonne-Mond-Schule kennen viele Wurftechniken. Sie können ihre Gegner packen und sie auf den Boden werfen, was hohen Schaden verursacht.
  - Sie eignen sich auch besonders gut als Assassinen, die ihre Gegner immobilisieren und festhalten.



- FÜNF-GIFTE-KULT:**
- Der Fünf-Gifte-Kult ist eine Abspaltung des Sonne-Mond-Kults und erlaubt es nur weiblichen Charakteren beizutreten. Sie haben sich weiterentwickelt und nutzen anstatt Klingen und Ketten nun Peitschen und Gifte.
  - Sie gewinnen ihre Gifte von Schlangen, Skorpionen, Spinnen, Hundertfüßern und Kröten. Die Schülerinnen des Kults nutzen die Gifte um Ziele zu kontrollieren und sie aus der Distanz zu vergiften.
  - Die Peitsche dient ihnen ebenfalls um aus der Distanz anzugreifen, was für Teamkämpfe und PvP wertvoll ist.
  - Die Kultfanatiker können falls notwendig, hohen AoE-Schaden mit der Peitsche ausführen und geben somit zu verstehen, dass man sich in ihrer Nähe nie in Sicherheit wiegen sollte.
  - Sie können giftige Kreaturen herbeirufen, die für sie kämpfen, was bedeutet, dass diese Klasse mächtige Kontrolleffekte aufweisen kann.



# SWORDSMAN



## *SHAOLIN-SCHULE:*

- Die Shaolin entstammen dem Shaolin-Tempel und sind nur für männliche Charaktere zugänglich. Ihre Fähigkeiten weisen eine starke umfassende Basis in Offensive und Defensive auf. Die meisten Aktionen werden mit ihrem Stab ausgeführt, welcher in drei Teile unterteilt werden kann.
- Die Shaolin nutzen fast ausschließlich Nahkampf-Fähigkeiten, um ihre Gegner zu besiegen.
- Ihre Hauptwaffe ist der Stab, der in drei Teile unterteilt werden kann. Mit ihm halten sie jedem Kampf stand und können hohen nachhaltigen Schaden anrichten.
- Sie haben einige einzigartige Manöver, die ihnen ermöglichen blitzschnell vor ihren Gegnern aufzutauchen, ihre Fährte aufzunehmen und diese zur Strecke zu bringen.
- Ein Meister der Shaolin ist sowohl unberechenbar als auch unaufhaltsam. Das sollte Grund genug sein jedem Shaolin-Anwärter Respekt zu erweisen, denn man kann nie wissen wie mächtig er eines Tages sein wird.



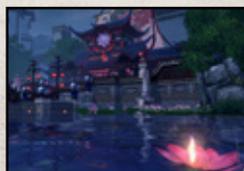
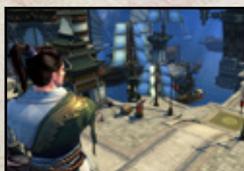
## *XIAOYAO-SCHULE:*

- Bewaffnet mit einem Fächer lassen sich Mitglieder der Xiaoyao-Schule vom Daoismus inspirieren, um mit Hilfe ihres Chis bemerkenswerte Kontrolleffekte auszuüben.
- Sie sind Meister des Ausweichens und man kann nie wissen wann und wo sie plötzlich auftauchen.
- Mit ihrer Hauptwaffe, dem Fächer, können sie ihre Gegner aus der Distanz angreifen.
- Ihnen ist es möglich Elemente wie Eis und Feuer in der Luft zu erzeugen und diese dann direkt auf ihre Gegner zu lenken.
- Mit Kontrolleffekten wie Verlangsamen und Gefrieren haben sie gleich mehrere Möglichkeiten bei einem Kampf teilzunehmen oder sicher zu entkommen.
- Mitglieder der Xiaoyao-Schule sind bei Gruppenkämpfen immer gern gesehen, sowohl beim PvP als auch in Instanzen, da sie sich und andere heilen können.



## *HUASHAN-SCHULE:*

- Bewaffnet mit einer geschmeidigen Klinge können Huashan-Schüler eine hohe Menge an Schaden in kurzer Zeit verursachen. Das ist die Klasse für Spieler die als Assassine agieren wollen.
- Mitglieder der Huashan-Schule greifen schnell an und können ihre Standhaltung jederzeit auf ihre Gegner anpassen. Sie können mit ihrem Schwert Druckwellen erzeugen, die ihren Feinden Schaden zufügen.
- **Swordsman** ist ein Spiel, bei dem Flexibilität im Vordergrund steht. Dies zeigt sich in keiner anderen Klasse besser, als bei der Huashan-Schule. Ausweichen und Angriffe wie ein Meister verhindern, um dann mit tödlicher Zielgenauigkeit zurückzuschlagen.
- Der Wechsel vom Nahkampf mit der Schwertsekteform zu der auf Distanz konzentrierten Chi-Sekteform bedeutet, dass Huashan-Schüler aus allen Bereichen Gegnern Schaden hinzuzufügen können.



# SWORDSMAN



## *TAIHENG-SCHULE:*

- Von Nonnen gegründet, die den Buddhismus lehrten, warten Taiheng-Schüler ab bis sie von anderen angegriffen werden und kontern dann mit hohem Schaden.
- Mit zwei identischen Klingen bewaffnet, haben die Mitglieder viel Ausdauer und können als Tank agieren, jedoch gleichzeitig viel Schaden verursachen.
- Ausgestattet mit Konterangriffen sind diese Schüler äußerst gefährlich beim PvP, da ein Angriff gegen sie exponentiell auf den Angreifer zurückkommen kann.



## *HENGSHAN-SCHULE:*

- Man sollte den Mitgliedern der Hengshan-Schule gegenüber stets respektvoll sein. Auch wenn sie einen harmlosen Eindruck erwecken wenn sie auf ihren Harfen spielen – in ihren Instrumenten sind dünne Klingen versteckt mit denen sie schnell und überraschend angreifen können.
- Sie sind so schnell, dass ihre Gegner sie nicht einmal zu Gesicht bekommen, während sie diese beseitigen.
- In Gruppenkämpfen können Hengshan-Schüler Schatten hinterlassen, die ihre Gegner verwirren und somit aus einer anderen Richtung oder aus der Ferne angreifen.
- Viele ihrer Angriffe verfügen über Kontrolleffekte, was sie trotz ihrer harmlosen Fassade zu furchterregenden Feinden macht.



## *E'MEI-SCHULE:*

- Wie eine Mischung zwischen Shaolin und Wutang konzentrieren sich die E'mei auf mentales und physisches Training – bewaffnet mit einem Stock für ihre Angriffe spielen sie eine wichtige Rolle in Gruppenkämpfen.
- Sie können Schaden mit ihrer Handkrallen- und -fläche verursachen. Obwohl sie wenig Schaden zufügen, können sie ihre Feinde besonders gut kontrollieren.
- Da sie über gute Heilungskräfte verfügen mit denen sie regelmäßig ihre Gesundheit wiederauffüllen können, ist es besonders schwer sie zu besiegen.

## *SYSTEMVORAUSSETZUNGEN*

<b>Betriebssystem</b>	Windows® XP, Vista, 7, oder 8
<b>CPU</b>	Intel® Pentium® 4 2.0 GHz und höher
<b>RAM</b>	2 GB (3 GB oder mehr für Vista/7/8 empfohlen)
<b>Festplatte</b>	8 GB freier Speicherplatz
<b>Grafikkarte</b>	DirectX 9.0c kompatible GPU (Geforce 9800GT oder besser) mit 1GB Video-RAM oder mehr
<b>Audiotreiber</b>	DirectX 9.0c kompatible Soundkarte
<b>Netzwerk</b>	Breitband-Internetverbindung (mindestens 512kb Downloadgeschwindigkeit)

