# Sword of the New World
# Granado Espada

**Frauen mit großen Brüsten und Männer mit wilden Frisuren gründen Familien und laufen in Edelklamotten zu Techno-Musik durch Dungeons – und kloppen Monster.**

**DVD-XL**
- Video-Special

**DVD**
- Video-Special

**gamestar.de**
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4111
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 3906

**Win Vista 32 Bit**
- läuft

Wenn man den Titel des Online-Rollenspiels **Sword of the New World: Granado Espada** auf Deutsch übersetzt, kommt der reichlich blöde Name »Schwert der neuen Welt: Angesehenes Schwert« heraus. Wenn man das koreanische Programm dann aber eine Weile spielt, erklärt sich der krude Mix. Es geht nämlich unter anderem um das Ansehen Ihrer Familie in der Fantasy-Welt rund um die Stadt Reboldoeux. Familie? Exakt! Denn anders als in anderen Online-Rollenspielen bauen Sie zu Beginn nicht einen, sondern gleich vier Charaktere aus fünf möglichen Klassen: Kämpfer, Zauberer, Elementalist, Musketier und Späher stehen zur Auswahl. Von den vier erstellten Helden dürfen sich dann stets maximal drei gleichzeitig durch liebliche oder ungastliche Landschaften, finstere Höhlen, riesige Ruinen und gigantische Herrenhäuser hauen, zaubern oder schießen. Reichlich ungewohnt: Die Helden laufen in aufwändig wirkenden Kostümen herum, die an Adelsklamotten aus dem 18. und 19. Jahrhundert erinnern.

## Spielt sich selbst

Wie in anderen Online-Rollenspielen leveln Sie Ihre Helden über einfaches Monstervermöbeln oder Lösen von Quests nach und nach auf. Ersteres ist in **Sword of the New World** besonders simpel, denn die Charaktere können auch ganz ohne Ihre Hilfe zaubern, schießen und mit den Säbeln wirbeln. Schicken Sie die drei etwa in den »Assault Mode«, also in den Angriffsmodus, reicht ein Klick irgendwo ins Terrain, und die Abenteurer greifen auf dem Weg dahin alles an, was ihnen in den Weg kommt. Wählen Sie hingegen den »Hold Mode«, hält die Familie eine Position und attackiert, was sich in einen Minimal-Radius traut; perfekt, um mal für eine Weile den Rechner zu verlassen und trotzdem Erfahrungspunkte zu sammeln, da die Gegner nach höchstens 25 bis 35 Sekunden wieder erscheinen. Jedoch sollte Ihre Gruppe dafür zwingend in einem Gebiet unterwegs sein, in dem die Monster etwas unter der eigenen Stufe liegen, denn sonst liegen Ihre Recken ganz schnell am Boden. ▶▶

Im ersten riesigen Dungeon müssen Sie den **Bossgegner Siegmund** schwächen, indem Sie Geister besiegen.

## Reiseleitung

Sie können in Sword of the New World zwar alle Gegenden per pedes erreichen, allerdings sind die Portale deutlich komfortabler. Links sehen Sie einen der fest installierten **Beam-Punkte**. Von hier können Sie gegen einen kleinen Kostenaufwand in die umliegenden Gegenden reisen. Rechts ein von Ihnen selbst erstelltes **Warp-Portal**. Damit springen Sie zu vorher gespeicherten Punkten in der Welt.

In Südkorea ist Sword of the New World eines der beliebtesten Online-Rollenspiele.

Die pompös gekleidete **Familie Humbug** vor den Toren Reboldoeux'. Das Interface haben wir abgeschaltet.

Die Monster lassen irre Sachen fallen, etwa **Teetassen** (Mana) oder Kokosnüsse (Gesundheitspunkte).

## Spielt sich nicht selbst

Die Quests in **Sword of the New World** unterstützen häufig das Kampfsystem für Faule: Oft heißt es einfach »Töte 100 hiervon und 200 davon!«. Aber es wollen auch andere Aufgaben bewältigt werden. So verlangt das Stadtoberhaupt etwa, dass Sie an einer gigantischen Statue auf einem nahen Feld Rebellen umhauen und Beweise Ihrer Heldentaten vorweisen. Direkt vor den Toren der Stadt treffen Sie den kleinen Ramiro, der Sie bittet, seine Schwester aus einem Verlies zu befreien. Wenn Sie zustimmen, werden Sie in eine Instanz transportiert, um dort ein zierliches Mädchen vor Monstern zu beschützen. Gegen Ende der Klopperei gesellt sich Ramiro zu Ihnen, um zu helfen. Für bestandene Quests bekommen Sie häufig »Experience Cards«, also Erfahrungskarten. Mit denen können Sie die vier Charaktere ungefähr auf dem gleichen Level halten, denn nicht vergessen: Sie dürfen ja nur drei Helden mitnehmen. Der vierte, der im Quartier zurückbleibt, levelt nicht automatisch mit.

## Spielt sich mit Haltung

Die Fertigkeiten Ihrer Helden sind an so genannte »Stances«, an Haltungen gebunden. Jeder Recke kann von Beginn an auf drei Haltungen zugreifen. Haben Sie sich für eine entschieden und nutzt Ihr Held fleißig die daran gebundenen Fähigkeiten, so verdient er Punkte. Mit denen wiederum kann er die Stärke dieser Zauber und Angriffe steigern. Später werden auf diese Weise weitere Fertigkeiten frei geschaltet. Um im Lauf des Spiels neue Haltungen zu lernen, müssen Sie zu einem Trainer. Dort können Sie gegen Spielwährung (Vis) Lehrbücher erstehen. Achtung: Soll Ihr Elementalist in Eiszauber machen, dann braucht er unbedingt ein Eismagie-Armband. Für manche Sprüche benötigen Sie zudem magische Kugeln, die Sie bei Händlern kaufen müssen.

Falls die Monster nichts Passendes fallen lassen, erstehen Sie bei Händlern Waffen und Rüstungen. Jedoch haben die keine magischen Boni. Mit Rohstoffen lassen sich Ausrüstungen selber zu bauen. Blöd dabei: Rüstungen sind nicht sichtbar. Sie verschwinden unter den üppigen Kostümen. Immerhin können Sie mit dem entsprechenden Geld (viel!) neue Fummel wie Kleider oder Hüte kaufen.

## Spielt Techno

Die Grafik von **Sword of the New World** sieht selbst auf Mittelklasse-PCs richtig schick aus, die Welt ist sehr liebevoll gestaltet. Fährt man jedoch zu nah mit der Kamera an Texturen heran, bleibt von der hübschen Optik nur Matsche übrig. Auch ärgerlich: Sie haben nur über die Kleidung Einfluss auf das Äußere Ihrer Helden. Ansonsten sehen alle Charaktere einer Klasse völlig gleich aus.

Völlig abgedreht: die Musik. Das Spektrum der Klänge geht von gefälliger Möchtegern-Klassik über chorale Gesänge und Weichspül-Elektronik bis hin zu hartem Techno. In fast jedem Gebiet können Sie zudem über die Jukebox (eine Menüfunktion) aus mehreren Stücken wählen, falls Ihnen eine Tonfolge mal gar nicht zusagen sollte.

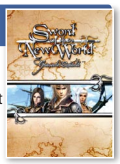
**Sword of the New World** ist bis Level 20 komplett kostenfrei. Wer weiterspielen möchte, muss zunächst einen Account kaufen und dann monatliche Gebühren bezahlen. Momentan gibt es das Programm nur zum Herunterladen. Allerdings soll bald schon eine verpackte Variante inklusive Handbuch hierzulande in den Läden stehen, das Spiel bleibt aber komplett auf Englisch. PET

### Ich mag's!

**Petra Schmitz:** Man kann Sword of the New World spielen, indem man das Spiel allein lässt. Ich hingegen bleib am Monitor, denn ich mag diesen Kontrast zwischen Musik und Optik. Zudem gerate ich ratzfatz in einen Flow beim Monsterverdreschen. Das ist fast, wie durch einen schnellen Shooter zu toben. Was mir allerdings fehlt, ist die Möglichkeit, die Helden mehr nach meinem Gusto zu gestalten. Oder alternativ eben moderatere Preise beim Kostümhändler. 240.000 Vis (Währung im Spiel) will der eitle Fatzke für einen Hut! Für einen einzigen Hut!

petra@gamestar.de

## SWORD OF THE NEW WORLD — ONLINE-RPG



| | | | |
|---|---|---|---|
| ENTWICKLER | IMCGames | | |
| PUBLISHER | K2 Network | TERMIN (D) | 11.7.2007 |
| SPRACHE | Englisch | CA. PREIS | 7€ + 7€/Monat |
| AUSSTATTUNG | Download, Handbuch: PDF-Download | USK | ab 12 Jahren |

ANSPRUCH: EINSTEIGER 1 2 3 | FORTGESCHRITTENER 4 5 6 7 | PROFI 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|---|---|---|
| 1,0 GHz Intel<br>1,0 GHz AMD<br>512 MB RAM<br>4 GB Festplatte | 2,0 GHz Intel<br>XP 1800+ AMD<br>1,0 GB RAM<br>4 GB Festplatte | 3,0 GHz Intel<br>XP 3200+ AMD<br>1,5 GB RAM<br>4,0 GB Festplatte |

PROFITIERT VON schneller DSL-Leitung

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Online

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

### BEWERTUNG

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | ⊕ tolle Kostüme ⊕ niedrige Hardware-Anforderungen ⊖ matschige Texturen ⊖ Klassenmodelle alle gleich | 6 /10 |
| SOUND | ⊕ wilder musikalischer Stilmix ⊕ Jukebox ⊖ magerer Umgebungssound ⊖ dünne Effekte ⊖ nichts für Techno-Hasser | 7 /10 |
| BALANCE | ⊕ zu Beginn leichte Quests ⊕ Anspruch steigt ständig ⊕ Gebiete mit Levelempfehlung versehen ⊖ Bossgegner sehr hart | 9 /10 |
| ATMOSPHÄRE | ⊕ herrlich unverbrauchtes Szenario ⊕ sehr stimmig ⊕ gute Texte ⊖ zuweilen etwas steril | 9 /10 |
| BEDIENUNG | ⊕ übersichtliche Fähigkeitenleiste ⊕ schnelles Reisen durch selbst angelegte Warp-Punkte ⊖ unübersichtliche Händlerfenster | 7 /10 |
| UMFANG | ⊕ riesige Welt ⊕ Spieler-Crafting ⊕ Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe ⊖ innerhalb von Gebieten wenig Gegner-Variationen | 9 /10 |
| QUESTS/HANDLUNG | ⊕ verbundene Questreihen ⊕ optionale instanzierte Quests ⊖ viele »Töte soundso viele X«-Quests | 7 /10 |
| TEAMWORK | ⊕ abgestimmte Klassenfertigkeiten ⊖ durch schlagkräftige Familie kommen selten Gruppen zustande | 7 /10 |
| KAMPFSYSTEM | ⊕ super simples, schnell zu erlernendes System ⊕ mächtige Spezial-Attacken ⊕ automatisch neue Fähigkeiten ⊖ teils öde Klickerei | 8 /10 |
| ITEMS | ⊕ viele wertvolle Rohstoffe ⊕ Monster lassen Heilfrüchte und Widerstandskugeln fallen ⊖ Ausrüstungsgegenstände teils nicht sichtbar | 8 /10 |

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT unbegrenzt

**FAZIT** Monsterklopperei in pompösen Kostümen.