

Mein Dungeon!

DARK AGE OF CAMELOT CATACOMBS

Unter den drei magischen Reichen liegt mehr als Stein, Erde und Wurzelwerk: In den Katakomben finden neue wie alte Recken massig Quests und ihre eigenen Haudrauf-Gebiete – in frischer Grafik.

Ganz im Vertrauen, Sie spielen doch den ganzen Tag **World of Warcraft**, oder? Schade eigentlich, denn es gibt ja auch noch andere, wirklich gute Online-Rollenspiele. **Dark Age of Camelot** zum Beispiel, das lange Zeit der beste Vertreter des Genres war – und es in Sachen PvP (Spieler gegen Spieler) noch immer ist. Mit **Catacombs**, dem mittlerweile dritten Kauf-Addon zum Spiel, peppt Entwickler Mythic jetzt nicht nur die Grafik des drei Jahre alten Veterans gehörig auf, sondern erweitert auch das Terrain der magischen Reiche:

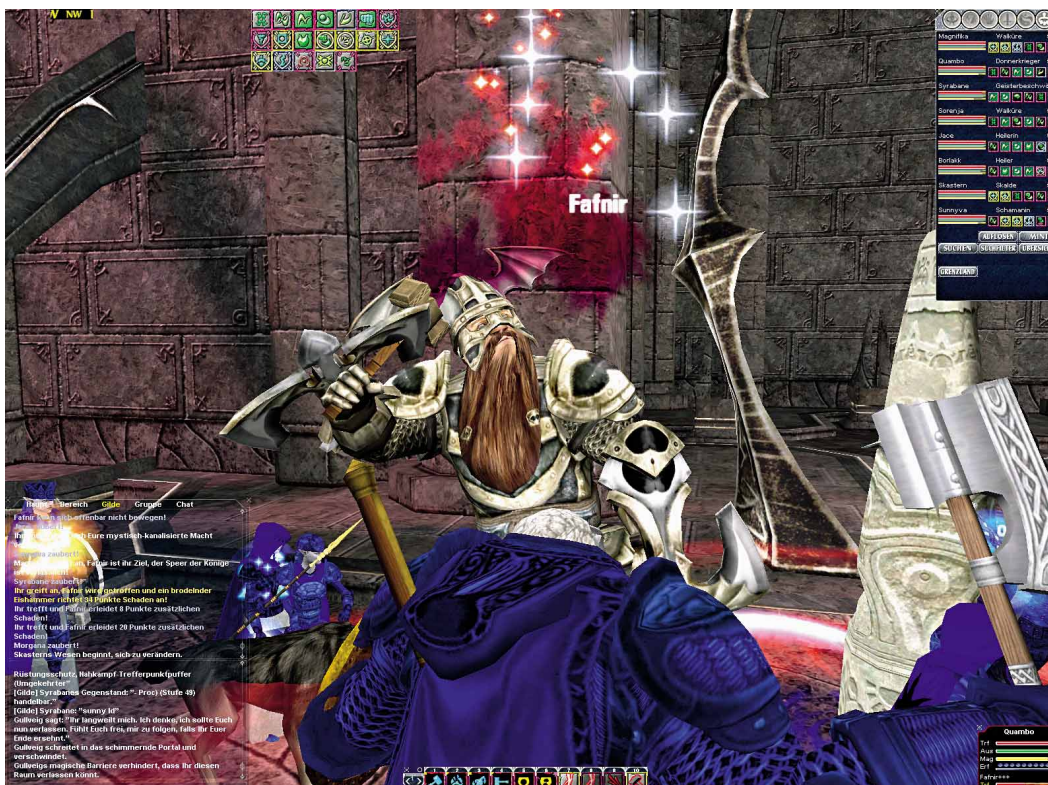
WAS IST NEU?

- riesige Unterwelten
- deutlich aufgebohrte Grafik
- instanziierte Dungeons
- Teleport-Steine
- fünf weitere Berufe

Unter Hibernia, Albion und Midgard tun sich neue, riesige Welten auf. In denen finden Sie neue Gegner, neue Quests und – erstmals in **Dark Age of Camelot** – instanziierte Dungeons. Dort sind dann entweder ausschließlich Sie und (soweit vorhanden) Ihre Party unterwegs. Und natürlich reichlich Monster.

Folge dem gelben Kreis

Komfort wird in Online-Rollenspielen derzeit groß geschrieben. Das gilt auch für das Auffinden



Bis unsere Heldentruppe zu diesem Bossgegner vordringen konnte, vergingen drei Stunden Hatz durch eine riesige Instanz.

der richtigen Nicht-Spieler-Charaktere, um an neue Quests zu kommen. Die entsprechenden Gestalten sind in **World of Warcraft** mit einem gelben Ausrufezeichen über dem Kopf markiert, in **Catacombs** ist es ein gelber Ring um die Füße. So entfallen endlich lästige und zeitaufwändige Anklick-Orgien. Mit Auftrag und Wegbeschreibung in der Tasche geht es los. Haben Sie sich dennoch verfranst, hilft die neue Karte, die das Gebiet, wichtige Orte und Ihre aktuelle Position darin anzeigt. Praktisch: In den Unterwelten stehen Obelisken, an denen Sie sich etwa wieder in die Kobold-Hauptstadt teleportieren lassen können.

Blöd hingegen: Bekommen Sie für eine Quest eine »Karte« zugesteckt, muss die immer noch lästig über ein Konsolen-Kommando geöffnet werden und entpuppt sich dann als schnöder Text. Noch immer unsauber ge-

löst ist das Quest-Tagebuch. Sie können es nicht nach Schwierigkeit sortieren, alle Aufträge stehen bunt gewürfelt untereinander. Sie müssen also weiterhin viel lesen, bis Sie den gesuchten Eintrag gefunden haben.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Dark Age of Camelot ist in Sachen Atmosphäre noch immer mein Liebling. Ich mag diesen Sagen-Kram einfach. Catacombs erweitert die tolle Spielwelt nun sinnvoll. Gerade die instanziierten Zonen sorgen für Abwechslung und mächtig Spaß. Und im Gegensatz zu Trials of Atlantis ist auch Futter für niedrig-levelige Charaktere dabei. Einfach klasse, dass dank Optik-Tuning mein Troll jetzt noch imposanter aussieht. Kurzum: gelungenes Addon. Lang lebe Midgard!

»Noch trolliger!«



In einer riesigen Schmiede unter Tage stellen wir uns den bösartigen Handlangern des Bossgegners.



Die Unterwelten beherbergen grafische Schmonkerl wie diesen Wasserfall.



Mehr Anpassungsmöglichkeiten machen die Helden unterscheidbarer.

Allein oder zu acht

Wer sich im Spiel auskennt, bemerkt sofort die neuen NPCs mit Titel »Auftraggeber« an den Bindesteinen in den alten Gebieten. Die Damen und Herren geben Ihnen instanzierte Quests in nahezu jedem Levelbereich und für Gruppen von bis zu acht Spielern. Einmal am Auftragsort angekommen, teleportieren Sie in eine Zone, die das Spiel nur für Sie erstellt. Bei kleineren »Befreie den Dungeon vom Bösen«-Aufgaben werden Zonen und Gegner zufallsgeneriert. Nervig: Können Sie aus Zeitgründen mal eine Instanz nicht bis zum Finale durchpflügen, setzt Sie das Programm nach erneutem Einloggen vor dem Eingang der Höhle ab. Doch rein können Sie trotzdem nicht. Sie müssen sich den Auftrag erst wieder abholen.

Von Ketzern und Hexen

Auch für **Dark Age of Camelot** gilt: Kein Addon ohne neue

Klassen. Mit **Catacombs** steigt die Zahl der Berufe von 39 auf 44. Midgard bekommt den Hexenmeister und die Walküre, Hibernia den Vampyr und die Banshee, und Albion – schon mit mehr Klassen gesegnet – nur den Ketzler. Während die Walküre lediglich eine Abart des Donnerkriegers darstellt, spielen sich die anderen Neuzugänge komplett frisch. Der Vampyr etwa regeneriert sein Mana, indem er Gegner kloppt. So spannend die neuen Spezialisierungen auch sind, so blöd gestalten sich deren Auswirkungen im Player-versus-Player-Kampf. Die meisten Klassen sind zu stark, der Hexenmeister kann beispielsweise ohne Pause zaubern. Das stört ein wenig die Balance. Doch Entwickler Mythic ist dafür bekannt, nicht lange zu fackeln, wenn es ums Anpassen geht.

Des Trolls neue Augen

World of Warcraft bietet wenig Spielraum in der optischen An-

passung Ihres Helden, **Everquest 2** hingegen lässt Sie sogar Strähnchen in seine Haare malen. Bisher waren bei **Dark Age of Camelot** ebenfalls nur kleine Veränderungen möglich. Das wird mit dem Addon anders. Sie wählen etwa Augen-, Ohren- und Mundgröße sowie die Hautfarbe. Auch Ihre bereits existenten Charaktere können Sie neu entwerfen. Noch besser: Gefällt Ihnen das Ergebnis später doch nicht, müssen Sie nur einen bestimmten Magier in den Tiefen unter Ihrem Reich finden, einen kleinen Plausch mit ihm halten und schon dür-

fen Sie nochmals an Ihrem Alter Ego herumbasteln.

Grafisch macht das Programm dank Addon abermals einen Sprung nach vorne. Von **Everquest 2** ist es zwar noch immer Lichtjahre entfernt, aber deutlich feinere Texturen und sattere Farben lassen die drei Reiche interessanter aussehen. In der Kobold-Stadt unter Midgard beispielsweise stehen seltsame Pilzobjekte und leuchten Wanderern den Weg in die Tiefe. Und der Wasserfall dort unten ist mit das Romantischste, was wir in dieser Art je in einem Spiel gesehen haben. **PET**



Indiana Troll: Mit der Lore brausen wir durch Höhlen und sparen Zeit.

DAoC: CATACOMBS ONLINE-ROLLENSPIEL-ADDON

PUBLISHER	Flashpoint / Mythic	RELEASE (D)	22.3.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Minibox, 4 CDs, 28 Seiten	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR
 EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

VERGLEICHBAR MIT World of Warcraft (90, GS 03/05) Genreprimus von Blizzard. Einsteigerfreundlich. Everquest 2 (85, GS 03/05) Leicht sperrig, aber für Gruppen spitzenklasse.

TECHNISCHE ANGABEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
3D-GRAPHIKKARTEN				
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,5 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	1,5 GHz AMD	AMD 1800 +
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800	ISDN	ISDN	DSL
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESONDERHEITEN	NOTEN
GRAFIK	+ Charaktere + hübsche Gebiete - manchmal trist	7 / 10
SOUND	+ passende Musik + Effekte - kaum Umgebungsgeräusche	7 / 10
BALANCE	+ für Solisten und Gruppen - neue Klassen zu stark	7 / 10
ATMOSPHERE	+ stimmige Welt + Mythen-Feeling	10 / 10
BEDIENUNG	+ neue Komfortfunktionen - noch viele Konsolen-Kommandos	7 / 10
UMFANG	+ riesige Welt + haufenweise neue Quests	10 / 10
QUESTS	+ kleine und große Storys + neue Aufgaben für Beginner	8 / 10
TEAMWORK	+ abgestimmte Fertigkeiten + Berufe + Handelssystem	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ klasse Kombo-Attacken + geniales PvP	8 / 10
ITEMS	+ bergeweise neue Gegenstände	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT
 EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS — MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: GELUNGENES ADDON FÜR BEGINNER UND VETERANEN.

84 SPIELSPASS