

## Karrieretipps für Abenteurer

# Dark Age of Camelot Shrouded Isles (dt.)

Unbekannte Länder, fiese Monster und neue Berufe können selbst gestandene Online-Recken verwirren. Mit unserer Hilfe behalten Sie den Durchblick.

**T**ausende Abenteurer betreten im ersten Addon zu Mythics beliebten Internet-Rollenspiel Neuland. Bereits die Spezialisierung der zusätzlichen Charakterklassen wirft Fragen auf: Schwerter oder Flexible Waffen? Pfad des Gestrüpps oder des Hains? Wir haben nicht nur die wichtigsten Informationen rund um Schnitter, Knochentänzer und Co. zusammengetragen, sondern geben Ihnen auch allgemeine Tipps für mehr Spielspaß.

## Die ersten Schritte

### Wie schaffe ich schnell die ersten Levels?

**TIPP 1:** Erledigen Sie Kill-Tasks! Diese Aufgaben erhält Ihr Charakter je nach Level von bestimmten NPC-Wachen mit Namen. Klicken Sie den Posten an und geben Sie **/whisper task** ein. Dann bekommen Sie den Auftrag, ein Monster in der Umgebung zu beseitigen. So sammelt Ihr Charakter schnell Erfahrung und Geld. Die Anzahl der pro Level möglichen Kill-Tasks entspricht Ihrer Charakter-Stufe.

### Die Wache sagt, ich soll später wiederkommen!

**TIPP 2:** Probieren Sie es einfach beim nächsten Posten. Nahe der Anfangsstadt finden

Sie in jedem Reich mehrere entsprechende NPCs. Auch wenn Sie ein paar Minuten suchen, bis Sie einen Kill-Task-Geber für Ihren Charakterlevel gefunden haben: Mit den Aufträgen machen Sie schnellere Fortschritte als durch stures Monster-Kloppen. Die Verteilung dieser Kill-Tasks erfolgt zufällig. Allerdings erhält Ihr Charakter alle vier Levels von denselben Posten Kill-Tasks, etwa auf Stufe vier, acht und zwölf.

### Soll ich meine Ausrüstung bei Händlern kaufen?

**TIPP 3:** Nein! Von Spielern hergestellte Kriegswerkzeuge sind qualitativ hochwertiger, sprich: Waffen machen mehr Schaden, und Rüstungen schützen besser. Entsprechende Schmiede, Schneider, Alchemisten und Bannzauberer finden Sie abends in jeder größeren Stadt – einfach ansprechen!

## Kampf gegen Monster

### Gegen welche Feinde sollte mein Charakter kämpfen?

**TIPP 4:** Suchen Sie sich Gegner, die durch Ihre Waffen oder Zaubersprüche besonders verwundbar sind. Skelette etwa sind anfällig für Schlagwaffen wie Hämmer, Morgensterne und Keulen; Insekten

kassieren bei Kälte-Magie zusätzlichen Schaden. Misch-Klassen wählen Feinde, die sowohl gegen die Waffen- als auch die Zauberart empfindlich sind. Skalden mit Schwert oder Axt greifen bevorzugt Säugtiere wie Wölfe an, da die bei Schnitt und Körpermagie Zusatzschaden kassieren.

### Wie finde ich die Schwächen des Gegners heraus?

**TIPP 5:** Das Spiel zeigt im Statusfenster, wie viel Schaden ein Schlag oder Zauberspruch anrichtet. Wenn ein Monster anfällig für die Schadensart ist, steht hinter dem Wert in Klammern eine weitere Zahl mit einem Pluszeichen. Beispiel: »Ihr attackiert, ein Wollmammut ist Euer Ziel, und die Streitaxt aus Adamant richtet 100 (+20) Schaden an!« Steht vor der Zahl ein Minuszeichen, bedeutet das einen Malus.

### Welche Monster sind besonders gefährlich?

**TIPP 6:** Allen Arten zaubernder Gegner müssen Sie mit erhöhter Vorsicht begegnen. Im Gegensatz zu den Magier-Monstern der alten Gebiete lassen sich die neuen Fieslinge in Shrouded Isles auch von Angriffen nicht stören und zaubern munter weiter. Falls Sie solche Widersacher jagen: Schnell in den Nahkampf!



**Tipp 4:** Durch Schnittwaffen kassiert das stattlichen Wollmammut extra Schaden – ein ideales Opfer für unseren axtschwingenden Berserker.



**Tipp 8:** So läuft ein Kampf gegen Monsterhorden richtig: Während die hinteren beiden Werwölfe hypnotisiert warten, verdrischt unsere Party den vorderen.

## Party-Tipps

### Einzel oder gruppenweise?

**TIPP 7:** Am schnellsten sammeln Sie Erfahrungspunkte, wenn Sie gegen Feindgruppen kämpfen. Je nach der Zusammensetzung Ihrer Party gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder hypnotisieren (»Mezzen«) Sie die Gegnerschar und bekämpfen ein Monster nach dem anderen. Oder die Abenteurer nehmen sich gleich die ganze Gruppe vor, indem jeder Kämpfer einen Feind beschäftigt, während die Magier mit Flächenzaubern kräftig austeilen. In den niedrigeren Levels empfiehlt sich die erstgenannte Methode, da Monster den Zaubern oft widerstehen und die schwächeren Magieformeln im Vergleich zu höheren Stufen recht wenig Schaden anrichten.

### Wie verhalte ich mich in der Gruppe?

**TIPP 8:** Besprechen Sie vor dem ersten Kampf die Taktik, und klären Sie wichtige Fragen, etwa wer die Monster zur Gruppe holt und wer Heiler und Zauberer bewacht.

### Je stärker, desto besser?

**TIPP 9:** Gruppen kämpfen oft wenig effektiv, weil sie gegen zu starke Feinde antreten. Zwar besiegen eingespielte Teams auch harte Brocken. Doch verursachen die schwierigen Gefechte sehr lange Ruhepausen zwischen den Kämpfen. Die wesentlich bessere Variante: mit minimalen Auszeiten schwächere Widersacher jagen.

Nekromant (Abaddon)	
Empfohlene Rasse	Inconnu
Verteilung der Start-Attributpunkte	Konstitution: 10; Geschicklichkeit: 10; Intelligenz: 10
Sinnvolle Spezialisierungen (bei Level 50)	Todeskunst: 48; Todesdiener: 6; Schmerzkunst: 24 oder Todeskunst: 26; Todesdiener: 47; Schmerzkunst: 5
Bester Gegnertyp	alle Arten von Untoten
Lohnende Reichsfähigkeiten	Meister der Konzentration, Schlag der Seele, Mystische Kristalllehre, Wilde Kraft

Arawnkrieger (Abaddon)	
Empfohlene Rasse	Bretone
Verteilung der Start-Attributpunkte	Stärke: 10; Konstitution: 10; Geschicklichkeit: 10
Sinnvolle Spezialisierungen (bei Level 50)	Flexible Waffen: 50; Seelen Zerfetzen: 50; Schild: 23; Parrieren: 17 oder Flexible Waffen: 50; Seelen Zerfetzen: 39; Schild: 42; Parrieren: 6
Bester Gegnertyp	alle Arten von Untoten
Lohnende Reichsfähigkeiten	Durst der Seele, Verbesserte Geschicklichkeit, Meister des Schmerzes, Reinigen

## Reichskampf

### Lohnt sich der Besuch der Übungs-Schlachtfelder?

**TIPP 10:** Auf jeden Fall! Nur hier sammeln Sie Praxiserfahrung und können sich auf den Kampf im Feindesland vorbereiten. Wer mit Level 50 zum ersten Mal auf menschliche Gegner trifft, macht garantiert Anfängerfehler. Das ist besonders in Gruppen ärgerlich und peinlich: Wenn Sie gegen die Spieler anderer Reiche kämpfen, erwarten Ihre Mitstreiter, dass Sie Ihren Charakter beherrschen. Außerdem lernen Sie frühzeitig die Klassen der Gegner sowie deren Stärken und Schwächen.

### Welche Gegner sollte ich zuerst ausschalten?

**TIPP 11:** Zauberer, da diese den meisten Schaden verursachen und damit die größte Bedrohung darstellen. Danach folgen die Heiler und erst dann die restlichen Klassen. Viele Spieler machen den Fehler, sich in Scharmützel mit anderen Nahkämpfern verwickeln zu lassen – und werden so zu leichten Opfern für Magier.

### Unsere Gruppe wird immer aufgerieben, was machen wir falsch?

**TIPP 12:** Jeden Abend (zwischen 18 und 23 Uhr Echtzeit, nicht Spielzeit!) bevölkern große Armeen die Grenzgebiete. Die Aktionen einzelner Gruppen führen daher meist zu nichts. Bilden Sie mit allen

Wilder (Midgard)	
Empfohlene Rasse	Kobold
Verteilung der Start-Attributpunkte	Stärke: 10; Konstitution: 10; Geschicklichkeit: 5; Schnelligkeit: 5
Sinnvolle Spezialisierungen (bei Level 50)	Faustkampf: 50; Wildheit: 43; Parrieren: 2 oder Faustkampf: 44; Wildheit: 42; Parrieren: 25
Bester Gegnertyp	alle Arten von Säugetieren
Lohnende Reichsfähigkeiten	Erste Hilfe, Schmerz Ignorieren, Reinigen, Bestimmung, Verbesserte Geschicklichkeit, Meister des Schmerzes, Langer Wind

Knochentänzer (Midgard)	
Empfohlene Rasse	Valkyn
Verteilung der Start-Attributpunkte	Konstitution: 10; Geschicklichkeit: 10; Frömmigkeit: 10
Sinnvolle Spezialisierungen (bei Level 50)	Dunkelheit: 24; Unterdrückung: 48; Knochenarmee: 6 oder Dunkelheit: 48; Unterdrückung: 24; Knochenarmee: 6
Bester Gegnertyp	alle Arten von Säugetieren und Insekten
Lohnende Reichsfähigkeiten	Mystische Kristalllehre, Wilde Kraft, Meister der Konzentration, Der Leere Geist, Zähigkeit

Reichsgeossen eine Chat-Gruppe, um gemeinsame Aktionen zu koordinieren.

## Technik

### Nach zwei Stunden ruckelt's, was nun?

**TIPP 13:** Bei längeren Spielsessions sollten Sie regelmäßig das Kommando /vidreset verwenden. Damit leeren Sie das Grafikkarten-RAM und verhindern Ruckeln.

### Wie erstelle ich ein Makro?

**TIPP 14:** Makros haben folgende Struktur: /macro [Makroname] [Kommando/Text]. Wenn Sie beispielsweise Ihrer Gruppe ankündigen wollen, welches Monster als nächstes kommt, erstellen Sie ein Makro /macro Incoming /group Achtung, %t greift an! Falls Sie dann etwa einen Wolf als Ziel wählen und das Makro aktivieren, erscheint im Gruppenchat die Ankündigung: »Achtung, Wolf greift an!«

### Bei großen Spieleransammlungen und in den Hauptstädten sinkt die Frame-Rate!

**TIPP 15:** Folgende Tricks verhindern eine Dia-Show: Der Befehl /stick lässt Ihren Charakter automatisch der gewählten Person folgen. Schalten Sie auf die Ego-Perspektive (standardmäßig mit der Taste **F11**), und lassen Sie Ihre Spielfigur zu Boden blicken – so muss die Rechner weniger Polygone anzeigen. Eine Beschränkung der dargestellten Zaubereffekte mit /effects self bringt ebenfalls bessere Performance. **GV**

Animist (Hibernia)	
Empfohlene Rasse	Kelte
Verteilung der Start-Attributpunkte	Konstitution: 10; Geschicklichkeit: 10; Intelligenz: 10
Sinnvolle Spezialisierungen (bei Level 50)	Pfad des Blühens: 48; Pfad des Hains: 24; Pfad des Gestrüpps: 6 oder Pfad des Blühens: 6; Pfad des Hains: 48; Pfad des Gestrüpps: 24
Bester Gegnertyp	alle Arten von Säugetieren
Lohnende Reichsfähigkeiten	Mystische Kristalllehre, Meister der Konzentration, Langer Wind, Zähigkeit

Schnitter (Hibernia)	
Empfohlene Rasse	Kelte
Verteilung der Start-Attributpunkte	Stärke: 10; Konstitution: 10; Geschicklichkeit: 10
Sinnvolle Spezialisierungen (bei Level 50)	Sense: 44; Parrieren: 4; Pfad des Hains: 49 oder Sense: 44; Parrieren: 25; Pfad des Hains: 42
Bester Gegnertyp	alle Arten von Säugetieren
Lohnende Reichsfähigkeiten	Verbesserte Schnelligkeit, Reflexbewegung, Verbesserte Geschicklichkeit, Meister des Schmerzes, Langer Wind, Waldherz Hinterhalt