

Einsteigertipps

Dark Age of Camelot

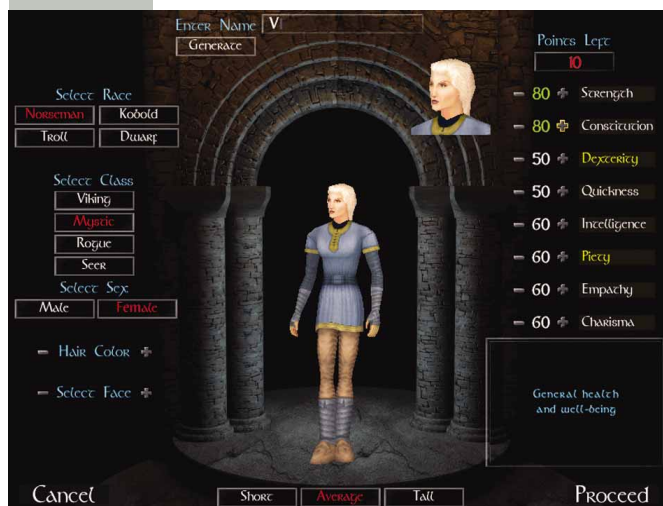
Unsere Tipps sind die Fackeln, die Ihre ersten Schritte im dunklen Zeitalter erleuchten.

Trotz gutem Handbuch und hilfreicher Mitspieler sind die ersten Schritte in der riesigen Welt von Dark Age of Camelot etwas schwierig. Wir verraten Ihnen, wie Sie in Mythics Online-Rollenspiel schnell die fünfte Erfahrungsstufe erreichen und am besten zusammen in einer Gruppe Monster verkloppen. Um den Nährgehalt unserer Einsteigertipps zu testen, müssen Sie das Programm nicht gleich kaufen. Auf unserer Demo-CD und DVD finden Sie eine vier Wochen lauffähige exklusive Demoversion, mit der Sie die drei gigantischen Reiche von Dark Age of Camelot kennen lernen können.

Sicher und schnell zum fünften Level

CHARAKTER richtig erschaffen

TIPP 1: Bei der Charaktergenerierung stehen Ihnen 30 Erfahrungspunkte zur Verfügung. Unabhängig von Rasse oder Starterklasse sollten fünf bis zehn jeweils auf Stärke und Konstitution gehen. Achten Sie darauf, dass Sie keiner Eigenschaft mehr als zehn zuteilen, da Ihnen sonst ein paar Punkte gestrichen werden. Die gelb gekennzeichneten Attribute verbessern sich automatisch.



Tip 1: Legen Sie bei der Charaktergenerierung Punkte auf Stärke und Konstitution.

Der erste TRAINER

TIPP 2: Merken Sie sich den Namen und Standort Ihres ersten Trainers. Er wird ein paar kleinere Quests und Tipps für Ihren Helden haben, die das Spiel erklären.

Passende GEGNER

TIPP 3: Wenn Sie sich zu Beginn ausschließlich mit grün gekennzeichneten Gegnern anlegen, erhalten Sie nur wenig Erfahrungspunkte pro Sieg. Da Sie aber weniger Schaden davontragen, müssen Sie zwischen zwei Monstern nur kurz oder gar nicht regenerieren. So sparen Sie Zeit und steigen letztendlich schneller im Level. In der direkten Umgebung jedes Startdorfs finden Sie die richtigen Widersacher für Ihren Schützling.

LEVEL-AUFSTIEG

TIPP 4: Bis zur fünften Stufe sollten Sie alle Fertigungspunkte einsparen und sie erst bei Ihrem zweiten Trainer

Der TOD

eintauschen. Bedenken Sie aber, dass durchs Sparen selbst blaue Gegner bis Level 5 harte Brocken sein können.

Sichere PAUSE

TIPP 5: Obwohl Ihr Charakter bis zur sechsten Stufe nicht für einen Tod bestraft wird, sollte Ihr junger Kämpfer auf dem Weg dahin dennoch möglichst am Leben bleiben. Die Latscherei nach einer Wiederauferstehung vom Startdorf zurück in die Monsterzone kostet Sie unnötig Zeit.

TIPP 6: Ihr Held steht weit weg vom sicheren Dorf zwischen aggressiven Monstern, und Sie müssen plötzlich pausieren. Was tun? Halten Sie Ausschau nach Wachtürmen, und setzen Sie Ihren Liebling neben das Personal. Falls die Wachen patrouillieren, klemmen Sie sich einfach per Autoverfolgung an eine dran.



Tip 6: In der unmittelbaren Nähe von Wachen lässt sich sicher pausieren.

Grundlegendes zum Gruppenkampf

ROLLEN-VERTEILUNG

TIPP 7: Wenn Sie sich mit anderen Spielern zusammen tun, um stärkere Monster zu verprügeln, müssen Sie vor der ersten Attacke die Rollen festlegen. Wer lockt die Gegner per Angriffszauber zur Truppe, wer haut zu, wer steht im Hintergrund und heilt? Sonst versinkt die Kämpfer-Ansammlung im Chaos, was garantiert zum Tod einiger führt. Jeder Heiler braucht mindestens einen Beschützer, der sich sofort um die Rettung des Mediziners kümmert, falls dieser angegriffen wird.

Monster ANLOCKEN

TIPP 8: Um die Gruppe nicht zu gefährden, sollte ausschließlich der Spieler mit der größten Zauberreichweite einen Gegner anlocken – ausgenommen Heiler jeder Art. Ist das Monster näher gekommen, lassen alle anderen ihre zerstörerische Magie los. Auf diese Art braucht niemand zu tief in gefährliche Gebiete vorzudringen.

RUHE in Frieden

TIPP 9: Auch die stärkste Kriegerversammlung muss ausruhen. Dabei sollten sich die Mitglieder Rücken an Rücken setzen, um alle Richtungen im Auge zu haben und eventuell näher kommende Feinde früh zu bemerken. **PET**