

Hall of Fame

Dark Age of Camelot

Von übermütigen Trollen, Feuerriesen und betrunkenen Redakteuren.
Oder: Warum Dark Age of Camelot das Genre geformt hat. Von Petra Schmitz



Ugala und Quambo vor dem Varulv-Lager im Myrkwod Forest.



In Nisses Höhle geht's verdammt eng zu. Aber Thors Hammer sitzt.



Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Frankfurt, irgendwann 2003:
Nach der Präsentation von World of Warcraft stehe ich noch ein bisschen mit Bill Roper zusammen, wir unterhalten uns. Nicht über WoW, darüber haben wir in der Stunde zuvor schon ausufernd geredet. Außerdem kann man's ohnehin noch nicht spielen. Bis zum Release der eierlegenden Wollmilchsau von Blizzard dauert's noch Monate. Stattdessen quatschen wir über Dark Age of Camelot von Mythic Entertainment, unser beider aktuelles Lieblings-MMO. Im Laufe des Gesprächs stellt sich heraus, dass Bill und seine Frau ex-

akt die gleiche Realm-Rassen-Klassen-Kombination wie mein damaliger Freund und ich spielen: Berserker plus Schamane. Bill ist ein Troll-Schamane, seine Frau ein Menschen-Berserker. Mein Freund ist ein Troll-Schamane, ich bin ein Menschen-Berserker. Als sich dann auch noch herausstellt, dass unsere Gilden genau den gleichen Umhang mit genau den gleichen Verzierungen tragen, flippen Bill und ich ein wenig aus. Die Menschen um uns herum schauen leicht irritiert. Meine Erinnerung will, dass wir uns mit einem »Lang lebe Midgard!« voneinander verabschieden. Wahrscheinlich sagen wir aber einfach nur »Tschüss!« zueinander. Aber Bill Roper ist mir mit einem Mal noch sympathischer, als er der gemüthliche Blizzard-Vize und -Vortanzbär zuvor schon war.

Dark Age of Camelot! Einer der wundervollsten Zeitfresser, in denen ich je einen Teil meines Lebens verspielen durfte. Obwohl ich's fast nicht getan hätte. Noch ein paar Monate vor Release denke ich: »So ein saudooper Name! Das kann nix werden. Und wer ist eigentlich Mythic?« Dass ich das Online-Rollenspiel dann doch anfasse, liegt zum einen am Quengelfreund (»Hey, komm! Das spielen wir zusammen, das wird toll!«) und zum anderen an Midgard. »Da ist Midgard drin? Oh, dann muss ich das doch ausprobieren«, weiß ich plötzlich und vergesse meine erste, hochgradig unqualifizierte Einschätzung. Bei Sagen und Mythen bin ich dabei, bei nordischen Sagen bin ich verloren. Und wie ich mich in DAoC verliere! Mein erster Held ist allerdings kein Berserker (bezie-



Früher gab's Mietpferde. Jetzt kann man einen eigenen Gaul besitzen.



Quambo als Jungspund auf den Mauern der Svasud Faste.



Für den Test muss ich natürlich auch mal nach Hibernia (links) und Albion (rechts). Igitt!

hungsweise keine Berserkerin mit dem wundervollen Namen Kirgit), mein erster Held ist ein Troll namens Quambo, der sich als Donnergrieger oder besser Thane für die nordischen Götter verdingt und gigantische Hämmer auf die Feinde niedersausen lässt. Ein Held in Albion (englische Sagenwelt) oder Hibernia (irische Sagenwelt) kommt für mich genau so wenig infrage, wie Rosenkohl zu essen oder irgendwas mit Anis zu trinken. Ein Thane deswegen, weil ich auf dem US-Server Gawain spiele, bis zum Deutschland-Release ein halbes Jahr später kann und will ich nicht warten. Dark Age of Camelot packt mich schnell, auch wenn das Leveln für heutige Verhältnisse zäh ist, nach einer handfesten Kloppelei muss man sich erst einmal hinsetzen, um Mana und Gesundheit zu regenerieren. Weil ich das aus Everquest nicht anders kenne, stört es mich nicht die Bohne.

Die Trolle Quambo Wambo und Ugala Heala (später darf man sich einen Nachnamen geben) kämpfen sich von Nord nach Süd, von West nach Ost. Wir erledigen tapfer Quests, sterben an kleineren Luchsen, an größeren Werwölfen. Und natürlich an Feuerriesen: Unser erster Besuch in Muspelheim ist einer der vielen ganz großen Momente. Durch einen kleinen Durchlass im Berg geht's hinein in zerklüftete dunkle Felsen, dazwischen tödliche Lavaseen. Uns stockt der Atem. Und gleich hinter der ersten Ecke lauert ein Gigant, groß wie ein Hochhaus. Wir sind schneller tot als wir »Lauf!« brüllen können. Wir mieten uns im Spiel Pferde (mit festen Routen) und nehmen dann in der Echtwelt ein Vollbad, die Reise von einem Ende des Reichs zum anderen dauert etwa 20 Minuten. Wir stehen stundenlang in der Hauptstadt Jordheim rum, um Klamotten zu craften, die wir nicht tragen wollen. Mit Level 17 oder 20, so genau weiß ich das nicht mehr, sticht uns kurz der Hafer, wir wollen endlich

Deswegen legendär

- wegweisendes PvP
- stimmige Sagenwelten
- das Mega-Dungeon Darkness Falls
- unerreichte Atmosphäre

ein bisschen PvP-Luft schnuppern, auch wenn wir dafür im Vergleich zu vielen anderen Schnellspielern eigentlich noch zu klein sind. Wir möchten nur mal schnell raus aus den Toren der Svasud Faste hinein in die Grenzgebiete, in denen sich die Mitglieder der drei Reiche Midgard, Albion und Hibernia aufs Fressbrett hauen. Nicht weit, nur schauen. Und ja kein Risiko eingehen! Wir treten aus der Burg hinein in den Schnee, fühlen das reizvolle Kribbeln der Aufregung im Nacken, trauen uns noch weiter vor und sind begeistert, auch wenn eigentlich noch gar nichts passiert ist. Aber hinter jedem

Bill Roper ist ein Troll

Baum könnte ein getarnter Feind lauern. Als mein Troll plötzlich vor Schmerzen rünzt und ich den ersten Pfeil in seinem Rücken stecken sehe, ist es schon zu spät. Der zweite Pfeil sitzt ebenfalls, Quambo kippt um. Sofort bricht Tumult unter den anderen Spielern in der Nähe los. Der Feind treibt sich vor unserer Burg rum! Es wird zur Jagd geblasen. An der wir nicht teilnehmen. Hat ja noch keinen Sinn.

Nach diesem Erlebnis leveln wir, dass die Schwarte kracht. Wir wollen – nein, wir müssen in die Grenzlande und am PvP teilnehmen. Das ist das wahre Abenteuer in Dark Age of Camelot. Eine schlagkräftige und gut organisierte Allianz nimmt unsere inzwischen gegründete Winzgilde auf, und wir stellen unsere Wecker an den Wochenenden auf drei Uhr nachts, um die Burgen-Raids nicht zu verpassen. Zur Erinnerung: Gawain ist ein US-Server. Die vielen Schlachten verschwimmen zu einem großen Wirrwarr vor meinen Augen, einzelne Belagerungen und Kämpfe auf offenem Feld sehe ich nicht mehr. Aber ich erinnere mich an den unbändigen Spaß, an die Spannung, an das Gefühl, gewonnen zu haben. Allerdings natürlich auch an das Gefühl von Niederlagen. Ähnliches empfinde ich später nur noch beim ersten Guild Wars und bei Pirates of the Burning Sea.

Dark Age of Camelot hat dem Genre einen maßgeblichen Impuls verpasst, kaum ein MMO will heute noch ohne großes PvP auskommen. Dass es ausgerechnet Mythic dann mit seinem Nur-zwei-Parteien-Nachfolger Warhammer Online versaubeutelt, ist einerseits erstaunlich, andererseits ein Lehrstück für kommende Spiele. Drei Parteien müssen es schon sein, um eine halbwegs gescheite Balance zu gewährleisten. Sonst wird eine Fraktion immer stärker und die andere immer schwächer, der Spaß bleibt auf der Strecke, die Spielerschaft wandert ab, das MMO ist tot. Dark Age of Camelot hingegen lebt heute noch.

Und dann sind da noch: der erste Besuch im reichsübergreifenden Dungeon Darkness Falls, wo uns eine gefühlte Hundertschaft Hibernianer gleich hinter dem Eingang begrüßt. Der erste Blick in die mit Werwölfen vollgestopfte, endlos erscheinende Klamm von Skona. Der Nachmittag, an dem Markus Schwerdtel und ich es für eine tolle Idee halten, voll wie die Strandhaubitzen durchs Tal von Mularn zu ziehen. (Wie oft sind wir gestorben, Markus?) Der Ärger, als ich beim Nachttest der deutschen Version feststellen muss, dass mein Troll-Name schon vergeben ist. Und dann der Troll namens Quambo Wambo, der mir einige Zeit später über den Weg läuft und auf meine schnippische Bemerkung »Toller Name, du Troll!« mit einem trockenen »Ich weiß.« antwortet. **PET**

Dark Age of Camelot Online-Rollenspiel

PUBLISHER Mythic Entertain. / GOA
ENTWICKLER Mythic Entertainment
QUELLE Download
SPRACHE Deutsch
MINIMUM Pentium 4 mit 512 MB RAM



SO LÄUFT'S Sie können sich den Client auf der Website darkageofcamelot.com runterladen. Nachdem Sie ein Konto erstellt haben, dürfen Sie 14 Tage kostenlos spielen, danach fallen monatliche Gebühren an.

Fazit In Sachen Grafik und Komfort längst veraltet, aber noch immer voller Atmosphäre. Lang lebe Midgard!