

## **CParis, den 26. September 2001 Pressemitteilung**

### **GOA.com und MYTHIC ENTERTAINMENT kündigen für Januar 2002 den Release von Dark Age of Camelot an**

Nach dem Erfolg von 'Die 4. Offenbarung' gibt GOA.com nun die Einigung über die Herausgabe und die Nutzungsrechte an dem MMORPG Dark Age of Camelot bekannt, das von dem amerikanischen Unternehmen Mythic Entertainment entwickelt wurde.

Das Spiel wird vollständig lokalisiert (Spiel, Handbuch) und verfügt dann auch über deutsche Server, Spielleiter und technischen Support.

Angesiedelt am Kreuzweg zwischen der legendären Welt der Ritter der Tafelrunde, der skandinavischen Mythologie und der geheimnisvollen Kultur der Kelten versetzt 'The Dark Age of Camelot' die Spieler in ein episches Universum, das von mythologischen und historischen Figuren bevölkert ist.

Das Spiel beginnt unmittelbar nach dem Tod von König Artus. Seine Autorität wird in seinem früheren Königreich Albion schmerzhaft vermisst. Das Land sieht sich zunehmend Angriffen von außen ausgesetzt, die von den Kelten aus Hibernia - einer rauen, im Westen gelegenen Insel - und den Wikingern, den Bewohnern des eisbedeckten Midgard im fernen Norden, inszeniert werden.

Sinn und Zweck dieser Kämpfe ist der Schutz von Relikten, kostbaren Talismanen, deren Besitz für das Wohlergehen der Königreiche von entscheidender Bedeutung ist - sie werden im Herzen jener drei Reiche aufmerksam bewacht.

Der Spieler muss sich zunächst einer dieser drei Nationen anschließen. Jedes Reich besitzt bestimmte Völker (Trolle, Elfen, Kobolde, Zwerge...) und spezifische Klassen (Magieschüler, Aufklärer, Druiden, Wächter) sowie verschiedene Möglichkeiten und Formen der Magie, die jenen Völkern und Klassen eigen sind.

Die Abenteurer sind nie die gleichen

Monster angreifen, sein Reich schützen, an der Suche nach sagenumwobenen Gegenständen teilnehmen, kostbare Juwelen, Kleidung oder Belagerungswaffen herstellen... das sind nur einige der zahlreichen Aufgaben, die der Spieler in Dark Age Of Camelot zu lösen hat. Nicht zu vergessen das Kampfsystem 'Spieler gegen Spieler', das in diesem Genre seinesgleichen sucht. Das Spiel erlaubt es experimentierfreudigeren Spielern, sich einer Gilde anzuschließen, um feindliche Gebiete anzugreifen und sich dort mit seinen Gegnern epische Schlachten zu liefern. Aufgrund des revolutionären PVP-Kampfsystems (Player versus Player) können die Spielfiguren in DAOC nicht nur die Relikte ihres Reiches wirksam schützen, sondern auch versuchen, die Talismane ihrer Gegner zu erobern, indem Sie deren Festungen belagern.

Mit mehr als 3000 Spielern pro Server und seiner ausgeklügelten Grafik-Engine besitzt Dark Age of Camelot alle Eigenschaften eines Fantasy-Rollenspiels, das Mut und Tapferkeit belohnt. Als Beta-Testversion ab November 2001, im Bezahlabonnement voraussichtlich ab Januar 2002 erhältlich