

DARK AGE OF
CAMELOT[®]
DARKNESS RISING



SEZIONE 1: L'OSCURITÀ INCOMBE SUI REAMI	PAG. 3
Albion Midgard Hibernia Nel frattempo, a Darkness Falls...	
SEZIONE 2: STATUS DI CAMPIONE	PAG. 5
Le Missioni Campione Sottoclassi Le Armi Campione	
SEZIONE 3: CAVALCATURE PERSONALI	PAG. 8
Cavalcatura di base Cavalcatura avanzata Come usare le cavalcature Comprare e gestire le cavalcature	
SEZIONE 4: LE NOVITÀ DI DARKNESS RISING	PAG. 12
Grafica delle capitali Zone ad istanza I Re e la Sala del Trono Darkness Falls - Calata delle Tenebre Nuova grafica per mostri e creature	
RICONOSCIMENTI	PAG. 14

REQUISITI DI SISTEMA

Requisiti minimi

Windows 98/ME/XP
Pentium III 1.4 GHz o equivalente AMD
512 Mb di RAM
Scheda video 3D, con 64 Mb di memoria grafica
Spazio libero su hard-disk: 4 Gb
DirectX® 9.0 o superiori
Connessione a Internet richiesta

Requisiti consigliati

Pentium IV 2.4 GHz o AMD equivalente
1 Gb di RAM
Scheda video 3D, con 256 Mb di memoria grafica
Spazio libero su hard-disk: 5 Gb
DirectX® 9.0 o superiori
Connessione a Internet richiesta

AVVISO SULL'EPILESSIA

Da leggere prima dell'utilizzo di un videogioco da parte vostra o dei vostri figli. Alcune persone sono soggette a crisi epilettiche che potrebbero eventualmente comportare delle perdite di coscienza in seguito alla vista di alcuni tipi di stimoli luminosi forti, alla successione rapida di immagini oppure alla ripetizione di figure geometriche semplici, di lampi o di esplosioni. Queste persone possono essere soggette a crisi quando si cimentano in alcuni videogiochi che comportano stimoli di questo tipo, anche qualora non abbiano precedenti medici o non siano mai

state soggette a crisi epilettiche. Se si sono già verificati (in voi stessi o in uno dei componenti della vostra famiglia) sintomi legati all'epilessia (crisi o perdita di coscienza) in presenza di stimoli luminosi, si consiglia vivamente di consultare il medico prima di utilizzare il gioco. I genitori devono prestare particolare attenzione ai loro figli quando questi si cimentano nei videogiochi. In presenza di uno dei seguenti sintomi: vertigini, disturbi della vista, contrazione degli occhi o dei muscoli, problemi di orientamento, movimento involontario o convulsione, perdita momentanea di coscienza, occorre interrompere immediatamente il gioco e consultare un medico.

PRECAUZIONI DA PRENDERE IN OGNI CASO PER L'UTILIZZO DI UN VIDEOGIOCO:

- Evitate di avvicinarvi troppo allo schermo.
- Giocate alla massima distanza dallo schermo televisivo, prendendo come riferimento la lunghezza del cavo di collegamento.
- Utilizzate preferibilmente i videogiochi su uno schermo di piccole dimensioni.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito a sufficienza.
- Assicuratevi di giocare in una stanza ben illuminata.
- Durante l'utilizzo, fate delle pause di 10 - 15 minuti ogni ora.

L'OSCURITÀ INCOMBE SUI REAMI

ASSEDIATI AI PROPRI confini e funestati al loro interno, i reami si stanno indebolendo, offrendo terreno fertile per lotte intestine. Un nuovo pericolo si sta facendo strada nelle capitali. Un pericolo dall'entità devastante. Riusciranno gli eroi dei reami a identificare questa minaccia? È giunto il momento che i migliori avventurieri dei reami dimostrino il loro valore ai rispettivi Re, per ottenere la più grande e nobile delle ricompense!

ALBION

Dalla morte di Artù, è Re Kystennin a governare, all'ombra del predecessore. Nonostante sia un valido e rispettato monarca, teme molto l'ira dei reami di Hibernia e Midgard e un'eventuale declino dello splendore di Albion. La sua riservatezza e la sua vetusta età, hanno portato molto a credere che sia ormai troppo vecchio per quell'incarico, ma nulla potrebbe essere più lontano dalla verità. I suoi detrattori non fanno altro che evidenziare queste cose e il fatto che non abbia un lignaggio reale e avrebbero potuto anche dargli la colpa della lotta con gli altri reami. Tuttavia, in questi tempi oscuri, le forze di Albion sono rimaste unite dietro al loro Re, per difendere il reame dalle macchinazioni di Morgan, dalle sette demoniache che si sono infiltrate nel reame e dagli altri reami, intenzionati a privare Albion delle proprie reliquie.

Tuttavia sono in molti a non essere soddisfatti. Nelle città e nelle campagne inizia a prendere forma una rivolta. Il popolo sta solo manifestando il proprio malcontento? O si tratta di un movimento guidato da ambiziosi pretendenti al trono e radicato nel cuore della nobiltà albionese?

Solo gli avventurieri più coraggiosi e fedeli si schiereranno a difesa del Re, per risparmiare ad Albion una guerra civile, che lascerebbe trionfanti solo i reami nemici.

MIDGARD

Anche se l'arrivo di rinforzi in favore dell'Alleanza di Midgard è stato un fattore determinante nella lotta contro Albion e Hibernia, il reame ha sofferto per lungo tempo la propria relativa giovinezza e la propria diversità multi-culturale. Avvertiti dalle avvisaglie di una guerra civile, e stremati dalle interminabili accese diatribe delle sessioni Althing, i Gothi di Stor, i servi più fedeli degli dei, hanno presentato a quest'assemblea il loro progetto di mettere il potere esecutivo nelle mani di un solo uomo. In tempo di guerra, qualsiasi situazione in cui ogni decisione è accompagnata da accessi ed estenuanti dibattiti, è una situazione insostenibile.

Incoraggiati dal volere degli anziani, molti capi clan si proposero per il trono. Ci vollero molte sedute piene di accese discussioni per giungere al nome del prescelto. Alla fine, Eirik Alfevson, proveniente dal più antico clan vichingo, i Grenlock, fu eletto Re di Midgard.

Desideroso di garantire l'unità del reame di fronte ai portenti dei Gothi, il Re chiamò tutti gli avventurieri a difesa del reame per prepararsi al Ragnarok.



HIBERNIA

Anche se le genti dell'Altromondo sono concentrate a difendere il reame dai suoi nemici bellicosi, il recente varco del velo si sta dimostrando un altro grosso problema per gli abitanti di Hibernia. Preoccupato da una situazione potenzialmente favorevole per le macchinazioni degli Unseelie, il Re Elfo Lugh Lamfhota rivolse nuovamente le sue attenzioni al cuore di Hibernia e prese la decisione di attraversare il Velo per ritornare nelle terre che aveva abbandonato anni fa. La sua missione era di difenderle da questa nuova minaccia che potrebbe farle piombare per sempre nell'oscurità.

Questo ritorno a casa non aveva precedenti nella storia del reame, e nonostante qualche reticenza, il Consiglio prese i pieni poteri.

L'evento non fece tutti contenti, persino fra gli elfi. Si formò un movimento di opposizione al ritorno del Re, capitanato dalla Casata Findias che mette in dubbio la legittimità del Re nel tentativo di prendere il suo posto. Lugh ha ora bisogno dei più fidati avventurieri per scoprire cosa si cela dietro questa preoccupante rivolta.



NEL FRATTEMPO A DARKNESS FALLS...



Gli ultimi guerrieri che si sono avventurati a Darkness Falls hanno riportato importanti tumulti, sia relativi ai suoi abitanti, che alle caverne, che sembrano essere state ridecorate da artisti della progenie dei demoni. Ma è stata una scoperta in particolare ad attirare l'attenzione dei saggi. Accanto all'accesso a Darkness Falls di ogni reame, sono comparse delle entrate di caverne circondate da un'aura magica. Terribili creature si aggirano nei pressi delle Caverne Brimstone ad Albion, delle Sale di Helgardh a Midgard e della Caverna di Cruachan a Hibernia. Ricordano molto l'entrata a Darkness Falls, e questa somiglianza diviene ancora più netta una volta che vi si entra. Tuttavia, nessuno sa cosa alberghi nelle profondità dei labirinti e se conducano a Darkness Falls. Ancora più preoccupante è il fatto che sono accessibili in qualsiasi momento da tutti i reami.



STATUS DI CAMPIONE

PER CONTRASTARE i nuovi pericoli, i Re invieranno in missione i loro uomini più valorosi e se saranno vittoriosi li ricompenseranno con lo status di Campione del Reame. Il titolo prestigioso garantisce privilegi mai visti prima. Si renderanno disponibili le Scuderie Reali e la Riserva Reale, nel quale i saggi più anziani del reame condivideranno il loro sapere, dandoti la possibilità di imparare nuove abilità, finora esclusiva di altre classi.

Più i personaggi svolgeranno missioni per conto del Re, maggiore diventerà il loro potenziale. Per identificare i vari livelli, diversi titoli verranno conferiti ai Campioni del Reame:

Livello Campione 1 : Il Cercatore

Livello Campione 2 : Il Braccio del Re

Livello Campione 3 : Protettore

Livello Campione 4 : Il Portatore di Luce

Livello Campione 5 : Lo Sterminatore di Demoni

LE MISSIONI CAMPIONE

Anche se bisogna aver raggiunto il livello più altro per diventare un Campione, un personaggio di Livello 30 può comunque mettersi al servizio del reame e partecipare a varie missioni. L'avventura di Darkness Rising è divisa in 3 capitoli. Il primo è accessibile a personaggi di Livello compreso fra il 30 e il 50, il secondo a personaggi di Livello 40-50 e il terzo solo a personaggi di Livello 50. Per iniziare una missione bisogna visitare la Sala del Trono nel Palazzo Reale. Una Guardia Reale aprirà le porte, e i personaggi dovranno quindi parlare col Ciambellano Harlen a Camelot, col Siniscalco Desmond a Tir na Nog o con Athr Haseti Theyr a Jordheim. Alla fine del secondo capitolo, il Re in persona riceverà i personaggi per affidare loro una nuova missione e ricompensarli adeguatamente.



Un personaggio di Livello 50 che inizia il terzo capitolo della missione otterrà esperienza da Campione per raggiungere il primo Livello Campione. I punti di esperienza da Campione possono essere ottenuti convertendo punti esperienza standard, affrontando mostri o nemici, o completando missioni. Il tasso di conversione non è equivalente. Per esempio, il numero di punti di esperienza ottenuti combattendo contro i nemici sono maggiori di quelli ottenuti sconfiggendo mostri. Clicca sulla barra dell'esperienza per visualizzare i tuoi Punti Reame e la tua Esperienza Campione.



SOTTOCLASSI



Dopo aver ottenuto ogni Livello Campione, i personaggi ottengono punti vita e potere extra e un incremento ai punti vita e ai punti potere massimi. Ricevono inoltre punti di Sottoclasse, che in futuro consentiranno loro di imparare abilità riservate solitamente alle altre classi del reame. Quindi sarà possibile per un mago imparare abilità di combattimento e per un guerriero imparare alcune magie; le uniche magie escluse sono quelle appartenenti ad altri settori della classe del personaggio. Per esempio, un eldritch non può avere accesso al menu di un apprendista spellcrafter (Via

della Magia).

Per imparare queste abilità, dovresti far visita a un allenatore di una classe base (qualsiasi allenatore, tranne quello della tua classe originaria) il quale ti illustrerà le scelte disponibili.

Caso speciale: i Vampiir sono considerati appartenenti alla Via della Armi, e non possono parlare con gli allenatori di guardiani.

È possibile usare diversi punti presso lo stesso allenatore, o da allenatori con classi base diverse. È anche possibile modificare le abilità già apprese, comprando una pietra di respec dal Quartiermastro.

L'acquisizione di alcune abilità dipende dal grado di maestria in altre, seguendo sistemi di progressione lineari o che seguono un diagramma di flusso. Nel sistema lineare, si impara un'abilità alla volta, in ordine; nel sistema a diagramma di flusso, invece, più abilità diverse possono confluire nell'apprendimento di una stessa abilità avanzata.

ESEMPI DEL SISTEMA DI TALENTO

Talento 1A	→	Talento 1B	→	Talento 1C	→	Talento 1D	→	Talento 1E	
								(sistema lineare)	
Talento 2A	→	Talento 2B	↘						
				Talento 2C	→	Talento 2D	→	Talento 2E	
Talento 3A	→	Talento 3B	↗					(sistema a diagramma di flusso)	

LE ARMI CAMPIONE

All'inizio del terzo capitolo della missione, il Re regala a ogni Campione un'arma di potenza eccezionale progettata in maniera specifica per la sua classe. Il potere di queste armi aumenta con il procedere del Campione nella missione. Le armi vengono incantate con una magia preliminare, e alla fine della missione potranno essere ulteriormente incantate scegliendo una delle due magie.

È possibile scambiare un'arma Campione se esistono diversi modelli disponibili per una classe. Per effettuare questo scambio, l'arma dovrà essere in stato perfetto ed essere stata riparata. Queste operazioni vengono eseguite nella Sala del Trono. È possibile anche modificare la seconda magia con cui è stata incantata l'arma.



CAVALCATURE PERSONALI

LI CAVALLI PIÙ VELOCI e prestanti del reame sono stati radunati nelle scuderie reali e addestrati per servire i Campioni del Reame. Questi cavalli possono essere dotati anche di bardatura, usati per trasportare materiali e usati nelle zone di frontiera. Si dice che i cavalli più rari ed esotici si trovino negli angoli più remoti del reame o nelle scuderie del Re.

Il Re potrebbe regalare dei cavalli ai Campioni del Reame per aiutarli nella loro missione. Può regalare cavalcatura di base o cavalcatura avanzata, in grado di andare in frontiera.



CAVALCATURE DI BASE

Il cavallo base è un sauro che può essere comprato al prezzo di 250 monete d'oro da un mercante di cavalli. A quel punto dovrai solo portare a termine una piccola missione individuale, in seguito alla quale lo Stalliere Reale della capitale ti darà un cavallo.

Questo cavallo corre più rapidamente di un normale personaggio, ma è meno veloce dei cavalli avanzati. Non può entrare nelle zone di frontiera, è di un solo colore, non puoi dargli un nome e non può essere equipaggiato con accessori.

Il cavallo è a disposizione di tutti i personaggi di livello 35 o superiore e non richiede l'installazione dell'espansione Darkness Rising.

CAVALCATURE AVANZATE

Gli avventurieri più navigati hanno a disposizione una vasta scelta di cavalli, ma solo i più grandi campioni possono possedere i più rari. Devi parlare col Quartiermastro o con lo Stalliere Reale nella Sala del Trono per acquisire una simile cavalcatura.

Il loro prezzo va da un minimo di 1 moneta di platino a un massimo di 15, e devi completare una missione per ottenere il privilegio di cavalcare creature favolose come gli unicorni e gli Stallioni del Fuoco. Il primo tipo è disponibile per i personaggi di Livello 45 o superiore; mentre i cavalli successivi sono disponibili per i campioni di primo livello o superiori.

Tutte le cavalcature sono più veloci delle cavalcature di base (150% della velocità del personaggio contro 135%). Possono essere portati in zone di frontiera ed equipaggiati con selle, bisacce, bardature e corazze. La tabella a pagina 10 fornisce un elenco dei diversi tipi di cavalcatura disponibili e delle loro funzionalità, in base al Livello Campione del personaggio.



COME USARE LE CAVALCATURE

COMANDI SPECIFICI

/mount	Apri la finestra della cavalcatura.
/namemount	Per rinominare una cavalcatura.
/horse courbette	La tua cavalcatura esegue una courbette.
/horse pet	Accarezzati la tua cavalcatura.
/horse rear	La tua cavalcatura si alza.
/horse startle	La tua cavalcatura si agita.
/horse trick	Sali sulla tua cavalcatura per stupire tutti.
/horse graze	Lasci pascolare la tua cavalcatura.
/horse nod	La tua cavalcatura annuisce.
/horse halt	Ordini a tutti di fermarsi.
/dance	Inizi a ballare!
/lookfar	Guardi in lontananza.
/stench	Allontani la puzza nei tuoi paraggi.

Come preparare la propria cavalcatura

Dopo aver comprato una cavalcatura, apri la finestra Cavalcatura (premendo il pulsante Cavalcatura dalla finestra di informazioni del proprio personaggio o tramite il comando /mount) e trascina l'icona in questa finestra. Poi crea una scorciatoia sulla tua barra dalla finestra Cavalcatura (e non dal tuo inventario).

Equipaggiare la propria cavalcatura

Solo gli artigiani forniscono accessori per cavalcatura. Dovrai ordinare gli accessori che ti servono da artigiani specializzati (consulta la tabella nella pagina successiva) e accordarti sul prezzo. Per apporre i colori della tua gilda sulla tua cavalcatura, il processo è lo stesso di quello usato per i mantelli e gli scudi.

Chiamare una cavalcatura

Per chiamare la tua cavalcatura, usa l'icona scorciatoia. Il cavallo arriverà 5 secondi dopo la tua chiamata, a patto che il tuo personaggio non si muova e non entri in combattimento.

Come muoversi

Mentre sei a cavallo il tuo personaggio si muove usando gli stessi comandi di quando è a piedi. È possibile galoppare, ma in quel caso l'energia del personaggio diminuirà come se stesse effettuando uno scatto. I famigli si adattano alla velocità delle cavalcature. Le cavalcature possono nuotare, ma non possono andare sott'acqua. Non è possibile usare le cavalcature nelle capitali, nelle città, in edifici, catacombe e sotterranei.



Scendere da cavallo

Per scendere dalla tua cavalcatura, clicca sulla stessa icona che usi per chiamare il tuo cavallo. Il personaggio scenderà da cavallo automaticamente se attaccato, se lancerà una magia d'attacco (è possibile lanciare magie mentre si è a cavallo, a patto che non ci si muova), e quando si entra in un cancello o in una città. Alcuni specialisti delle arti del silenzio dispongono di abilità speciali per attaccare personaggi a cavallo.

Vendere la propria cavalcatura

È possibile vendere il proprio cavallo solo ai mercanti.

COMPRIARE E GESTIRE LE CAVALCATURE

Questa tabella riassume i cavalli e le funzionalità disponibili in base al Livello Campione del personaggio.

Cavallo di Livello 35	Sauro base	250 monete d'oro
Cavallo avanzato – disponibile senza Livello Campione	Sauro	1 moneta di platino
LIVELLO CAMPIONE 1		
Destrieri	Grigio, Pezzato, Baio, Cioccolato	3 monete di platino
Accessori disponibili presso gli artigiani	Bardature (Lavorazione della Stoffa) Selle (Lavorazione del Metallo)	Costo dei materiali 100-450 M.O. 300-400 M.O.
LIVELLO CAMPIONE 2		
Destrieri	Nero, Palomino, Argentato	4 monete di platino
Accessori disponibili presso gli artigiani	Armatura leggera (Lavorazione del Metallo) Bisaccia Sinistra Anteriore (4 spazi) (Lavorazione del Cuoio)	Costo dei materiali 350-450 M.O. 100 M.O.
LIVELLO CAMPIONE 3		
Stalloni	Grigio, Pezzato, Baio, Sauro	6 monete di platino
Accessori disponibili presso gli artigiani	Armatura media (Lavorazione del Metallo) Bisaccia Destra Anteriore (4 spazi) (Lavorazione del Cuoio)	Costo dei materiali 400-500 M.O. 125 M.O.
LIVELLO CAMPIONE 4		
Stalloni	Nero, Palomino, Argentato, Cioccolato	8 monete di platino
Accessori disponibili presso gli artigiani	Bisaccia Sinistra Posteriore (4 spazi) (Lavorazione del Cuoio)	Costo dei materiali 150 M.O.
LIVELLO CAMPIONE 5		
Cavalcature epiche	Argentato, Grigio, Nero o Unicorno Arcobaleno. Incubus, Stallone Fantasma, della Tempesta, del Ghiaccio, del Fuoco e della Terra	15 monete di platino & una missione da completare
Accessori disponibili presso gli artigiani	Armatura pesante (Lavorazione del Metallo) Bisaccia Destra Posteriore (4 spazi) (Lavorazione del Cuoio)	Costo dei materiali 175 M.O. 450-550 M.O.



LE NOVITÀ DI DARKNESS RISING

GRAFICA DELLE CAPITALI

In ogni espansione abbiamo sempre migliorato la grafica del gioco. Stavolta abbiamo deciso di regalarvi la messa a nuovo delle capitali, rese ancora più vive e spettacolari grazie all'impiego di texture ad alta risoluzione.



ZONE AD ISTANZA

Quasi tutte le zone di Darkness Rising sono zone fatte su misura. Anche se molte di queste sono sotterranee, come nell'espansione Catacombs, sono state incluse anche alcune zone fatte su misura all'aperto. Di solito sono accessibili da strette vallate situate ai bordi delle zone standard.



I RE E LA SALA DEL TRONO

Le Sale del Trono, occupate dal Re, sono ora disponibili nelle capitali. Sono zone fatte su misura.

DARKNESS FALLS

Anche la zona di Darkness Falls e i suoi abitanti sono stati aggiornati, sia dal punto di vista estetico che da quello funzionale. Inoltre è stata anche migliorata l'intelligenza artificiale e il livello dei PNG.

NUOVA GRAFICA PER MOSTRI E CREATURE

I vecchi mostri sono stati ridisegnati, e inoltre in questa espansione sono state aggiunte creature completamente inedite.



CREDITS MYTHIC ENTERTAINMENT

MYTHIC ENTERTAINMENT FOUNDERS

Mark Jacobs
Rob Denton

MYTHIC ENTERTAINMENT MANAGEMENT TEAM

Mark Jacobs *President and CEO*
Rob Denton *CTO and COO*
Matt Firor *Executive Producer & VP of Development*
Mark Gagne *Senior VP and CFO*
Eugene Evans *VP of Marketing & Business Development*
Jeff Hickman *Executive Producer & VP of Product Support and Quality*

PRODUCTION TEAM

Walter Yarbrough - Lance Robertson - Mark Davis - Yvette Nash - Chris Rabideau - Jen Ortiz - Craig Turner - Howard Marans

PROGRAMMING TEAM

Dan Dunham - Ed Teffeau - Jesse McIntyre - James Montgomery - Marty Brown - Scott Jennings - Georgia Wall - Andrew Mann

TECHNOLOGY TEAM

Matt Shaw - Jeff Hanna - Andrew Meggs - Erik Parker

CONTENT TEAM

Yvonne Bridges - Destin Bales - Mike Barr - Rob Hinkle - Maurice Nelson - James Casey - Jeremiah Smith - Mike Stone - KC Peden - Brett Robinson - Matt Daniels - Phil Brooks - Ellisa Barr - Brian Wheeler - Rob Frazier - Paul Torres - Bruce Maclean - Joe Harrington - Brian Canary - Brianna Schneider - Danielle Stone - Jeffrey Comtois - Woody Gordy - Sean McNair - Linda Robbins - Dennis Sorel - Virgil Wagaman

ART TEAM

Mat Weathers - Greg Grimsby - Chris Ondrus - Kevin Boehm - Mike Crossmire - Lucas Hardi - Peter Lipman - Adam Gershowitz - Paul Pham - Arturo Pulecio - James Crawley - Tohan Kim - Nathaniel Lamartina - Jeffrey Mianowski - Jeremy Miller - Kurtis Smith - Susan Townsend - Russell Chamier - Diego Rivera - Charlie Shenton - Brian Traficante - Ralph Thompson - Calin Matney - Christopher Arnold - Cochey Cantu - Travis Doggett - Jane Manzano - Raymond Soto - Matthew Tinari - Tracy Hunt - Kareem Leggett - Christopher Anderson - Joshua Shaw - Jeremiah Hennon - Jeremy Dale - JP Self - Robert Utting

PRODUCT QUALITY

Jason Dawdy - Jon Farinelli - Chris Bryant - Nathaniel Levy - Marc Lewis - Brendan Tobin - DJ Larkin

COMMUNICATIONS TEAM

Sanya Weathers - Missy Hatch - Richard Duffek

MARKETING TEAM

Steve Perkins - C.J. Grebb - Juli Cummins - Ayaka Hahn

CUSTOMER SUPPORT

Rob DiBiano - Sean Gallagher - Erik Johnson - Michael Finnigan - Mike Donatelli - Todd Gropp - Aaron Peterson - Joe Tooker - Keira Bonomo

OPERATIONS AND SUPPORT

Darrin Hyrup - Chris Weakley - Spyke Alexander - Aileen Hudspeth - Jim Ballard

MUSIC AND SOUND

Brad Derrick - Sound FX creation and integration
Music and sounds by Rik Shaffer/Womb Music (www.wombmusic.net)
Vivendi Universal Games
Koren Buckner - Kristy Cheng - Richard Benavides - Lori Inman - Gretchen Clark - Jaime Rios - Yoh Watanabe - Hayley Sumner - Jason Perry - Phillip O'Neil - Glenn Rane - Afolabi Akibola - Jeff Neinstein - Christopher Wilson - Ken Sato - Dorothy Milton - Brandon Valdez - Chris Miller - Kathy Carter-Humphreys - Cyra Talton

SPECIAL THANKS

John Meeks & Bruce Johnston, TA Associates - Marcus Ticotin & Karen Lauder, Abandon Entertainment - The Dark Age of Camelot Team Leads - Original Camelot Beta Testers - Shrouded Isles Beta Testers - Trials of Atlantis Beta Testers - Catacombs Beta Testers - Darkness Rising Beta Testers
Team Video: Dave Van Epps - Mike "Tilary Tullannon" Perry - Myster Curtis Delaney - Daniel Linder - Ron Levacy - Nefratiri of Stygia - Dianna "Cloudknight" Charles - Bob "Gravaman" Charles Jr. - Daeniid of Gaheris - Rezen Angel of Gaheris - Jasmine of Gaheris

CREDITI GOA

DIREZIONE E FINANZE

Rachida Bouchemoua - François-Xavier de Vachon - Laurence Gandais - Ghislaine Le Rhun - Yanlom Sou Ngadoy

RIPARTO MARKETING

Rahim Attaba - Fabrice Bonniot - Julien Cuvier - Ingrid De Jong - Marie-Christine Vaz - Alexandra Wiame

RIPARTO BUSINESS DEVELOPMENT

Mickaël Ivorra - Nicolas Laurent

RIPARTO PRODUZIONE

Cyrill Arino - Cyriac Benoit - Yannick Ceinos - Pâris Constant - Julien Coquema - Vincent Cuiec - Arnaud Desbonnets - Olivier Duffaud - Sébastien Foucault - Leïla Ikkache - Antoine Jouanno - Pierre Jourdan - Didier Kimès - David Kubacki - Fabrice Le Marrec - Tristan Moreno - Sébastien Pinel - Stéphane Roy - Sébastien Sorin - Olivier Spadi - Loan Trinh - Cyrille Viéville - Céline Zimmermann

RIPARTO EDITORIALE

Adrian von Allmen - Dawn Arduini-Watson - Samuel Aurenas - Sandrine Barou - Julien Buseyne - Quentin Chappet - Iain Compton - Alexis Delmotte - Joram Epis - Frank Fabian - Benoît Faverial - Amaury Franchette - Lionel Fumado - Céline Gouffault - Gaëtan Guerin - Olivier Guillo - Nicolas Ivorra - Nicolas Labretonnière - Siegfried Lehmann - Sylvain Mochet - Signe Möller - Benoît Papy - David Petit - Lukas Pruppacher - Davide Racah - Raël Renia - Riccardo Rocchi - Stephan Schmid - Kai Schober - Nic Van't Schip - Franck Vacher - Nicolas Zwirn

TRADUZIONE

Versione spagnola: Gameloc e GOA
Versione italiana: Orange Studio e GOA
Versione francese: Around the word e GOA
Versione tedesca: Trilobit e GOA

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Tutti i volontari e la comunità dei giocatori di Dark Age of Camelot, per la loro passione ed i loro incoraggiamenti;
Alexander Kochann, per la sua motivazione ed il suo impegno;
Benoît Bollini (The Money Penny Project) per la sua contribuzione musicale al trailer di Darkness Rising;
Catherine, Coralie e Frédéric (Frédéric Henry Communication, France), Claudia e Tanja (Borgmeier Media, Germany) e Charlotte, Christina, Lee e Dean (Bastion, UK) per le loro preziose e attive contribuzioni alla promozione di DAOC



Uses the Gamebryo game engine copyright © 1999-2004 by Numerical Design LTD. (NDL)
Uses Miles Sound System copyright © 1991-2004 by RAD Game Tools, Inc.
MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc.
MPEG Layer-3 audio compression technology by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.
Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2003-2004 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.
This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.
© 2001-2005 Mythic Entertainment, Inc. All rights reserved. Mythic Entertainment, the Mythic Entertainment logo, «Shrouded Isles», «Foundations», «Trials of Atlantis», «New Frontiers», «Catacombs», «Darkness Rising» and «Dark Age of Camelot» and the stylized Celtic knot are trademarks or registered trademarks of Mythic Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. Abandon Entertainment and the Abandon Entertainment logo are trademarks of Abandon Entertainment, Inc.



www.camelot-europe.com

