

DARK AGE OF
CAMELOT®
LABYRINTH
OF THE MINOTAUR™



IL RITORNO DEI MINOTAURI.....	PAGINA 3
L'Antica Civiltà Uruz Il Cataclisma Il Ritorno	
I MINOTAURI	PAGINA 5
Le Tre Tribù Attributi Minotauro Giocare nelle vesti di un Minotauro	
IL SEGRETO DEI KAN-LARESH.....	PAGINA 7
LE RELIQUIE DEI MINOTAURI.....	PAGINA 8
Conservare una reliquia Riconoscere una reliquia	
IL LABIRINTO.....	PAGINA 10
ALTRE CARATTERISTICHE DELL'ESPANSIONE.....	PAGINA 11
Cinque nuovi Livelli Campione Le missioni del Labirinto Oggetti Mitici Tabella Riassuntiva	
RICONOSCIMENTI	PAGINA 14

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi

Windows XP
Pentium IV 2 GHz o AMD equivalente
con 512 MB di RAM
Scheda grafica 3D con 64 MB di memoria
Spazio richiesto su disco rigido: 4.5 GB
DirectX® 9.0c o successive -
Connessione internet obbligatoria

Raccomandati

Pentium IV 2.4 GHz o AMD equivalente
con 1 GB di RAM
Scheda grafica 3D con 256 MB di memoria
Spazio richiesto su disco rigido: 5 GB
DirectX® 9.0c o successive -
Connessione internet obbligatoria

AVVISO SULL'EPILESSIA

Alcune persone sono soggette a crisi epilettiche che potrebbero eventualmente comportare delle perdite di conoscenza 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 esplosioni. Tali sintomi potrebbero comparire durante l'utilizzo di un videogioco.

Gli stessi sintomi possono apparire anche in persone sane, che non hanno mai avuto problemi di questo tipo. Se si sono già verificati (in voi stessi o in uno dei componenti della vostra famiglia) dei casi legati all'epilessia, consultate un dottore prima di giocare. I genitori devono prestare particolare attenzione ai propri figli

quando si cimentano in videogiochi, specialmente se sono giovani o adolescenti. In presenza di uno dei seguenti sintomi: vertigini, disturbi alla vista, contrazione degli occhi o dei muscoli, problemi di orientamento, movimento involontario, convulsioni, perdita momentanea di conoscenza, occorre interrompere il gioco e consultare un medico

PRECAUZIONI DA PRENDERE PER L'UTILIZZO DI UN VIDEOGIOCO :

- Evitate di avvicinarvi troppo allo schermo.
- Giocate alla massima distanza dallo schermo televisivo, prendendo come riferimento la lunghezza dei cavi di collegamento.
- Utilizzate 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.
- Fate delle pause di 10 - 15 minuti ogni ora di gioco.

IL RITORNO DEI MINOTAURI

LA PAURA ERA DIPINTA sul volto dei cittadini che erano rifugiati nel villaggio. Furono costretti a fuggire da una creatura terrificante che, nonostante agisse in maniera pacifica, possedeva il corpo di un uomo e la testa di un toro. La creatura si stava dirigendo verso la capitale. Dopo numerosi tentativi di instaurare un dialogo, le guardie la scortarono verso la sala del trono. Poco dopo, la notizia di quel nuovo arrivo si diffuse in tutti e tre i Reami.



Prima che le genti di Albion, Hibernia e Midgard ponessero piede su questa Terra, un'altra civiltà popolava questi stessi luoghi. Il suo dominio si estendeva sottoterra e oltre il mare. La capitale di questa civiltà si trovava su un'isola chiamata Agramon. La civiltà Uruz diede vita a uno dei più grandi imperi mai visti sulla Terra. Oggigiorno, tutto ciò che rimane di quelle genti sono alcune misteriose leggende, come quella di Minosse che raccontava di un grande labirinto sotterraneo nascosto in una nazione lontana, o le storie di mitiche creature dotate di corna. Per quanto incredibile possa sembrare, la ricomparsa dei Minotauri getta nuova luce su quei miti apparentemente fantastici, ma pare ci sia ben altro dietro a quelle creature...

L'ANTICA CIVILTÀ URUZ

La civiltà dei Minotauri, o Uruz come si fanno chiamare, era estremamente avanzata. Il problema della dispersione delle loro tribù fu risolto creando il Nexus, un sistema di teletrasporto istantaneo. I Minotauri vivevano in comunicazione con i propri dei, che erano nove e fornivano ai propri devoti nuove conoscenze, aiutandoli a consolidare i propri poteri e la propria cultura. A seguito dell'annuncio di una minaccia al proprio impero causata da una forza misteriosa, i Minotauri crearono ventitrè potenti reliquie da conservare nella capitale, tutto secondo le istruzioni dei loro dei. Tali reliquie vennero infuse di poteri differenti e gradualmente acquisirono sempre più importanza per i Minotauri. Ancor prima che venissero completate, le reliquie gettarono nel dubbio e nel sospetto tutte le tribù, in particolare quelle preposte alla loro tutela. Vennero costruiti dei Reliquiari per proteggerle, e il Labirinto fu esteso oltre la capitale per nasconderle in maniera ancora più sicura. Presto i sacerdoti di Vartigeth, il dio della conoscenza, si resero conto del pericolo... ma era già troppo tardi. Gli abitanti della capitale, ossessionati dalle reliquie, erano preda di una terribile paranoia. La guerra civile che ne scaturì fu catastrofica.

Maghras, il capo del Consiglio Supremo, perse il controllo delle sue genti e non riuscì a placarne gli animi. I suoi tre figli, Graoch, Deifrang e Korazh, accompagnati dai loro seguaci, tentarono di porre fine alle battaglie, ma la situazione era fuori da ogni controllo. Fu la loro collaborazione che diede vita al Nexus, ma in questo frangente non riuscirono a coordinare le proprie forze per far terminare il conflitto. Presto finirono per combattere l'uno

contro l'altro, come per cercare qualcuno a cui assegnare la colpa di tale fallimento. Questa crisi divise i Minotauri per sempre.

IL CATACLISMA

Di fronte a una tale promessa di distruzione, Maghras mostrò il proprio coraggio e abnegazione prendendo una decisione che avrebbe preservato il mondo dalla follia e lo avrebbe salvato dai conflitti generati dalle reliquie. Il prezzo da pagare sarebbe stato l'intera civiltà dei Minotauri. Utilizzando il Nexus, ordinò ai propri figli e alle relative tribù di fuggire in tre direzioni differenti. Quindi, aiutato dal Consiglio Supremo, effettuò un rituale con il quale sommerse l'isola, il Labirinto e tutto ciò che conteneva, per isolare il tutto dal resto del mondo. L'isola si inabissò nel mare con un terribile cataclisma, e per i secoli a venire nessuno sentì più parlare dei Minotauri.

La saggezza di Maghras era tale che si preoccupò persino di proteggere il futuro del Labirinto dopo il suo sacrificio. Se il Labirinto fosse mai riemerso un giorno, un incantesimo avrebbe richiamato le tribù dal loro esilio con una missione che avrebbe posto fine al potere distruttivo delle reliquie.

IL RITORNO

Questo giorno fatale è finalmente arrivato. Per qualche ragione misteriosa, l'isola è riemersa dai flutti e si sono iniziate a spargere delle voci contrastanti riguardo alla sua esistenza. In pochi mesi, le rovine furono scoperte ed esplorate. L'incantesimo di Maghras rimise in funzione il Nexus, e i discendenti dei suoi figli apparvero nel Reame, consci della loro missione.

Nel tempo, le differenze tra le tribù si accentuarono e le memorie del loro passato tornarono alla luce. Le tribù ancora ritengono le tribù avversarie responsabili del fallimento della propria civiltà, e sono tornate sulla terra sotto il nome dei propri fondatori. Per cui, i discendenti di Graoch, il figlio maggiore di Maghras, sono tornati alle Cime Silvery, su Hibernia. I discendenti di Deifrang, il figlio di mezzo, sono arrivati alla foresta di Myrkwod, a sud di Midgard. Infine, i discendenti del figlio più giovane, Korazh, sono ritornati a Cornwall.

Tutti decisi a mettere in guardia il proprio re dal potere delle reliquie, i Minotauri formarono ben presto delle alleanze per impedire che i reami e le tribù avversarie si appropriino di quegli oggetti.



I MINOTAURI

LE TRE TRIBÙ

I MINOTAURI sono umanoidi dalla testa di toro. Il loro aspetto selvaggio e la loro stazza nascondono in realtà un'intelligenza particolarmente sviluppata, che in passato gli permise di fondare una civiltà molto avanzata. Gli ultimi minotaure tuttavia non possiedono più le facoltà che permisero ai loro antenati di realizzare opere di tal bellezza da riempire d'invidia persino gli Atlantidei. Forza e costituzione rappresentano i loro attributi principali, e sono particolarmente resistenti al gelo e al caldo.

ATTRIBUTI MINOTAURO

Forza	80	Intelligenza	60
Costituzione	70	Devozione	60
Destrezza	50	Empatia	60
Agilità	40	Carisma	60





A causa della prolungata diaspora, l'aspetto fisico delle tribù dei figli di Maghras si è modificato a tal punto che è diventato semplice scorgerne le differenze di tratti somatici. Infatti i Minotauri che calcano le terre di Albion, e che discendono da Korazh, hanno il pelo bruno e grandi corna quasi orizzontali. I discendenti di Graoch, a Hibernia, hanno un pelo grigio/bianco e corna che diritte verso l'alto, con le punte divergenti. Infine, i discendenti di Deifrang, alleati con Midgard, hanno il pelo scuro e corna che curvano verso l'interno.

GIOCARE NELLE VESTI DI UN MINOTAURO

I Minotauri sono una razza antica. Nonostante le divisioni all'interno degli stessi clan, rispettano sempre le loro antiche tradizioni. Quindi, anche se sono stati costretti, dopo secoli di pazienti osservazioni, ad adottare i costumi dei loro Reami alleati, rimangono molto legati alla propria cultura e alla propria morale. Non hanno perso il proprio orgoglio, e ogni clan accusa i clan che si sono alleati con i propri nemici di aver ceduto alle lusinghe della mollezza...

I Minotauri di Nexus sono solo maschi, e possono accedere a tre carriere in ogni Reame:

Albion : Maestro d'Armi, Mercenario ed Eretico.

Hibernia : Eroe, Blademaster e Custode.

Midgard : Guerriero, Berserker e Thane.

La classe prediletta dai Minotauri è la Kan-Laresh. Nella lingua Uruz, questo termine significa sia "seguace" che "guerriero" di Laresh, il gran dio dei Minotauri. Tutte le tribù sanno come si diventa Kan-Laresh e la classe sopravvive in tutti e tre i reami.

IL SEGRETO DEI KAN-LARESH

SEBBENE BASTI possedere l'espansione Labyrinth of the Minotaur per poter giocare nelle vesti di un Minotauro, per rivelare i segreti dei Kan-Laresh le tribù Uruz devono completare un percorso particolare: gli avventurieri di uno stesso reame devono recuperare un certo numero di reliquie dei Minotauro e riportarle agli emissari della tribù.



Le tecniche di combattimento dei Kan-Laresh non sono simili a quelle degli altri combattenti dei Reami. È necessario un addestramento speciale affinché i Kan-Laresh diventino specialisti nel combattimento corpo a corpo, in grado di eseguire acrobazie spettacolari armati di una staffa od a mani nude. L'uso della magia e la sveltezza nel combattimento gli impediscono di utilizzare armature più robuste di quelle di cuoio. A parte i Minotauro, anche i Bretoni, i Celti e i Nordici hanno le capacità di diventare Kan-Laresh.

Prima di scegliere di percorrere il sentiero dei Kan-Laresh, gli avventurieri vengono indirizzati ai combattenti ad Albion, alla Via delle Armi a Hibernia e ai Vichingi a Midgard. Quindi i Minotauro consoli proseguiranno l'addestramento nelle capitali: Galirs e Morgimor a Camelot, Daegit a Tir na Nog, Omard e Krenimar a Jordheim. Gli attributi essenziali di un buon Kan-Laresh sono la forza, la costituzione e l'astuzia.

I Kan-Laresh hanno due diverse specialità di combattimento. La prima è il combattimento a mani nude, e i Kan-Laresh sono devastanti in questo frangente. La seconda è il combattimento con le aste, brandite con due mani e combinate con sequenze di calci.

L'efficacia di un Kan-Laresh dipende dall'uso dei propri poteri, che comprendono anche tre abilità magiche:

- **La Manipolazione dell'Aura** rinforza il corpo e concede delle aure di immunità contro la cecità e altre malattie indotte.
- **Il Magnetismo** colpisce gli avversari rallentandoli e costringendoli ad aumentare la durata della formulazione dei loro incantesimi.
- **I Colpi di Potere** hanno effetti diversi, come il prosciugamento della resistenza e del mana, l'indebolimento degli incantesimi, gli attacchi multipli o il disarmo.

Quando è sopito, il potere dei Kan-Laresh è piuttosto debole, visto che trae le proprie energie dal combattimento. Il potere dei nemici viene trasformato in mana man mano che un Kan-Laresh subisce danni, quindi è proprio durante il combattimento che un Kan-Laresh diventa un avversario particolarmente ostico.

I Livelli Master che può ottenere tale classe sono 'Signore della Guerra' e 'Signore delle Battaglie'.



RELIQUIE DEI MINOTAURI

CREATE SEGUENDO I DETTAMI DEGLI DEI, le reliquie sono state nascoste in determinati punti strategici del Labirinto. Tuttavia, il modo in cui vengono protette è cambiato dopo l'inabissamento dell'isola di Agramon. Gli avventurieri dovranno localizzare i piedistalli su cui sono poggiate e determinare una serie di condizioni per essere in grado di catturarle. In genere si tratta di uccidere le creature che le custodiscono. Sebbene basti una sola persona per raccogliere le reliquie, ci vogliono almeno due persone aggiuntive per annullarne il campo protettivo.

Le reliquie inoltre si proteggono da sole, e la più potente può essere raccolta solo se tutte le altre sono state già raccolte.

Le reliquie sono di tre livelli. I poteri delle reliquie di primo livello (bonus sulle cure, sulla forza vitale e sui punti esperienza, aumento o riduzione del danno da assedio, riduzione del costo degli stili di combattimento e degli incantesimi, miglioramento delle capacità di silenzio, eccetera) funzionano solo su chi le trasporta, e possono essere ottenuti in ogni momento. Tuttavia, le reliquie di secondo livello hanno effetto su un gruppo intero (bonus sulle cure, sulla forza vitale e sui punti esperienza, aumento o riduzione del danno da assedio, riduzione del costo degli stili di combattimento e degli incantesimi, aumento dei danni alle fortezze, ai portali, alle torri e alle mura) e possono essere raccolte solo se sono già state ottenute tre reliquie di primo livello. Per raggiungere le potenti reliquie di terzo livello, che hanno effetto su aree ben delimitate (zone di cura, bonus sui punti vita, indebolimento di abilità con le armi, zone di incantesimi, zone di prosciugamento della resistenza, resistenza alle armi da assedio e via dicendo) sarà necessario possedere quattro reliquie di secondo livello.



Secondo le conoscenze dei discendenti delle antiche stirpi di Minotauri, sono state create ventitré reliquie. Solo una di esse non può essere portata via dal Labirinto. Per cui, non tutte le reliquie si trovano nel Labirinto; alcune sono state nascoste nelle terre che circondano l'Isola di Agramon, e una si trova nella Valle di Cathal. La riapertura del Labirinto inoltre minaccia la riscoperta dell'ultima reliquia.

CONSERVARE UNA RELIQUIA

Le reliquie dei Minotauri si attivano quando entrano in possesso di un personaggio. Non appena una reliquia viene posizionata nell'inventario, il personaggio che la possiede ne sfrutta i poteri, spesso di notevole entità. I Minotauri hanno infatti avvertito i propri alleati di guardarsi dagli effetti secondari delle reliquie, che sembrano quasi prendere vita, conducendo i propri possessori in un temibile vortice di distruzione. I possessori di tali reliquie possiedono un'aura che può essere notata a grandi distanze, specialmente da coloro che desiderano farle proprie. Per questo motivo è necessario combattere duramente per impedire che cadano nelle mani sbagliate.

L'energia di una reliquia aumenta con la distruzione dei nemici di chi la possiede, siano essi avventurieri di reami avversari, comandanti di forti o torri, o anche semplicemente aree sotto influssi nemici. Ogni reliquia sembra possedere una brama differente a seconda dei poteri di cui è dotata, e sembra che tale brama aumenti nel tempo. Se, per esempio, il possessore di una reliquia deve uccidere un nemico ogni trenta minuti, dopo un po' di tempo dovrà uccidere un nemico ogni dieci minuti per continuare la sua attività, l'irimenti inizierà a svanire fino a tornare al luogo d'origine. Prima della sua scomparsa, apparirà una barra che indica il tempo che rimarrà al personaggio o al gruppo per offrire una nuova vittima alla reliquia. Per impedirne la sparizione sarà possibile farla passare di mano in mano. Ogni personaggio o gruppo potrà possedere solo una reliquia. Se la reliquia cade a terra perché il suo possessore è stato ucciso, oppure perché cade spontaneamente, o perché il suo possessore accede a una zona non di RvR, o perché si disconnette, il suo potere inizia a diminuire finché non torna spontaneamente al suo piedistallo.

RICONOSCERE UNA RELIQUIA

A parte l'aura magica che consente l'identificazione di un possessore di reliquia anche da grandi distanze, ci sono anche dei messaggi e dei segnali sulla mappa che ne mostrano l'attività. Tali messaggi informativi consentono di sapere quando una reliquia viene catturata o abbandonata, oppure quando torna al proprio piedistallo o il proprio possessore viene ucciso. Inoltre, le reliquie sono visibili sulle mappe locali e sulle mappe di guerra. Più un personaggio conserva una reliquia e più informazioni verranno divulgate sulla sua posizione. I personaggi particolarmente difficili da localizzare possono rimanere invisibili, ma la loro posizione apparirà sulle mappe. Tutti i personaggi presenti nelle zone di frontiera possono appropriarsi di una reliquia dei Minotauri, senza limitazioni di Livello Master e anche se l'espansione Labyrinth of the Minotaur non è attiva.

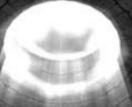




IL LABIRINTO



L LABIRINTO È STATO COSTRUITO nei secoli che precedettero la nascita di Albion, Hibernia e Midgard, prima ancora della creazione del Velo, prima della sparizione di Avalon tra le nebbie o dell'avanzata dei ghiacciai sulle praterie del Nord. La civiltà degli Uruz ha costruito la propria capitale su un'isola sconosciuta di nome Agramon, dove si trova l'entrata principale del Labirinto. Dopo l'inabissamento dell'isola, tutte le tracce di tale civiltà vennero cancellate, e infine scomparvero anche dalle leggende del luogo.



Ci sono tre torri diroccate sull'isola di Agramon, ognuna con il nome di uno dei figli di Maghras, e accedendovi sarà possibile scendere nel Labirinto. Le tre entrate sono piuttosto vicine a una grande sala chiamata Agora, un tempo luogo d'incontro dei Minotauri. Da lì è possibile raggiungere l'immenso labirinto sottostante. Ci sono anche delle entrate segrete che conducono al Vallo di Adriano, a Emain Macha e alle Montagne Jamtland, ma sarà possibile trovarle solo attraversando il Labirinto. Non esiste una mappa completa della zona, e sarà necessario prestare la massima attenzione alla strada che viene percorsa.

Fortunatamente, i Minotauri dei tempi passati hanno utilizzato le proprie conoscenze sui viaggi interdimensionali per creare dei mezzi di trasporto veloci ed efficaci, gli Obelischi di Nurizane, che li conducevano attraverso il Labirinto. Mediante tali obelischi è possibile spostarsi lungo tutti gli obelischi che si trovano agli incroci di Nurizane, oppure verso un obelisco specifico partendo dall'obelisco centrale. Per raggiungere un obelisco bisogna comunque aver scoperto l'obelisco di destinazione e averne memorizzate le rune.

Il Labirinto, composto da una moltitudine di corridoi e stanze, è diviso in tre grandi sezioni che corrispondono rispettivamente all'area cittadina distrutta, all'area industriale dove venivano costruiti tutti i vari meccanismi, e all'area sommersa che probabilmente si ricoprì d'acqua quando l'isola si inabissò. Le reliquie dei Minotauri furono disperse in tutte queste tre aree, le quali sono accessibili sempre e comunque da tutti e tre i Reami, a differenza di Darkness Falls, ma come in Darkness Falls, esiste una zona d'arrivo in alto nella quale si trova una Pietra di Legame che può venire in aiuto ai giocatori meno fortunati in battaglia.

Nessuno è più entrato nel Labirinto per molti secoli, e molti pericoli attendono coloro che osano avventurarsi al suo interno. Nessuno sa che fine abbiano fatto i meccanismi e i Minotauri ribelli che abitavano nelle sue profondità, o se la leggenda Uruz del drago che vive sottoterra sia vera.

ALTRE CARATTERISTICHE DELL'ESPANSIONE

CINQUE NUOVI LIVELLI CAMPIONE

GRAZIE ALL'INTRODUZIONE DEI MINOTAURI, nuove sfide attendono i campioni del Reame. L'esperienza acquisita renderà disponibili altri cinque Livelli Campione supplementari. Tale esperienza potrà essere guadagnata sia in RvR che in PvE, oppure portando a termine le missioni relative alle reliquie dei Minotauri. Per ottenere questi livelli aggiuntivi, i personaggi dovranno andare in visita al re, che li inviterà a contattare l'emissario della tribù alleata dei Minotauri, nella sala del trono.

Ogni Livello Campione supplementare conferisce punti vita e bonus sul mana, oltre a punti abilità secondari. I punti funzionano come quelli relativi all'espansione *Darkness Rising*: ogni punto consente al personaggio di imparare un'abilità normalmente riservata a un'altra classe di personaggi. Per imparare tali abilità bisognerà andare da un allenatore di classe avanzata, (per esempio, l'Accolito nel caso di un Chierico) che presenterà le scelte disponibili. Sarà possibile spendere tutti i punti presso uno stesso allenatore o con un allenatore di una classe differente. Sarà inoltre possibile scambiare le abilità imparate comprando una pietra di rispecializzazione da un Sovrintendente Reale. La scelta delle abilità secondarie avviene nello stesso modo; non ci sono abilità secondarie nuove, solo la possibilità di impararne alcune tra quelle offerte.



I Livelli Campione attivano cinque titoli nuovi:

- Livello Campione 6** : Emissario del Re
- Livello Campione 7** : Pacificatore
- Livello Campione 8** : Visionario
- Livello Campione 9** : Signore del Labirinto
- Livello Campione 10** : Campione del Reame



LE MISSIONI DEL LABIRINTO

Le missioni nuove appariranno una volta installata l'espansione dei Minotauri, e introdurranno i personaggi alla nuova razza e alla loro storia basata sulle reliquie. Alcune missioni sono solo accessibili dal Livello Campione 5 in poi.

OGGETTI MITICI



Nuovi oggetti magici attendono gli avventurieri del Labirinto. Alcuni di essi faranno parte dell'equipaggiamento classico, ovviamente, ma ci saranno anche degli Oggetti Mitici che migliorano le abilità di un personaggio. C'è un nuovo spazio sulla scheda del personaggio, tra la collana e il mantello.



Gli Oggetti Mitici che verranno disposti in questo spazio saranno di tre categorie: Minore, Maggiore e Superiore. Gli oggetti Minori si trovano sui mostri più comuni del Labirinto, i più forti dei quali possiedono l'oggetto. Gli oggetti Superiori si trovano sui mostri più terrificanti che possiedono un nome proprio. I mostri nelle profondità più oscure del Labirinto spesso possiedono gli oggetti più potenti.



Considerato il potere di tali oggetti, solo i personaggi di Livello Campione 6 o superiore potranno possedere un Oggetto Mitico Minore, solo i personaggi di Livello Campione 8 o superiore potranno possedere un Oggetto Mitico Maggiore, e solo i personaggi di Livello Campione 10 potranno possedere un Oggetto Mitico Superiore. Tali oggetti hanno poteri incredibili e forniscono vari tipi di bonus: gli oggetti minori possono aumentare le capacità di trasporto, il livello di resistenza massimo e facilitare la resurrezione; gli oggetti maggiori diminuiscono i danni da assedio e aumentano le abilità; gli oggetti superiori modificano i danni inflitti, aumentano le capacità di respiro subacqueo, aumentano la resistenza e la rigenerazione della mana.



Questi oggetti possono essere venduti ad altri giocatori, ma attenzione: una volta indossato l'oggetto, non sarà più possibile trasferirlo ad un altro giocatore; potrà essere passato dallo Spazio Mitico all'inventario, ma non potrà essere venduto.



LIVELLO CAMPIONE 6 : EMISSARIO DEL RE

Pietra d'Evocazione per Mercanti di frecce, veleni ed armi da lancio
Nuove tinte per armi
Nuove cavalcature: Cavallo Grigio Screziato, Cavallo Bigio Primitivo, Cavallo da Tiro Variegato, Cavallo Roano Rossastro

1 punto abilità secondario
 Punti bonus Vita e Mana

Oggetto Mitico Minore

LIVELLO CAMPIONE 7 : PACIFICATORE

Pietra d'Evocazione per Ricaricatore
Nuove cavalcature : Cavallo Fulvo, Cavallo Bigio Porpora
Nuova cavalcatura epica : Cavallo Gemma

1 punto abilità secondario
 Punti bonus Vita e Mana

LIVELLO CAMPIONE 8 : VISIONARIO

Pietra d'Evocazione per Guaritore
Nuove tinte per armi
Nuove Cavalcature: Destriero Appaloosa, Destriero Bigio Primitivo
Nuova cavalcatura epica : Cavallo Arboreo

1 punto abilità secondario
 Punti bonus Vita e Mana

Oggetto Mitico Maggiore

LIVELLO CAMPIONE 9 : SIGNORE DEL LABIRINTO

Pietra d'Evocazione per Fabbro
Nuove tinte per armi
Nuove cavalcature : Destriero Fulvo, Destriero Bigio Porpora
Nuova cavalcatura epica : Cavallo Kelpy

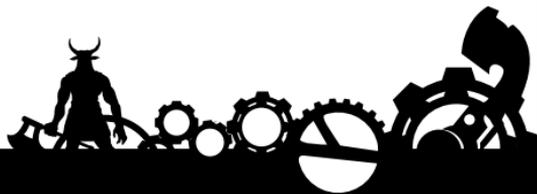
1 punto abilità secondario
 Punti bonus Vita e Mana

LIVELLO CAMPIONE 10 : CAMPIONE DEL REAME

Pietra d'Evocazione per Banchiere
Nuove tinte per armi
Nuova cavalcatura epica : Cavallo meccanico

1 punto abilità secondario
 Punti bonus Vita e Mana

Oggetto Mitico Superiore



CREDITS EA MYTHIC

GAME DESIGN	EA Mythic
PROJECT LEAD	Walt Yarbrough
ART DIRECTOR	Mat Weathers
LEAD ARTIST	Russell Chamier
LEAD ANIMATOR	JP Self
LEAD WORLD ARTIST	Brian Traficante
LEAD DESIGNER	Jen Gordy
LEAD PROGRAMMER	Marty Brown
PRODUCERS	Walt Yarbrough - Lori Hyrup - Howard Marans
CONTENT MANAGER	Chris Rabideau
ADDITIONAL PRODUCTION	Chris Rabideau - Jen Gordy
PROGRAMMING	Matt Kidder - Ben Cummings Eric Mac Donald - John Falcone
ADDITIONAL PROGRAMMING	Nate Bonfiglio - Erik Parker - Andrew Mann - Mark James
INSTALL/PATCH/DISTRIBUTION PROGRAMMING	Marty Brown
INSTALL/PATCH COORDINATOR	Spyke Alexander
CONCEPT ARTISTS	Mat Weathers - Jane Manzano
CHARACTER ARTISTS	Mat Weathers - John Gotch - JP Self
WORLD AND DUNGEON ARTISTS	Jane Manzano - Susan Townsend - Greg Kopina Dan Bingham - Cutlar Nordyke
EFFECTS ARTIST	Mike Crossmire
INTERFACE ART	Marianne Bosch
ADDITIONAL ART	Joshua Shaw - Chris Woodum
LEVEL DESIGNER	Mike Stone
GAME DESIGNERS	Walt Yarbrough - Yvonne Bridges - Brian Wheeler DJ Larkin - Lori Hyrup - Christian Bales - Rob Frazier Chris Rabideau - Mike Stone
QUEST DESIGNERS	Christian Bales - Danielle Stone - Leah Miller - Matt Kelley Paul Torres - Woody Gordy - Gene Makely
WORLD DESIGNERS	Mike Stone - Rob Frazier - James Casey - Leslie Kidd
ADDITIONAL WORLD DESIGN	Martin Smith
LEAD SOUND DESIGNER	Brad Derrick
MANUAL PRODUCTION	Lori Hyrup - CJ Grebbs - Daniel Davis - Christopher Held
QUALITY ASSURANCE MANAGERS	Jen Gordy
QUALITY ASSURANCE LEADS	Jon Farinelli - Charles Lane
QA TESTERS	DJ Larkin - Brendan Tobin - Chris Bryant Garrick Hickman - DJ Frazier
DIRECTOR OF CUSTOMER SERVICE	Rob DiBiano
CALL CENTER SUPERVISOR	Sean Gallagher
IN-GAME SUPPORT LEADS	Erik Johnson - Todd Gropp - Joe Tooker Travis Beall - Keira Bonomo

EA MYTHIC

General Manager	Mark Jacobs
Chief Operating Officer	Rob Denton
Chief Financial Officer	Mark Gagne
Chief Technology Officer	Matt Shaw
Senior Director of Marketing	Eugene Evans
Senior Director of Operations	Darrin Hyrup
Operations Lead	Andrew Mann
Operations	Spyke Alexander - Mark James - Tim Eberts
Information Technologies Manager	Chris Weakly
Information Technologies	Matt Kurz - Jim Ballard - Renee Akins
Office Administration/Facilities Management	Chris Weakly
Financial Management	Melinda McGlohon
Community Management	Sanya Weathers - Missy Hatch - Richard Duffek
Web Development	Tim Eberts - Ayaka Hahn
Director of Marketing	Steve Perkins
Product Marketing	C.J. Grabb - Juli Cummins - Ayaka Hahn
Babies Born During LotM Development	Miles Vincent Doetsch-Kidder - Isabelle Megan Stone

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Dark Age of Camelot Launch Team - Shrouded Isles Development Team - Trials of Atlantis Development Team - Catacombs Development Team - Darkness Rising Development Team - Foundations Development Team - New Frontiers Development Team
Dark Age of Camelot Team Leads - Labyrinth Beta Testers

CREDITS GOA

DIREZIONE E FINANZA

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

MARKETING / COMUNICAZIONE

Julien Cuvier - Nicolas Dantan - Ingrid De Jong - Nikki Samson - Marie-Christine Vaz - Alexandra Wiame

SVILUPPO COMMERCIALE

Mickaël Ivorra

PRODUZIONE

Cyрил Arino - Nicolas Aubert - Yannick Cainos - Pâris Constant - Julien Coquema - Vincent Cuiet - Arnaud Desbonnets
Olivier Duffaud - Sébastien Foucault - David Frécho - Jonathan Garnier - Céline Gouffault - Antoine Jouanno - Jean-Philippe
Le Hennaf - Fabrice Le Marrec - Caroline Leroy - Tristan Moreno - Sébastien Pinel - Patrice Raffenaud - Stéphane Roy
Olivier Spadi - Manuel Thiebaut - Cyrille Viéville - Jean-François Weiss

REPARTO EDITORIALE

Dawn Arduini-Watson - Samuel Aurenas - Sandrine Barou - Julien Buseyne - Quentin Chappet - Iain Compton
Christophe Degroote - Alexis Delmotte - Joram Epis - Amaury Franchette - Lionel Fumado - Gaëtan Guerin - Olivier
Guillo - Roque Hernández - Nicolas Ivorra - Philippe Lienhardt - Sylvain Mochet - Signe Möller - Eric Nieudan - Benoît
Papy - Cyril Pasteau - David Petit - Lukas Pruppacher - Raëll Renia - Riccardo Rocchi - Nedzad Sadic - Stephan Schmid
Wencke Schmitz - Kai Schober - Mickaël Servotte - Emmanuelle Simon - Franck Vacher - Isabel Van Doorn - Nic Van't
Schip - 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 di giocatori di Dark Age of Camelot, per la passione e il loro incoraggiamento; Alexander Kochann, per la sua motivazione ed il suo coinvolgimento.



*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.
© 2007 Electronic Arts Inc. Dark Age of Camelot e Labyrinth of the Minotaur, così come lo stilizzato
nodo Celtico, sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o altri paesi.
Tutti i diritti riservati. Usato sotto licenza da GOA. GOA e il logo GOA sono marchi di France Telecom
- Division Contenus. Pubblicazione, hosting e gestione della comunità a cura di GOA.*

DARK AGE OF
CAMELOT®
LABYRINTH
OF THE MINOTAUR™



WWW.CAMELOT-EUROPE.COM