

THE BARD'S



Bard's Tale I

(Amiga)

Fragt man einen Bard nach seiner Herkunft, bekommt man meist etwas von liebevollen Mägdelein, lauschigen Mainächten und ähnlichem Märchenkram zu hören. Unser Minnesänger verdankt seine Entstehung schlicht den wackeren Recken von Interplay. Und die haben der Softwarewelt ja schon viel Gutes beschert: Etwa die Adventures „Borrowed Time“ und „Tass Times in Tonetown“, den Rollenspiel-Klassiker „Wasteland“ oder die originellen Schachprogramme „Battlechess 1 & 2“ – aber der streitbare Lautenspieler ist und bleibt ihr größter Erfolg! Zwar hat das Bardensystem im Lauf der Zeit nur wenig

Fortschritte gemacht, aber wer weiß, wie das bei „Dragon Wars 2“ aussieht? Tja, bis zur Jahresmitte '92 wohl nur die fleißigen Programmierer...

The Bard's Tale I

Der Zauberer Mangar hat das Städtchen Skara Brae so böse verhext, daß es von der Außenwelt völlig abgeschnitten ist und fast nur noch von Zombies, Golems, riesigen Spinnen etc. bevölkert wird. Aber die Rettung naht in Form einer sechsköpfigen Abenteurergruppe, die man sich aus sieben Rassen und zehn Klassen zu-

sammenschustern darf (auch für gesellige NPCs ist noch ein Plätzchen frei). Mit seinen Jung-Heroen flaniert man zunächst mal durch die Straßen, deckt sich in Shops mit Waffen und sonstigem Heldenbedarf ein, besucht Kneipen und sammelt bei Monsterbegegnungen Gold und die ersten Erfahrungspunkte. Mit diesen Erfahrungspunkten hat es eine besondere Bewandnis: Charaktere, die genügend zusammengerafft haben, dürfen vor das berühmte Review Board treten und sich um einen Level befördern lassen. Neben der Ehre bringt das mehr Hitpoints und damit auch bessere Überlebenschancen bei den folgenden Kämpfen. Wer dann in den (insgesamt 15) Dungeons von Skara Brae herumstolpert, ist garantiert für jeden einzelnen Hitpoint dankbar – erst hier zeigen die zahl- und artenreichen Monster, was wirklich in ihnen steckt! Neben der Aussicht auf Prügel, Vergiftung oder Besessenheit findet man aber auch Teleporter, nützliches Equipment und ab und an ein Rätselchen. Das oft kopierte Spielsystem ist mittlerweile selbst schon

Legende: Man sieht die Straßen und Dungeons immer durch ein kleines 3D-Fenster, in dem die Bilder gescrollt bzw. für Gegnerportraits und einzelne Räume umgeschaltet werden. Gekämpft wird in Runden, dabei gibt es keinen eigenen Kampfscreen, man kann lediglich seine Befehle eingeben („You see 12 Gummibärchen! Will you choose to (E)at or (R)un?“). Die Grafik wirkt dabei auch heute noch schön, vor allem, was die Animationen betrifft. Sound ist trotz der sechs magischen Bardenlieder Mangelware, aber wenn es mal was zu hören gibt, dann taugt's auch was. Naja, außer vielleicht am PC...

Bard's Tale II

Der zweite Teil, „The Destiny Knight“, brachte zwar keine grundsätzlichen Änderungen, dafür Verbesserungen im Detail. Bei den Kämpfen wird nun die Entfernung berücksichtigt, was die Fights deutlich abwechs-

Wer kennt sie nicht, die Barden-Trilogie mit ihrem eisern durchgehaltenen Hack'n Slay Prinzip? Genau wie bei den nahtlos anknüpfenden Drachenkriegen haben Dichter, Denker und Plaudertaschen hier wenig zu melden – willkommen in der Heimat der fröhlichen Schlagetots...

lungsreicher gestaltet. Aber vor allem ist jetzt alles größer, gewaltiger und gemeiner: sechs Städte, 25 Dungeons, dazu die Wildnis, sieben Bardenlieder, über 100 Monstertypen – bloß bei den

Zaubersprüchen muß man sich mit „kläglichen“ 79 Stück begnügen, wo der Vorgänger doch schon 85 hatte. Zum Ausgleich sind diesmal ein paar recht stramme dabei, z.B. der Batch-Spell, der fünf „normalen“ entspricht; oder Mangar's Mallet, der sämtlichen Feinden gleich 200 bis 800 Schadenspunkte auf

aber weiterhin nur Beigabe zur allesbeherrschenden Kämpferei. Daß der Schwierigkeitsgrad gestiegen ist, ist verständlich, daß die Amiga-Grafik gegenüber dem ersten Teil Rückschritte gemacht hat, allerdings weniger...

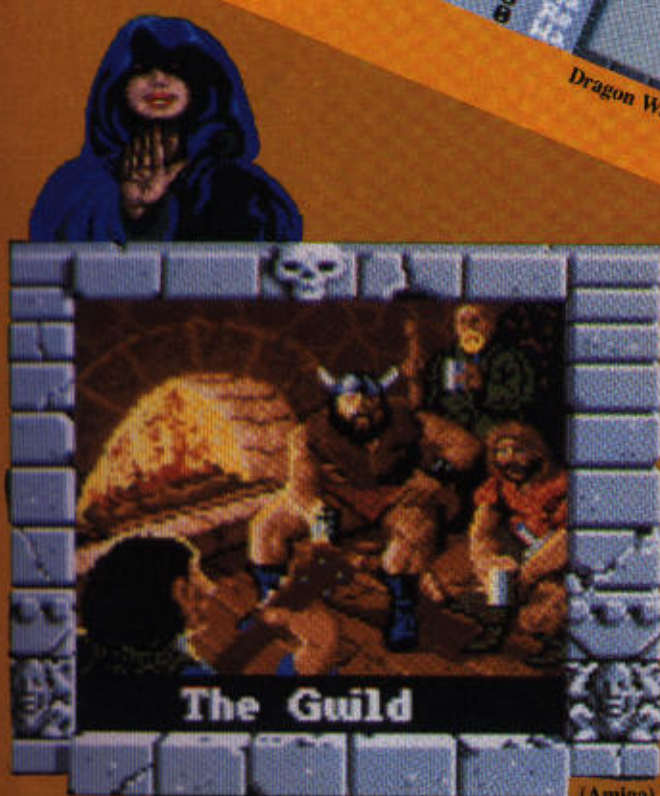
Bard's Tale III

Mit „The Thief of Fate“ wird der absolute Barden-Zenith erreicht! Der Umfang ist um etwa die Hälfte angewach-

SALE & DRAGON WARS



Dragon Wars (C 64)



Bard's Tale II

(Amiga)

einmal verpaßt! Damit kann man schon arbeiten – aber nur wenn man Archmage ist, also der (neuen) obersten Magierstufe angehört. Die eigentliche Aufgabe besteht darin, die sieben Einzelteile des „Destiny Wand“ zu finden, einem für den Weltfrieden ungemein wichtigen Zauberstab. So nebenbei soll man natürlich den schurkischen Dieb stellen, und ganz nebenbei will auch noch eine Prinzessin gerettet werden. Die Rätsel haben sich ebenfalls vermehrt, sind

sen, und selbstverständlich wurden wieder etliche Kleinigkeiten überarbeitet. Die wichtigste Errungenschaft ist aber wohl, daß es hier endlich Automapping gibt. Von lästigem Papierkram (und keifenden Schreibwarenhändlern) befreit, streift man durch die verwüsteten Gassen von Skara Brae – ein verrückter Gott hat die Helden-Heimat in Schutt und Asche gelegt. Zum Glück

hat er dabei einen der alten Weisen aus dem Review Board übersehen, sonst wüßte unsere Mannschaft ja gar nicht, woher sie diesmal ihren Auftrag bekommen soll...

Die Helden dürfen hier erstmals auch Heldinnen sein, außerdem wurde die Magierzunft mit Chronomancer und Geomancer um zwei weitere Stufen ausgebaut. Fein, daß man nun überall abspeichern kann (zuvor ging's nur in der Gilde), noch feiner, daß die Monster-Population mittlerweile auf über 500 verschiedene Sorten angewachsen ist und nun stolze 84 Dungeons der Erforschung harren. Außer-

dem warten rund 100 Spells darauf, in ein höhnisch grin-sendes Gegnerantlitz ge-schleudert zu werden. Gra-fisch und soundmäßig sieht's inzwischen ebenfalls wieder etwas besser aus, ja, und so-gar die grauen Zellen be-kommen dank der knacki-gen Kopfnüsse jetzt mehr zu tun. Das Grundprinzip hat sich jedoch seit Anbeginn (1986) nicht geändert: Es wird gekämpft, bis die Schwerter glühen, die Ma-gier murmeln Zauberspruch um Zauberspruch, die Bar-den spielen sich die Seele aus dem Leib - und alles zusam-men macht einfach höllisch Spaß!

Dragon Wars

Was um alles in der Welt haben die Drachenkriege mit den Bardengeschichten zu tun? Viel mehr als man denkt! Denn hätte es nicht zwischen den Jungs von Interplay und ihrem Vertrieb Electronic Arts ein paar kleinere Zwistigkeiten gegeben, wäre dieses Game wohl als Bard's Tale IV herausgekommen!

So heißt es zwar anders, ABER: Charaktere der Bard's Tale Reihe können problemlos übernommen werden, das vertraute 3D-

Fenster scrollt munter vor sich hin, das Rundenkampfsystem ist praktisch identisch, lediglich bei der Zauberei ist nicht mehr alles so, wie es im alten Bardenreich war. Zum einen müssen die Sprüche erst (mit Hilfe von Scrolls) gelernt werden, zum anderen gibt's zur Ergänzung ein eigenes Skillssystem mit 20 auswählbaren Fähigkeiten. Die Party darf maximal sieben Mitglieder enthalten, genauer gesagt, vier Spielercharaktere und drei NPCs. Größter Wert wurde

diesmal auf den Bedienungs-komfort gelegt: Das Auto-mapping läßt keinerlei Wünsche mehr offen (man sieht auch, wo man noch nicht war), und für ständig wiederkehrende Befehlsfolgen können individuelle Makros definiert werden.

Die Zahl der Rätsel wurde ebenfalls erhöht, die Leute reden auch mehr (Unterhaltungen im „Ultima“-Stil darf man sich aber nicht erwarten), die Atmosphäre ist dichter als je zuvor - alles in allem ist Dragon Wars vielleicht das beste Bard's Tale bisher. Als Einstieg für Jungbarden ist es dennoch nicht zu empfehlen, dafür watscheln hier einfach ein paar Zombies zuviel herum!

Zum Schluß...

...noch eine gute Nachricht für all jene, die schon immer mal ihr eigenes Rollenspiel basteln wollten: Mit dem **Bard's Tale Construction Set** geht das jetzt ganz ohne Programmierkenntnisse! Eigene (dPaint-) Grafiken lassen sich einbinden, in der PC-Version werden Maus, VGA- und diverse Soundkarten unterstützt (für den Amiga erscheint das Teil etwas später), ja, sogar ein fertiges Mini-Rollenspiel ist im Lieferumfang enthalten. Bard's Tale IV wird es daher demnächst wohl in den verschiedensten Ausführungen geben... (mm)

Amiga: Im Schnitt sehen die Bardenstories auf der „Freundin“ eindeutig am besten aus.

ST: Tja, über den ersten Teil ist der Barde hier leider nie herausgekommen...

C 64: Trotz aller technischen Unzulänglichkeiten der „Brotkiste“ können diese (Ur-) Versionen grafisch erstaunlich gut mithalten!

PC: Unterstützt werden CGA, EGA und Maus, aber keine Soundkarten (Ausnahme: BT III unterstützt AdLib). Auch auf XT's gut spielbar, auf 386ern fast schon zu schnell.

Bard's Tale I

| | Amiga | ST | C64 | PC |
|--------------------|-------|----|-----|----|
| Grafik: | 72 | 72 | 68 | 65 |
| Sound: | 37 | 33 | 31 | 12 |
| Atmosphäre: | 78 | 78 | 78 | 73 |
| Urteil: | 76 | 76 | 75 | 73 |

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 29,- DM

Hersteller: Interplay/Electronic Arts

Bezug: Fachhandel

www.retropoly.de

Bard's Tale II

| | Amiga | ST | C64 | PC |
|--------------------|-------|----|-----|----|
| Grafik: | 67 | — | 71 | 68 |
| Sound: | 38 | — | 32 | 13 |
| Atmosphäre: | 78 | — | 78 | 72 |
| Urteil: | 77 | — | 76 | 75 |

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 49,- DM bzw. ca. 25,- DM (C 64)

Hersteller: Interplay/Electronic Arts

Bezug: Fachhandel

Bard's Tale III

| | Amiga | ST | C64 | PC |
|--------------------|-------|----|-----|----|
| Grafik: | 76 | — | 78 | 76 |
| Sound: | 38 | — | 33 | 36 |
| Atmosphäre: | 86 | — | 86 | 85 |
| Urteil: | 85 | — | 85 | 84 |

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM bzw. ca. 49,- DM (C 64)

Hersteller: Interplay/Electronic Arts

Bezug: Fachhandel

Dragon Wars

| | Amiga | ST | C64 | PC |
|--------------------|-------|----|-----|----|
| Grafik: | 79 | — | 81 | 75 |
| Sound: | 82 | — | 38 | 16 |
| Atmosphäre: | 88 | — | 88 | 84 |
| Urteil: | 87 | — | 86 | 83 |

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM bzw. ca. 49,- DM (C 64)

Hersteller: Interplay/Electronic Arts

Bezug: Fachhandel



Dragon Wars (Amiga)



Dragon Wars