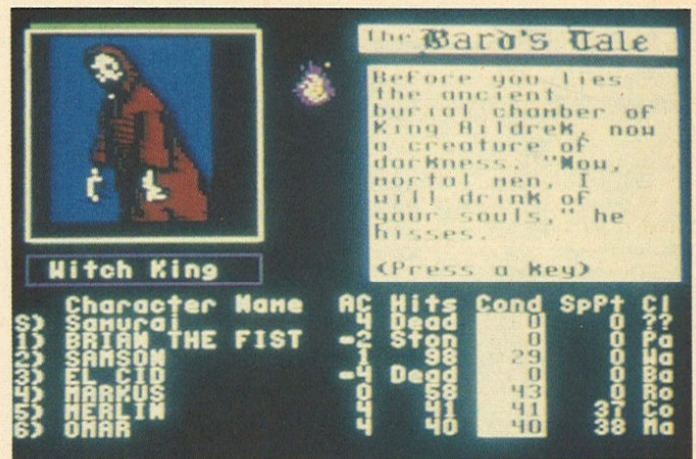


Bard's Tale I: Hütet Euch vor dem Bösewicht Mangar!



Bard's Tale I: Witch King, Herrscher der Unterwelt

The Bard's Tale I – III

ROLLEN SPIEL

Die drei Versionen dieses Fantasy-Rollenspiels sind geballte Mischungen aus Abenteuer und Magie.

Im Urvater »Bard's Tale I« leitet Ihr eine Party von sechs Figuren (Charakter). Zunächst müßt Ihr Stärken und Schwächen dieser Personen festlegen. Ihr habt die Auswahl zwischen diversen Rassen und Berufsklassen – alle besitzen Vor- und Nachteile. »Hunters« und »Paladins« sind z.B. gute Kämpfer, während »Conjurers« und »Magicans« starke Zaubersprüche auf Lager haben.

Das Abenteuer beginnt in der Stadt Skara Brae. Der böse Zaubertyrann Mangar hat sie verhext. In der Stadt gibt es viele Gebäude, in denen Ihr Euch ausruhen, einen Drink bestellen oder Ausrüstung kaufen könnt. In den Straßen greifen allerlei gefährliche Typen Eure Party an: Kobolde, Untiere, Magier und Söldner. Ihr könnt zwar versuchen, elegant zu verschwinden, doch wenn die Flucht nicht klappt, müßt Ihr kämpfen. Durch Siege erhält man jedoch nicht nur Gold, sondern auch wertvolle Erfahrungspunkte (Experience Points). Hat ein Charakter genügend davon gesammelt, steigt er in den nächsten Level

auf. Seine Charaktereigenschaften verbessern sich erheblich: Zauberer lernen Sprüche dazu, Kämpfer können mehr Schläge einstecken usw.

In »Bard's Tale I« gibt es insgesamt 85 Zaubersprüche und 16 Labyrinth, eine Menge Variationsmöglichkeiten bei der Charakterwahl und viele, viele Monster. Die Grafik ist in Zeichentrickmanier animiert.

Ermutigt vom Erfolg von »Bard's Tale I« machten sich die Programmierer daran, eine Nachfolgeversion zu entwerfen: »Bard's Tale II«, besser bekannt als »The Destiny Knight«. Sieben tapfere Helden ziehen aus, die Einzelteile des »Zauberstabs des Schicksals« zu finden. Denn nur dann läßt sich der abtrünnige Super-Magier Lagoth Zanta besiegen.

Ein Brief des Zauberers Sardon erreicht Eure Party. In dem Schreiben berichtet der Magier über eine alte Legende, die sich um den »Destiny Wand«, den Zauberstab des Schicksals rankt. Das Stöckchen ruhte seit über seit 700 Jahren im Heiligen Berg und war Garantie für den Frieden im Land. Doch die skrupellosen Schergen von Lagoth Zanta haben den Stab gestohlen und in sieben Teile zerbrochen, die über sieben verschiedene Orte des Landes verstreut wurden. Sardon bittet die Party, die Teile des Stabs zu finden, ihn zusammenzufügen und damit den Schurken Zanta zu vernichten.

Das neue Spiel aus dem Barden-Land übernimmt das bewährte Spielprinzip des Vorgängers, bietet aber einige Verbesserungen und komplett neue Aufgaben. Erfreulich: Charaktere aus »Bard's Tale I« lassen sich in »Destiny Knight« übernehmen und deren Karriere dort fortsetzen. Als Rollenspielerinsteiger könnt Ihr selbstverständlich auch ein völlig neues Spiel beginnen. In der ersten Stadt gibt es ein »Anfänger-Dungeon«, in dem es bei weitem nicht so schwer zugeht wie in den anderen Labyrinthen. Die Party muß lediglich eine Prinzessin befreien. Wird diese Mission erfolgreich abgeschlossen, winkt ein Extra-Bonus an Experience Points.

»The Destiny Knight« ist ein gut strukturiertes Rollenspiel, das langanhaltenden Spielspaß garantiert. Präsentation, Grafik und Sound sind für dieses Genre außergewöhnlich.

In »Bard's Tale III« ist der Mad God Tarjan wieder im Lande. Die Party, die gerade alle Teile des Zauberstabs gefunden und den Bösewicht Zanta unschädlich gemacht hat, kommt nach Skara Brae zurück und macht eine verheerende Entdeckung: Die Stadt liegt in Schutt und Asche. Irgendwer oder irgendetwas hat derartig gewütet, daß man es mit der

Angst zu tun bekommt. Der Equipment Shop z.B. brach so schnell zusammen, daß dessen Besitzer Garth unter den Trümmern begraben wurde. Nur noch ein alter Mann bewohnt die Stadt...

Die Liste der Zaubersprüche wurde erheblich aufgestockt (ein vollausgebildeter Magier hat jetzt die Wahl zwischen knapp 100 Zaubersprüchen). Gleichzeitig gibt es zwei neue magische Klassen: Geomancer und Chronomancer. Insgesamt kennt das Spiel jetzt 84 Level (Dungeons) und »Auto-mapping«. Auf Tastendruck erscheint eine grafische Übersicht des betreffenden Levels. Außerdem kann man endlich mitten im Spiel die aktuelle Situation speichern.

Die Grafik von »Bard's Tale III« ist wesentlich besser animiert als die der beiden Vorgänger. Es ist wie bei vielen Fortsetzungsfilmern: Jeder ist in sich abgeschlossen, am meisten Spaß macht es aber, wenn man alle gesehen hat!

Bard's Tale I – III

64'er

WERTUNG

8

von 10

Spielidee

Grafik

Sound

Schwierigkeit hoch