



Bild 3. Tempelbesuch bei Bard's Tale

Die sechs geplanten Fortsetzungen (The Dungeon, The Arena, The Palace, The Wilderness, The Revelation und The Destiny) werden es dem Spieler dann erlauben, Untergrund, Paläste und Umgebung von Xebecs Demise zu erforschen, das Rätsel um die Entführung zu lösen und schließlich zur Erde zurückzukehren.

Unter diesem Aspekt betrachtet, macht The City alleine keinen rechten Sinn: Wer es kauft, sollte sich mit dem Gedanken anfreunden, die sechs Folgeprogramme, die im Laufe der nächsten Jahre erscheinen werden, ebenfalls zu erwerben. Dafür ist The City nicht allzu schwer und komplex, bietet sich also für Rollenspiel-Neulinge geradezu an. Man kann dann mit den Fortsetzungen, die stetig schwerer werden sollen, geradezu mitwachsen.

Bei Grafik und Sound muß man den Programmierern von Datasoft den guten Willen zugestehen. Die Version für Atari-Computer ist in diesen Punkten auch recht eindrucksvoll. Doch bei der Umsetzung auf den C 64 hat das Spiel, insbesondere was die Musik angeht, gelitten. Manche grafischen Effekte, so das 3D-Scrolling beim Wandern durch die Stadt, sind recht gut, andere erinnern dagegen an eine Katastrophe, so zum Beispiel die Mini-Bilder der angreifenden Gegner.

Den größten Hemmschuh beim Spielen bilden aber die Diskettenzugriffe, obwohl ein Schnelllader mit eigenem Diskettenformat integriert wurde. Bewegt man sich in der Stadt, muß Seite 1 von Diskette 2 eingelegt sein,

betrifft man eines der dortigen Häuser, benötigt der Computer Seite 2. Während des Spiels muß man also ständig die Diskette wenden, was zur Laune des Spielers nicht positiv beiträgt.

Ein letzter Minuspunkt ist die knappe deutsche Dokumentation, die gegenüber dem amerikanischen Original arg abgespeckt wurde. Leider muß man trotz der deutschen Anleitung Englisch lesen können, da die Bildschirmkommentare im Programm nicht übersetzt wurden. In der Anleitung werden nur die deutschen Begriffe aufgezählt, nicht aber die englischen, die laufend auf dem Bildschirm zu sehen sind.

Keine Probleme mit der Dokumentation gibt es hingegen bei: Tales of the Unknown (1): The Bard's Tale, doch dazu später mehr.

Bard's Tale — Viel Spaß fürs Geld

Der Branchenriese Electronic Arts wagt sich mit einer neuen Produktreihe namens »Tales of the Unknown« auf den Rollenspielmarkt. Zum Einstand hat man sich für »The Bard's Tale« ein prominentes Programmiererteam angeheuert: Die Firma Interplay ist schon durch die Activision-Adventures »Mindshadow« und »Tracer Sanction« bekannt geworden. Dort entwickelte man mit Bard's Tale eines der bisher besten Rollenspiele für Heimcomputer.

Zu Spielbeginn ist die Situation wie folgt: Die friedliche, kleine Stadt Skara Brae ist vom Tyrannen Mangar eingenommen worden. Dessen finstere Schergen ma-

chen hauptsächlich nachts aber auch tagsüber die Stadt unsicher. So macht sich dann eine Gruppe von sechs Abenteurern auf den Weg, Mangar das Handwerk zu legen. Dazu müssen die Stadt, unterirdische Labyrinth, Tempel und Schlösser erforscht werden, um nach Möglichkeiten zu suchen, zu Mangar vorzustoßen. Dabei kommt es nicht nur auf Magie und Kampfkraft, sondern auch auf die Lösung von Adventure-ähnlichen Problemen an.

Der Spieler steuert ein Team von sechs Charakteren, die alle einzeln ausgewürfelt werden und die jederzeit gegen andere ausgetauscht werden können. In diesem Team können sich einzelne Charaktere auf bestimmte Fähigkeiten konzentrieren, so zum Beispiel kämpfen, zaubern oder singen. Letzteres trifft nur auf den Barden zu, eine ungewöhnliche Figur, die sich im Spiel als sehr mächtig und wichtig erweist.

Fasziniert ist man vom Detailreichtum des Spiels. Es stehen fast 80 verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung, die man sich größtenteils aber erst einmal verdienen muß. Es gibt mehrere Dutzend verschiedener Ausrüstungsgegenstände und nochmals einiges mehr an Gegnern. Hinzu kommt ein Stapel von guten und weniger guten Überraschungen, die während des Spiels auftauchen können. Trotzdem ist Bard's Tale sehr einfach zu bedienen.

Grafisch tut sich in Skara Brae eine ganze Menge: Umgebung, Monster, Teammit-

glieder und Gegenstände werden in hervorragender und teilweise sogar animierter Grafik gezeigt. Man wundert sich wirklich, wie Interplay die vielen Bilder und noch dazu das Spiel auf drei Diskettenseiten quetschen konnte. 16 Levels von jeweils 22 x 22 Feldern, also 7744 verschiedene Felder, bieten Rätsel für mehrere Wochen wenn nicht gar Monate intensiven Spiels.

Die vorbildliche Anleitung erklärt genauestens Rollenspiele im allgemeinen und Bard's Tale im besonderen. Sowohl Rollenspiel-Einsteiger wie Profis finden hier wirklich alles Wesentliche an Information und dazu eine Menge Tips und Tricks in einem schönen, selbstironischen Stil. Zitat: »Wenn ein toter Charakter herausfindet, wieviel es kostet, in einem Tempel wiederbelebt zu werden, könnte er anfangen, im Grabe zu rotieren.«

Augenblicklich ist Bard's Tale noch nicht in Deutschland erhältlich. Aus Amerika importierte Original-Programme laufen aufgrund eines komplizierten Kopierschutzes nicht in Europa. Im Augenblick wird bei Ariolasoft und Electronic Arts fieberhaft daran gearbeitet, die Anleitung ins Deutsche zu übersetzen. Damit wird das Gebiet des Rollenspiels dann auch für diejenigen geöffnet, denen es aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse bisher verschlossen war.

Also, ran an die Schwerter und Disketten und rein in die Dungeons — Alternate Reality und Bard's Tale warten auf neue Charaktere. (bs)

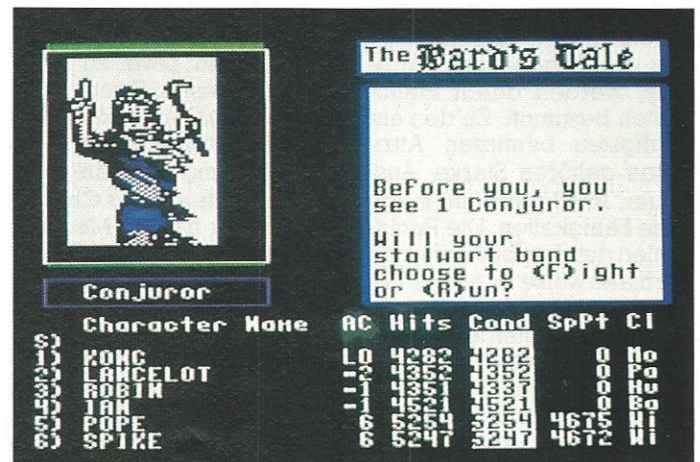


Bild 4. Bei Bard's Tale fliegen gleich die Fetzen