



## Steckbrief: The Bard's Tale 1 & 2

Spielegattung:	Rollenspiel/Adventure
Grafik:	Hervorragende, animierende Grafik
Sound:	Kläglich, ein paar Melodien
Schwierigkeitsgrad:	Geht einfach los, wird sehr schwer
Anleitung:	Bard's Tale 1: sehr gutes deutsches Handbuch Bard's Tale 2: nur in Englisch erhältlich
Programmierer:	Interplay/Michael Cranford
Hersteller (Bezugsquelle):	Electronic Arts (einige Fachhändler, beachten Sie den Anzeigenteil)
Preis:	etwa 79 Mark, nur auf Diskette

Die Stadt Skara Brae war eine ganz friedliche Stadt — bis der böse Zauberer Mangar kam, die Stadt verfluchte, mit Monstern vollstopfte und sich selbst zum alleinigen Herrscher erklärte. Sechs junge Abenteurer, noch etwas feucht hinter den Ohren, ziehen los, um es gegen Mangar aufzunehmen und Skara Brae vom bösen Fluch zu befreien.

Sie steuern dieses Team von sechs Abenteurern

durch die Stadt und deren Verliese, Abwasserkanäle und Schlösser. Sie finden magische Gegenstände und müssen zahlreiche Rätsel lösen, bis Sie zu Mangar vordringen können. Und Sie müssen kämpfen: entweder mit Waffen oder mit Magie. Jedes Mitglied Ihres Teams hat verschiedene Fähigkeiten, die Sie am Anfang des Spieles bestimmen können. Die gute Zusammenstellung des Teams bringt Vorteile.

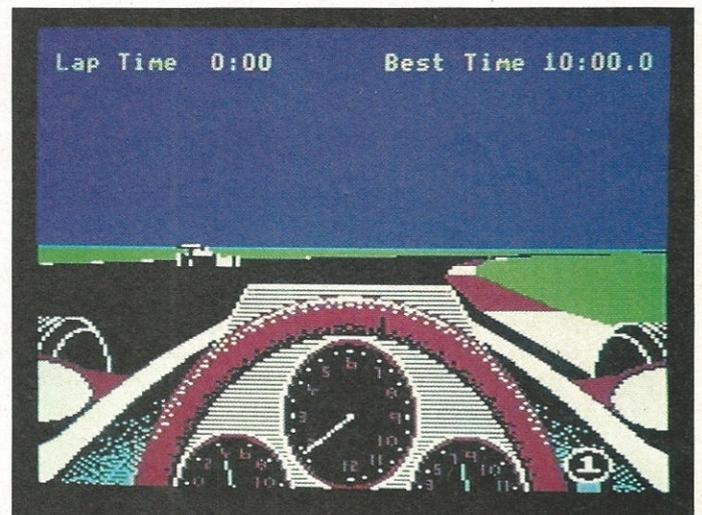
Gesteuert wird das Spiel komplett über die Tastatur. Hier geben Sie Befehle an die einzelnen Figuren, sprechen Zaubersprüche, verteilen die Beute und steuern die Kämpfe. Sie streifen durch insgesamt 16 verschiedene Labyrinth enormer Größe, die Sie kartographieren sollten.

Wer mit Bard's Tale fertig geworden ist, kann schon den zweiten Teil kaufen: The Destiny Knight. Hier müssen

die sieben Stücke eines Zauberstabs wiederbeschafft werden. Die Labyrinth des zweiten Teils sind noch vertrackter und haben schwierigere Rätsel. Man kann auch Charaktere, die man sich in Bard's Tale 1 mühsam herangezüchtet hat, in Destiny Knight übernehmen. Kaum ein Spiel hat so eine große Fan-Gemeinde hinter sich wie die beiden Bard's Tale Spiele. Ein dritter Teil ist übrigens in Arbeit.

## Steckbrief: Revs Plus

Spielegattung:	Simulation
Grafik:	3D-Grafik aus dem Cockpit
Sound:	Lieblose Motorengeräusche
Schwierigkeitsgrad:	Durchschnittlich bis sehr schwer
Anleitung:	Umfangreiche deutsche Anleitung
Programmierer:	Geoff Crammond
Hersteller (Bezugsquelle):	Firebird (Ariolasoft, Postfach 1350 4830 Güthersloh)
Preis:	39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



Ein beliebtes Thema der Spiele-Programmierer sind Renn-Spiele. Leider handelt es sich bei den meisten Programmen dieser Art um Spiele, bei denen zwar die Geschicklichkeit gefordert wird, die aber ansonsten nicht viel mit Autofahren zu tun haben. Anders bei Revs Plus, einer echten Formel 3-Simulation.

Revs ist eine Abkürzung aus der Rennfahrer-Sprache und steht für Revolutions,

oder übersetzt, Motor-Umdrehungen. Formel 3-Wagen haben nämlich keinen Tachometer sondern nur einen Drehzahlmesser, so daß sich die Fahrer an der Drehzahl orientieren. Die Motoren-Umdrehung muß stets gut im Auge behalten werden, denn die auf Höchstleistungen getrimmten Motoren gehen bei zu starker Belastung leicht in die Brüche.

Sechs völlig verschiedene

Strecken stehen bei Revs Plus zu Auswahl. Fünf davon sind bekannte oder weniger bekannte Rennstrecken aus England (darunter Silverstone und Brands Hatch), abgerundet wird das Ganze durch den Nürburgring. All diese Rennstrecken sind nicht total flach — die kleinen Steigungen und Abhänge sind ebenso wie die Kurven zentimetergenau im Computer nachgebildet worden.

Gesteuert wird Revs mit

Paddles, Tastatur oder Joystick. Ein spezieller Joystick-Modus macht das Fahren wesentlich einfacher, da der Computer sozusagen eine dritte Hand am Lenkrad hat. Sie können sowohl Trainingsrunden wie auch komplette Rennen gegen computergesteuerte Gegner fahren. An diesen Rennen können nacheinander bis zu zwanzig Personen teilnehmen, wobei sich der Computer die einzelnen Fahrweisen merkt.