

Titel

The Bard's Tale

Erscheinungsjahr

1985

Entwicklung

Interplay

Distributor

Electronic Arts

Longplay in

64'er 5 / 1991 und 6 / 1991

Autoren

St. Tyroller, Chr. Herker



Der Rollenspielklassiker »The Bard's Tale« ist ein Muss für alle Rollenspieler. Bard's Tale lässt sich gewissermaßen als Urvater dieses Spielgenres betrachten.

Der Spieler muss mit seiner Reisegesellschaft (Party) den bösen Zauberer Mangar suchen und diesen vernichten. Der Zauberer hat die Stadt Skara Brae verflucht und alle Bewohner in grausame Monster verwandelt. Der Erfolg dieses Spiels bewog die Hersteller, noch weitere Teile der Abenteuer des Barden und seiner Gesellen auf den Markt zu bringen.

Der böse Zauberer Mangar hat die Stadt Skara Brae angegriffen und fast alle Bewohner zu Monstern verhext. Ein mutiger Trupp ist auf dem Wege, um dem Schurken das Handwerk zu legen. Das Abenteuer führt die Crew durch Höhlensysteme und Kanäle zu Mangars Versteck, einem riesigen Turm.

Wir schreiben das Jahr MCMXC. Unser A-Team steht vor der schweren Aufgabe, die verhexte Stadt Skara Brae mit vereinten Kräften von ihrem Peiniger Mangar zu befreien.

Nach dem langwierigen Zusammenstellen unserer Party begeben wir uns endlich in die verwunschene Stadt und beginnen mit der Suche nach Mangar.

Skara Brae

Dank des vorzüglichen Stadtplans verirren wir uns tüchtig. Zu allem Übel stellen sich uns drei Magicians entgegen, und es beginnt unser erster Kampf. Das Ergebnis dieses Kampfes: Unser Geselle Brian ist gealtert. Wir gehen zum Tempel in der Rakhir

Street, um Brian seine jugendliche Frische wiederzugeben. Doch das war wohl nichts, denn der gute Brian stirbt mit zwei seiner Kameraden auf dem Weg zum Tempel den Heldentod durch sechs Dwarves, und dann wären da eh noch die unverschämten Preise im Tempel für die Verjüngung gewesen ... Angesichts dieser Tatsachen wird Mangar noch etwas auf uns warten müssen.

Wie auch immer, mit neuen Kräften stehen wir wieder auf der Main Street. Voller Kampfesmut besiegen wir eine Statue und wollen das in einer Taverne begießen. Aus dem einfachen Gespräch mit dem Wirt wird eine Bestechung. Wir bestellen für jeden etwas, doch als Omar Wein haben will, schickt uns der Barkeeper in den Keller. Die

Tatsache, dass wir die Dungeon-Disk einlegen müssen, lässt auf etwas Spannendes schließen.

Wir finden uns in einem düsteren, stinkenden Weinkeller wieder, wo sich freundlicherweise ein Conjurer unserer Truppe anschließt, der unseren Tod dann aber auch nicht abwenden kann. Irgendwie haben wir die falsche Taktik!? Wir sollten vielleicht erst einmal Erfahrungspunkte sammeln, die Stadt erkunden und die Örtlichkeiten ausfindig machen. In zwei Tavernen finden wir Hinweise auf den Standort der Review Board (Trumpet Street) bzw. die Bestätigung, dass man in der Rakhir-Street-Taverne unbedingt Wein bestellen muss, um in den ersten Dungeon zu kommen. Als Erstes machen wir uns trotz unseres schlechten Kontostands an Garths Laden ran, können aber leider nichts Passendes für fünf Goldstücke finden.

Nach Verlassen des Ladens beginnen wir, die Türme zu begutachten. Doch leider hindern uns Mangars Bodyguards und verschlossene Tore am Zutritt in die Türme von Kylearan und Mangar.

Als wir einen Abstecher vom Blue Highway in die Grey-Knife-Street machen, fällt uns ein zweiter Laden auf, in dem man aber nur die Spellpoints auffrischen kann. Natürlich gegen einen, wie immer, »kleinen Aufpreis«.

Die Kraft der Magie erkennend, lassen wir nun in Anbetracht unserer Erfahrungspunkte keinen Kampf mehr aus. Im Umgang mit der Karte sind wir jetzt Profis. Als uns bei dem Begriff »Erfahrungspunkte« die Review Board einfällt, finden wir auf Anhieb in die Trumpet Street und glauben, jetzt auf dem richtigen Weg zu sein. Zu allem Übel bleibt uns nichts anderes übrig, als jedes Haus zu durchsuchen. Doch Gott sei Dank befindet sich die Review Board schon im zweiten Haus auf der rechten Seite. Zu aller Freude können wir sogar schon einen Level höher klettern. Nach dem vierten Aufstieg fühlen wir uns nun endlich stark genug für den Weinkeller.

Statt des wohlverdienten Schlückchens finden wir nur einige merkwürdige Mitteilungen und den Eingang zum wohl nächsten Weinkeller (18N, 7E).

Sewers, Level 1

In den Weinkeller zurückgekehrt, betreten wir nun den Punkt ... äh, die Abwasserkanäle, was wir unweigerlich auch am »Duft« feststellen. Trotz alledem finden wir hier einige unserer Meinung nach unverständliche Inschriften, die wir aber trotzdem notieren:

- * GOLEMS ARE MADE OF STONE
- * PASS THE LIGHT AT NIGHT
- * IRKM DESMET DAEM

Mit den Notizen im Gepäck geht es weiter durch dieses übel riechende Kanalsystem. Unsere Kampfkraft wird ziemlich stark gefordert, als wir auf einen Spinnengott treffen. Wir untersuchen das Dungeon weiter. Ein unvorsichtiger Augenblick - und schon haben wir uns verirrt! Selbst der Kompass hilft uns nicht weiter. Dank eines klugen Zauberspruchs aus der Anleitung meistern wir dennoch diese missliche Situation.

Als wir denken, wieder Herr der Lage zu sein, gehen auf einmal alle Lichter aus und uns ein Licht auf, das uns zwar nicht den Weg erhellt, uns aber merken lässt: Wir sind in einer Falle gelandet!

Aber die Freude, den Aufstieg in einen höheren Level zu finden (14N, 17E), tröstet unsere Party über alle Schmerzen hinweg. Trotzdem bleibt uns das leidige Laufen zum Tempel nicht erspart.

Wir finden im zweiten Level am Ende eines langen Gangs einen merkwürdigen Lichtstrahl. Die Verwunderung über ein Zeichen aus der Außenwelt lässt uns weitergehen. Beim Versuch, den Lichtstrahl zu durchqueren, vermuten wir, dass etwas Wichtiges hinter diesem versteckt ist, da unsere Helden stark an Hit-Points einbüßen. Bei unserer Hauptbeschäftigung, dem Blättern in unserer »Zitatensammlung«, fällt uns eine

Inscription auf, die uns empfiehlt, bei Nacht das Licht zu passieren. Wir warten eine halbe Ewigkeit, bis die Dämmerung hereinbricht, doch dann erreichen wir endlich unser erstes Ziel.

Vor uns präsentiert sich der erste Magic Mouth, der über einen verrückten Zauberer namens Tarjan erzählt. Welches Teil wir ihm wohl nachtragen müssen? Für genügend Schreibarbeit sorgen wieder einige Inschriften. Durch sie wissen wir jetzt auch, dass Thor der älteste Sohn Odins ist und dass es kein Entkommen gibt, bevor nicht die »sieben Worte« gesagt sind. Auch die Verlockung des nächsten Levels (Eingang: 11N, 21E) kann uns nicht daran hindern, Skara Brae für heute ruhen zu lassen.

Sewers, Level 3

Der Krimi geht weiter, und als wir wieder auf eine Teleporterfalle treffen, werden wir abrupt in die Wirklichkeit zurückversetzt.

Die lange Treppe, die wir finden, scheint eine Wendeltreppe zu sein, da man immer im Kreis geht und wieder im selben Level landet.

Wir vermerken diese Treppe (16N, 17E) in unserer Gehirnzelle und setzen die Suche zum Eingang in den nächsten Level fort.

Unser Freund »Rogue« macht große Fortschritte im Entschärfen von Fallen.

Wir finden zwei Inschriften, die wir jedoch nicht verstehen, und einen zweiten Eingang bei 21N, 5E, der leider nur zurück führt. Wenn wir uns jetzt schon teleportieren könnten, bräuchten wir den langen Weg nach draußen nicht zu Fuß zurückzulegen, fehlt doch vom Eingang zu Level 4 jede Spur ...

Catacombs, Level 1

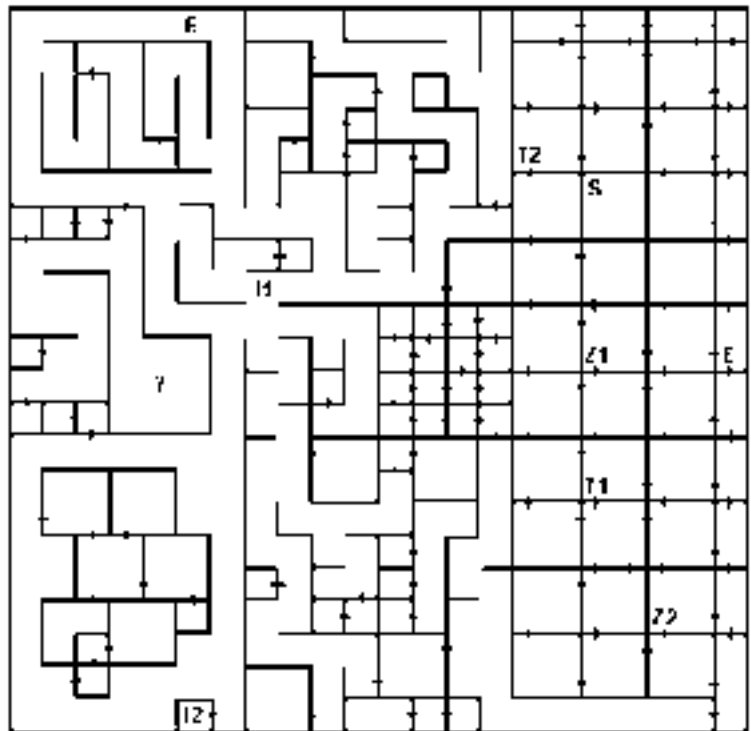
Natürlich wissen wir dank unserer Buchführung sofort die Lösung auf die Frage, die uns der Wächter im Tempel des Mad God stellt: »Tarjan«.

Wir tauschen zwei Disketten aus und landen in den Katakomben. Das kann nur Tarjan gewesen sein, denn wer solche Labyrinth baut, muss verrückt sein.

Wir glauben, dass wir in Mangars Küche gelandet sind. Mangar sollte seinen Küchenchef entlassen.

Wir hätten von den Katakomben mehr erwartet. Nicht mal eine Teleporterfalle ist hier zu finden.

Unsere Unvorsichtigkeit wird jäh bestraft, und unser Tod folgt. Wir betreten dann später die Katakomben noch einmal und entdecken zwei Inschriften:



The Bard's Tale
Sewers, Level 3

E = Eingang
I = Inschrift
T = Teleporterfalle

Z = Zustand von T
S = Status