



Die rundenbasierten Kämpfe sind eine der Stärken des Spiels. Sie spielen sich nicht wie auf Autopilot, sondern erfordern viel Aufmerksamkeit von uns.



Auch wenn die Grafik nicht mit anderen aktuellen Spielen mithalten kann, mangelt es dem Spiel nicht an Atmosphäre. Dazu trägt vor allem die großartige Akustik bei.

## The Bard's Tale 4: Barrows Deep

# SINGEND DIE WELT RETTEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Koch Media** Entwickler: **inXile Entertainment** Termin: **18.9.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **nein (GOG)**

**Die leichtfüßige Rückkehr eines drei Jahrzehnte alten RPG-Meilensteins macht Kerkerkriechen wieder spannend. Trotz kleiner Technikprobleme.** Von Michael Cherdchupan

Ist es die Grafik, die euch in eine Fantasiewelt hineinzieht, oder ist es eher eine überzeugende Klangkulisse? Wenn Letzteres der Fall ist, habt ihr mit The Bard's Tale 4: Barrows Deep genau das richtige Rollenspiel gefunden. Das Ding hat den vielleicht stimmungsvollsten Sound, den wir in diesem Jahr gehört haben! Durch die Bank überzeugende, englische Sprecher verleihen den virtuellen Figuren Menschlichkeit und Witz. Und singen können sie auch noch: Hier und da stehen an der Straßenecke NPCs, die ein Liedchen singen – im wundervollen schottisch-gälischen Akzent, der den gesamten Folklore-Soundtrack dominiert. Viele der Bardenlieder basieren tatsächlich auf Songs, die Generationen alt sind. Für das Spiel wurden über 100 Stücke aufgenommen, und so findet sich für jede Situation die passende Melodie. Selbst bei Nebengeräuschen haben die Sounddesigner aufgepasst. Betrunkene Seeleute in Tavernen, wichtige Zaubersprüche und aufeinanderprallende Klängen in Kämpfen: Alles klingt stimmig, hat Volumen und Kraft.

### Mit guten Liedern ins Verderben

Der Fokus auf die akustische Komponente liegt nahe, immerhin geht's um Barden, bei der Name der Reihe schon seit über 30 Jahren dezent signalisiert. Die Story ist aller-

dings nicht sonderlich einfallsreich, da genügen Stichworte: alte Götter, machtgierige Fanatiker, Unterdrückung durch einen psychopathischen Bischof. Eine Heldengruppe aus menschlichen Barden, Zwergen, Feen und Elfen muss sich zusammenschließen, um den Untergang von Skara Brae zu verhindern. So heißt die Fantasiewelt, und sie schließt mit samt ihrer Geschichte an die Vorgänger an. Verweise für die Fans der alten Spiele gibt es zwar reichlich, aber ihr müsst die nicht kennen, um euch in dieser Fortsetzung zurechtzufinden. Die lineare Geschichte funktioniert auch für sich, sie lebt vor allem von ihrem Charme. Obwohl in der rauen Welt viel Unterdrückung, Leid und Tod herrschen, nehmen die musikalischen Hauptcharaktere das alles auf die leichte Schulter. Oder sie ertränken es im Alkohol. Getrunken wird in Skara Brae reichlich. So viel, dass es sogar Teil der humorvollen Nebenquests werden kann. Zu Beginn treffen wir zum Beispiel einen Betrunknen, der irgendetwas von einem wertvollen Schatz faselt. Aber um sein Kauderwelsch verstehen zu können, müssen wir selbst erst einmal zur Flasche greifen, um sein »Niveau« zu erreichen.

### Rundenbasierte Kämpfe mit Pepp

Saufen und Singen sind ebenso im rundenbasierten Kampfsystem wichtige Komponenten. Wir bewegen uns in der Ego-Perspektive durch die Spielwelt, doch sobald wir auf Gegner treffen, geraten wir auf eine eigene Taktikkarte. Die ist in mehrere Felder unterteilt, ein wenig so wie auf einem Schachbrett. Wie viele Züge jedes Mitglied unserer Heldentruppe pro Runde ausführen kann, ist von den jeweiligen Fertigkeiten abhängig.

Es gibt zum Beispiel einen Charakter, dem kein Aktionspunkt abgezogen wird, wenn er mit einem kräftigen Schwerthieb einen Feind tötet. Von solchen Sonderregeln gibt es einige, und sie müssen zusammen mit einer klugen Positionierung der Kämpfer angewendet werden. Figuren können auch hintereinander gestellt werden, damit eine der anderen Rückendeckung gibt. Bogenschüt-



**Michael Cherdchupan**  
@the\_whispering

Diese Musik von Bard's Tale 4, die packt mich! Sie entführt mich in eine zauberhafte Welt voll sympathischer Charaktere. Da mir die Umgebung mit ihren Rätseln interaktiver als bei vielen anderen Genrekollegen vorkommt, fällt es mir leicht, mich auf diese Reise einzulassen. Die Gefechte laufen zudem nicht gefühlt auf Autopilot, jeder Kampf ist anspruchsvoll. Ich muss mir jeden Zug überlegen, die Gegner haben keine Skrupel, fiese Tricks anzuwenden.

Bard's Tale 4 macht sicher nicht alles richtig, ist im Kern für Rollenspielfans aber eine Empfehlung. Vorausgesetzt, sie verkraften die Kinderkrankheiten, die oft mit einer schmal budgetierten Kickstarter-Produktion einherkommen. Die Landschaften und Städte wirken leer, und auch das Art Design ist nicht immer konsistent. Ich habe die ersten beiden Patches abgewartet, damit sind die meisten Abstürze verschwunden, aber kleinere Probleme gibt's nach wie vor.



In den rundenbasierten Kämpfen ist der Bildschirm in Felder unterteilt. Die richtige Positionierung der Charaktere ist für den Ausgang der Konfrontation absolut entscheidend.

zen überbrücken mehrere Felder, manche Zaubersprüche funktionieren nicht auf einer diagonalen Linie. Manche Charaktere können sich sogar im Schatten verstecken. Wichtig ist das Maß der Mittel. Alkoholisierete Heiltränke können eine Zeitlang helfen und sogar stärker machen, aber bei zu häufiger Anwendung gibt es mentalen Schaden.

Der Schwierigkeitsgrad ist von Anfang an fordernd, dafür ist das Gefühl des Triumphs umso größer. Vor allem, wenn der Sieg am Ende durch ein Bardenlied ersungen wird. Die wirken wie Zaubersprüche, und können die Party im richtigen Moment passiv stärken. Oder Gegner in Brand setzen.

**Verwinkelt und geheimnisvoll**

Feinde sehen wir schon vorab während der Erkundung der Umgebung. Schleichen wir uns an, so erlangen wir den ersten Zug. Zufallskämpfe gibt es folglich keine. Die Feinde sind allerdings auch das Einzige, was an diesen Arealen lebendig wirkt. Zwar sind die unheimlichen Gassen, mit magischen Strömungen durchflutete Hallen oder idyllische Naturlandschaften stimmungsvoll beleuchtet, aber es fehlt Leben. NPCs reden und singen zwar, aber stehen sparsam animiert an einer Ecke. Bei Mutter Natur hören wir Insekten und Tiere, aber von denen ist weit und

breit nichts zu sehen. Die Erforschung macht trotzdem Laune, weil es viele Geheimnisse und Rätsel zu entdecken gibt. Während des Abenteuers erlernte Bardenlieder können Türen öffnen, Mauern zum Einsturz bringen oder auch Tote erwecken. Mit einem Kletterhaken geht es sogar in die Vertikale, womit viele Abkürzungen nutzbar werden. Schalter- und Schieberätsel in Verliesen geben uns das Gefühl, in einem verlassenen Ort voller Geheimnisse gelandet zu sein.

Gefundene Gegenstände offenbaren ihre wahren Inhalte dementsprechend erst auf den zweiten Blick. Dazu können sie im Inventar gedreht und gewendet werden. Natürlich lauern in Verliesen und Türmen auch zahlreiche Monster, aber hier findet man nicht die zufallsgenerierte Belanglosigkeit anderer Genvertreter vor. Die Orte wirken handgemacht und durchdacht. Die Oberwelten müssen sich anderen RPGs gegenüber geschlagen geben, aber in Sachen Dungeons spielt The Bard's Tale 4 vorne mit! Bei Ausflügen in die Katakomben findet ihr auch jede Menge Kram, den ihr via Crafting in Item, verwandeln könnt, etwa Heiltränke.

**Kickstarter-Kinderkrankheiten**

Neue Abenteurer schließen sich uns entweder durch Story-Missionen oder in Abenteu-



Ein klassisches Rollenspiel wäre nichts ohne eine Taverne, in der ordentlich die Becher gehoben werden! Immerhin müssen sich die Helden die Welt schön saufen.

ergilden an. Das sind Gasthäuser für mutige Helden, dieses schon im allerersten Spiel gegeben hat. Nur in diesen beiden Situationen lässt sich die aktive Party verändern, wobei es nur eine schmale Auswahl an vier Archetypen gibt. Barde, Praktiker, Magier und Schurke definieren sich über verhältnismäßig überschaubare Charakterwerte, die alle parallel zum Hauptcharakter aufleveln. Mehr Entscheidung erfordert der Talentbaum für neue Fähigkeiten. Dort lässt sich nicht alles wild auswählen, sondern es gibt ein Limit für jede Figur. Deshalb haben wir öfter Mitglieder in unserer Party gewechselt, um neue taktische Möglichkeiten auszuloten.

Die Mitstreiter sterben im normalen Spiel nicht. Das kommt erst im allgemein schwereren Legacy-Modus hinzu, der per Patch nachgereicht werden soll. So wie zahlreiche Fehlerkorrekturen: Die deutschen Texte sind so lückenhaft, dass wir auf Englisch gewechselt haben. Darüber hinaus gibt es lange Ladezeiten und Performance-Probleme. Die ersten Patches haben bereits die größten Fehler beseitigt, aber bis das Spiel sich rund anfühlt, ist noch etwas zu tun. ★

**BARD'S TALE 4 BARROWS DEEP**

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 650 / Athlon II X4 610e	Core i5 4430 / AMD FX-8300
Geforce GT 640 / Radeon HD 5570	Geforce GTX 760 / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 55 GB Festplatte	8 GB RAM, 55 GB Festplatte

**PRÄSENTATION**



- + toller, schottischer Folklore-Soundtrack
- + lebendige (englische) Sprachausgabe
- + statische Spielwelt
- + schwammige Texturen
- inkonsistentes Art Design

**SPIELDESIGN**



- + anspruchsvolle Rundenkämpfe
- + kreative Artefakt-Rätsel
- + Erkundung von Dungeons macht Spaß
- + Bardenlieder im Kampf
- Charakterwerte nicht besonders umfangreich

**BALANCE**



- + fordernd, aber nie unfair
- + Rätsel sind immer nachvollziehbar
- + gute Lernkurve
- + unaufdringlich eingebundenes Crafting
- etwas zu viel Sammelkram

**ATMOSPHÄRE / STORY**



- + sehr charmante Charaktere
- + beständiges Gefühl von Gefahr
- + Lore berücksichtigt Vorgänger
- + Humor, der nicht übertreibt
- uninspirierter Plot

**UMFANG**



- + viele Geheimnisse zu entdecken
- + mit etwa 50 Stunden angenehm umfangreich
- + viele Türme, Dungeons und Oberwelten
- + zahlreiche versteckte Abkürzungen
- nur vier Charakterklassen

**ABWERTUNG**

Es gibt Lücken in der deutschen Übersetzung, die sich im Spielverlauf häufen. Die Ladezeiten sind oft lang und die Performance bricht an manchen Stellen ohne offensichtlichen Grund ein.



**FAZIT**

Charmante Fortsetzung eines Klassikers mit tollem Kampfsystem und grandioser Musik, der technische Probleme (noch) im Weg stehen.