

Spiel mir das Lied vom Gamedesign

THE BARD'S TALE

Eine klischeehafte Story, ein cooler Held und viel Humor. Letzteres brauchen Sie massenhaft, denn es gibt Missklänge in des Bardens Geschichte.



Auf der hübschen, dreidimensionalen Übersichtskarte reisen Sie von einem Kapitel zum nächsten.

Seid gegrüßt, holde Leserschaft. Lasst mich Euch eine Geschichte erzählen. Eine Geschichte über einen fischen Barden, der auszog, eine Prinzessin zu retten. Er begann das gefährliche Abenteuer nur mit einem Dolch und seiner Laute bewaffnet, aber mit Mut im Herzen sowie der Hoffnung auf Ruhm und eine schöne Frau. Doch der Weg war steinig: Immer wieder musste er scheinbar unendliche Wälder durchqueren. Oft glaubte er gar, im Kreise zu laufen. Stunde um Stunde erschlug er Trolle, Wölfe und Skelette, so dass es selbst ei-

nem Recken wie ihm langweilig wurde. Doch er nahm seinen Auftrag mit Humor, denn nur so konnte er schließlich die hübsche Maid befreien.

Fortsetzung?

Um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: Das Action-Rollenspiel **The Bard's Tale** von Entwickler Inxile hat nur den Namen mit der zwischen 1985 und '88 erschienenen **Bard's Tale**-Reihe gemein. Näheres zu diesen Rollenspiel-Urgesteinen lesen Sie übrigens in unserer »Hall of Fame« auf Seite 190. Anders als in den Uralt-Klassikern lenken Sie den Barden der Neuzeit wie in **Diablo 2** per Maus aus der Vogelperspektive, kloppen in Echtzeit unzählige Monster, erledigen Quests und sammeln Erfahrung. Zu Beginn des Spiels verteilen Sie Punkte auf sechs rollenspiel-typische Charakterwerte wie Stärke, Geschicklichkeit und Vitalität. Auf unterschiedliche Klassen müssen Sie verzichten. Dafür gibt's Sekundär-Fertigkeiten, die Sie mit Levelaufstiegen nach und nach freischalten: So lernen Sie beispielsweise, mächtige Zweihand-Waffen zu führen oder ei-



Das Baumwesen Herne hat unsere Gruppe mit Ranken »festgewurzelt«.

nen streunenden Hund für den Kampf abzurichten.

Anschließend beginnt die Geschichte wie in **World of Warcraft** direkt beim ersten Auftraggeber: Sie sollen in einem Weinkeller Ratten töten. Bevor Sie sich über das ausgelutschte Fantasy-Spiel-Klischee aufregen können, macht das schon der Barde: »War irgendwie klar, dass ich als erstes eine Rattentaplage beseitigen muss.« Schnell

steht fest: **The Bard's Tale** nimmt sich selbst nicht ernst. Immer wieder kommentiert der Barde in sehr guter Sprachausgabe Ereignisse mit trockenem Humor oder blickt plötzlich in Richtung Kamera und beginnt, mit dem Erzähler zu streiten – klasse!

Immer dieselbe Leier

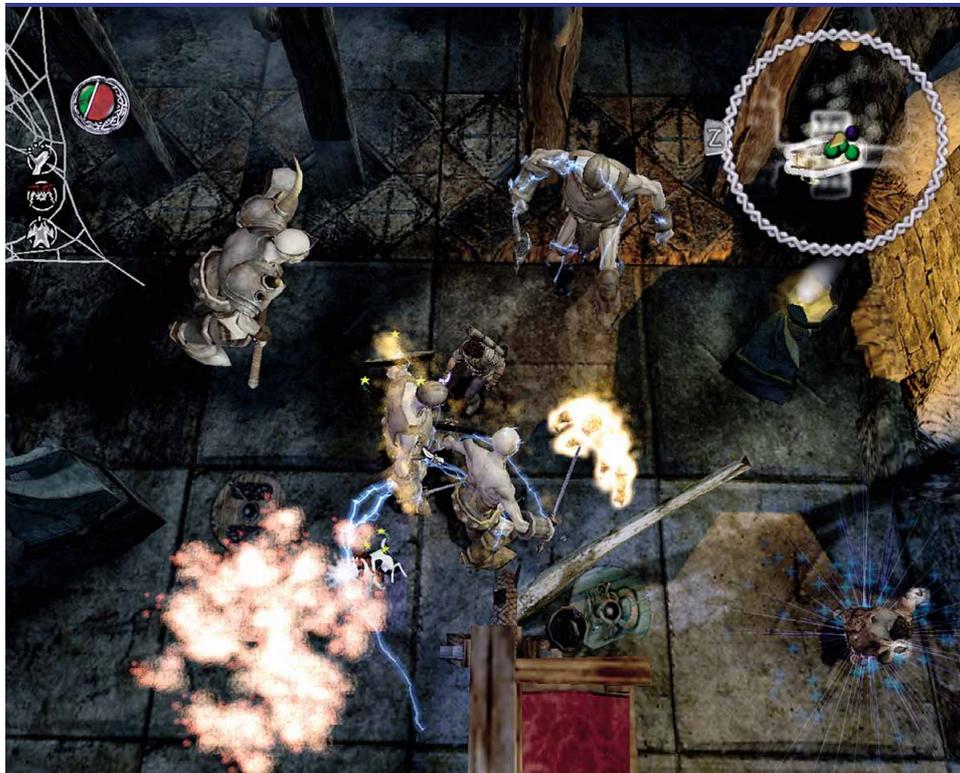
Obwohl Sie sich frei in der Hauptstadt bewegen und mit vielen Leuten sprechen können,



WITZIGE MOMENTE IN THE BARD'S TALE



Hin und wieder gibt's lustige Sing-Spiele, bei denen Sie den Text durch einen hüpfenden Punkt miträllern können. Viele Dialoge lassen Ihnen die Wahl, wie Sie antworten. Probieren Sie beide Optionen aus – die Witze sind es wert.



In den Dungeons gibt's fiese Fallen wie diese Stampfer.



Auf einer weg gebrochenen Eisscholle bekämpfen wir magische Tentakelwesen, die ohne Vorwarnung aus dem Fluss springen.

Für den Kampf gegen die Untoten haben wir mit unserer Laute drei KI-gesteuerte Wesen zu Hilfe gerufen: Links betäubt eine Elektrospinne die Skelette, in der Mitte zündelt ein Feuer-Geist, rechts heilt uns eine Priesterin.

verläuft die Kampagne streng linear. Stets finden Sie nur einen Auftraggeber, der Sie anschließend in ein dafür freigeschaltetes Gebiet schickt. In Dialogen können Sie meist positiv oder negativ reagieren. Das wirkt sich allerdings nur gering auf Quest-Verläufe oder Belohnungen aus. Nebenaufgaben gibt's zwar, die verlaufen aber immer parallel zum roten Faden der Geschichte und werden deshalb meist automatisch im Vorbeigehen gelöst. Problem: Die Quests sind zwar allesamt in nette Geschichten verpackt, aber stets unnötig in die Länge gezogen. Beispielsweise sollen wir einen zuvor entkommenen Troll-Zauberer in einem Wald aufspüren. Um ihn zu finden, müssen wir einen KI-gesteuerten Bauern begleiten, der für uns magische Barrieren auflöst. Dabei gilt es, an jedem Hindernis innerhalb kurzer Zeit alle

Feinde auf einem Felsvorsprung per Pfeil und Bogen zu töten, sonst rennt der Helfer davon. Klingt spannend, ist es aber nicht, weil die Mission über eine Stunde dauert. Zudem langweilen die detail- und abwechslungsarmen Außenlevels selbst den motiviertesten Abenteurer nach ein paar Quests.

Klick-Rekord

Wo **Diablo 2** in Kämpfen schonend mit Maus und Finger umgeht, droht bei **The Bard's Tale** eine Sehnenscheidenentzündung: Sie müssen jeden Schwertstich einzeln auslösen. Da im Gefecht oft die Übersicht flöten geht, verkommt das Spiel zur anstrengenden Klickorgie. Ebenfalls umständlich: Der Barde kann mit seiner Laute Wesen wie eine Bogenschützin oder einen Feuer-Geist beschwören, die ihm in Kämpfen aushelfen. Eine nette Idee, aber: Die Lieder, die

der Held hierfür spielen muss, suchen Sie in umständlichen Menüs aus. In der Hektik eines Kampfes erschallt deshalb hin und wieder die falsche Melodie. **The Bard's Tale** verzichtet übrigens auf Inventar-Verwaltung à la **Diablo 2**. Wenn Sie ein besseres Schwert bei einem getöteten Feind finden, legt der Barde es automatisch an – das alte ver-

schwindet. Somit entfällt zwar das ständige Rennen zum Händler, aber auch das Gefühl, seinen Charakter bis ins letzte Detail selber zu beherrschen. Kleines Detail zum Schluss: Im Verlauf des Spiels schalten Sie Bildergalerien und Barden-Lieder frei, auf die Sie über das Hauptmenü zugreifen können.

► **HOTLINE:** (0190) 882 412 10 1,86€/MIN

THE BARD'S TALE ACTION-ROLLENSPIEL				
PUBLISHER	Ubisoft / Inxile	RELEASE (D)	16.6.2005	
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro	
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten	USK	ab 12 Jahre	
GEEIGNET FÜR				
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER			
1	2	3	4	
5	6	7	8	
9	10	PROFI		
VERGLEICHBAR MIT Diablo 2 (87, GS 08/00) Suchterregende Monsterhatz mit brillanter Balance.				
Neverwinter Nights (85, GS 08/02) Action- und Storylastiges D&D-Rollenspiel.				
TECHNISCHE ANGABEN				
3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	CF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,4 GHz CPU	1,8 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	1400+ AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	7,3 GB Festpl.	7,3 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER		<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten		<input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ detaillierte Innenlevels + polygonarme Figuren	6 / 10
SOUND	+ Sprachausgabe + Effekte - keine Hintergrund-Musik	7 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg - teils unfair verteilte Speicherpunkte	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ unzählige Cutscenes + derber Humor + stimmige Welt	9 / 10
BEDIENUNG	- Inventar-Verwaltung - nerviges Geklicke in Kämpfen	4 / 10
UMFANG	+ freispielbare Extras - recht kurze Solo-Kampagne	7 / 10
QUESTS	+ in nette Geschichten verpackt - kaum Abwechslung	6 / 10
CHARAKTERE	+ markiger Held + Dialoge + starke KI-Kameraden	9 / 10
KAMPF	+ erlernbare Melodien - oft unübersichtlich	7 / 10
ITEMS	+ viele Lieder und Artefakte - kaum individuelle Waffen	5 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG: 20 Minuten - SOLO-SPASS: 10 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS: - Stunden

FAZIT: MONSTER-KLOPPEN MIT WITZ UND VIELEN LÄNGEN.



DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

The Bard's Tale glänzt durch einen markigen Helden, die übertriebenen Klischees und den Humor. Das ist selten im eher ernsten Rollenspiel-Genre. Wären da nicht die in die Länge gezogenen Missionen, die tristen Landschaften und die immergleichen Monster. Zudem kann ich ein Lied über ein Dutzend andere Rollenspiele singen, die leichter zu bedienen sind. Trotzdem, die nächste Mission spiele ich noch. Wer weiß, was der Barde dann wieder für einen Witz reißt.



»Zum Lachen und Heulen«

- DVD: Video-Special
- HALL OF FAME: The Bard's Tale: Eine Historie
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK F50**