

		<p>You face death itself in the form of 3 Jade Monks, 1 Magician, 5 Half Orcs, and 2 Magicians.</p> <p>Will your stalwart band choose to Fight or Run?</p>			
Character Name	AC	Hit	End	SpPt	GI
MICK	00000000	OLD	38	18	0
MARTIN	00000000	OLD	38	18	0
MOENCH	00000000	OLD	38	18	0
TROUBARDIX	00000000	OLD	45	27	0
HEILERI	00000000	OLD	27	16	0
MAGIERI	00000000	OLD	29	16	0

Bard's Tale 1: Unter der Stadt Skara Brae lauern fiese Monster in Gewölb.



Auf der Packung kann man es noch nachlesen: Bard's Tale 1 erschien ursprünglich als Volume 1 der Tales of the Unknown-Reihe.



Wie die anderen beiden Packungen auch, befand sich Bard's Tale 2 in einer dünnen Aufklappbox.



Bard's Tale 3 war mit stolzen 84 Dungeons der mit Abstand umfangreichste Teil der ganzen Serie.

Des Bardens Abgesang

BARD'S TALE EINE HISTORIE

Trotz Klötzchengrafik: Interplays Rollenspiel-Epos eroberte die Herzen aller Dungeonfans.

Wie die Zeiten sich ändern: Heute verbindet man mit dem Namen **Bard's Tale** einen schmalbrüstigen **Diablo**-Klon (siehe Test in dieser Ausgabe). Das war nicht immer so. Denn die **Bard's Tale**-Reihe gehörte einst zu den Top-Rollenspielen. Drei Teile lang dominierte die spannende Gewölb-Erforscherei das gesamte Genre und setzte Maßstäbe für nachfolgende Generationen.

Gut und günstig

Im Jahr 1985 schielten deutsche Rollenspieler immer wieder neidisch über den großen Teich. Denn in den USA konnten Genre-Fans seit Jahren leckere Abenteuerkost genießen. Hierzulande waren Perlen wie **Ultima 3** mangels deutschem Publisher nur als horrend überbeuerte Importe erhältlich, die 180 Mark und mehr kosteten. Doch mit **Tales of the Unknown: The Bard's Tale** änderte sich alles. Electronic Arts veröffentlichte Interplays Spiel auch in Europa und startete damit zumindest hierzulande den ersten Rollenspiel-Boom. Das lag nicht nur am bezahlbaren Preis (rund 50 Mark), sondern auch am seinerzeit frischen Spielkonzept. Mit einer sechsköpfigen Truppe (wahlweise auch aus **Ultima 3** oder **Wizardry 3** importierbar) ziehen Sie los, um Ihre Heimatstadt Skara Brae den Klauen des fiesen Obermagiers Mangar zu entreißen. Klingt schwierig – und ist es auch. Denn überall lauern Monster, die Ihren Charakteren zufallsgesteuert auf-lauern. Selbst wenn Sie Ihre Truppe nicht von der Stelle bewegen, sind Sie vor Angriffen nicht sicher; dem Quasi-Echt-

zeitsystem dafür ein besonderes Dankeschön von der Liga vorzeitig verendeter Level-1-Charaktere. Der happige Schwierigkeitsgrad konnte die Begeisterung aber nicht mindern. Das mühsam hochgelevelte Heldensex-tett wuchs dem Spieler in stundenlangen Sitzungen ans Herz. Wer sich heute mit **WoW**-Level-angabe begrüßt, weiß, wovon die Rede ist. Weil sich selbst-geduldige Spieler die Zähne an den kniffligen Dungeons ausbissen, gingen Cheater lange Wege: Im Computermagazin Happy Computer erschien ein mehrseitiges Listing des Charaktereditors für den C-64. Vor dem Cheaten kam seinerzeit das stundenlange, fehleranfällige Eintippen kryptischer Kommandozeilen in der Programmiersprache BASIC.

Hier bastelt der Chef

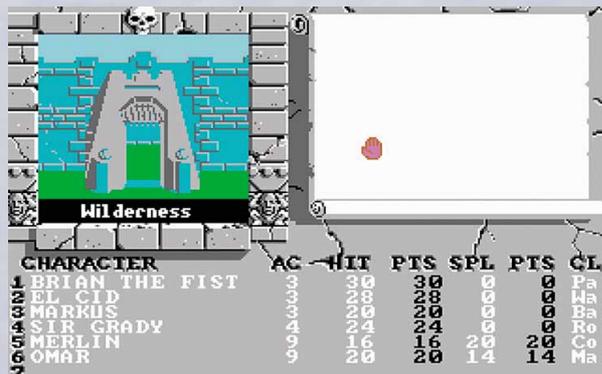
Hinter dem Erfolg stand ein Team junger, ehrgeiziger Entwickler. Michael Cranford war Chefdesigner und ersann das Szenario um Mangar und Skara Brae (im echten Leben ein 1850 in Schottland entdecktes neolithisches Dorf). Programieren hatte er sich auf einem Apple 2 selbst beigebracht, den er sich regelmäßig von seinem damaligen High-School-Kumpel Brian



Brian Fargo schuf zusammen mit Michael Cranford Bard's Tale.



► GAMESTAR.DE:
Interview mit
Brian Fargo
QUICKLINK F57



Bard's Tale 2: Endlich gab es eine Außenwelt mit mehreren Städten.

Fargo auslieh. Der war genau wie Cranford ein großer D&D-Fan, er gründete die Spieleklitsche Interplay. Weil die Firma so klein war, musste Fargo neben der Geschäftsführung auch noch die Dungeons für das Spiel basteln. Denn 1985 bestand Interplay aus gerade mal vier Leuten. An **Bard's Tale** werkten zudem etliche freie Mitarbeiter. Die Musik etwa stammt von Larry Holland, der entwarf danach für Lucasfilm (später LucasArts) die legendären Flugsimulationen **Battlehawks 1942**, **Their Finest Hour** und **Secret Weapons of the Luftwaffe**. Und natürlich stammen von ihm die **X-Wing**- und **TIE Fighter**-Spiele. Das Handbuch zu **Bard's Tale** übersetzten die beiden Spieltester-Legenden Heinrich Lenhardt und Boris Schneider ins Deutsche.

Piepsier-Alarm

Der weltweite Erfolg von **Bard's Tale** sorgte dafür, dass Interplays Rollenspiel für so ziemlich jeden damals gängigen Computertyp umgesetzt wurde. 1985 gab's nur Versionen für Apple 2 und Commodore 64. 1986 folgten Umsetzungen für Atari ST, Amiga und natürlich MS-DOS. Durch die eingeschränkten Möglichkeiten der EGA-Grafik (maximal 16 Farben) war die PC-Version mit Abstand die hässlichste. Das nicht abschaltbare Piepsier-Gedudel im Hauptmenü (eine Soundkarte hatte ja kaum jemand) kann heute noch Tote zum Leben erwecken. Trotzdem funktionierte das spannende Monstermetzeln auch hier. Und das, obwohl es (wie auch im zweiten Teil der Serie) keinerlei Automapping gab. Karrenzeichnen auf Rechenpapier

war allererste Heldenpflicht. Fiese Drehfelder und Dunkelbereiche gehörten zu den Gemeinheiten, mit denen die Entwickler die Spieler quälten. Und wer speichern wollte, musste erst einmal den langen Weg zurück in die Abenteurergilde finden.

Mehr und schwer

Erfolgreiche Spiele initiieren meist Nachfolger. 1986 erschien **Bard's Tale 2: The Destiny Knight**, das seinen Vorgänger vor allem in Sachen Umfang bei weitem übertraf. Jetzt gab es plötzlich eine Außenwelt mit sechs Städten, ihre Namen allesamt dem Neuen Testament entliehen. Grafik, Sound und Spielkonzept blieben unberührt. Nur der Schwierigkeitsgrad stieg nochmal deutlich an. Vor allem wer keinen Charakter aus Teil 1 übernehmen konnte, brauchte etliche Tage und Wochen, bis er eine einigermaßen schlagkräftige Truppe zusammen bekam. In Deutschland verzögerte sich der Erscheinungstermin auf 1987, weshalb man sich schon einigermaßen beeilen musste, um rechtzeitig zu **Bard's Tale 3: Thief of Fate** fertig zu sein, das weltweit 1988 erschien. Chefentwickler Michael Cranford hatte sich ins Privatleben zurückgezogen und studierte mittlerweile Philosophie sowie Theologie. An dessen Stelle übernahm Bill Heineman das Zepter, der später zwei **Medal of Honor**-Spiele machen sollte. Unter seiner Leitung entstand das umfangreichste **Bard's Tale**-Spiel. Stolz 84 Dungeons befanden sich auf den zwei Disketten. Das schien so unglaublich, dass besorgte Käufer bei ihrem Händler nachfragten, ob nicht ein oder zwei Da-



Bard's Tale 3: Sie bekämpfen Gegner auch in fremden Dimensionen.

tenträger fehlen würden. Spielereisich blieb wie gewohnt fast alles beim Alten. Immerhin spendierten die Macher gefrusteten Irrläufern endlich das gewünschte Automapping. Allerdings verschwanden sämtliche Aufzeichnungen, sobald die Heldentruppe das Gewölbe verließ. Außerdem nervte der Kopierschutz via Coderad. Für die Story war Michael A. Stackpole verantwortlich, der später zahlreiche der besseren **Battletech**- und **Star Wars**-Bücher schrieb. Brian Fargo war als Firmenchef nur noch am Rande an der Entwicklung beteiligt, Interplay war inzwischen zu groß geworden.

Kurios: Eigentlich war der Name der Serie **Tales of the Unknown**, die erste Episode trug den Untertitel **The Bard's Tale**. Teil 2 und 3 der Reihe sollten **Archmage's Tale** und **Thief's Tale** heißen. Doch die Marketing-Abteilung erhob Einspruch: **Bard's Tale** sei inzwischen ein etablierter Markenname und müsse erhalten werden. Dafür mussten in die neuen Serienteile Barden eingebaut werden, die eigentlich gar nicht vorgesehen waren.

Nachspiel

Gespannt wartete die Fangemeinde auf Teil 4. Doch lange Zeit geschah nichts. Denn interplay agierte mittlerweile selbst

als Publisher. Die Namensrechte hielt aber EA, zu der Zeit ein direkter Konkurrent von Fargos Firma. Nur das von Bill Heineman entwickelte **Dragon Wars** erregte als inoffizieller Nachfolger einiges Aufsehen. Immerhin war das bockeschwere Rollenspiel spielerisch deutlich an die **Bard's Tale**-Reihe angelehnt. 1991 erschien das **Bard's Tale Construction Set**, mit dem man eigene Spiele zusammenbasteln konnte. Doch das Kit war fummelig in der Bedienung, das Spielkonzept zu einem Zeitpunkt, als SSI mit AD&D-Spielen wie **Pool of Radiance** und **Curse of the Azure Bonds** das Genre beherrschte, weit überholt und somit von Beginn an zum Flop verdammt.

1999 bemühte sich Heineman mit einem weit fortgeschrittenen Konzept um die Rechte an Teil 4. Doch Electronic Arts war laut Heineman nicht interessiert. Unter dem Namen **Skara Brae** bauten rührige Fans sogar den ersten Teil als **Neverwinter Nights**-Szenario nach. Nach seinem Weggang von Interplay erwarb Brian Fargo die Lizenz. Sein neues Spiel hat mit der Reihe nichts zu tun und erreicht auch die spielerische Qualität bei weitem nicht. So bleibt den Fans nur die selige Erinnerung an die Klassiker. MIC

BARD'S TALE 1-3, BARD'S TALE CONSTRUCTION SET ROLLENSPIEL

PUBLISHER:	Electronic Arts	ORIGINALRELEASE:	1985/86/88/91
ENTWICKLER:	Interplay	CA. PREIS:	je ca. 20 Euro
QUELLE:	Ebay	USK:	nicht geprüft
SPRACHE:	Englisch		

HARDWARE MINIMUM:
CPU mit 4 MHz, 640 KByte RAM

SO LAUFT'S:
Alle vier Programme laufen einwandfrei unter jeder Windows-Version.

FAZIT: KNALLHARTES, RICHTUNGSWEISENDES MONSTERMETZELN