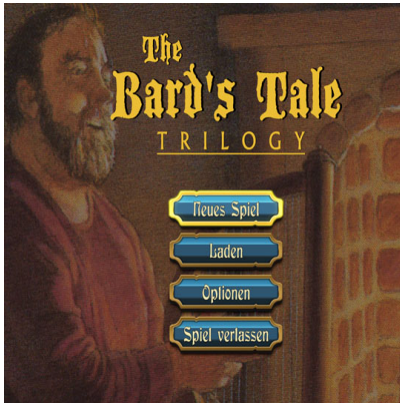




The Bards Tale Trilogy

Description

Mein erstes Role-Playing-Game in meinem Leben war **The Bards-Tale, Tales of the Unknown**. Auf mehreren 5 1/4-Zoll Disketten für meinen C64 befand sich das komplette Abenteuer in der Stadt Skara Brae. Hier galt es, sich durch diverse Dungeons zu kämpfen und den üblen Magier Mangar zu besiegen.

Dabei war **The Bards Tale** von der Idee her an **Wizardry** (1981) angelehnt und besaß wie dieses eine vereinfachte First-Person-Ansicht in welcher man seine Gruppe durch die 3D-Dungeons führte. Wie auch bei **Wizardry** war das Kampfsystem rundenbasiert – für mich war das damals alles innovativ und fantastisch.



1) Brian Fargo bei der Game Developers Conference 2011 in China

Ein umfangreiches Abenteuer

The Bards Tale wurde von **Interplay Productions** produziert und von **Electronic Arts** vertrieben. Nach dem Erfolg des Ersten Teils erschien noch **The Bards Tale II**, **The Destiny Knight** und **The Bards Tale III, Thief of Fate**. Während ich mit dem zweiten Teil nie richtig warm wurde zockte ich Teil III auf meinem ersten PC und erlebte spannende Abenteuer in fantastischen Welten. Denn während Teil I nur in der Stadt Skara Brae spielt, bewegt man sich in Teil II schon zwischen mehreren Städten durch die Wildnis. In Teil III schließlich reist man zwischen verschiedenen Welten umher mit dem Ziel, den verrückten Gott Tarjan zu vernichten, der diese Welten fest im Griff hat.

Brian Fargo leitete **Interplay Productions**, sein High-School Freund *Michael Cranford* erschuf einen Großteil der Geschichte rund um **Bards Tale I+II**. Am dritten Teil war dann *Michael A. Stackpole* maßgeblich beteiligt, welcher sich auch als Autor von Fantasie-Romane einen Namen machte.



2) Michael A. Stackpole 2007 auf der Dragon Con in Atlanta

Von Retro zu aktuellen Titeln

Interplay Productions konnte sich trotz diverser Highlights der Spieleindustrie (**Wasteland**, **Fallout**) nicht behaupten und verpasste den Einstieg am Konsolenmarkt. Schließlich übernahm 2001 der französische Publisher **Titus Interactive** das schwächelnde Unternehmen und *Brian Fargo* verließ 2002 die Firma.

Und gründete mit *Matthew Findley* das Gamestudio **InXile**. Auch hier wurden wieder großartige Titel der Computerspielgeschichte produziert: **Wasteland 2** und **3**, das VR-Game **Mages Tale** als auch der **Planescape-Torment**-Nachfolger **Numenera**. Weiterhin erschien 2018 **The Bards Tale Trilogy** auf Steam. Es handelt sich bei der Trilogy nicht um ein einfaches Remake, sondern um ein komplettes Remastered. D. h. Grafiken wurden komplett neu erstellt, viele QoL-Funktionen eingebaut (Automapping, Teleport mit Mausklick auf der Karte und besserer Speicherfunktion) und ein „Durchspielen“ aller 3 Teile mit nur einer Heldengruppe ermöglicht. Für Spieler, die lieber aus Nostalgiegründen auf die QoL-Funktionen verzichten wollen, gibt es einen Legacy-Modus (viel Spaß beim Karten zeichnen).

Was mir persönlich wirklich gut gefällt, ist die Erhaltung der typischen Bards-Tale Atmosphäre. Gleichzeitig erfüllt das Game aber auch meinen in 35 Jahren gewachsenen Anspruch an ein heutiges Computerspiel. Während also Dungeon-Maps, Monsterwerte und Hints in den Dungeons den Originalen entsprechen, gibt es hunderte neuer Grafiken für Monster und Umgebung. Dieser Spagat ist

bei der Trilogie wirklich hervorragend gelungen.



Die Landschaften sind malerisch – manchmal vergisst man sogar, dass man sich im Grid fortbewegt.

Manche Designschwächen waren nicht auszubügeln

Natürlich wurden auch manche Designschwächen der Originalen übernommen. So benötigt man für jeden Part 1-3 bestimmte Charaktere, ohne welche das Abenteuer schwer bzw. gar nicht zu schaffen ist. In Part III sind dies zum Beispiel ein Dieb, ein Erzmagier und ein Chronomancer (eine bestimmte Form des Magiers, zu der man nach den ersten großen Abenteuern „upgraden“ kann). Das bedeutet aber, dass reine Konzeptgruppen nicht zu 100% umzusetzen sind. Eine reine Magier-Gruppe, ein Trupp aus 7 Dieben? Leider nicht möglich. Das ist etwas Schade, aber auch wenn 1-3 Charakterslots belegt sind, so kann man bis zu 7 Helden mit auf seine Reise nehmen. Somit bleibt noch ein gewisser Spielraum für individuelle Spielweisen.



In den Statistiken finden wir Informationen zu allen unseren Helden – entweder für jeden Part einzeln oder für alle zusammen.

Eine weitere Designschwäche macht mir im dritten Teil weitaus mehr zu schaffen: Es gibt enorm mächtige Zaubersprüche, die ganze Monsterhorden mal eben wegputzen. Man gewöhnt sich sehr schnell daran, mit 1-2 Sprüchen die Feinde einzuäschern. Doch diese Sprüche kosten relativ viele Spruchpunkte. Mir passiert es immer wieder: Statt mit Nahkampf die leichteren Kämpfe zu bestreiten und Mana zu sparen, holze ich alles mit teuren Sprüchen weg, und darf dann alle 10 Kämpfe erst einmal Pause machen. An bestimmten Orten regenerieren sich die Spruchpunkte. Praktisch, wenn man keine kostbare Auflad-Gem verbrauchen möchte. Doch bis sich hunderte Spruchpunkte regeneriert haben, dauert es einfach Zeit. Das bremst den Spielfluss für mich deutlich.

Doch – dies sind „Macken“, welche die Spiele schon immer gehabt haben. Man hätte diese nicht ausbügeln können, ohne das Balancing oder den Spielverlauf massiv abzuändern. Und so kann ich diese Designprobleme dem Remaster nicht anprangern, sondern akzeptiere, dass es hier gar nicht anders möglich war, als eben solche Problematiken ebenfalls zu übernehmen.



Fiese Kerle trifft man zu hunderten.

Nette Features, und manchmal fiese Bilder

Mit **The Bards Tale Trilogy** erhält man ein komplett ins Deutsche übersetzte Version dieser alten Klassiker. Nette Features wie ein Bestiarium mit Monsterwerten oder umfangreichen Heldenstatistiken lassen mein Abenteuerer-Herz höher schlagen. Die Grafiken sind allesamt hochwertig, besitzen jedoch teilweise einen Touch ins Widerliche. Wenn dem Zombie das Auge aus der Augenhöhle kullert oder dem Goblin der Schnodder aus der Nase läuft, dann hat das hochauflösend schon eine andere Wirkung als bei 16-Farben-Grafiken am C64. Dennoch empfand ich die animierten Monstergrafiken oft als äußerst gelungen und eine echte Bereicherung.



Das Bestiarium gibt einem jederzeit Informationen zu allen Kreaturen,

denen man bisher im Kampf begegnet ist.

Weder Skyrim noch Fortnite

Auch die Freiland-Maps wurden sehr schön umgesetzt. Da fliegen Schmetterlinge über Blumenwiesen und schillern malerische Seen in der untergehenden Sonne. Meiner Meinung nach hätte man die gridbasierte Fortbewegung der Heldengruppe gar nicht besser umsetzen können.

Für knapp 13 € erhält man bei Steam die Trilogie mit drei kernsanierten, modernen Retro-Klassikern, die alte Erinnerungen wecken und mich bereits über 200 Stunden faszinieren konnten. **The Bards Tale Trilogy** ist ein echtes hochwertiges Remastered. Dennoch gibt es immer wieder gerade jüngere Spieler, welche nie die Originale gespielt haben. Da liegen dann doch die Erwartungen manchmal daneben. Es ist immer noch Bards Tale, ein 35-Jahre altes Game, welches für Retro-Kisten wie den C64 oder den Apple II konzipiert wurde – es ist definitiv kein Skyrim oder Fortnite. Ist es altbacken? Ja! Habe ich Freude an der Trilogie? Aber sowas von...!

Informationen:

Spielname: The Bards Tale Trilogy

Entwickler: InXile

Jahr: 2018

Plattform: 64bit OS, Windows 7 SP1, Windows 8 / 8.1, Windows 10

Links

[The Bards Tale Trilogy bei Steam](#)

Positiv	Negativ
+ viele Quality of Live-Features wie Automapping, Savefunktion und Mausunterstützung	– manche
+ Alle 3 Spiele können mit der gleichen Heldengruppe durchgespielt werden	– das Sp

- + Umfangreiche, Part-übergreifende Statistiken der Heldendaten – die Sto
- + Bestiarium mit Suchfunktion und vielen Kampfinformationen – die Mor
- + komplett neue und gelungene grafische Überarbeitung
- + Original Dungeon-Maps, Monsterwerte und Gamemechaniken
- + ein Legacy-Modus für harte Nostalgiker
- + Preis/Leistungsverhältnis: Man erhält im Prinzip 3 Spiele für unter 13 €
- + komplett auf Deutsch übersetzt



Bildnachweise

1. Brian Fargo [Official GDC](#) – [Flickr: GDC China 2011 Keynotes – Brian Fargo](#) during his keynote at [GDC China 2011](#). [CC BY 2.0](#)
2. Michael A. Stackpole – [Andrew Guyton](#) = [User:Disavian](#) – originally posted to [Flickr](#) as [Dragon Con 2007 – 237 w:Michael A. Stackpole](#), author of [w:I, Jedi](#). Picture taken at [w:Dragon Con 2007](#). [CC BY-SA 2.0](#)

Zudem Screens aus **The Bards Tale Trilogy**

Date Created

26. Dezember 2021

Author

harald