

MANUAL



THE BARD'S TALE

DEUTSCH

ELECTRONIC ARTS™



ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

Manual © 1987 Electronic Arts Ltd. Printed in U.K.

E01001GM



ÜBER FANTASY-ROLLENSPIELE

The Bard's Tale ("Die Geschichte des Barden") ist ein Fantasy-Rollenspiel. Sein Schauplatz ist die Stadt Skara Brae. Wie in anderen Fantasy-Rollenspielen gibt es drei wesentliche Aufgaben, die gelöst werden müssen. Wie Sie das anstellen, müssen Sie selber herausfinden. Ihr wichtigstes Ziel ist es, einen bösen Magier zu bekämpfen. Die Stadt Skara Brae wird von dem Zauberer Mangar heimgesucht. Sie müssen Mangar finden und ihn dazu bringen, die einst friedliche Stadt in Ruhe zu lassen. Aber der Weg zu Mangar ist lang und reich an Hindernissen. Knifflige Rätsel, endlose Labyrinth und schlecht gelaunte Monster werden Ihnen das Leben schwer machen.

Ihre zweite Aufgabe besteht darin, Charaktere zu erschaffen, die diese Hindernisse bewältigen können. Diese Charaktere sind Ihre zweite Persönlichkeit in *The Bard's Tale*. Sie handeln so, wie Sie es Ihnen befehlen. Im Lauf des Spiels verändern sich Ihre Charaktere, so wie sich Menschen im Laufe ihres Lebens ändern. Sie werden geschickter im Umgang mit Magie und im Kampf. Sie sammeln Reichtümer und Schätze. Und sie machen sich Sorgen, zu früh zu sterben...

Die dritte Aufgabe ist, die ganze Welt von *The Bard's Tale* zu erforschen. Es gibt unzählige spezielle Orte, Puzzles und Besonderheiten. Ein Teil des Spielspaßes ist es, sie zu finden und diese Fantasy-Welt zu erforschen. Wie kommt man in die Türme? Was ist in dem Schloß? Wo sind die legendären Katakomben von Skara Brae?





EIN SCHNELLER ÜBERBLICK

Wie man dieses Handbuch benutzt

Das Handbuch hat drei Teile. Dieser Überblick dient dazu, Rollenspiel-Neulingen die wichtigsten Informationen über das Spielprinzip zu vermitteln und erfahrenen Rollenspielern alles zu sagen, das sie brauchen, um gleich mit dem Spiel beginnen zu können. Der Rest des Handbuchs ist zum Nachschlagen gedacht. Hier kann man sich gezielt über das Aufbauen der Charaktere, spezielle Orte, das Kampfsystem und Magie informieren. Ausserdem gibt es eine Liste, die alle Zaubersprüche und die Gegenstände beschreibt, mit denen Sie zu Beginn des Spiels konfrontiert werden. Ausserdem sind im ganzen Handbuch einige Tips und Hinweise versteckt.

1. Die ersten Schritte

Bitte lesen Sie die Referenzkarte, die der Packung beiliegt. In ihr stehen die Ladeanweisungen, aber auch Informationen über Tastaturbelegung, und Disketten-Utilities. Wenn Sie ein erfahrener Rollenspieler sind, gibt Ihnen dieser Abschnitt die meisten wichtigen Informationen.

2. Die Adventurer's Guild

Die Adventurer's Guild (Gilde der Abenteurer) ist der Ort, an dem Sie jedes Mal das Spiel beginnen. Es ist der EINZIGE Ort im ganzen Spiel, an dem Sie eine Party zusammenstellen, Charaktere erzeugen und sie abspeichern können.

3. Benutzen Sie die fertige Party

Damit Sie gleich etwas herumspielen können, wartet bereits eine fertige Party auf Sie! Die Party können Sie von der Adventurer's Guild aus laden; sie trägt den Namen "A TEAM". Die sechs Charaktere dieser Party sind bereits mit Waffen und Rüstungen ausgestattet.

4. Benutzen Sie den Stadtplan

Die Karte von Skara Brae, die dieser Packung beiliegt, werden Sie gut gebrauchen können. Beachten Sie bitte folgende Besonderheiten:

- Verschlussene Türme (Was mag wohl in ihnen versteckt sein?).
- Ein Schloß, das von Statuen bewacht wird (das wird schon seinen guten Grund haben).
- Tempel, in denen Charaktere geheilt werden können.
- Einen Equipment Shoppe, in dem man alle möglichen Dinge kaufen kann.
- Tavernen, in denen man einen guten Drink und Informationen kriegen kann.
- Roscoe's Laden, um mehr Spell Points zu erhalten.
- Die Review Board müssen Sie selber finden. Sie ist der einzige Ort, an dem Charaktere einen Level aufsteigen und neue Zaubersprüche lernen können.
- Der Pferdestall (Horse Stables) existiert nur auf der Karte und nicht im Spiel! Da konnten wir unseren Grafiker leider nicht bremsen.

Die Dungeons (unterirdische Labyrinth) müssen Sie selber kartografieren und auch herausfinden, wo die Eingänge sind. Ein Hinweis: Jedes der 16 Labyrinth ist 22 x 22 Felder gross. Norden ist oben, Osten ist rechts. Gehen Sie unbedingt zu jedem einzelnen Feld; es gibt eine Menge Besonderheiten.

5. Kämpfen

Nur die ersten drei Charaktere Ihrer Party und die ersten beiden Monster-Gruppen können im Kampf körperlich zuschlagen.

6. Magie

Es gibt vier verschiedene Klassen von Charakteren, die mit Zauberkraften umgehen können:

CONJURERS können Dinge erschaffen und Charaktere heilen.

MAGICIANS können normale Gegenstände mit magischen Kräften verzaubern.

SORCERERS können Illusionen erzeugen und die Sinne schärfen.

WIZARDS können übernatürliche Kreaturen erschaffen und beherrschen.

Anfänger-Charaktere, die sich noch auf dem 1. Level befinden, können nicht Sorcerer oder Wizard werden. Um Sorcerer zu werden, muß ein Conjurer oder Magician, der mindestens den 3. Level an Zaubersprüchen erreicht hat, vor der Review Board die Klasse wechseln. Um Wizard zu werden, muß ein Charakter mindestens den 3. Level an Zaubersprüchen von zwei Magie-Arten beherrschen. Ein Beispiel: Um schnellstens ein Wizard zu werden, müßte ein Conjurer zunächst den 3. Spell-Level erreichen, sich dann zum Magician umschulen lassen und auch hier den 3. Spell-Level erreichen. Die Klassen können vor der Review Board gewechselt werden. Wenn ein Charakter alle sieben magischen Levels von allen vier Magie-Arten erlernt, ist er ein Archmage, eine der stärksten Figuren in The Bard's Tale. Wenn ein Charakter einmal eine magische Klasse verlässt, kann er niemals zu dieser Klasse zurück kehren. Ob ein Charakter den nächsten Spell-Level erreicht, hängt von den Anzahl seiner Experience Points (Erfahrungspunkte) ab. Es kostet aber auch ein paar Goldstücke, um einen neuen Spell-Level zu erreichen. Die Anwendung von Zaubersprüchen verringert den Vorrat an Spell Points (Zauberspruch-Punkten). Wenn sich die Party tagsüber in der Stadt aufhält, regenerieren sich die Spell Points im Lauf der Zeit von selbst. Man kann die Spell Points auch in Roscoe's Laden oder auf bestimmten Feldern in den Labyrinth ergänzen lassen.

7. Der Barde

Der Barde (Bard) erzeugt Magie durch Musik. Dazu braucht er natürlich ein Instrument. Er kann im Kampf oder beim Herumgehen verschiedene Stücke mit unterschiedlicher Wirkung spielen. Der Barde kann nur ein Lied gleichzeitig spielen und anschliessend braucht er dringend einen Drink in der nächsten Taverne, um seine Kehle wieder zu befeuchten. Je höher sein Experience-Level, desto mehr Lieder kann der Barde spielen, bevor er ein Gläßchen kippen muß. Barden geben auch ganz respektable Kämpfer ab.



8. Zeit

Mit jeder Bewegung, die Ihre Party macht, vergeht die Zeit. Nachts ist es in der Stadt besonders unangenehm. Die wirklich fiesen Monster treiben sich nämlich nur nachts auf den Straßen herum, um sich mit Charakteren wie Ihnen anzulegen. Ausserdem regenerieren sich die Spell Points nicht bei Nacht.

Jetzt wissen Sie die wichtigsten Dinge, um mit dem Spiel zu beginnen, falls Sie schon ein erfahrener Rollenspieler sind. Die Taverne in Rakhir Street ist die einzige, die Wein anbietet. Und dieser gute Tropfen geht im wahrsten Sinne des Wortes gut "runter". Schauen Sie doch mal dort vorbei, wenn der Barde einen Drink braucht. Viel Glück!

CHARAKTERE

Rassen

Menschen (Humans) sind nicht die einzige Rasse in der Welt von *The Bard's Tale*. Andere Rassen haben magische Talente, sind stärker und schlauer. Ein Teil des Spaßes bei Fantasy-Rollenspielen besteht darin, diese Rassen alle kennenzulernen und aus ihnen eine Party zusammen zu stellen. Hier sind die Rassen und ihre Eigenschaften:

Human: Ein Mensch wie Du und ich; lediglich etwas zäher als der durchschnittliche Büromensch des 20. Jahrhunderts.

Elf: Elves sind häufig größer als Menschen, körperlich schwächer und sehr talentiert im Umgang mit Magie.

Dwarf: Diese Rasse ist klein und stämmig, außergewöhnlich stark und robust, aber nicht sehr intelligent. Dwarves sind exzellente Kämpfer.

Hobbit: Hobbits sind unwesentlich kleiner als Dwarves, aber flink und geschickt. Die idealen Eigenschaften für einen Rogue (Dieb).

Half-Elf: Diese Kreuzungen aus Humans und Elves sind meistens blond und hellhäutig wie Elves, aber dank der Humans-Komponente etwas größer und stärker.

Half-Orc: Orcs sind große, goblinhafte Kreaturen, die oft für böse Zauberer arbeiten. Der Half-Orc, eine Kreuzung aus Human und Orc, ist nicht ganz so greulich, aber auch nicht gerade der Typ, mit dem Sie sich gerne zum Abendessen verabreden würden.

Gnome: Gnomes sind den Dwarves sehr ähnlich, sind aber noch unruhigere Gemüter. Gnomes sind talentiert im Umgang mit Magie.

Charakter-Klassen

In Fantasy-Rollenspielen wählt jeder Charakter einen Beruf, auch "Klasse" genannt. Es gibt keine definitiv beste Klasse; jede hat ihre Stärken und Schwächen. Ihre Charaktere müssen zusammenarbeiten, um Erfolg zu haben. Die Klassen-Wahl ist der wichtigste Aspekt, wenn Sie bei *The Bard's Tale* einen neuen Charakter schaffen. Es gibt zehn verschiedene Charakter-Klassen, aber nur acht davon können von neuen Charakteren sofort gewählt werden. Jede Klasse hat ihre Eigenschaften, von den wir Ihnen jetzt die wichtigsten näher beschreiben.

Warrior: Warriors verkörpern den schnörkellosen Kämpfer-Typ in *The Bard's Tale*. Für jeden vierten Level nach dem ersten erhalten Warriors einen Bonus für Angriffe im Kampf gutgeschrieben.

Paladin: Paladins sind Kämpfer, die geschworen haben, sich niemals mit dem Bösen zu verbünden und für Ehre und Reinheit zu streiten. Sie können die meisten Waffen benutzen; auch solche, die andere Kämpfer nicht anwenden können. Auf höheren Levels schlagen sie mehrmals während einer Kampf-Runde zu. Sie leisten auch großen Widerstand gegen feindliche Zaubersprüche.

Rogue: Ein professioneller Dieb mit mittelmäßigem Talent für den Kampf. Der Rogue kann sich während eines Kampfs auch im Hintergrund verstecken, nach Fallen suchen und sie entschärfen. Ohne einen Rogue wird Ihre Party teuer für Beute bezahlen, die durch eine Falle gesichert ist.

Bard: Der Barde ist ein wandernder Musikanter. Man sieht ihn oft mit einem Humpen Bier am Tisch einer zwielichtigen Taverne sitzen - je zwielichtiger, desto besser. Bardens sind ehemalige Warriors und können immer noch die meisten Waffen benutzen. Sie haben sich aber der Musik zugewandt und können Lieder spielen, die einen magischen Effekt haben. Bardens sind im Kampf nicht so effektiv wie Warriors, aber ihre Magie ist so einmalig, daß man in Skara Brae kaum ohne einen Bardens überleben kann. Jeder richtige Barde beherrscht sechs Lieder und muß mit einem Instrument ausgerüstet zu sein, um eins zu spielen. Ein Lied, das gespielt wird, während die Party herumläuft, wirkt recht lange. Alle Lieder, die während eines Kampfs gespielt werden, sind kürzer und bewirken andere magische Effekte als die vollständigen Lieder. Die kurzen Versionen wirken nur eine Kampf-Runde lang.

Nur ein Bardens-Lied kann gleichzeitig gespielt werden. Wenn ein zweites Lied gespielt wird, während das erste noch läuft (egal, ob vom selben oder von einem anderen Bardens), wird das erste Lied abgebrochen. Je höher der Level ist, den der Barde erreicht hat, desto mehr Lieder kann er spielen, bevor seine Kehle trocken wird. Dann ist es Zeit, eine Taverne zu besuchen und dem Bardens einen Drink zu spendieren. Die Wirkung der Bardens-Lieder ist von der Schwierigkeit eines Dungeons abhängig.

Hunter: Ein Meuchelmörder, ein Söldner, ein Ninja. Der Hunter kann die meisten Waffen benutzen und hat eine Fähigkeit, die mit seinen Experience Points wächst: Er kann Critical Hits (kritische Treffer) im Kampf austeilen; also zum Beispiel eine wichtige Stelle wie das Nervenzentrum eines Gegners zu treffen.



Monk: Ein Meister des Zweikampfs, eine fast schon unmenschliche Kampfmaschine, die trainiert wurde, ohne Waffen und Rüstungen zu kämpfen. Der Monk kann solche Dinge zwar benutzen, kommt aber vor allem auf höheren Levels ohne sie besser zurecht.

Conjurer: Eine der vier Klassen, die magische Kräfte beherrschen. Conjurers können echte Dinge beschwören und erschaffen (zum Beispiel Feuer, Licht, Heilung).

Magician: Eine weitere Klasse, die magische Kräfte beherrscht. Magicians können physikalische Objekte verändern (zum Beispiel ein Schert verzaubern, Rüstungen stärker machen und Mauern verschwinden lassen).

Sorcerer: Sorcerers sind Magie-Kundige, die Illusionen erzeugen und manipulieren können. Wegen der Stärke der verfügbaren Zaubersprüche ist diese Klasse nicht für neu geschaffene Charaktere wählbar.

Wizards: Wizards sind die vierte Klasse, die mit Magie umgehen kann. Sie haben sich dem Beschwören und Beherrschen von diversen übernatürlichen Kreaturen gewidmet. Mit diesen Kreaturen ist nicht gut Kirschen essen und sie zu kontrollieren, ist sehr gefährlich. Die Wizard-Klasse kann ebenfalls nicht von neu geschaffenen Charakteren gewählt werden.

CHARAKTER-EIGENSCHAFTEN

Jeder Charakter, den Sie erzeugen, hat fünf Eigenschaften, die seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten bestimmen. Wenn Sie einen neuen Charakter erzeugen, wird jeder Eigenschaft ein Zufallswert zwischen 1 und 18 zugewiesen. Je höher dieser Wert, desto besser.

Strength (Stärke, wird auf dem Bildschirm mit "ST" abgekürzt): Strength bedeutet körperliche Kraft und ist für den Schaden maßgeblich, den ein Charakter im Kampf bei einem Gegner anrichten kann. Ihre Kämpfer sollten alle möglichst viel Strength haben.

Intelligence (Intelligenz, "IQ"): Intelligence ist geistige Kraft. Ein hoher Intelligence-Wert gibt Magie-Kundigen zusätzliche Spell Points.

Dexterity (Geschicklichkeit, "DX"): Durch einen hohen Dexterity-Wert ist ein Charakter schwerer zu verletzen. Außerdem kann er im Kampf den ersten Schlag austeilen.

Constitution (Konstitution, "CN"): Bestimmt die gesundheitliche Robustheit. Es bedarf eines größeren Aufwands, einen Charakter zu töten, der einen hohen Constitution-Wert hat. Das wirkt sich in Form von Bonus-"Hit Points" aus. Hit Points bestimmen die Lebensspanne eines Charakters: Je mehr, desto langlebiger ist er.



Luck (Glück, "LK"): Luck ist ein wichtiger Wert, da er viele Auswirkungen auf den Spielverlauf hat. Ein Beispiel: Charaktere mit viel Luck leisten besseren Widerstand gegen bösen Zauber und tappen nicht gleich in jede Falle.

Weitere Charakter-Anzeigen

Armor Class (Rüstungs-Klasse, "AC"): Dieser Wert zeigt an, wie gut ein Charakter gegen Angriffe geschützt ist. Der höchste AC-Wert ist 10 und bedeutet, dass der Charakter völlig ungeschützt ist und nur wenig Dexterity hat. Der niedrigste AC-Wert ist -10, auch "LO" (für "Low" = niedrig) genannt. So ein Traumwert ist durch den Gebrauch von speziellen Rüstungen, Zaubersprüchen und anderen Dingen zu erreichen.

Hit Points (Lebenspunkte, "HITS"): Hit Points zeigen an, wieviel Schaden ein Charakter vertragen kann, bevor er stirbt. Unter "HITS" wird angezeigt, wieviele Hit Points ein Charakter maximal haben kann (dieser Wert kann sich erhöhen, wenn ein Charakter einen Level aufsteigt).

Condition (Kondition, "COND"): Condition zeigt, wieviele Hit Points ein Charakter momentan noch übrig hat. Ein Beispiel: Wenn ein Charakter mit 10 Hit Points im Kampf 7 Hit Points einbüsst, sinkt seine Condition auf 3. Wenn er im Kampf weitere 3 Hit Points oder mehr verliert, stirbt der Charakter. Wenn er geheilt wird, steigt seine Condition wieder auf 10.

Spell Points (Magie-Punkte, "SP PT"): Zeigt den momentanen Vorrat an Spell Points an. Spell Points werden mit jedem Zauberspruch verbraucht. Wenn ein Conjurer 20 Spell Points hat und den Mage Flame-Spruch anwendet, der 2 Spell Points "kostet", verbleiben ihm noch 18 Spell Points. Die maximale Spell Points-Zahl kann man im View-Modus sehen (durch Druck auf eine Taste von 1 - 6).

Experience Points (Erfahrungspunkte, "Exper"): Je höher dieser Wert, desto besser ist der Charakter. Charaktere erhalten Experience Points für erfolgreiche Kämpfe. Die genaue Zahl ist von der Stärke des Gegners und der Anzahl der Charaktere abhängig, die diesen Kampf überleben. Die Gesamtzahl der Experience Points eines Charakters können Sie sich ebenfalls im View-Modus ansehen.

Gold: Gold ist die Währung in unserer Fantasy-Welt. Ihre Charaktere starten mit ein paar Goldstücken, um sich ein Waffen und Rüstungen kaufen zu können. Es gibt zwei Möglichkeiten, reich zu werden, um sich bessere Ausrüstung zu kaufen: Entweder schnappt man sich das Geld, das es für das erfolgreiche Bekämpfen von Monstern gibt, oder verkauft Gegenstände, die man in den Dungeons findet. Die erste Methode macht wesentlich mehr Spaß!

Level ("LV 1"): Der Level zeigt an, wie weit ein Charakter schon entwickelt ist. Ein Beispiel: Ein Level 1-Charakter ist ein Anfänger; ein Level 13-Charakter eine sehr starke Spielfigur. Die Review Board befördert Charaktere um einen Level, wenn sie genug Experience Points gesammelt haben und auch nur dann, wenn



die Party die Review Board findet und die Beförderung ("Advancement") verlangt. Einen Level befördert zu werden, ist sehr wichtig, denn das bedeutet in der Regel mehr Hit Points, Spell Points und andere Verbesserungen.

Spell Levels (Magische Levels, zum Beispiel "MAGI 3"): Zeigt an, wieviele Zaubersprüche ein Charakter beherrscht. "MAGI 3" bedeutet beispielsweise, dass der Charakter alle Magician-Sprüche bis zum 3. Level beherrscht. Es gibt je sieben Spell Levels für Conjureres, Magicians, Sorcerers und Wizards. Um neue Zaubersprüche zu erlernen (also einen neun Spell Level zu erreichen), muß ein Charakter zwei Experience Levels aufsteigen (WICHTIG: Spell Levels und Experience Levels sind zwei verschiedene Dinge!). Das sieht im Klartext dann so aus:

Experience Level	Spell Level
1	1
2	1
3	2
5	3
7	4
9	5
11	6
13	7
14 und mehr	7 (Maximum)

Um Sorcerer zu werden, muss ein Charakter zuerst mindestens den 3. Spell Level als Conjurer oder Magician erreicht haben. Um Wizard zu werden, muss ein Charakter mindestens den 3. Spell Level von zwei magischen Klassen erlernt haben.

Items (Gegenstände): Items werden in 10 Kategorien unterteilt: Weapons (Waffen), Shields (Schilder), Armor (Rüstungen), Helms (Helme), Gloves (Handschuhe), Musical Instruments (Musikinstrumente), Figurines (Figuren), Rings (Ringe), Wands (Zauberstäbe) und Miscellaneous (Vermischtes).

Nur ein Item je Kategorie kann von einem Charakter getragen werden. Ein Beispiel: Ein Charakter kann nicht zwei Schilder gleichzeitig benutzen. Er kann aber den zweiten Schild in Reserve mit sich herumtragen.

Einige Items können nur von bestimmten Charakteren getragen werden. Beispielsweise kann nur der Barde Musikinstrumente benutzen. Ein Item, das von einem Charakter niemals benutzt werden kann, wird im View-Modus durch eine "0" angezeigt. Ein Item, das bereits getragen wird, wird durch ein Dreiecks-Symbol gekennzeichnet. Ein Charakter kann bis zu acht Items mit sich herumschleppen.

SO MACHT MAN EINEN CHARAKTER

1. Sie müssen in der Adventurer's Guild sein. Wählen Sie eine Race (Rasse).
2. Nun werden Werte für die Charakter-Attribute angezeigt, die von der Rasse und etwas Glück abhängen.
3. Wenn Sie mit diesen Werten zufrieden sind, dann wählen Sie eine Klasse und geben Sie dem frischgebackenen Charakter einen schneidigen Namen. Wenn Ihnen die Werte nicht gefallen, können Sie sie beliebig oft neu "auswürfeln" lassen.
4. Nachdem der Charakter seinen Namen erhalten hat, wird er automatisch auf der Diskette gespeichert und ist bereit für ein Abenteuer.

SCHAUPLÄTZE

Die Karte

In der Packung finden Sie eine Stadtkarte von Skara Brae. Beachten Sie bitte, daß es mehrere interessant aussehende Gegenden gibt, die bewacht werden: Das Schloß und die Towers, die durch verschlossene Pforten abgeriegelt sind. Glauben Sie nicht auch, daß es irgendeinen Weg gibt, da rein zu kommen?

Benutzen Sie die Karte, wenn Ihre Party durch Skara Brae marschiert. Wenn Sie sich verlaufen haben, dann drücken Sie auf die "?"-Taste. Daraufhin wird angezeigt, in welcher Strasse Sie sich befinden und welche Tageszeit gerade ist.

Nicht markierte Gebäude

Die meisten Häuser in Skara Brae sind nicht markiert. Aber einige von ihnen werden von den widerlichen Kreaturen bewohnt, die Skara Brae unterdrücken. Treten Sie ruhig ein paar Türen ein, um diese Schurken zu finden. Denken Sie daran, daß Kämpfen gut für Ihre Charaktere ist; es ist der einzige Weg, Experience Points zu sammeln. Natürlich ist es ein wenig enttäuschend, wenn Sie mit einem Kampfschrei auf den Lippen eine Tür eintreten, und das Gebäude ist leer. Das macht keinen Spaß.

Wenn Sie ein Gebäude verlassen und auf die Strasse zurückkehren, ist das Gebäude direkt hinter Ihnen. Sie sehen also auf das Gebäude auf der anderen Strassenseite.

Die Adventurer's Guild

Die Guild ist eine Art Versammlungsraum, wo alle möglichen Abenteurer herumhängen, um sich einer Party anzuschließen. Hier beginnen Sie jedes Mal das Spiel und stellen Ihre Party zusammen.



Garth's Equipment Shoppe

Garth war früher ein berühmter Held, der sich jetzt zur Ruhe gesetzt hat und alle möglichen Waren verkauft. In Garth's Shoppe (Laden) können Ihre Charaktere Rüstungen und Waffen kaufen, Gegenstände verkaufen, unbekannte Dinge identifizieren lassen oder das Gold der gesamten Party zusammenlegen (Pool Gold), um besonders teure Sachen zu erwerben. Es gibt eine Reihe von geheimnisvollen Gegenständen, die man nur in den Dungeons findet und nicht bei Garth kaufen kann.

Gelegentlich bleibt ein Gegenstand, den Sie im Kampf gewonnen haben, unidentifiziert. Das heißt, daß die Art zwar feststeht (zum Beispiel Shield, Ring etc.), aber nicht der genaue Typ (zum Beispiel Dragon Shield, Ring of Power etc.). Garth kann solche Dinge für Sie identifizieren... für ein kleines Trinkgeld, versteht sich.

Die Review Board

Die Review Board ist eine Gruppe von hochangesehenen Repräsentanten aller zehn Klassen. Die Review Board entscheidet, ob ein Charakter genügend Experience Points gesammelt hat, um den nächsten Level zu erreichen. Die Review Board lehrt auch Zaubersprüche durch das Vergeben von neuen Spell Levels. Das kostet allerdings ein paar Goldstücke, denn diese Herrschaften leben auch nicht nur von Luft und Liebe. Sie müssen ein bißchen in der Gegend herumforschen, um die Review Board zu finden. Sie ist übrigens nachts geschlossen.

Taverns

Tavernen sind ein Lieblingsplatz der Barden, denn hier gibt's kühle Drinks und interessante Neuigkeiten. Es gibt sogar eine Taverne, die nach der Barden-Zunft benannt ist. Passen Sie auf jeden Fall auf Ihren Barden auf; die Burschen geben oft zu viel Trinkgeld!

Die Dungeons

Unter einem "Dungeon" versteht man ein geschlossenes Labyrinth, das kartografiert werden sollte. In Dungeons gibt es jede Menge Kämpfe und Rätsel, die nur auf Sie warten. Es gibt verschiedene Dungeon-Varianten wie Catacombs (Katakomben) und Towers (Türme). Jedes Dungeon hat mehrere Levels. Sie können durch Stairways (Treppen), Portale und Teleportation zwischen diesen Levels pendeln.

Stairways kann man aus der Ferne nicht sehen, aber wenn Sie auf einer stehen, werden Sie gefragt, ob Sie sie benutzen wollen oder nicht.

Portale sind Löcher in Decken und Böden und sind aus der Ferne zu erkennen. Um durch ein Portal zu gehen, müssen Sie das Ihren Charakteren extra befehlen. Herunterzuspringen ist gefährlich, da sich ein Charakter verletzen könnte. Risikoloser geht es, wenn ein Levitation-Zauberspruch eingesetzt wird. So ein Spruch ist die einzige Möglichkeit, um durch ein Portal nach oben zu schweben.

Die Eingänge zu den Dungeons von Skara Brae sind gut bewacht, aber es gibt immer einen Weg, um doch hineinzukommen.



Roscoe's Energy Emporium

Wenn sich Ihre Spell Points nicht schnell genug regenerieren, dann sollten Sie mal bei Roscoe vorbeischaun. Aber machen Sie sich auf weniger zauberhafte Preise gefasst!

Tempel

In Tempeln können Sie Charaktere heilen und sogar wiederbeleben lassen. Sie sind der einzige Platz, wo Charaktere kuriert werden können, die im Kampf durch feindliche Magie gealtert sind (withered) oder versteinert wurden (turned to stone). Ein wiederbelebter Charakter erhält all das Gold und die Ausrüstung wieder, die er zum Zeitpunkt seines Ablebens bei sich hatte. Er kehrt aber nur mit 1 Hit Point ins Leben zurück, doch dieses Manko kann durch Heilung (Healing) sofort behoben werden. Wenn er allerdings herausfindet, wieviel die Wiederbelebung kostet, könnte sich der Charakter in seinem Grabe umdrehen.

Dungeon-Tips

1. Das sollten Ihre ersten drei Dungeons sein: Sewers, Catacombs, Castle (in dieser Reihenfolge). Jedes Dungeon ist schwerer als sein Vorgänger. Wagen Sie sich nicht in die Catacombs, bevor Ihre Charaktere nicht mindestens den 9. Experience-Level erreicht haben!
2. Erforschen und Kartografieren Sie jedes Feld in den Dungeons. Es gibt "Magic Mouths" (sprechende Wände), die Hinweise ausplaudern. Es gibt einmalige magische Items und Zonen, in denen die Spell Points aufgefrischt werden. Durch das Zeichnen guter Karten werden Sie sich auch nicht von Geheimtüren und verborgenen Räumen täuschen lassen.
3. Vermeiden Sie Fallen. Rogues, die schon einen ansprechenden Level erreicht haben, sind sehr gut im Öffnen von Fallen. Im Zweifelsfalle können Sie den "Trapzap" (TRZP)-Spruch benutzen. TRZP entschärft die Falle und schützt garantiert die Party - falls die Falle nicht gerade von noch stärkerer Magie ist. Wenn Sie auf eine Falle tapen, aber es passiert nichts, dann haben Sie großes Glück gehabt.
4. Sorgen Sie dafür, daß alle Charaktere geheilt sind, bevor Ihre Party ein Dungeon betritt.
5. Wenn Sie sich in einem Dungeon orientieren, dann beachten Sie, daß es in Towers und Castles nach oben und in unterirdischen Dungeons nach unten weitergeht.

DAS KAMPF-SYSTEM

The Bard's Tale ist ein Spiel, in dem viel gekämpft wird. Kämpfen ist der einzige Weg, um Experience Points zu sammeln. Zum Glück sind Mangar und seine grausigen Kreaturen ausgesprochen böse Burschen. Also kein Mitleid mit den Bösewichtern.



Wann es zu einem Kampf mit Monstern kommt, hängt sowohl vom Zufall als auch vom Ort ab, an dem Sie sich gerade aufhalten. Ihre Charaktere können sich sogar jederzeit selber bekämpfen. Das könnte notwendig sein, wenn ein Charakter zur gegnerischen Seite wechselt.

Zu Beginn eines Kampfs wird eine Liste der Gegner angezeigt. Feinde können in verschiedenen Gruppen gleichzeitig angreifen. Das Maximum sind je 99 Gegner in vier Gruppen. Die Kämpfe sind wie ein Boxkampf in Runden unterteilt. Zu Beginn einer Runde muß jeder Ihrer Charaktere entscheiden, was er als nächstes tun will. Das erübrigt sich natürlich, wenn Ihre Party sich aus dem Staub machen kann (Run). Für jeden Charakter erscheint nun ein Menü mit folgenden Optionen:

Attack Foes (Gegner angreifen): Um den Monstern in der ersten oder zweiten Gruppe eins auf die Nase zu hauen.

Party Attack (Party-Angriff): Um ein anderes Mitglied Ihrer Party anzugreifen (gilt auch für Special Members).

Defend (Verteidigen): Um in dieser Runde nicht ins Geschehen einzugreifen und die Angriffe möglichst gut abzuwehren.

Use an Item (Gegenstand benutzen): Um einen magischen Gegenstand, den der Charakter bei sich führt, anzuwenden. Eventuell müssen Sie noch den Feind spezifizieren, der die Wirkung dieser Handlung abkriegen soll.

Bard Song (Barden-Lied): Barden können ein kurzes Lied spielen, um die Mitglieder der Party oder die vorderste Monster-Reihe in irgendeiner Weise zu beeinflussen.

Cast a Spell (Magie anwenden): Um einen Zauberspruch auf die Gegner oder auf die eigene Party loszulassen. Der Spell-Code und ein genaues Ziel müssen angegeben werden.

Hide in Shadows (Verstecken): Ein Rogue kann versuchen, sich vor dem Kampf zu drücken, indem er sich versteckt. Wenn es klappt, wird er in der nächsten Kampf-Runde nicht getroffen werden.

Die ersten drei Charaktere Ihrer Party können physisch von Monstern angegriffen werden. Sie sind auch die einzigen, die physisch zurückschlagen können. Die letzten drei Charaktere können nur von magischen Attacken getroffen werden und ihrerseits auch nur durch Magie Schaden am Gegner anrichten. Falls einer der ersten drei Charaktere getötet wird, rücken die hinteren Charaktere um je eine Position nach vorne. Bei den Monstern sind es die ersten beiden Gruppen, die als einzige physische Gewalt austeilen können und einstecken müssen. Wenn Sie alle Entscheidungen für Ihre Charaktere getroffen haben, beginnt die Kampf-Runde. Die Charaktere oder Monster mit dem höchsten Dexterity-Wert sind normalerweise zuerst an der Reihe, doch Luck, Charakter-Level und Klasse spielen auch eine Rolle. In manchen Kämpfen ist der Ausgang davon abhängig, welche Seite zuerst angreifen darf.



Nach dem Ende einer Kampf-Runde werden die toten Monster aus den Reihen Ihrer Gegner entfernt und tote Charaktere werden ans Ende Ihrer Party gestellt. Eine frische Monster-Gruppe könnte nach vorne treten. Nach dem Ende eines Kampfs werden Schätze und Experience Points an die überlebenden Charaktere verteilt.

Special Members

Der "Special Slot" (wird mit "S" abgekürzt) ist für Monster gedacht, die sich Ihrer Party anschließen. Monster können sich auf folgende Weise auf die Seite Ihrer Party schlagen:

- 1) Dadurch, daß sie durch Magie beschworen oder erschaffen werden.
- 2) Dadurch, daß sie von sich aus darum bitten, in die Party aufgenommen zu werden.

Solche Special Members ("Spezielle Mitglieder", kurz "Specials" genannt) können nicht im Kampf kontrolliert werden. Sie kämpfen selbständig und greifen in der Regel die vorderste Monstergruppe an. Specials verschwinden wieder, wenn sie getötet werden. Specials, die nur Illusionen sind, können auch "disbelieved" werden; die Illusion kann durch einen gegnerischen Zauber wieder verschwinden. Wenn ein Special, der keine Illusion ist, von einem Party-Mitglied angegriffen wird, wird es sofort zum Feind und kämpft gegen Ihre Charaktere.

Kampf-Tips

1. Meistens ist der Charakter mit dem höchsten Dexterity-Wert in einer Kampf-Runde zuerst an der Reihe. Charaktere mit einem sehr niedrigen Dexterity-Wert können getötet werden, bevor sie überhaupt ins Geschehen eingreifen konnten.
2. Arbeiten Sie mit Zaubersprüchen und Barden-Liedern, um den AC-Wert der gesamten Party herabzusetzen. Je niedriger, desto besser.
3. Wenn Sie von mehr als zwei Monstergruppen gleichzeitig angegriffen werden, dann beseitigen Sie erst die Gegner mit magischen Fähigkeiten.
4. Bemühen Sie sich, die ersten beiden angreifenden Monstergruppen möglichst schnell ins Jenseits zu befördern. Generell sollte man einzelne Monster erst zuletzt angreifen, wenn es nicht gerade ein ganz besonders tödliches Monster ist.
5. Viele untote Monster können die Experience Levels Ihrer Charaktere herabsetzen, oder sie altern lassen und versteinern. Behandeln Sie diese Untoten mit dem nötigen Respekt. Mit anderen Worten gesagt: Beseitigen Sie sie möglichst schnell!



6. Richten Sie sich darauf ein, daß Charaktere, die erst den 1. oder 2. Level erreicht haben, oft sterben. Vor allem nachts. Vor allem dann, wenn sie keine Waffen bei sich haben und gerade auf dem Weg zu Garth's Shoppe sind. Es ist eine gute Idee, sich nachts immer in der Nähe eines Tempels aufzuhalten, um schnell alle Wunden zu heilen.

7. Besetzen Sie den Special Slot möglichst schnell. Beschwören Sie ein Monster oder erschaffen Sie eine Illusion. Ein Special Member entlastet Ihre Kämpfer ganz erheblich. Monster neigen dazu, zuerst Special Members anzugreifen.

8. Monster sind gerissene Burschen. Sie greifen Ihre verletzlichsten Charaktere meistens zuerst an, sofern sie sich nicht durch einen anderen Charakter besonders bedroht fühlen - dann stürzen sie sich zuerst auf ihn.

DAS MAGISCHE SYSTEM

Magie ist Stärke. Sie ist ein ganz wesentliches Element bei The Bard's Tale. Es ist nicht immer notwendig, sich auf Magie zu verlassen. Unnötige Zaubersprüche sind Verschwendung. Es gibt einige Orte, an denen Magie immer versagt und bestimmte Monster, die fast jedem Spruch widerstehen. In solchen Fällen muß man halt wieder die Fäuste fliegen lassen.

Sie können ganz einfach merken, wenn Sie sich in einer Zone befinden, in der Magie unwirksam ist: Alle "Residual Spells" verlieren plötzlich ihre Wirkung. Residual Spells sind Zaubersprüche, die lange anhalten. Magisches Licht, magische Rüstungen und Sinnesschärfung durch Zauberei sind drei Beispiele. Bei den meisten Residual Spells erscheint ein Grafiksymboll auf dem Bildschirm um anzuzeigen, daß die Wirkung des Spruchs noch anhält.

Alle Sprüche kosten Spell Points. Diese Spell Points werden automatisch ergänzt, wenn sich die Party am Tag in der Stadt Skara Brä bewegt, in der Adventurer's Guild aufhält oder eine spezielle Regenerations-Zone betritt. Man kann auch Spell Points in Roscoe's Energy Emporium kaufen.

In den Dungeons sind magische Gegenstände versteckt, die auch oft von Monstern herumgetragen werden. Magische Waffen verursachen größeren Schaden. Magische Rüstungen bieten besseren Schutz. Andere magische Gegenstände können zum Zaubern benutzt werden. Es gibt sogar magische Schlüssel (Keys) und Talismane (Talismans) die unbedingt notwendig sind, um bestimmte Gegenden zu betreten. Die stärksten magischen Dinge findet man in den schwierigsten Dungeons, wo sie natürlich von den abscheulichsten Monstern bewacht werden.

Um einen Zauberspruch anzuwenden, müssen Sie einen Code eintippen, der aus vier Buchstaben besteht. Eine Liste aller Sprüche und Codes finden Sie auf den nächsten Seiten. Alle Charaktere, die mit Magie

umgehen können, beginnen das Spiel mit dem Wissen der Level 1-Sprüche ihrer jeweiligen Klasse. Später lernen Sie immer ein ganzes Bündel neuer Sprüche dazu, wenn sie einen neun Spell Level erreichen.

Aufschlüsselung der Beschreibung:

Code
Spell Points-Verbrauch:
Ziel/Wirkung/Reichweite
Wirkungsdauer

CONJURER-SPRÜCHE



ARFI
3
1 Feind
—

ARC FIRE: Blaue Flammen schießen auf einen bestimmten Feind und verursachen einen Schaden von 1 - 4 Hit Points

SOSH
3
Selber Kampf

SORCERER SHIELD: Ein magisches Schild umgibt den Conjuror; er ist jetzt schwerer zu treffen

TRZP
2
30 Fuß
—

TRAP ZAP: Entschärft jede Falle innerhalb der nächsten 30 Fuß in der Richtung, die die Party gerade eingeschlagen hat

Level 1

MAFL
2
Sicht
Mittel

MAGE FLAME: Eine kleine Flamme erscheint über dem Conjuror und sorgt für Licht

Level 2

FRFO
3
Gruppe Kampf

FREEZE FOES: Macht die Feinde langsamer, die so leichter zu treffen sind



MACO
3
—
Mittel

KIEL'S MAGIC COMPASS: Ein Kompass erscheint und hilft der Party bei der Orientierung

BASK
4
Charakter
Kampf

BATTLESKILL: Ein Party-Mitglied wird geschickter im Umgang mit seinen Waffen

WOHL
4
Charakter
—

WORD OF HEALING: Ein verwundeter Charakter wird um 2 - 8 Hit Points geheilt

Level 3

MAST
5
Gruppe
—

ARCYNE'S MAGESTAR: Eine Flamme erscheint, die den Feind blendet, der dann eventuell in der nächsten Kampf-Runde aussetzt

LERE
5
Sicht
Lang

LESSER REVELATION: Eine stärkere "Mage Flame", mit der man auch Geheimtüren (Secret Doors) entdeckt

LEVI
4
Party
Kurz

LEVITATION: Die Party kann über Fallen und durch Portale schweben

WAST
5
Gruppe
—

WARSTRIKE: Gefährliche Energie, die einer Monster-Gruppe 4 - 16 Hit Points Schaden zufügt

Level 4

INWO
6
Special
—

ELIK'S INSTANT WOLF: Ein echter Wolf erscheint im Special Slot und kämpft für die Party

FLRE
6
Charakter
—

FLESH RESTORE: Gibt einem Charakter 6 - 24 Hit Points zurück und heilt außerdem auch Vergiftungen

POST
6
Feind
—

POISON STRIKE: Vergiftete Nadeln werden auf ein bestimmtes Monster abgefeuert

Level 5

GRRE
7
Sicht
Lang

GREATER REVELATION: ähnlich wie "Lesser Revelation", leuchtet aber noch besser

WROV
—
Charakter
Kampf

WRATH OF VALHALLA: Ein Mitglied Ihrer Party kämpft mit übermenschlichen Kräften

SHSP
7
Gruppe
—

SHOCK-SPHERE: Elektrische Energie fügt einer Monster-Gruppe 8 - 32 Hit Points Schaden zu

Level 6

INOG
9
—
Special

ELIK'S INSTANT OGRE: Ein echter Ogre erscheint und kämpft für Ihre Party

MALE
8
Party
Endlos

MAJOR LEVITATION: Wirkt wie "Levitation", hält aber unendlich lange an

Level 7

FLAN
12
Party
—

FLASH ANEW: Wie "Flesh Restore", wirkt aber aber auf die ganze Party

APAR
15
Party
—

APPORT ARCANE: Erlaubt der Party, an eine beliebige Stelle eines Dungeons zu teleportieren

MAGICIAN-SPRÜCHE



Level 1

VOPL
3
Charakter
Kampf

VORPAL PLATING: Ein Charakter verursacht im Kampf 2 - 8 Hit Points mehr Schaden

AAR
3
Selber
Kampf

AIR ARMOR: Der Magician erhält einen magischen Schutz und ist schwerer zu treffen

STU
2
Sicht
Kurz

SABHAR'S STEELIGHT SPELL: Ein metallisches Glühen sorgt für Licht

SCSI
2
Party
—

SCRY SITE: Die Wände sagen, wo sich die Party innerhalb eines Dungeons genau befindet



Level 2

HOWA
4 Feind
—
HOLY WATER: Einem Untoten (z.B. Zombie) wird durch Weihwasser ein Schaden von 6 - 24 Hit Points zugefügt

WIST
5 1 Feind
—
WITHER STRIKE: Ein Feind altert rapide und wird so erheblich schwächer

MAGA
5 Charakter Kampf
—
MAGE GAUNTLETS: Verleiht einem Charakter mehr Schlagkraft, um 4 - 16 Hit Points mehr Schaden zu verursachen

AREN
5 30 Fuß Kurz
—
AREA ENCHANT: Wenn innerhalb von 30 Fuß in Blickrichtung eine Treppe liegt, wird dies bekanntgegeben

Level 3

MYSH
6 Party Mittel
—
YBARRA'S MYSTIC SHIELD: Ein magischer Schild senkt den AC-Wert aller Charaktere

OGST
6 Charakter Kampf
—
OSCON'S OGRESTRENGTH: Macht einen Charakter vorübergehend so stark wie einen ausgewachsenen Ogre

MIMI
7 Party Kampf

STFL
6 Gruppe
—

Level 4

SPTO
8 1 Feind
—

DRBR
7 Gruppe
—

STSI
7 Sicht Mittel

Level 5

ANMA
8 Party Kampf

MITHRIL MIGHT: Verstärkt die schützende Wirkung aller Rüstungen, die die Charaktere tragen

STARFLARE: Ein Feuerball richtet bei einer Monster-Gruppe 6 - 24 Hit Points Schaden an

SPECTRE TOUCH: Einem Feind werden 12 - 48 Hit Points Schaden zugefügt

DRAGON BREATH: Ein Feuerschwall fützt einer Monster-Gruppe 8 - 32 Hit Points Schaden zu

SABHAR'S STONELIGHT SPELL: Alle Steine glühen und geben so Licht, mit dem man sogar Geheimtüren entdeckt

ANTI-MAGIC: Ein magischer Angriff wird abgewehrt. Hilft auch gegen Illusionen und feuerspeiende Drachen

ANSW
8 Special Kampf

STTO
8 1 Feind
—

Level 6

PHDO
9 1 Mauer 1 Schritt

YMCA
10 Party Endlos

Level 7

REST
12 Party
—

DEST
14 1 Feind
—

AKER'S ANIMATED SWORD: Ein magisches Schwert erscheint und kämpft ab sofort für Ihre Party

STONE TOUCH: Ein Feind wird versteinert und damit getötet. Achtung: Dieser Spruch klappt nicht immer!

PHASE DOOR: Für einen Schritt wird die Wand in Blickrichtung wegzaubert

YBARRA'S MYSTICAL COAT OF ARMOR: Wie "Air Armor", aber für die ganze Party und unendlich lange wirkend

RESTORATION: Heilt alle Wunden der gesamten Party. Hilft auch gegen Vergiftungen

DEATHSTRIKE: Tötet einen Feind ohne Rücksicht auf Stärke und Widerstandskraft des Opfers

SORCERER-SPRÜCHE



Level 1

MIJA
3 1 Feind
—

PHBL
2 Party Kampf

LOTR
2 30 Fuß Kurz

HYIM
3 Gruppe
—

MANGAR'S MIND JAB: Ein Energiestoß verursacht bei einem Feind 2 - 8 Hit Points Schaden

PHASE BLUR: Die ganze Party verschwimmt vor den Augen der Gegner und wird so schwieriger zu treffen

LOCATE TRAPS: Der Sorcerer ist in der Lage, alle Fallen im Umkreis von 30 Fuß in Blickrichtung zu erkennen

HYPNOTIC IMAGE: Mit diesem Spruch und etwas Glück setzen die Monster in der nächsten Kampf-Runde aus



Level 2

DISB
4
Party
—

DISBELIEVE: Dieser Spruch lößt alle Illusionen, die die Party angreifen, in Luft auf

TADU
4
Party
Kampf

TARGET-DUMMY: Eine Illusion erscheint im Special Slot, die zwar nicht kämpfen, aber Hiebe abfangen kann

MIFI
4
7
1 Feind
—

MANGAR'S MIND FIST: Diese Verbesserung von "Mangar's Mind Jab" verursacht 3 - 12 Hit Points Schaden plus einem Bonus, der vom Experience Level des Sorcerers abhängt

FEAR
4
Gruppe
Kampf

WORD OF FEAR: Flößt den Feinden Angst ein, die so zur leichten Beute im Kampf werden

Level 3

WIWO
5
Special
—

WIND WOLF: Ein Illusions-Wolf erscheint und kämpft für Ihre Party

VANI
6
Selber
Kampf

KYLEARAN'S VANISHING SPELL: Der Sorcerer wird unsichtbar und ist damit kaum im Kampf zu treffen

SESI
6
30 Fuß
Mittel

CURS
5
Gruppe
Kampf

Level 4

CAEY
7
Sicht
Endlos

WIWA
6

Special
—

INVI
7
Party
Kampf

Level 5

WIOG
7
Special
—

SECOND SIGHT: Die Sinne des Sorcerers werden geschärft. Er bemerkt jetzt ungewöhnliche Dinge und Ereignisse

CURSE: Eine Monster-Gruppe wird verflucht, woraufhin die Kampfstärke des Gegners deutlich sinkt

CAT EYES: Alle Party-Mitglieder können perfekt im Dunkeln sehen

WIND WARRIOR: Ein Illusions-Krieger erscheint und

kämpft für Ihre Party

KYLEARAN'S INVISIBILITY SPELL: Wie "Kylearan's Vanishing Spell", gilt aber für die gesamte Party

WIND OGRE: Ein Illusions-Ogre erscheint und kämpft für Ihre Party

DILL
8
Party
Kampf

MIBL
8
Alle
—

Level 6

WIDR
10
Special
—

MIWP
9
Charakter
—

Level 7

WIGI
12
Special
—

SOSI
11
30 Fuß
Endlos

DISRUPT ILLUSION: Zerstört alle Illusionen, die die Party angreifen oder erst noch während des Kampfs entstehen. Vernichtet auch Doppelgänger, die sich in die Party geschmuggelt haben.

MANGAR'S MIND BLADE: Eine Energie-Explosion fügt Feinde allen Feinden 10 - 40 Hit Points Schaden zu

WIND DRAGON: Ein Illusions-Drache erscheint und kämpft für Ihre Party

MIND WARP: Eine gutes Mittel, um vergiftete Charaktere zu heilen

WIND GIANT: Ein Illusions-Giant erscheint und kämpft für Ihre Party

SORCERER SIGHT: Wie "Second Sight", hält aber unendlich lange an

WIZARD-SPÜCHE



Level 1

SUDE
6
Special
—

REDE
4
Gruppe
—

Level 2

LESU
8
Special
—

SUMMON DEAD: Ein Zombie oder ein Skelett wird beschworen, um für die Party zu kämpfen

REPEL DEAD: Verursacht 16 - 80 Hit Points Schaden bei einer Gruppe untoter Monster

LESSER SUMMONING: Beschwört einen niederen Demon, der (unter Protest) für die Party kämpft



DEBA
8
1 Feind
–

DEMON BANE: Verursacht 32 - 128 Hit Points Schaden bei einem einzelnen Demon

Level 3

SUPH
10
Special
–

SUMMON PHANTOM: Beschwört eine untote Kreatur mittlerer Stärke, die für die Party kämpft

DISP
10
Charakter
–

DISPOSSES: Heilt ein besessenes Party-Mitglied

Level 4

PRSU
12
Special
–

PRIME SUMMONING: Beschwört einen Demon mittlerer Stärke, der für die Party kämpft

ANDE
11
Charakter
–

ANIMATE DEAD: Gibt einem toten Charakter untote Kräfte, wodurch er kämpfen kann, als wäre er noch lebendig

Level 5

SPBI
14
1 Feind
–

BAYLOR'S SPELL BIND: Wenn dieser Spruch wirkt, schließt sich der angegriffene Feind Ihrer Party an

DMST
14
Gruppe
–

DEMON STRIKE: Wie "Demon Bane", wirkt aber auf eine ganze Gruppe von Demons

Level 6

SPSP
15
Special
–

SPELL SPIRIT: Beschwört eine besonders starke, untote Kreatur, die für die Party kämpft

BEDE
18
Charakter
–

BEYOND DEATH: Erweckt einen toten Charakter wieder zum Leben

Level 7

GRSU
22
Special
–

GREATER SUMMONING: Ein mächtiger Demon wird beschworen, um für die Party zu kämpfen

BARDEN-LIEDER

1. FALKENTYNE'S FURY: Dieses Lied verwandelt alle Charaktere zu regelrechten Berserkern im Kampf: Sie schlagen stärker zu.
2. THE SEEKER'S BALLAD: Erzeugt Licht und hat im Kampf eine zweite Wirkung: Die Chance, einen Feind mit einer Waffe zu treffen, wird erhöht
3. WAYLAND'S WATCH: Dieses Lied besänftigt Ihre Feinde, die dadurch weniger Schaden im Kampf anrichten.
4. BADH'R KILNFEST: Eine alte Elven-Melodie, die die Wunden des Bardens heilt. Die Wunden der restlichen Party werden nur während eines Kampfs geheilt.
5. THE TRAVELLER'S TUNE: Durch dieses Lied werden die Party-Mitglieder geschickter und sind so im Kampf schwerer zu treffen.
6. LUCKLARAN: Diese Melodie erzeugt ein Anti-Magie-Feld, das der Party zusätzlichen Schutz gegen feindliche Magie bietet.

Charakter-Tips

1. Seien Sie nicht traurig, wenn Sie einen Level 1-Charakter verlieren - machen Sie sich einfach einen Neuen! Aber wenn Ihre Charaktere den 3. Level erreicht haben, sollten Sie immer wieder Kopien von der Charakter-Diskette machen.
2. Wenn ein starker Charakter getötet wird, kann man mehrere Dinge tun. Sie können ihn im Tempel oder durch Magie wiederbeleben lassen. Sie können auch den Computer ausschalten und das Spiel wieder neu laden. Die gesamte Party steht Ihnen dann wieder zur Verfügung. Die Charaktere sind in dem Zustand, den sie beim letzten Speichern des Spielstandes hatten. Sie können auch den toten Charakter von der Diskette löschen und ihn dann von einer Kopie der Charakter-Diskette wieder laden. WICHTIG: Um einen Spielstand zu speichern, müssen Sie in der Adventurer's Guild in die Disk Options gehen und mit "Leave the Game" das Spiel verlassen.
3. Beim "Auswürfeln" der Charakter-Eigenschaften sind die höchsten Werte 17 und 18 besonders wirksam. Bei Intelligence erhalten Magie-Kundige ein paar Spell Points mehr; Dexterity gibt Kämpfern (aber nicht Bardern) einen Rüstungs-Bonus und das Recht, öfters in einem Kampf als erster zuzuschlagen. Bei Strength verursachen die Kämpfer mehr Schaden; bei Luck haben Rogüs eine gute Chance, selbst die Fallen zu überleben, in die sie hineintappen und bei Constitution gibt es Bonus Hit Points für alle Charaktere.



4. Die meisten Rassen haben mindestens eine Charakter-Eigenschaft, bei der sie besonders hohe Werte erreichen. Widmen Sie diesen Eigenschaften Ihre besondere Aufmerksamkeit, wenn Sie eine Party zusammenstellen.

5. Entwickeln Sie möglichst schnell einen Sorcerer. Diese Burschen sind in Dungeons ungemein wertvoll. Wizards sind bei fortgeschrittenen Levels sehr wichtig. Entwickeln Sie auch einen Archmage - Sie werden ihn gut brauchen können.

6. Die Party, die bereits auf der Diskette gespeichert ist, ist nicht gerade eine Ideal-Lösung für fortgeschrittene Levels.

7. Kämpfer spielen auf höheren Levels meist eine untergeordnete Rolle, weil sie dann auf Monster treffen, die mit Magie nur so um sich werfen. Aber ohne den Schutz der Kämpfer könnten die Magie-Kundigen erst gar nicht einen so hohen Level erreichen.

8. Hüten Sie sich vor dem Doppelgaenger-Monster! Es schleicht sich in Ihre Party ein und sieht genauso aus, wie einer der Charaktere.

Magie-Tips

1. Treiben Sie sich nicht zu tief in den Dungeons herum, wenn die Spell Points zur Neige gehen. Eine Faustregel: Verlassen Sie das Dungeon, wenn nur noch ein Viertel der maximalen Spell Points übrig ist.

2. Verschwenden Sie keinen Zauberspruch, wenn man auch ohne Magie weiter kommen könnte. Torches (Fackeln) sind zum Beispiel eine Alternative zu magisch erzeugtem Licht. Im Kampf sollten Sie sich andererseits nicht scheuen, Magie einzusetzen. Im Zweifelsfalle hauen Sie dem Gegner einfach einen deftigen Spruch um die Ohren.

3. Lokalisieren Sie Fallen und schärfen Sie Ihre Sinne mit Zaubersprüchen!

4. Wenden Sie ein langanhaltendes Barden-Lied an, bevor der Barde eine Taverne besucht, um einen Drink zu kriegen.

Items

Items sind Gegenstände aus der Welt von *The Bard's Tale*. Hier ist eine Liste der Items, die man in Garth's Shoppe kaufen kann:

Torch (Fackel): Für Licht in Dungeons



Lamp (Lampe): Hält länger als eine Torch

Broadsword (Breitschwert): Das stärkste, nicht-magische Schwert

Short Sword (Kurzschwert): Ein leichtes Schwert

Dagger (Dolch): Kann von allen benutzt werden, ist aber nicht allzu wirkungsvoll

War Axe (Streitaxt): Eine schwere Waffe mit verheerender Wirkung

Halbard (Hallbarde): Die stärkste, nicht-magische Waffe

Mace (Schleuder): Die stärkste Waffe, die ein Rogue benutzen kann

Staff (Stab): Ein einfacher Stock ohne magische Fähigkeiten

Buckler (Buckler): Ein kleiner, runder Schild

Tower Shield (Turm-Schild): Ein großer Schild

Leather Armor (Leder-Rüstung): Die leichteste Rüstung von allen

Chain Mail (Kettenhemd): Eine Leichtmetall-Rüstung

Scale Armor (Metall-Rüstung): Eine Nummer stärker als Chain Mail

Plate Armor (Platten-Rüstung): Die stärkste, nicht-magische Rüstung

Robes (Roben): Halten nicht viel aus, aber besser als gar keine Rüstung

Helm (Helm): Schützt den Kopf und die teure Frisur

Leather Gloves (Leder-Handschuhe): Schützt die Hände

Gauntlets (Metall-Handschuhe): Noch besserer Schutz für die Hände

Mandolin (Mandoline), Harp (Harfe), Flute (Flöte): Musikinstrumente für den Barden

Item-Abkürzungen

FGN ist eine Abkürzung für "Figurine", eine magische Figur, die zum Leben erweckt werden kann.



MTHR ist eine Abkürzung für "Mithril", ein Elven-Metall mit magischen Eigenschaften.

ADMT ist eine Abkürzung für "Adamant", einem weiteren magischen Metall.

DMND ist eine Abkürzung für "Diamond" (Diamant), einer der hartesten Substanzen, die Menschen und Monster kennen.

Item-Tips

1. Eine Faustregel: Je teurer ein Item ist, desto besser ist es - fast wie im richtigen Leben.
2. Es gibt keine verfluchten oder schlechten Items - im Gegensatz zum richtigen Leben.
3. Nicht knausrig sein! Rüsten Sie Ihre Charaktere (vor allem die Kämpfer) so gut wie möglich aus.
4. Experimentieren Sie mit allen Items, die Sie finden. Magische Items sind der Schlüssel zum Erfolg. Denken Sie daran, daß bestimmte Items nur von bestimmten Charakteren benutzt werden können.
5. Sorgen Sie dafür, daß mindestens ein Charakter weniger als acht Items bei sich trägt. Anderenfalls ist die Party nicht in der Lage, neue magische Items in den Dungeons aufzusammeln.
6. Wenn die Party zu einem neuen, interessanten magischem Item kommt, sollten Sie den Spielstand so schnell wie möglich speichern. Wenn irgendeine Katastrophe passiert, laden Sie diesen Spielstand wieder und haben die unversehrte Party und das tolle Item wieder parat.
7. Dieses Handbuch wird nicht von magischen Schildern und Bannflüchen bewacht. Passen Sie auf, daß es Ihr Hund nicht frißt.

Credits

The Bard's Tale wurde von Michael Cranford programmiert.

Der Grafiker David Lowery sorgte für die Bilder der Monster, die Ansichten der Gebäude und die Dungeon-Mauern.

Lawrence Holland steuerte die Musik bei.

Brian Fargo dachte sich Harkyn's Castle und die beiden schwierigsten Level von Mangar's aus.

Bill Heineman schrieb die Kompressor-Routinen.

Ein extra Dankeschön an die Personen, die das Spiel vor seiner Veröffentlichung gründlich durchgetestet haben:

Caren Edelstein, Jay Patel, Philip Ybarra, Ayman Adham, Carl Ybarra, Mike Easting.

Das Original-Handbuch wurde von Michael Cranford und Bing Gordon geschrieben. Deutsche Übersetzung von Heinrich Lenhardt.



Skara Brae



DIE KARTE VON SKARA BRAE

1 SCHUTZ-STATUE 2 VERSCHLOSSENES TOR 3 KYLEARANS TURM 4 MANGARS TURM 5 STADTTÖRE I WIRTSCHAFT
T TEMPLE M TEMPEL DES WAHNSINNIGEN GOTTES AG GILDE DER ABENTEUERER G GARTHS LADEN S PFERDESTALL

The Bard's Tale (TALES OF THE UNKNOWN) Volume 1 AMSTRAD/SCHNEIDER CPC

SPIELVORBEREITUNG

Schalten Sie Ihren Computer ein und befolgen Sie dann die nachstehenden Anleitungen zum Laden des Spiels von Band bzw. Diskette.

BAND: Das Band vollständig zurückspulen und die Kassette mit der Startseite nach oben einlegen, dann gleichzeitig **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste drücken. Anschließend die Abspieltaste **PLAY** des Rekorders drücken, worauf das Spiel automatisch in den Speicher geladen und gestartet wird.

DISKETTE: Diskette in das Startlaufwerk einlegen (Startseite nach oben). Über die Tastatur **RUN "BOOT"** eingeben und **Return** drücken, worauf das Programm automatisch geladen und gestartet wird.

Das ATEAM ist die Abenteurergruppe, die bei Spielstart automatisch in die "Personenfächer" geladen wird. Die Mitglieder sind alle gut ausgerüstet und für jedes Abenteuer bereit. Um die Gilde zu verlassen und in die Stadt Skara Brae einzutreten, drücken Sie **E**(xit).

Wie Sie Ihre eigenen Spielfiguren kreieren, Teams nach Ihrem Gutdünken zusammenstellen, Personen aus der Gruppe entlassen oder ihre Reihenfolge ändern, erfahren Sie am Ende dieser Anleitung.

Hinweis: Das erste Verlies ist der Weinkeller der einzigen Taverne in der Stadt, die Alkohol ausschenkt. Sie befindet sich in der Rakhir Straße.

VOR NÄCHTLICHEN SPAZIERGÄNGEN WIRD GEWARNT

Es hat keinen Sinn, sich in falscher Sicherheit zu wiegen, und wir wollen Ihnen nichts vormachen: Straßen, auf denen sich Kobolde, Werwölfe und Dämonen herumtreiben, sind voller Gefahren, ganz besonders im Dunkel der Nacht. Niemand wird es Ihnen verübeln, wenn Sie die Nacht im Zunfthaus der Abenteurer verbringen. Beim Aufbruch von dort zeigt die Uhr eine frühe Morgenstunde an.

Grämen Sie sich nicht allzusehr, wenn Sie einen Ihrer *ATEAM-Genossen verlieren. Es stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten offen: Entweder Sie lassen ihn gegen gutes Geld in einem Tempel wiederbeleben oder Sie holen sich einen vorher gesicherten Spielzustand wieder in den Speicher. (Dabei verlieren Sie allerdings alle Erfahrungspunkte, das Gold und etwaige andere Besitztümer, die Sie seither eingesammelt haben. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die Gruppe in ihrem jetzigen Zustand, also mit dem "Verstorbenen" zu sichern, und dann in den EDITOR umzusteigen (wie der EDITOR geladen und verwendet wird, erfahren Sie etwas weiter hinten in dieser Anleitung). Mit Hilfe des Editors können Sie dann die tote Spielfigur entfernen und sie durch eine frühere, lebendige Version ersetzen. Diese Methode hat den Vorteil, daß nur der Verstorbene seine Erfahrungspunkte einbüßt. Allerdings müssen Sie aus dem Spiel aussteigen, um den Editor zu benutzen.

BEWEGUNGSSTEUERUNG

I - Vorwärts gehen

J - Nach links gehen

K - Eine Tür aufstoßen

L - Nach rechts gehen

ANZEIGE VON INFORMATIONEN ÜBER SPIELFIGUREN

Durch Eingabe einer Zahl (1-6) können Sie sich Informationen über eine bestimmte Spielfigur anzeigen lassen (mit Ausnahme der Person auf dem "Spezialplatz"). In diesem Modus stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten offen:

E (Equip) Zum Ausstaffieren einer Figur mit einem bestimmten Ausrüstungsgegenstand. Das Programm fragt nach der Nr. des Objekts (1-8). Die gegenteilige Wirkung, d.h. Ablegen aller Gegenstände, erfolgt durch Drücken von 0.

T (Trade) Zum Eintauschen eines Gegenstandes. Bei Erscheinen der Aufforderung die entsprechende Nummer eingeben. Zum Handeln mit Gold **G** drücken, dann die Nummer des Empfängers eingeben und die Menge Gold, die den Besitzer wechseln soll.

D (Drop) Fallenlassen (Ablegen) eines Gegenstandes. Bei Erscheinen der Aufforderung die entsprechende Nummer eingeben.

P (Pool) Zum Zusammenlegen aller Goldreserven: das Gold sämtlicher Team-Mitglieder wird an die "aktuelle" Spielfigur übergeben.

Zum Verlassen dieses "Informationsbildschirms" dient **ESC**.

DIE KAMPFBEFEHLE

Wenn bösartige Kreaturen einen Angriff auf Ihr Team unternehmen, drücken Sie **F (Fight)**, wenn Ihnen der Sinn nach Kampf steht; andernfalls **R (Run)** zum Laufen. (Es wird Ihnen nicht immer gelingen, das Weite zu suchen, selbst wenn Sie das vorhaben... flinke Personen höherer Ränge schaffen es allerdings meistens.) Im Kampf gelten die folgenden Optionen:

- A** (Attack) zum Angriff von Monstren in den ersten beiden Reihen ("Handgemenge"). Diese Option kann nur von den ersten drei Team-Mitgliedern gewählt werden.
- D** (Defend) Verteidigung. Erhöht Ihre Chancen, ungeschoren aus der Konfliktsituation zu entkommen.
- U** (Use) Verwendung eines magischen Objekts. Um ein Objekt verwenden zu können, muß die betreffende Figur zuerst damit ausgestattet worden sein.
- B** (Bard) Bardenlied — den Barden vorbehalten. Zum Singen eines der 6 Bardenlieder — jeweils nur für eine Kampfrunde.
- C** (Cast) Aussprechen eines Zauberspruchs. Den mit Magie Begabten vorbehalten. Auf die entsprechende Aufforderung den Code der gewünschten Formel eingeben.
- H** (Hide) Im Schatten verstecken. Von dieser Option können nur Gauner Gebrauch machen.

Andere Befehle

- C** (Cast) Auftragen eines Zauberspruchs außerhalb eines Kampfes. Auf die entsprechende Aufforderung des Programms die Nummer der Figur eingeben, dann den Code für den Zauberspruch.
- P** (Party) Zum Starten eines Angriffs zwischen zwei Parteien.
- B** (Bard Song) Den Barden vorbehalten. Dient zum Singen eines der 6 Bardenlieder, die für unterwegs zur Verfügung stehen.
- N** (New) Neue Reihenfolge für das Team. Bitte geben Sie als Antwort auf die entsprechende Aufforderung die gewünschte Marschordnung ein.
- U** (Use) Verwendung eines Objekts. Manche davon — z.B. Fackeln — funktionieren erst, wenn sie über diesen Befehl aktiviert werden. Bei Aufforderung die Nummer der Spielfigur eintippen, welche das Objekt mit sich trägt, dann aus der eingeblendeten Liste das Objekt

aussuchen und seine Nummer eingeben. Gewisse Gegenstände können nur ein einziges Mal eingesetzt werden.

- E** (Elevate) Zum Hochsteigen durch ein Portal. Dieser Befehl funktioniert nur in Verliesen und unter der Voraussetzung, daß das Team einen Spruch zum "freien Schweben" mit sich führt.
- D** (Down) Zum Hinuntersteigen durch ein Portal. Funktioniert nur in Verliesen.

Die rechte Cursortaste (→) erhöht die Geschwindigkeit, mit der der Text während eines Kampfes abrollt.

Die linke Cursortaste (←) verringert die Geschwindigkeit, mit der der Text während eines Kampfes abrollt.

Spielpause: **ESC** drücken. Zur Wiederaufnahme des Spiels irgendeine andere Taste drücken.

NEUE TEAMS BILDEN UND EIGENE SPIELFIGUREN KREIEREN

Um eine neue Abenteurergruppe zusammenzustellen oder neue Spielfiguren ins Leben zu rufen, muß man sich im Zunfthaus der Abenteurer befinden. Dort stehen die folgenden Befehle zur Verfügung:

- C** (Create). Eine neue Spielfigur kreieren. Wählen Sie sich die Rasse und die Kategorie aus, wenn Sie dazu aufgefordert werden und geben Sie dem Helden dann einen Namen (bis zu 15 Zeichen, einschließlich Leerzeichen). Zur Bestätigung des Namens und Aufnahme der neuen Person in die Gruppe **RETURN** drücken.
- R** (Remove). Entfernen einer Spielfigur aus dem Team. Schreiben Sie den betreffenden Namen und drücken Sie **RETURN**. Bevor Sie dies tun, sollten Sie sich vergewissern, daß Sie einen Spielzustand gesichert haben, der diese Figur noch enthält, da sie sonst unwiderruflich verschwindet und nicht wieder hereingeholt werden kann.
- L** (Load). Zum Laden eines früher abgespeicherten Teams. Das Programm fordert Sie zur Eingabe eines Namens auf.
Kassettenbenutzer: Die "Teams"-Kassette einlegen und das Band mit Hilfe des schnellen Vor- oder Rücklaufs an die gewünschte Position spulen. *Diskettenbenutzer:* "Teams"-Diskette einlegen und **Return** drücken. Ein versehentlich aufgerufener Ladevorgang kann immer mit **ESC** annulliert werden.

S (Save). Zum Sichern Teams. *Kassettenbenutzer*: "Teams"-Kassette einlegen und Rücklauf/Schnellvorlauf zum Auffinden der gewünschten Bandposition verwenden. Dann die PLAY-Taste zur Aufnahme drücken. Nachdem sich der Bildschirm geleert hat, drücken Sie eine beliebige Taste, um den Speichervorgang zu starten. *Diskettenbenutzer*: Die "Teams"-Diskette einlegen und **Return** drücken.

Hinweis für Kassettenbenutzer: Sichern Sie Ihre Teams alle unter einem neuen Namen ab und machen Sie sich eine Notiz von der Zählwerkposition. Am besten ist es, Sie sichern eine Partie gleich zwei- oder dreimal nacheinander unter dem gleichen Namen, um sich gegen irgendwelche Fehler zu schützen. Hingegen sollten Sie davon absehen, mehrmals neue Teams auf die gleiche Position wie frühere zu speichern, denn wenn Ihnen dabei ein Fehler unterläuft, kann eine Menge Arbeit verloren gehen.

Q (Quit). Zum Verlassen des Spiels und Rückkehr auf BASIC.
E (Exit). Damit verlassen Sie die Sicherheit der Gilde der Abenteurer und betreten die gefahrenreichen Straßen von Skara Brae.

DER EDITOR

Der Editor gestattet den Austausch von Spielfiguren zwischen verschiedenen Teams. Um in den EDITOR umzusteigen, müssen Sie zunächst das Spiel verlassen (vergessen Sie nicht, Ihr Team vorher abzuspeichern) und dann den EDITOR laden. *Diskettenbenutzer* geben zu diesem Zweck den Befehl **Run "editor"** ein und drücken **Return**. *Kassettenbenutzer* finden den EDITOR unmittelbar nach dem Hauptprogramm auf der Startseite von Band 1. Sie drücken **Ctrl** und die kleine **Enter**-Taste, dann die PLAY-Taste des Rekorders. Dies bewirkt, daß das Editorprogramm in den Speicher geladen und in Betrieb genommen wird. (Hinweis: Man muß das Team aus dem Editorprogramm speichern, dann das Spiel THE BARD'S TALE erneut starten und das Team erneut laden.)

BANDZÄHLWERKPOSITIONEN

Wir empfehlen Ihnen, sich die wichtigen Zählerpositionen der verschiedenen Phasen zu notieren. Auf diese Weise sparen Sie sich viel Zeit beim Auffinden der einzelnen Teile des Programms.

Bandzähler-Pos.

Programmteil

Editor
City Map (Karte der Stadt)
Sewers (Abwasserkanäle)
Mad God's Catacombs
(Katakomben des
wahnsinnigen Gottes)
Harkyn's Castle (H's Schloß)
Kylearan's Amber Tower
(K's Bernsteinurm)
Mangar's Tower (M's Turm)



ELECTRONIC ARTS®

Home Computer Software

ELECTRONIC ARTS LIMITED

11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND

E01021GY

The Bard's Tale I

Party Merger Program

LADEN (DISKETTENVERSION):

AMSTRAD/SCHNEIDER und SPECTRUM +3

Befehl RUN"MERGER" eingeben, dann Return oder Enter drücken.

KASSETTENVERSION:

Das mit MERGER bezeichnete "Misch"-Programm befindet sich ganz am Ende der Seite 1 auf der BOOT und GAME Kassette. Zum Auffinden der richtigen Position ist es am besten, Sie stellen den Bandzähler auf Null, laden dann das Bard's Tale Spiel in der gewohnten Weise und notieren sich die Bandzählerposition sofort nach dem eigentlichen Spielstart (wenn sich das Standard-Abenteurerteam in der Gilde befindet). Das Merger-Programm folgt ein kleines Stück weiter hinten.

Amstrad/Schneider: RUN "Merger" eingeben, ENTER drücken.
Commodore: Load "Merger" eingeben, RETURN drücken, dann RUN, gefolgt von RETURN, eingeben
Spectrum: Load "Merger" eingeben, dann ENTER drücken

Sobald das Merger-Programm in den Arbeitsspeicher geladen ist, erscheint auf dem Bildschirm das Hauptmenü, aus dem Sie unter 5 Optionen wählen können. Dies geschieht durch die Eingabe des eingeklammerten Anfangsbuchstabens (also z.B. L zum Laden).

- (L)oad Party** Sie werden zur Eingabe des Namens einer früher (entweder in diesem Programm oder im Bard's Tale Spiel) abgespeicherten Abenteurergruppe aufgefordert. Wenn das betreffende Team auf Kassette oder Diskette gefunden wurde, werden die Angehörigen in die Personenliste (character list) eingegliedert, welche links oben auf dem Bildschirm angezeigt wird und bis zu 114 verschiedene Abenteurer aufnehmen kann.
- (S)ave Party** Zum Abspeichern des Teams, das sich im Moment in der Liste befindet und spielbereit ist.
- (C)haracter Menu** Dient zum Einblenden des Character-Untermenüs, welches die folgenden Optionen präsentiert:

CHARACTER MENU

(D)elete Char.

Löscht die hervorgehobene Person aus der Liste. Zum Hoch- und Runterbewegen des Auswahlbalkens sind die Cursortasten zu verwenden.

(S)ee Character

Zur Anzeige der persönlichen Statistik des hervorgehobenen Abenteurers (entspricht dem "Character Mode" im Hauptprogramm). Zum Verlassen dieser Option dient die Leertaste. Die Option zum Zusammenlegen des Goldes ("Pool Gold") funktioniert NICHT zusammen mit See Character. Gold und andere Gegenstände können nur mit Figuren in der Mitgliederliste gehandelt werden. EQUIP und DROP funktionieren normal.

(C)hoose Char.

Dient zur Übernahme der hervorgehobenen Figur auf den nächsten leeren Platz in der Mitgliederliste (wenn ein solcher vorhanden ist).

(R)ename Char.

Ermöglicht die Eingabe eines neuen Namens für die hervorgehobene Figur.

(M)ember Menu

Bewirkt die Anzeige des Member Untermenüs, welches die folgenden Optionen beinhaltet:

MEMBERS MENU

(1-6) See Member

Zeigt die Statistik der ausgewählten Figur in der gleichen Weise wie im VIEW CHARACTER MODE im Hauptprogramm. Zum Verlassen dieser Option dient die Leertaste. Die Optionen POOL GOLD, TRADE, EQUIP und DROP funktionieren genau gleich wie im Hauptprogramm und betreffen immer nur die Figuren in der Mitgliederliste.

(R)emove Member

Bei Aufforderung die Nummer der Figur eingeben, die aus der aktuellen Mitgliederliste entfernt und in die Figurenliste übernommen werden soll.

(N)ew Order

Bei Aufforderung die Nummern der Mitglieder in der gewünschten Marschreihenfolge eingeben.

(B)ack to Main Menu

Rückkehr auf das Hauptmenü.

(Q)uit Program

Verlassen des Programms und Rückkehr auf BASIC-Ebene.

E01000GK