

Bard's Tale III

The Thief of Fate

Grafické a textové zpracování

© 1994

Marcus



Zpracováno na počítači **COMMODORE 64** za
pomoci **DTP** programu **GeoPublish**

Další manuály
seženete na adrese:
Klub uživatelů C-64/128
ARDAN Pod Urchem 2889
276 01 MĚLNÍK



Hru **Bard's Tale III** vytvořila firma Interplay již v roce 1988. Jedná se o klasický fantasy příběh o zápasu dobra se zlem. Sedmero dobrodruhů se vydává na dlouhou cestu za zničením temného vládce Tarjana a záchranou Skara Brae - starobylého města bardů.

Hra je velmi obsáhlá (skládá se ze 7 zemí a 85 bludišť). Nedá se tedy dohrát za jeden večer ani týden a vyžaduje o něco více než jen joystick a postřeh. Na rozdíl od jiných podobných her si nemusíte dělat starosti s mapou. Stačí stisknout příslušnou klávesu (ovládání bude vysvětleno později) a mapa se zobrazí ve výhledovém okně.

Obrazovka je zpracována velice hezky a hlavně přehledně. V levém horním rohu je výhledové okno, kterým vidíte prostor před sebou. Vedle je pak místo, kde se vypisují všelijaké hlášky (a že jich je hodně). Dolní část obrazovky zabírá tabulka vybraných postav se všemi možnými statusy.

Nejprve tedy bude vysvětleno ovládání hry a pak jak ji vlastně hrát.

Ovládání: Hra se ovládá z klá-

vesnice a to tak, že hodně (to značí, že pouze z ní).

Klávesy:

1-7 - stav postavy s vyobrazením.
Spolu se SHIFTem pouze stav postavy.

J,K nebo kurzory - otáčení vlevo, vpravo.

K nebo Return - pohyb vpřed.

V - zapnutí/vypnutí zvuku.

C - sesílání kouzla.

B - hraní pěvcovy melodie.

? - vyvolání mapy, příp. popisu okolí.

S - uložení pozice na disk.

P - napadení člena skupiny.

U - použití předmětu.

Q, W - šplh nahoru, dolů (jen tehdy, když je v prostorech PORTAL UP nebo PORTAL DOWN).

D - odpojení postavy od skupiny.

N - změna pořadí členů skupiny.

Po shlédnutí úvodního obrázku a chvíli nahrávání se ocitnete v táboře plném válečníků, mágů a pěvců, chtivých dobrodružství. Ovšem postavy, které chcete mít ve skupině, si musíte nejprve vytvořit.

Vedle výhledového okna je několik nápisů. Činnost, kterou chcete provádět, zvolíte stisknutím prvního písmena nápisu (např. **A** u **ADD A MEMBER**). Nyní, co který nápis znamená:

ADD A MEMBER - z tabulky vytvořených postav si pomocí kurzorových kláves vyberete tu svoji sedmici statečných.

RENAME A MEMBER - pokud se vám jméno vaší postavy nezdá dost dobré, můžete ji přejmenovat.

REMOVE A MEMBER - pokud ve své sedmici máte někoho, koho tam mít nechcete, stiskněte jeho číslo. Pokud tam nechcete mít nikoho, stiskněte ještě jednou klávesu **R**.

CREATE A MEMBER - zde si můžete vytvořit své postavy.

DELETE A MEMBER - pokud máte přeplněnou tabulku vytvořených postav, můžete kteroukoliv postavu nadobro vymazat.

SAVE THE PARTY - pokud se vám zdá konstalace vašich hrdinů ideální, můžete je uchovat pod nějakým vystihujícím názvem.

LEAVE THE GAME - stručně řečeno reset.

ENTER THE WILDERNESS - vstup do světa statečných - do světa Bard's Tale III.

Tvorba postav:

Nejprve si u své postavy volíte její pohlaví. Nemá vliv na její vlastnosti, pouze na její zobrazení (male=muž, female=žena). Nyní přichází důležitá volba a tou je rasa postavy. Ras je celkem sedm. Jsou to:

Human - člověk. Jejich síla a vynalézavost z nich činí jedny z nejodolnějších. Najdou uplatnění

téměř všude.

Elf - s plavými vlasy a bledou pokožkou, jsou o něco menší, rychlejší a mnohem hbitější než lidé. Je mezi nimi mnoho výborných mágů.

Dwarf - trpaslíci jsou malé postavy, ale zato velice silní a odolní. Nejsou moc chytrí. Nicméně z jejich řad už vzešlo mnoho skvělých bojovníků.

Hobbit - hobiti jsou obratní a mazaní, jsou to ideální zloději. Jejich heslo je: „Zamčené dveře už brzy nebudou.“

Half-Elf - výsledek přátelství mezi elfy a lidmi. Po elfech zdělili jejich plavé vlasy, po lidech jejich sílu.

Half-Orc - orkové byli sluhové zlých kouzelníků, kteří po nich chtěli jen těžkou a špinavou práci. Půlorkové zdělili po lidech jejich krev a tak jsou velice nebezpeční.

Gnome - skřítkové jsou velice podobní trpaslíkům. Protože ale mnoho času věnují samotářskému studiu, jsou mezi nimi slavní kouzelníci.

Další důležitá volba vás čeká hned vzápětí - volba povolání postavy:

Warrior - bojovníci jsou pravými mistry svého řemesla. Při boji mají, na rozdíl od jiných postav, útoky navíc, což se projeví na celkové životaschopnosti skupiny a to hlavně na počátku.

Paladin - tito bojovníci se zapřísáhli ke zničení všeho zla. Mohou používat některé zbraně, které ostatní nemohou a také jsou velmi odolní vůči na ně seslaným kouzlům.

Hunter - tito lovci jsou zároveň zručnými zabíječi - mají určité procento na kritický zásah.

Monk - mniši jsou hnědě odění jedlíci kaše, v nichž se však skrývá docela slušná bojová síla. Přednost dávají boji pomocí holých rukou, mohou však používat i své tradiční zbraně.

Bard - pěvci mohou svými melodiemi často udělat více, než rozzuřený bojovník.

Rogue - zloději pomáhají skupině překonávat pasti, otevírat truhly apod. Mohou však také zvrátit bezvýhodnou situaci tichým zabitím jinak neporazitelného nepřítele.

Conjurer, Magician - tato povolání jsou kouzelnická a jak se postupem času dozvíte, zdaleka ne jediná.

Vstup do divočiny

Blízko tábora se nachází hospoda, ve které se můžete nejen občerstvit, ale i dozvědět mnoho novinek, mimo jiné i o zlu, které sídlí v nedalekých zříceninách starého města Skara Brae.

Pokud se tedy nebojíte, že zemřete a vydáte se do zřícenin, dostanete se možná po mnoha bojích se skřety, ještěry, vlky a hady až ke starému kronikáři, který vám poví historii tohoto města a i heslo, pomocí něhož se dostanete do katakomb, kde se ukrývá služebník temného pána Tarjana, Brilhasti ap Tarj.

Zde už to není tak jednoduché jako venku, jsou zde silnější nestvůry jako zombie, železné sochy, atd. Můžete nalézt i truhly plné zlata, pozor

však na pasti a jedy, které zde mohou být nastraženy.

S postupem času získáte peníze i zkušenosti pro přechod na další úroveň.

Když už máte dost zkušeností a peněz, zajděte si ke kronikáři, který postavy z vaší skupiny pozdvihne na vyšší úroveň zdatnosti, popř. naučí nová kouzla.

Jestliže máte málo energie nebo už s sebou nesete několik mrtvol vašich druhů, vyjděte z města a najděte mnicha, který vás vyléčí, popř. vyrve smrti ze spárů. Žije nedaleko od tábora. Vše však stojí peníze! Než se vám podaří zničit Brilhastiho, dosáhnou vaše postavy tak 9.-11. úroveň.

Ale hra ještě zdaleka nekončí. Použitím kouzelného slova se dostanete do jiné země, blíž temnému pánu Tarjanovi a začíná jít do tuhého...

Seznam bardových písní:

1. Sir Robin's Tune - umožní utéct, brání nepřítelům volat o pomoc.
2. Safety Song - proti útokům příšer.
3. Sanctuary Score - vytvoří štít.
4. Bringaround Ballad - uzdravuje.
5. Rhyme of Duotime - regeneruje spellpointy, extra útok v boji.
6. Watchwood Melody - světlo.
7. Kiel's Overture - vyvolává kompas, v boji zpraží nestvůry.
8. Minstrell Shield - vyvolá štít, zranění jsou poloviční.

Důležitým prvkem ve hře jsou kouzla. Bez nich by byli vaši kouzelníci jaksi zbyteční. V následujícím výčtu kouzel je uvedeno vždy kouzelnické povolání, úroveň kouzel, zkratka kouzla, počet spellpointů potřebných k vyvolání kouzla a účinek.



Základní kouzla:

Conjurer

- | | | |
|---------|----|------------------------|
| 1. MAFL | 2 | osvětlení |
| ARFI | 3 | zraní 1-4 (level) |
| TRZP | 2 | zruší pasti |
| 2. FRFO | 3 | zpomalí nepřátele |
| MACO | 3 | kompas |
| WOHL | 4 | vyléčí 4-16 |
| 3. LERE | 5 | světlo (taj. dveře) |
| LEVI | 4 | levitace |
| WAST | 5 | blesk za 5-20 |
| 4. INWO | 6 | stvoří vlka |
| FLRE | 6 | léčí 10-40, otravy |
| 5. GRRE | 7 | delší LERE |
| SHSP | 7 | blesk 10-40 |
| 6. FLAN | 9 | FLRE na všechny |
| MALE | 8 | levitace pořád |
| 7. REGN | 12 | úplné vyléčení postavy |
| APAR | 15 | teleport v jeskyni |
| FAFO | 18 | odhodí skupinu o 40' |
| INSL | 12 | stvoří Slayera |

Magician

- | | | |
|---------|----|-----------------------|
| 1. VOPL | 3 | zlepší zbraně o 2-8 |
| QUFI | 3 | vyléčí 8 |
| SCSI | 2 | jako klávesa ? |
| 2. HOWA | 4 | svěcená voda za 6-24 |
| MAGA | 5 | zlepší zbraně o 4-16 |
| AREN | 5 | schody |
| 3. MYSH | 6 | štít |
| OGST | 6 | síla |
| STFL | 6 | blesky za 10-40 |
| 4. SPTO | 8 | vražda za 15-60 |
| ORBR | 7 | oheň za 8-64 |
| 5. ANMA | 8 | proti kouzlům |
| GIST | 10 | síla +10 |
| 6. PHDO | 10 | průchod zdí |
| YMCA | 10 | štít pořád |
| 7. REST | 25 | úplné uzdravení všech |
| DEST | 16 | smrt |
| ICES | 11 | led za 20-80 |
| STON | 20 | odkamenění postavy |

Sorcerer

- | | | |
|---------|----|-----------------------|
| 1. MIJA | 3 | blesk 2-8 (level) |
| PHBL | 2 | štít |
| LOTR | 2 | najde pasti |
| 2. DISB | 4 | zruší přízraky |
| WIWA | 5 | stvoří Wind Warriora |
| FEAR | 4 | strach |
| 3. WIOG | 6 | stvoří lidožrouta |
| INVI | 6 | neviditelnost |
| SESI | 6 | najde pasti |
| 4. CAEY | 7 | vidíte ve tmě |
| WIDR | 12 | stvoří přízrak draka |
| 5. DIIL | 18 | zruší přízraky |
| MIBL | 10 | el. šok za 25-100 |
| 6. WIGI | 11 | stvoří obra |
| SOSI | 11 | hledá pasti pořád |
| 7. RIME | 20 | led za 50-200 |
| WIHE | 16 | stvoří přízrak hrdiny |
| MAGM | 40 | zabiják na kouzelníky |
| PREC | 50 | znemožní volat pomoc |

Wizard

1. SUEL 10 stvoří ohnivou bytost
FOFO 11 gravitace za 25-100
2. PRSU 14 stvoří nemrtvého
DEBA 11 zraní za 100-400
3. FLCO 14 oheň za 22-88
DISP 12 vrátí blázna k vědomí
4. HERB 13 stvoří Herba
ANDE 14 mrtvý bojuje
5. SPBI 16 příšera se přidá k tobě
SOWH 13 psych. šok za 50-200
6. GRSU 22 stvoří elementála
BEDE 18 oživí mrtvého
7. WIZW 16 výbuchy za 50-200
DMST 25 úder za 200-400

Archmage

1. HAFO 15 netrefí tě
MEME 20 přemístí obludy na 10'
2. BASP 28 GRRE+YMCA+SOSI+
MALE+MACO
3. CAMR 26 udobří znepráteného
4. NILA 30 led za 100-400
5. HEAL 50 léčí celou partu
6. BRKR 60 vyvolá bratry
7. MAMA 80 láme kosti za 200-800

Chronomancer

1. VITL 12 vyléčí 4-8 (level)
2. WIFI 20 pěst za 300-600
COLD 20 led za 50-400
3. GOFI 25 oheň za 60-240
STUN 30 blesk za 50-200
4. LUCK 45 síla +8, obrana +8
FADE 50 smrt
5. WHAT 60 identifikace předmětu
OLAY 60 omlazuje
6. GRRO 65 životodárné
FOTA 70 WIFI + písečná bouře
7. SHSH 60 štít
FAFI 100 gravitace 400-1500

Geomancer

1. EADA 5 vražda za 200-800
EASO 5 odstraní pekelné stroje
EAWA 8 odstraní pasti (všude)
2. TREB 10 upeče za 150-600
EAEL 15 stvoří elementála
WAWA 15 PHDO zůstane
3. ROCK 18 zkamenění
ROAL 20 ukáže antimagické zóny
4. SUSO 20 ukáže uzdravující zóny
SAST 25 odhodí skupinu o 60'
5. SANT 30 ukáže regenerační zóny
GLST 40 rampouch za 4-1600
6. PATH 40 mapa celého patra
MABA 50 magma za 300-1200
7. JOBO 60 el. šok 400-1600
EAMA 80 propadnou se do země

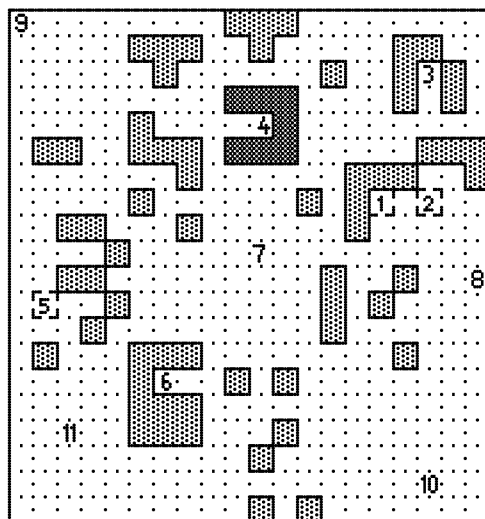
Jiná kouzla

- GILL 10 dech pod vodou
DIVA 250 vyléčí, zlepší, MAMA, přizraky předělá na skutečné
NUKE 150 anihilace za 2000
ARBO 10 teleport do země
ENIK 10 teleport zpět ze země

Na závěr bych chtěl podotknout, že v tomto spíše orientačním manuálu není zdaleka obsaženo vše a kdo by měl vážnější zájem o podrobná pravidla a detaily ke hře, může si u nás objednat manuál ke hře **Bard's Tale II**, který je kompletním překladem originálu a z 90 procent použitelný i pro BT III. Bohužel, k dohrání hry jsou nutné kódy pro vstup do zemí, a tak prosíme ty, kteří je vlastní, o jejich zaslání. Díky.

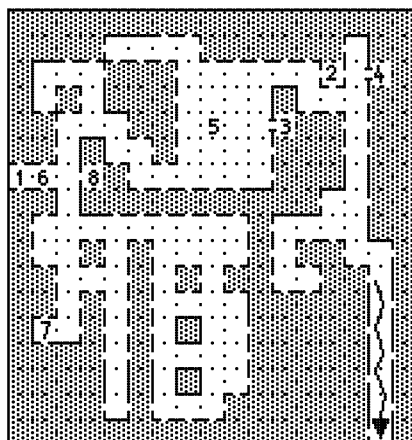
Bard's Tale III

Kompletní mapy



1. Wilderness

- 1) Start - tábor Skara Brae
- 2) Hospoda
- 3) Studánka s pramenem
- 4) Vstup do Skara Brae
- 5) Svatyně
- 6) Klidný háj
- 7) Planina válečníků
- 8) Sedý kámen
- 9) Cold Peak (Chladný vrchol)
- 10) Bažiny, sírné páry
- 11) Old Dwarf Mine



2. Skara Brae

- 1) Start - brána Skara Brae
- 2) Mnich od Interplay
- 3) Chrám šíleného boha, vstup do katakomb
- 4) Review Board
- 5) Socha Tarjana
- 6) Nepřirozené ticho
- 7) Nepříjemný pocit
- 8) Skladiště

