

[World of Players](#) > [World of Gothic](#) > [Story-Forum](#) > [OT]Taverne zum hungrigen Schattenläufer #136 - Neu ist (eben doch nicht) immer besser

[Anmelden](#)

Archiv verlassen und diese Seite im Standarddesign anzeigen : [\[OT\]Taverne zum hungrigen Schattenläufer #136 - Neu ist \(eben doch nicht\) immer besser](#)

Seiten : [1](#) [\[2\]](#)

Jünger des Xardas

03.07.2015, 21:22

Das war in DnDR aber mal deutlich anders aus meiner Sicht. Greg z.B. ist natürlich auch ein ziemlicher Klischee-Pirat, aber da ist das Klischee eben auf eine lustige und sympathische Weise umgesetzt worden, bei der ich Greg trotzdem noch irgendwie als Person ernstnehmen kann. Das geht halt bei den Risen-Piraten nicht mehr so gut. Und einige Leute waren ja wohl auch ziemliche Respektpersonen. Vstras und Xardas z.B. habe ich ihre Weiser-Mann-Rolle total abgenommen. Und jetzt vergleiche das mal mit Eldric in Risen 3. Da willste mir doch nicht sagen, dass es da keinen Unterschied gibt!

Nee, auf keinen Fall! Ich wollte ja auch gar nicht behaupten, dass PB nicht insgesamt enorm abgenommen hat, was die Dialoge bzw. die Charaktere angeht. Aber mir ging's jetzt ja nur um die Piraten. Und zumindest in Risen 2 fand ich Stahlbart oder Slayne oder Alvarez jetzt nicht schlechter dargestellt als seinerzeit Greg.

Sir Ewek Emelot

03.07.2015, 21:27

Nee, auf keinen Fall! Ich wollte ja auch gar nicht behaupten, dass PB nicht insgesamt enorm abgenommen hat, was die Dialoge bzw. die Charaktere angeht. Aber mir ging's jetzt ja nur um die Piraten. Und zumindest in Risen 2 fand ich Stahlbart oder Slayne oder Alvarez jetzt nicht schlechter dargestellt als seinerzeit Greg.

Tatsächlich gibt es da einen Piratenkapitän, von dem man von Anfang an nicht weiß, ob er einen verraten wird oder nicht. Ich fand das ganz gut, weil er zwar recht sympathisch und ehrlich wirkte, aber eben auch irgendwie so, dass man mit einem Verrat rechnete. Das machte ihn in der Tat undurchschaubar, was dann doch gut gelungen ist.

Allerdings weiß ich den Namen nicht mehr und weiß auch nicht mehr, ob er sich am Ende gegen einen stellte oder nicht.

John Irenicus

03.07.2015, 21:29

Tatsächlich gibt es da einen Piratenkapitän, von dem man von Anfang an nicht weiß, ob er einen verraten wird oder nicht. Ich fand das ganz gut, weil er zwar recht sympathisch und ehrlich wirkte, aber eben auch irgendwie so, dass man mit einem Verrat rechnete. Das machte ihn in der Tat undurchschaubar, was dann doch gut gelungen ist.

Allerdings weiß ich den Namen nicht mehr und weiß auch nicht mehr, ob er sich am Ende gegen einen stellte oder nicht.

Das war doch der schon von JüdeX erwähnte Slayne, oder? Also, war das nicht der, der einen dann in dieser Höhle hat stehen lassen? Will mich ja jetzt nicht so als der total scharfsinnige Detektiv und Menschenkenner aufspielen, aber ehrlich gesagt weiß ich noch sehr gut, wie schlecht und billig ich das gemacht fand weil einfach total früh klar war dass der einen in eine Falle locken wird.

Sir Ewek Emelot

03.07.2015, 21:30

<http://upload.worldofplayers.de/files10/h22gqvze00000.jpg>

Ziemlich exemplarisch fand ich bei PST ja den Dialog mit Ravel, wo man an einer Stelle 15 Antwortmöglichkeiten oder so hat, und im Grunde genau weiß, dass egal ist, was man da antwortet, weil sich niemand die Mühe machen würde, 15 unterschiedliche Dialogverästelungen zu programmieren. Insofern wäre das aus heutiger Sicht kritikwürdig, weil man damit ja keine "moralische Entscheidung" treffen kann oder überhaupt den Ausgang des Gesprächs beeinflussen. Tatsächlich habe ich mir diese Antwort da aber sehr genau überlegt, einfach wegen des immersiven Spielgefühls, durch das ich die Antwort geben wollte, die für mich am sinnvollsten war.

Das war doch der schon von JüdeX erwähnte Slayne, oder? Also, war das nicht der, der einen dann in dieser Höhle hat stehen lassen? Will mich ja jetzt nicht so als der total scharfsinnige Detektiv und Menschenkenner aufspielen, aber ehrlich gesagt weiß ich noch sehr gut, wie schlecht und billig ich das gemacht fand weil einfach total früh klar war dass der einen in eine Falle locken wird.

Achja, kann sein.

Naja, es hätte aber halt auch gepasst, wenn er sich als ehrlich herausgestellt hätte.

Laidoridas

03.07.2015, 21:32

Nee, auf keinen Fall! Ich wollte ja auch gar nicht behaupten, dass PB nicht insgesamt enorm abgenommen hat, was die Dialoge bzw. die Charaktere angeht. Aber mir ging's jetzt ja nur um die Piraten. Und zumindest in Risen 2 fand ich Stahlbart oder Slayne oder Alvarez jetzt nicht schlechter dargestellt als seinerzeit Greg. Die Kapitäne waren auf jeden Fall noch die besten Piraten, das stimmt schon. Aber an Greg, Skip und Alligator Jack kommen die trotzdem alle nicht ran. :o

John Irenicus

03.07.2015, 21:37

Ziemlich exemplarisch fand ich bei PST ja den Dialog mit Ravel, wo man an einer Stelle 15 Antwortmöglichkeiten oder so hat, und im Grunde genau weiß, dass egal ist, was man da antwortet, weil sich niemand die Mühe machen würde, 15 unterschiedliche Dialogverästelungen zu programmieren. Insofern wäre das aus heutiger Sicht kritikwürdig, weil man damit ja keine "moralische Entscheidung" treffen kann oder überhaupt den Ausgang des Gesprächs beeinflussen. Tatsächlich habe ich mir diese Antwort da aber sehr genau überlegt, einfach wegen des immersiven Spielgefühls, durch das ich die Antwort geben wollte, die für mich am sinnvollsten war. Man kann das sicher kritisieren. Andererseits ist es bei dem Spiel aber auch oft klar, dass manche Antworten nur für einen persönlich Bedeutung haben werden. Das sieht man ja auch bei dem Bild sehr gut. Diese Option dass man eine Antwort als Lüge oder aber genau die gleiche Antwort als Wahrheit sagen konnte, ohne dass es im Spiel Auswirkungen hat, ist ja auch mehr so für einen selbst als Spieler gedacht. Bei dem Rätsel bei Ravel ist's dann vielleicht wirklich noch etwas Besonderes, weil einem tatsächliche Auswirkungen vorgegaukelt werden. Die meiste Zeit gibt sich das Spiel da aber sehr transparent, finde ich. Was man wiederum kritisieren kann, weil man so wieder direkt darauf gestoßen ist, dass die Welt eben nur ein Spiel ist und so ein bisschen herausgerissen wird.

Naja, es hätte aber halt auch gepasst, wenn er sich als ehrlich herausgestellt hätte.

Das hätte ich so besser gefunden, weil es mich eben überrascht hätte und einen als Spieler auch so ein bisschen veräppelt hätte, so nach dem Motto: "Tja, und du dachtest, du wüsstest die ganze Zeit, wie der Hase läuft!"

Sir Ewek Emelot

03.07.2015, 21:43

Man kann das sicher kritisieren. Andererseits ist es bei dem Spiel aber auch oft klar, dass manche Antworten nur für einen persönlich Bedeutung haben werden. Das sieht man ja auch bei dem Bild sehr gut. Diese Option dass man eine Antwort als Lüge oder aber genau die gleiche Antwort als Wahrheit sagen konnte, ohne dass es im Spiel Auswirkungen hat, ist ja auch mehr so für einen selbst als Spieler gedacht. Bei dem Rätsel bei Ravel ist's dann vielleicht wirklich noch etwas Besonderes, weil einem tatsächliche Auswirkungen vorgegaukelt werden. Die meiste Zeit gibt sich das Spiel da aber sehr transparent, finde ich. Was man wiederum kritisieren kann, weil man so wieder direkt darauf gestoßen ist, dass die Welt eben nur ein Spiel ist und so ein bisschen herausgerissen wird.

Ich fand das jedenfalls ziemlich gut, weil das Spiel mir nicht nur die Möglichkeit gab, sondern sogar darauf baute, dass ich selbst den Inhalten Sinn verleihe. Das war ein Spiel, dessen Qualität damit letztlich sehr stark vom Spieler abhängt.

Das hätte ich so besser gefunden, weil es mich eben überrascht hätte und einen als Spieler auch so ein bisschen veräppelt hätte, so nach dem Motto: "Tja, und du dachtest, du wüsstest die ganze Zeit, wie der Hase läuft!" Bis zur Auflösung standen die Chancen doch so 50:50, finde ich. Insofern war das nicht wirklich vorhersehbar. Natürlich war auf diese Weise keine große Wende enthalten, wo sich eine Figur, der man wirklich vertraut hätte, plötzlich gegen einen stellt.

Laidoridas

03.07.2015, 21:45

Man kann das sicher kritisieren. Andererseits ist es bei dem Spiel aber auch oft klar, dass manche Antworten nur für einen persönlich Bedeutung haben werden. Das sieht man ja auch bei dem Bild sehr gut. Diese Option dass man eine Antwort als Lüge oder aber genau die gleiche Antwort als Wahrheit sagen konnte, ohne dass es im Spiel Auswirkungen hat, ist ja auch mehr so für einen selbst als Spieler gedacht. Bei dem Rätsel bei Ravel ist's dann vielleicht wirklich noch etwas Besonderes, weil einem tatsächliche Auswirkungen vorgegaukelt werden. Die meiste Zeit gibt sich das Spiel da aber sehr transparent, finde ich. Was man wiederum kritisieren kann, weil man so wieder direkt darauf gestoßen ist, dass die Welt eben nur ein Spiel ist und so ein bisschen herausgerissen wird. Hm, ich habe das immer genau andersrum empfunden. Ich fand das Spiel immer ziemlich undurchschaubar und hatte das Gefühl, dass da ständig alles mögliche passieren kann. Vielleicht habe ich aber auch zu sehr dem Handbuch geglaubt, das einem genau das suggerieren möchte. Hat bei mir halt auch geklappt. :D

John Irenicus

03.07.2015, 21:51

Ich fand das jedenfalls ziemlich gut, weil das Spiel mir nicht nur die Möglichkeit gab, sondern sogar darauf baute, dass ich selbst den Inhalten Sinn verleihe. Das war ein Spiel, dessen Qualität damit letztlich sehr stark vom Spieler abhängt.

Man muss sowas eben mögen! Ich fand's jedenfalls ziemlich cool.

Bis zur Auflösung standen die Chancen doch so 50:50, finde ich. Insofern war das nicht wirklich vorhersehbar.

Natürlich war auf diese Weise keine große Wende enthalten, wo sich eine Figur, der man wirklich vertraut hätte, plötzlich gegen einen stellt.

Naja. Wann steht's denn da mal nicht 50:50? :o

Hm, ich habe das immer genau andersrum empfunden. Ich fand das Spiel immer ziemlich undurchschaubar und hatte das Gefühl, dass da ständig alles mögliche passieren kann. Vielleicht habe ich aber auch zu sehr dem Handbuch geglaubt, das einem genau das suggerieren möchte. Hat bei mir halt auch geklappt. :D

Ja gut, das beurteile ich ja jetzt auch aus der Rückschau, wo mir das Spiel auch mehr vertraut ist und ich in mehreren Durchgängen schon das ein oder andere durchprobiert habe. Beim ersten Spielen wusste ich natürlich auch nicht, was welche Auswirkungen hat. Gerade auch am Anfang in dieser Staubmenschenkneipe, wo man sich dann ja auch direkt doppelt verkaufen kann was eigentlich verboten ist und solche Sachen, da war ich wirklich immer ernsthaft in Sorge, was mir wegen solcher Aktionen noch so blüht. Das hat da Spiel wirklich gut gemacht.

In diesem Zusammenhang möchte ich auch nochmal das hier posten:

<http://upload.worldofplayers.de/files9/torment06.png>

Jünger des Xardas

04.07.2015, 10:20

Das war doch der schon von JüdeX erwähnte Slayne, oder? Also, war das nicht der, der einen dann in dieser Höhle hat stehen lassen? Will mich ja jetzt nicht so als der total scharfsinnige Detektiv und Menschenkenner aufspielen, aber ehrlich gesagt weiß ich noch sehr gut, wie schlecht und billig ich das gemacht fand weil einfach total früh klar war dass der einen in eine Falle locken wird.

Das ist dann aber einer dieser Punkte, wo ich die Kritik an Risen wirklich unfair finde, wenn man mal mit Gothic vergleicht. War dieser Verrat eine riesige Überraschung? Nein, aber war das denn der Verrat von Grim oder die Falle der Banditen auf dem Weg von Xardas? Oder erst Mario. Also wenn irgendein Verrat billig gemacht war, dann ja wohl der! Bei Mario habe ich mich quasi ab dem ersten Satz gefragt, warum IRGENDWER den in seine Mannschaft aufnehmen sollte (also jetzt vom storytechnischen Standpunkt; ich selbst habe ihn dann schon mitgenommen, aber nur, um zu sehen, was genau passiert, und um eventuell zusätzliche Erfahrungspunkte zu bekommen). Ich habe ihn in meiner Story ja extra zu einem Mitglied des Rings gemacht, damit das wenigstens so ein bisschen nachvollziehbar wird, dass der Held dem nicht von Anfang an komplett misstraut.

Also ich fand den ganzen Handlungsstrang um Slayne, Antigua und die Insel der Diebe super. So hätte das durchgängig sein müssen.

Die Kapitäne waren auf jeden Fall noch die besten Piraten, das stimmt schon. Aber an Greg, Skip und Alligator Jack kommen die trotzdem alle nicht ran. :o

An Alligator Jack kommt ja auch niemand ran \$Sp4

Sir Ewek Emelot

04.07.2015, 12:41

Das ist dann aber einer dieser Punkte, wo ich die Kritik an Risen wirklich unfair finde, wenn man mal mit Gothic vergleicht. War dieser Verrat eine riesige Überraschung? Nein, aber war das denn der Verrat von Grim oder die Falle der Banditen auf dem Weg von Xardas? Oder erst Mario. Also wenn irgendein Verrat billig gemacht war, dann ja wohl der! Bei Mario habe ich mich quasi ab dem ersten Satz gefragt, warum IRGENDWER den in seine Mannschaft aufnehmen sollte (also jetzt vom storytechnischen Standpunkt; ich selbst habe ihn dann schon mitgenommen, aber nur, um zu sehen, was genau passiert, und um eventuell zusätzliche Erfahrungspunkte zu bekommen). Ich habe ihn in meiner Story ja extra zu einem Mitglied des Rings gemacht, damit das wenigstens so ein bisschen nachvollziehbar wird, dass der Held dem nicht von Anfang an komplett misstraut.

Also ich fand den ganzen Handlungsstrang um Slayne, Antigua und die Insel der Diebe super. So hätte das durchgängig sein müssen.

Mario war absolut eindeutig, ja. Die Art, wie er eingeführt wurde, hat gar keinen anderen Schluss zugelassen. Die haben das dann auch noch so billig gemacht, indem die ihn so düster dargestellt haben. Da gab es ja auch noch Jorgen, den Kapitän. Wenn der einen verraten hätte, wäre das überraschend gewesen.

Laidoridas

04.07.2015, 12:52

Ja gut, das beurteile ich ja jetzt auch aus der Rückschau, wo mir das Spiel auch mehr vertraut ist und ich in mehreren Durchgängen schon das ein oder andere durchprobiert habe. Beim ersten Spielen wusste ich natürlich auch nicht, was welche Auswirkungen hat. Gerade auch am Anfang in dieser Staubmenschenkneipe, wo man sich dann ja auch direkt doppelt verkaufen kann was eigentlich verboten ist und solche Sachen, da war ich wirklich immer ernsthaft in Sorge, was mir wegen solcher Aktionen noch so blüht. Das hat da Spiel wirklich gut gemacht.

Für mich hat ja gerade das mehrfache Spielen bzw. Anfahren (bei den ersten Durchgängen bin ich damals ja nie weit gekommen) diesen Effekt noch verstärkt, weil es ja gerade in der Leichenhalle ganz viele versteckte Geheimnisse gibt. Da war ich dann ziemlich beeindruckt, dass ich da jedes Mal immer noch was Neues gefunden habe und dachte dann natürlich, dass es im Rest des Spiels genauso viele Geheimnisse geben müsste.

In diesem Zusammenhang möchte ich auch nochmal das hier posten:

<http://upload.worldofplayers.de/files9/torment06.png>

Das "Fertig" finde ich da ja immer noch besonders gut. :D

Das ist dann aber einer dieser Punkte, wo ich die Kritik an Risen wirklich unfair finde, wenn man mal mit Gothic

vergleicht. War dieser Verrat eine riesige Überraschung? Nein, aber war das denn der Verrat von Grim oder die Falle der Banditen auf dem Weg von Xardas?

Also, für mich ehrlich gesagt schon. Das mit Grim war doch klasse, da hatte ich damals absolut nicht mit gerechnet (gut, ich war da natürlich auch noch viel jünger und noch nicht so viele überraschende Überfälle gewohnt :D). Und gerade das mit den Banditen in Gothic 2 ist für mich ein Paradebeispiel dafür, was die Gothic-Spiele den Risen-Spielen noch voraus hatten. Ich weiß nämlich noch genau, wie ich damals beim Spielen dachte "Naja, wirkt schon etwas zwielichtig, aber der erste Typ im Spiel, den ich treffe, wird mich ja wohl nicht gleich in eine fiese Falle locken". Und genauso wars dann eben doch, und da war ich (nach dem Neuladen) dann schon direkt total begeistert von dem Spiel. Sowas würde sich Risen doch nie im Leben trauen, da könnte ja jemand abgeschreckt werden.

Oder erst Mario. Also wenn irgendein Verrat billig gemacht war, dann ja wohl der! Bei Mario habe ich mich quasi ab dem ersten Satz gefragt, warum IRGENDWER den in seine Mannschaft aufnehmen sollte (also jetzt vom storytechnischen Standpunkt; ich selbst habe ihn dann schon mitgenommen, aber nur, um zu sehen, was genau passiert, und um eventuell zusätzliche Erfahrungspunkte zu bekommen). Ich habe ihn in meiner Story ja extra zu einem Mitglied des Rings gemacht, damit das wenigstens so ein bisschen nachvollziehbar wird, dass der Held dem nicht von Anfang an komplett misstraut.

Ja, okay, das mit Mario kam jetzt nicht soo unerwartet. :D

Also ich fand den ganzen Handlungsstrang um Slayne, Antigua und die Insel der Diebe super. So hätte das durchgängig sein müssen.

Ich weiß ehrlich gesagt gar nicht mehr, wie überraschend das jetzt für mich kam, aber ich fand das schon auch ganz gut. Auch dass man dann erstmal gucken musste, wie man von der Insel wieder runterkommt und so.

DerGroßeDummeMann

04.07.2015, 16:48

Boah ey, 42 Grad. :mad:

Dark_Okri

04.07.2015, 22:19

Diese Hitze sollte verboten werden!

Ich wünschte es wäre Weihnachten...

Jünger des Xardas

05.07.2015, 12:09

Bei mir sind die Tigertorten schon mit Katzenkeksen belegt §cry

Also, für mich ehrlich gesagt schon. Das mit Grim war doch klasse, da hatte ich damals absolut nicht mit gerechnet (gut, ich war da natürlich auch noch viel jünger und noch nicht so viele überraschende Überfälle gewohnt :D). Und gerade das mit den Banditen in Gothic 2 ist für mich ein Paradebeispiel dafür, was die Gothic-Spiele den Risen-Spielen noch voraus hatten. Ich weiß nämlich noch genau, wie ich damals beim Spielen dachte "Naja, wirkt schon etwas zwielichtig, aber der erste Typ im Spiel, den ich treffe, wird mich ja wohl nicht gleich in eine fiese Falle locken". Und genauso wars dann eben doch, und da war ich (nach dem Neuladen) dann schon direkt total begeistert von dem Spiel. Sowas würde sich Risen doch nie im Leben trauen, da könnte ja jemand abgeschreckt werden. Ja, so eine Falle, wo man wirklich mal in die Falle gehen kann, indem man eben stirbt oder verprügelt und ausgeraubt wird, das würde sich PB nicht mehr trauen. Die einzigen Fallen, die die sich noch trauen, sind solche, die eben fest in die Hauptstory integriert sind, wo man dann zwar wirklich in die Falle gehen muss, aber im Endeffekt auch nichts Schlimmes passiert - na ja, das und diese QTE-Fallen.

Trotzdem, wenn's jetzt nur danach geht, wie offensichtlich das ist - ich finde, Slayne war jetzt nicht offensichtlicher als die Falle der Banditen bei Xardas.

- Es wird wieder Ess- & Trinkanimationen geben und es wurde angedeutet das es unterschiedliche Nahrungsmittel und Tränke geben wird
- Der Spieler kann wieder schwimmen!
- Es wird wieder ein unbegrenztes Inventar geben.
- QTE (Quick-Time-Events) sind für das nächste Spiel gestrichen.
- Es werden mehr sterbliche NPCs im Spiel vorkommen.
- Man wird die Möglichkeit haben die Minimap und gewisse andere Hud-Elemente auszuschalten. Das klingt ja übrigens schon mal positiv. Wenn ich dann aber auf der anderen Seite schon wieder was von einer riesigen Welt lese und davon, dass die größte Siedlung "größer als das Magierlager" werden wird...

MiMo

05.07.2015, 13:33

Das klingt ja übrigens schon mal positiv. Wenn ich dann aber auf der anderen Seite schon wieder was von einer riesigen Welt lese und davon, dass die größte Siedlung "größer als das Magierlager" werden wird... Was für ein "Magierlager" ist denn da jetzt gemeint? :D Das Kloster aus Risen 1? Taranis? Das neue Lager? Das Kloster aus Gothic 3 kann wohl nicht gemeint sein, das würde man ja nicht extra erwähnen. §ugly

Ach ja, 22°C und starker Regen, bei mir läuft's! :cool:

Jünger des Xardas

05.07.2015, 13:51

Das Magierlager auf Taranis.

Ist es denn echt so schwer, eine Siedlung zu bauen, die aus mehr als drei Häusern besteht?

Sir Ewek Emelot

05.07.2015, 13:57

Das Magierlager auf Taranis.

Ist es denn echt so schwer, eine Siedlung zu bauen, die aus mehr als drei Häusern besteht?

Es ist schwer, eine größere Anzahl an großen Städten einzufügen, die alle irgendwie im Spiel einzigartig sind, nehme ich an.

Andererseits ist das wohl auch vor allem Faulheit.

Laidoridas

05.07.2015, 14:25

Trotzdem, wenn's jetzt nur danach geht, wie offensichtlich das ist - ich finde, Slayne war jetzt nicht offensichtlicher als die Falle der Banditen bei Xardas.

Naja, aber so richtig vergleichbar finde ich die beiden Situationen in der Hinsicht jetzt nicht. Slaynes Verrat war ja als überraschende Storywendung gedacht, die dann natürlich nicht offensichtlich sein sollte. Der Banditenhinterhalt am Anfang von Gothic 2 soll einem ja aber einfach nur klar machen, dass man nicht jedem trauen kann und es fiese Leute gibt, die einem ans Leder wollen. Und hier finde ich es dann auch völlig okay, wenn man der (zu dem Zeitpunkt im Spiel mit so gut wie absoluter Sicherheit tödlichen) Falle durch ein bisschen gesundes Misstrauen entgehen kann. Wenn der Bandit vor dem Höhleneingang jetzt ein absolut freundlicher und sympathischer Kerl wäre wie Lester oder Diego oder so und man dann völlig vorwarnungslos überfallen und umgebracht wird, dann wär das für mich schon eher schlechtes Spieldesign, weil einfach so ziemlich JEDER an der Stelle beim ersten Spielen sterben würde. Die Falle muss hier schon so ein bisschen offensichtlich sein, damit man überhaupt eine faire Chance hat, ihr zu entgehen. Die Falle von Slayne hingegen ist ja eh keine echte Gefahr, insofern hätte sie auch ruhig komplett überraschend kommen können.

Es ist schwer, eine größere Anzahl an großen Städten einzufügen, die alle irgendwie im Spiel einzigartig sind, nehme ich an.

Von mir aus bräuchte es ja gar keine größere Anzahl von Städten. Eine große Stadt wie Khorinis und dann noch ein paar kleinere Ansiedlungen, eben so wie in Gothic 2, fände ich absolut perfekt. Ich finde es auch immer ziemlich unglaublich, wenn einem dann irgendwelche Mini-Siedlungen als bedeutende Metropolen verkauft werden sollen wie in Gothic 3.

Sir Ewek Emelot

05.07.2015, 14:39

Von mir aus bräuchte es ja gar keine größere Anzahl von Städten. Eine große Stadt wie Khorinis und dann noch ein paar kleinere Ansiedlungen, eben so wie in Gothic 2, fände ich absolut perfekt. Ich finde es auch immer ziemlich unglaublich, wenn einem dann irgendwelche Mini-Siedlungen als bedeutende Metropolen verkauft werden sollen wie in Gothic 3.

Da gehen Anspruch und Können halt auseinander: Man will eine vollständige, große Welt schaffen, bekommt es aber dann nicht richtig hin. Darum finde ich Open World RPGs auch meistens blöd, wo die Spielwelt nicht eingeschränkt ist, sondern man ein ganzes Land darstellen will, wie Oblivion oder Gothic 3 (das ja sogar einen ganzen Kontinent und 3 Klimazonen abdeckt).

Das Minental bzw. die Inseln Khorinis oder Faranga wirken dagegen einfach viel glaubhafter, weil es ja in der Natur der Sache liegt, dass es da nicht viele große Städte gibt.

Aber ein Gutes hatte G3 immerhin: Im Vergleich wirkte Khorinis dann doch wirklich wie die Metropole, die es angesichts des langjährigen Handels mit dem kostbarsten Rohstoff der Welt auch sein sollte. :gugly

John Irenicus

05.07.2015, 14:44

Das ist dann aber einer dieser Punkte, wo ich die Kritik an Risen wirklich unfair finde, wenn man mal mit Gothic vergleicht. War dieser Verrat eine riesige Überraschung? Nein, aber war das denn der Verrat von Grim oder die Falle der Banditen auf dem Weg von Xardas?

Bei Mario gebe ich euch allen natürlich Recht.

Bei Grim sehe ich das noch ein wenig anders. Jetzt mal abgesehen davon dass ich, als ich das erste Mal gespielt habe, auch erst 12 war oder so, passt das einfach besser. Immerhin ist man da "der Neue" in der Kolonie, und auch wenn der Held jetzt nicht der Dümme ist, ist er ja auch nicht der Schlaueste, und stellt ja auch entsprechend naive Fragen in den Dialogfragen. Da fand ich es einfach stimmig, wie Grim und seine Buddlerkumpels "den Neuen" auf Geheiß von Bloodwyn reinlegt. Selbst wenn man da als Spieler so schon Lunte riecht, so passt es immerhin dann doch noch so ein bisschen zum Charakter, dass der Held darauf eingeht.

Wohingegen man bei Risen 2 den schon wirklich mit allen Wassern gewaschenen Piraten spielt, der, soweit ich mich erinnere, doch sogar schon vorher vor Slayne gewarnt worden war (oder?). Da ist's halt nicht nur so für den Spieler verdächtig, sondern eben auch dem Charakter müsste sich alles sträuben, da mit Slayne aus irgendwelchen fadenscheinigen Gründen auf irgendeine Insel zu fahren und da in Höhlen herumzuspazieren, dann noch nach dem Motto "Ja geh mal vor, ich komme gleich nach". Da kommt mir der Charakter einfach unangemessen doof vor, dass man den überhaupt so steuern kann. Aber gut, "Silberzunge" ist eben nicht gleich "Silbergehirn"... :D

Für mich hat ja gerade das mehrfache Spielen bzw. Anfangen (bei den ersten Durchgängen bin ich damals ja nie weit gekommen) diesen Effekt noch verstärkt, weil es ja gerade in der Leichenhalle ganz viele versteckte Geheimnisse gibt. Da war ich dann ziemlich beeindruckt, dass ich da jedes Mal immer noch was Neues gefunden habe und dachte dann natürlich, dass es im Rest des Spiels genauso viele Geheimnisse geben müsste. Das stimmt natürlich auch wieder. Und es stimmt ja eigentlich auch, dass es im Rest des Spiels die meiste Zeit auch so weitergeht... in den Toten Landen scheint's ja auch x Möglichkeiten zu geben, wie man's macht. Und bei einem Durchgang war ich einmal ganz erstaunt, dass ein Portal sich nicht geöffnet hatte. Da hatte ich dann wohl einfach mal einen Gegenstand nicht mitgenommen oder liegengelassen, von dem ich gedacht hatte, dass der ja eh nichts bringt. Tja, und dann war's dann doch ein Schlüssel. :D Da ist PST ja aber auch wirklich transparent, weil dir eben sehr unmissverständlich gesagt wird, dass alles ein Schlüssel sein kann (was dann ja ganz offenbar auch stimmt).

Es ist schwer, eine größere Anzahl an großen Städten einzufügen, die alle irgendwie im Spiel einzigartig sind, nehme ich an.

Andererseits ist das wohl auch vor allem Faulheit.

Frage ich, ob es in einem so derart postapokalyptischen Szenario überhaupt so viele Siedlungen oder gar Städte geben muss / kann? Es sei denn wir haben, wie JüdeX hier jetzt schon mehrfach bissig kritisiert hat, auch so eine tolle Apokalypse wie bei Risen 2 und 3, wo man sich immer genau in dem Teil der Welt befindet, wo doch noch alles in Ordnung ist. :D

Laidoridas

05.07.2015, 15:05

Da gehen Anspruch und Können halt auseinander: Man will eine vollständige, große Welt schaffen, bekommt es aber dann nicht richtig hin. Darum finde ich Open World RPGs auch meistens blöd, wo die Spielwelt nicht eingeschränkt ist, sondern man ein ganzes Land darstellen will, wie Oblivion oder Gothic 3 (das ja sogar einen ganzen Kontinent und 3 Klimazonen abdeckt).

Das Minental bzw. die Inseln Khorinis oder Faranga wirken dagegen einfach viel glaubhafter, weil es ja in der Natur der Sache liegt, dass es da nicht viele große Städte gibt.

Ja, das sehe ich ganz genauso. Gerade Oblivion ist da auch ein gutes Beispiel. Im Vorgänger war Vvardenfell noch recht glaubwürdig als wenig besiedelte Provinzinsel, während man Cyrodiil überhaupt nicht abnehmen konnte, dass das jetzt das großartige Kerngebiet des Kaiserreiches sein sollte.

Wohingegen man bei Risen 2 den schon wirklich mit allen Wassern gewaschenen Piraten spielt, der, soweit ich mich erinnere, doch sogar schon vorher vor Slayne gewarnt worden war (oder?). Da ist's halt nicht nur so für den Spieler verdächtig, sondern eben auch dem Charakter müsste sich alles sträuben, da mit Slayne aus irgendwelchen fadenscheinigen Gründen auf irgendeine Insel zu fahren und da in Höhlen herumzuspazieren, dann noch nach dem Motto "Ja geh mal vor, ich komme gleich nach". Da kommt mir der Charakter einfach unangemessen doof vor, dass man den überhaupt so steuern kann. Aber gut, "Silberzunge" ist eben nicht gleich "Silbergehirn"... :D Das fügt sich aber doch hervorragend in die ausgefeilte Charakterzeichnung des Helden ein: Der hält sich einfach für so überlegen, dass er sich gar keine Sorgen mehr über irgendwelche Hinterhalte macht. Der geht eben davon aus, dass er sowieso mit allem fertig wird. Und damit hat er ja auch recht. :D

Das stimmt natürlich auch wieder. Und es stimmt ja eigentlich auch, dass es im Rest des Spiels die meiste Zeit auch so weitergeht... in den Toten Landen scheint's ja auch x Möglichkeiten zu geben, wie man's macht.

Und bei einem Durchgang war ich einmal ganz erstaunt, dass ein Portal sich nicht geöffnet hatte. Da hatte ich dann wohl einfach mal einen Gegenstand nicht mitgenommen oder liegengelassen, von dem ich gedacht hatte, dass der ja eh nichts bringt. Tja, und dann war's dann doch ein Schlüssel. :D

Da ist PST ja aber auch wirklich transparent, weil dir eben sehr unmissverständlich gesagt wird, dass alles ein Schlüssel sein kann (was dann ja ganz offenbar auch stimmt).

Deswegen schlepp ich ja auch grundsätzlich immer diesen Backstein aus dem Zombiekopf durchs ganze Spiel, weil ich mir denke, dass der doch für irgendwas gut sein muss. :D Du meinstest wahrscheinlich den Müll, oder? Den hatte ich auch mal vergessen, bevor mir dann wieder eingefallen ist, dass man den braucht.

John Irenicus

05.07.2015, 15:12

Das fügt sich aber doch hervorragend in die ausgefeilte Charakterzeichnung des Helden ein: Der hält sich einfach für so überlegen, dass er sich gar keine Sorgen mehr über irgendwelche Hinterhalte macht. Der geht eben davon aus, dass er sowieso mit allem fertig wird. Und damit hat er ja auch recht. :D Was du immer gegen diesen sympathischen jungen Mann hast!

Deswegen schlepp ich ja auch grundsätzlich immer diesen Backstein aus dem Zombiekopf durchs ganze Spiel, weil ich mir denke, dass der doch für irgendwas gut sein muss. :D Du meinstest wahrscheinlich den Müll, oder? Den hatte ich auch mal vergessen, bevor mir dann wieder eingefallen ist, dass man den braucht. Der "Kopfstein". :D

Nee, der Müll war es nicht. Also, den hatte ich auch einmal kurz vergessen, aber dann war's klar. Ich weiß nicht mehr, was es war und weiß auch nicht mehr genau welches Portal. Ich glaube, es könnte sogar sein, dass ich dann auch einfach nicht mehr genau wusste, welcher Gegenstand das war, ich ihn dann mit anderen zusammen dann dabei hatte und es dann deshalb eben ging, ohne genau zu wissen warum. Wobei... eigentlich hätte ich dann ja das Herumprobieren angefangen, welcher es nun ist. Naja, ich weiß es jedenfalls nicht mehr. :D

Sir Ewek Emelot

05.07.2015, 15:30

Ja, das sehe ich ganz genauso. Gerade Oblivion ist da auch ein gutes Beispiel. Im Vorgänger war Vvardenfell noch recht glaubwürdig als wenig besiedelte Provinzinsel, während man Cyrodiil überhaupt nicht abnehmen konnte, dass das jetzt das großartige Kerngebiet des Kaiserreiches sein sollte.

Vor allem nicht nach den coolen Beschreibungen aus den Büchern in Morrowind. Danach hatte ich mir die Kaiserstadt als das Zentrum eines urbanen Ballungsraumes vorgestellt, umgeben von kleineren Siedlungen, gut bewirtschafteten Feldern usw.

Jünger des Xardas

05.07.2015, 16:48

Es ist schwer, eine größere Anzahl an großen Städten einzufügen, die alle irgendwie im Spiel einzigartig sind, nehme ich an.

Andererseits ist das wohl auch vor allem Faulheit.

Ach was, wir schaffen das im CSP ja auch ganz problemlos.

Außerdem sehe ich das wie Laido: Es muss ja gar nicht zig Riesenstädte geben. Aber so eine Siedlung in der Größe vom Alten Lager oder Khorinis sollte doch wohl drin sein. Dass jetzt schon das Magierlager als Maßstab herhält, ist halt ziemlich traurig.

Naja, aber so richtig vergleichbar finde ich die beiden Situationen in der Hinsicht jetzt nicht. Slaynes Verrat war ja als überraschende Storywendung gedacht, die dann natürlich nicht offensichtlich sein sollte. Der Banditenhinterhalt am Anfang von Gothic 2 soll einem ja aber einfach nur klar machen, dass man nicht jedem trauen kann und es fiese Leute gibt, die einem ans Leder wollen. Und hier finde ich es dann auch völlig okay, wenn man der (zu dem Zeitpunkt im Spiel mit so gut wie absoluter Sicherheit tödlichen) Falle durch ein bisschen gesundes Misstrauen entgehen kann. Wenn der Bandit vor dem Höhleneingang jetzt ein absolut freundlicher und sympathischer Kerl wäre wie Lester oder Diego oder so und man dann völlig vorwarnungslos überfallen und umgebracht wird, dann wäre das für mich schon eher schlechtes Spieldesign, weil einfach so ziemlich JEDER an der Stelle beim ersten Spielen sterben würde. Die Falle muss hier schon so ein bisschen offensichtlich sein, damit man überhaupt eine faire Chance hat, ihr zu entgehen. Die Falle von Slayne hingegen ist ja eh keine echte Gefahr, insofern hätte sie auch ruhig komplett überraschend kommen können. Ja, gut das stimmt natürlich. In der Hinsicht ist dann wohl die Sache mit Mario der bessere Vergleich. Zu dem späten Zeitpunkt hätte man den Spieler ja ruhig nichtsahnend in eine Falle laufen lassen können. Stattdessen ist's halt völlig offensichtlich :p

Bei Grim sehe ich das noch ein wenig anders. Jetzt mal abgesehen davon dass ich, als ich das erste Mal gespielt habe, auch erst 12 war oder so, passt das einfach besser. Immerhin ist man da "der Neue" in der Kolonie, und auch wenn der Held jetzt nicht der Dümme ist, ist er ja auch nicht der Schlaueste, und stellt ja auch entsprechend naive Fragen in den Dialogfragen. Da fand ich es einfach stimmig, wie Grim und seine Buddlerkumpels "den Neuen" auf Geheiß von Bloodwyn reinlegt. Selbst wenn man da als Spieler so schon Lunte riecht, so passt es immerhin dann doch noch so ein bisschen zum Charakter, dass der Held darauf eingeht.

Wohingegen man bei Risen 2 den schon wirklich mit allen Wassern gewaschenen Piraten spielt, der, soweit ich mich erinnere, doch sogar schon vorher vor Slayne gewarnt worden war (oder?). Da ist's halt nicht nur so für den Spieler verdächtig, sondern eben auch dem Charakter müsste sich alles sträuben, da mit Slayne aus irgendwelchen fadenscheinigen Gründen auf irgendeine Insel zu fahren und da in Höhlen herumzuspazieren, dann noch nach dem Motto "Ja geh mal vor, ich komme gleich nach". Da kommt mir der Charakter einfach unangemessen doof vor, dass man den überhaupt so steuern kann. Aber gut, "Silberzunge" ist eben nicht gleich "Silbergehirn"... :D

Ja, das ist ein Punkt. Ich weiß nicht, auf Antigua fand ich das noch völlig okay. Da gab's ja noch diesen Streit zwischen Slayne und Alvarez und ich dachte mir, gut, die verfolgen halt unterschiedliche Strategien, Slayne ist mit Alvarez' Führungsstil nicht einverstanden und hält sich nicht an die Regeln, aber deshalb muss er ja nicht gleich ein Verräter sein. Aber auf der Diebesinsel sieht das dann anders aus.

Vor allem nicht nach den coolen Beschreibungen aus den Büchern in Morrowind. Danach hatte ich mir die Kaiserstadt als das Zentrum eines urbanen Ballungsraumes vorgestellt, umgeben von kleineren Siedlungen, gut bewirtschafteten Feldern usw.

Ist halt wie mit Vengard. Ich glaube, es ist echt das Klügste, solche Spiele einfach in der Provinz spielen zu lassen und speziell die Hauptstadt unter keinen Umständen zu zeigen.

Wobei ich noch nicht weiß, wie das in Witcher 3 gelöst ist. Bisher hört man ja nur Gutes, aber so richtig kann ich mir noch nicht vorstellen, dass die Novigrad wirklich so hinkommen haben, wie's sein sollte.

alibombali

06.07.2015, 11:17

Meine Professorin meinte heute, man könne etwas "in einem Aufwasch erledigen". §danke

Vorgestern am Tigertorten-Tag hatte ich übrigens nen Auftritt in so einem Park hier in der Nähe. Im Backstage-Bereich gab es auch Schatten. 1.gif

DieKleineKlugeFrau

06.07.2015, 20:02

Ich musste arbeiten, im wärmsten Zimmer des Hauses. :(

John Irenicus

06.07.2015, 20:17

Ich musste arbeiten, im wärmsten Zimmer des Hauses. :(

In der Küche, wie es sich für eine Frau eben gehört. §prost

MiMo

06.07.2015, 21:01

In der Küche, wie es sich für eine Frau eben gehört. §prost

Als ich mal in einer Küche gearbeitet habe, ist bei über 35°C Außentemperatur ein Teil der Klimaanlage in die Luft geflogen. Fortan wurde dann halt bei >40°C gearbeitet. §§p4

John Irenicus

06.07.2015, 21:03

Als ich mal in einer Küche gearbeitet habe, ist bei über 35°C Außentemperatur ein Teil der Klimaanlage in die Luft geflogen. Fortan wurde dann halt bei >40°C gearbeitet. §§p4

Ihr hättet die Bombe in der Klimanlage halt frühzeitig entschärfen müssen.

DieKleineKlugeFrau

06.07.2015, 21:08

In der Küche, wie es sich für eine Frau eben gehört. §prost

Nee, direkt unter der Dachschräge an der Südseite des Hauses in einem Raum, der sich wegen der kleinen Fenster eher schlecht lüften lässt. Die Küche war an dem Tag einer der kühleren Räume des Hauses.

John Irenicus

06.07.2015, 21:10

Nee, direkt unter der Dachschräge an der Südseite des Hauses in einem Raum, der sich wegen der kleinen Fenster eher schlecht lüften lässt. Die Küche war an dem Tag einer der kühleren Räume des Hauses.

Tja, da wäre es ausnahmsweise wohl wirklich gut gewesen, durch die kalte Küche zu kommen.

John Irenicus

07.07.2015, 11:26

Deshalb mag ich das Ruhrgebiet:

<https://www.youtube.com/watch?v=ekYMgsysrwQ>

Laidoridas

07.07.2015, 16:36

Ich dachte ja zuerst schon, du hättest das synchronisiert. Klingt jedenfalls schon verdächtig nach der "Wütenden Menge". :D

MiMo

07.07.2015, 19:16

Ihr hättet die Bombe in der Klimanlage halt frühzeitig entschärfen müssen.

Aber wir hatten doch keinen ehemaligen Paladin-Bombenentschärfer bei uns im Team. :D Obwohl das ja sonst so ziemlich jede Restaurantbelegschaft hat.

DieKleineKlugeFrau

09.07.2015, 19:03

<https://www.youtube.com/watch?v=XxmzsoEG-bs>

Dieses Lied. §danke

Atticus

12.07.2015, 20:01

Man Stone, hättest halt mal vorher sagen können, dass du auch zum Rockharz fährst.:(

Laidoridas

12.07.2015, 20:15

Hat er doch. Das hab ja sogar ich mitgekriegt, obwohl mich das Rockharz gar nicht interessiert!

John Irenicus

12.07.2015, 20:17

Man weiß ja nicht, was Sturmsense so unter "vorher" versteht. :D

Achja, zu dem von der kleinen klugen Frau gepostetem Lied wollte ich ja auch was sagen: Ist (zum Glück) nicht so ein schlimmer Ohrwurm wie das "Briefe von Felix"-Lied auf Luxemburgisch (?), was du mal verlinkt hattest.

Atticus

12.07.2015, 20:21

Hat er doch. Das hab ja sogar ich mitgekriegt, obwohl mich das Rockharz gar nicht interessiert!

Hier in der Taverne? Muss ich wohl übersehen haben.

John Irenicus

12.07.2015, 20:26

Hier in der Taverne? Muss ich wohl übersehen haben.

Schwer vorstellbar, dabei wurden hier doch sogar Fotos gezeigt von diesem Pisseimer, oder wie war das? :D Jedenfalls hatte Stone da schon die Parole "Nächstes Jahr dann wieder!" ausgegeben!

Laidoridas

12.07.2015, 20:32

Ich meinte jetzt eigentlich sogar seinen Post von Anfang des Monats (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1434214-OT-Taverne-zum-hungrigen-Schattenl%C3%A4ufer-136-Neu-ist-%28eben-doch-nicht%29-immer-besser?p=24446951&viewfull=1#post24446951>), bei dem aber, wie ich jetzt gesehen habe, das Rockharz gar nicht namentlich erwähnt wird. Da musste man sich dann also doch ein bisschen erinnern und kombinieren, um drauf zu kommen!

Stonecutter

12.07.2015, 21:07

Warst du auch da?:eek: Nächstes Jahr gehts vermutlich wieder dahin.

Eddie, John den Großen und Arthoc habe ich jedenfalls getroffen. War aber vier Tage lang dauerblau.

John Irenicus

12.07.2015, 21:10

Wie jetzt, Arthoc war nicht arbeiten? :eek:

Stonecutter

12.07.2015, 21:14

DOch, er hat für irgendwelche Artikel Fotos der Bands geschossen und so!

John Irenicus

12.07.2015, 21:22

Puh, da bin ich ja beruhigt!

Atticus

12.07.2015, 22:58

Ja, ich war auch da. Bin heute erst um um 17 Uhr wieder zu Hause aufgeschlagen. Letztes Wochenende war ich auf dem With Full Force und jetzt noch das Rockharz. Ich bin irgendwie ziemlich erledigt. Šugly

Du hast aber nicht zu der Bande gehört die sich mit Sofas, Smoker, Herd, Bong, einer Riesenpfanne und einem gewaltigen Schinken einfach nur vernichtet haben, oder?

Stonecutter

12.07.2015, 23:14

Nein, wir waren die Bande mit dem Metal Hamster :A

John Irenicus

12.07.2015, 23:23

Nein, wir waren die Bande mit dem Metal Hamster :A

<https://www.youtube.com/watch?v=AFKUojtInTk>

John Irenicus

13.07.2015, 09:51

Jetzt bekommt man ja sogar schon über Soundcloud so Sex-Spam-Nachrichten. :scared:

Posted 3 hours ago3 hours
Deleted user

Hello there! Please tell me how tempting and lustful I am. Please visit my website.[dubioser Link]

Wo ist man noch sicher???

Jünger des Xardas

13.07.2015, 16:52

"tempting and lustful" Şugly

Wenn das echt wäre, würde jedes normale Mädels doch "hot" oder "sexy" schreiben. Aber "tempting and lustful"? Şugly

John Irenicus

13.07.2015, 16:55

Das ist wohl so eine Formulierung um den gebildeten Soundcloud-Nutzer auf einem gehobenen Sprachniveau abzuholen. "Singles mit Niveau" eben. Wahrscheinlich bin ich jetzt reif für Elitepartner.de. :cool:

Edit: Die neue Single von a-ha ist online. :eek: (<https://www.youtube.com/watch?v=iCUBMDk8LSE>)

DieKleineKlugeFrau

13.07.2015, 17:55

Man weiß ja nicht, was Sturmsense so unter "vorher" versteht. :D

Achja, zu dem von der kleinen klugen Frau gepostetem Lied wollte ich ja auch was sagen: Ist (zum Glück) nicht so ein schlimmer Ohrwurm wie das "Briefe von Felix"-Lied auf Luxemburgisch (?), was du mal verlinkt hattest.

Das Lied oben habe ich übrigens als Teil meiner Chinesischprüfung gesungen. Es ist bezeichnend, dass es von den zur Auswahl stehenden Liedern noch das geringste Übel war. Naja, aber zum Singen bin ich trotzdem kaum bekommen, weil ich mich kaum vor Lachen retten konnte.

Das Felix-Lied ist auf Schweizerdeutsch (<https://www.youtube.com/watch?v=RQYkqsDG-jo>). :o Ehrlich gesagt finde ich das um Einiges erträglicher, vor allem da mir vom Lied oben noch diese Version (<https://www.youtube.com/watch?v=hRoFhVvpqMY>) bekannt ist, die ich euch aus Anstand vorenthalten habe. :scared:

John Irenicus

13.07.2015, 18:01

Achja, genau, Schweizerdeutsch. Naja, ich wusste immerhin noch, dass es irgendeine Form von Deutsch war, bei der man nix versteht. :p

Das klingt übrigens ziemlich unangenehm, in einer Prüfung ein Lied singen zu müssen, noch dazu auf Chinesisch. :scared:

Laidoridas

13.07.2015, 18:20

Wo ist man noch sicher???
Na hier! :)

Edit: Die neue Single von a-ha ist online. :eek: (<https://www.youtube.com/watch?v=iCUBMDk8LSE>) Klingt schon ganz hübsch, aber die letzte Comeback-Single hatte mehr Schmiss!

Was es übrigens auch demnächst gibt: ein neues Addon für Baldur's Gate 1! (www.gamestar.de/spiele/baldurs-gate-enhanced-edition-siege-of-dragonspear/artikel/siege_of_dragonspear,51968,3233354.html) Sogar mit Romanzen! Und Drachen bestimmt auch! Şice

Das klingt übrigens ziemlich unangenehm, in einer Prüfung ein Lied singen zu müssen, noch dazu auf Chinesisch. :scared:

Stell ich mir auch fies vor, wenn man dann auch noch so aufgeregt ist... und dann sitzt da der Prüfer mit Beisitzer und guckt einem mit skeptischem Blick bei der Performance zu. Ist auch eine ziemlich seltsame Art der Prüfung irgendwie, weil das ja eigentlich in erster Linie Auswendiglernen ist. Das könnte man ja theoretisch auch schaffen, ohne ein einziges Wort Chinesisch zu verstehen.

John Irenicus

13.07.2015, 18:46

Klingt schon ganz hübsch, aber die letzte Comeback-Single hatte mehr Schmiss!
Ja also ich find's eher öde, würde ich mal sagen. Vielleicht wird's beim nächsten Comeback dann wieder besser!

Was es übrigens auch demnächst gibt: ein neues Addon für Baldur's Gate 1! (www.gamestar.de/spiele/baldurs-gate-enhanced-edition-siege-of-dragonspear/artikel/siege_of_dragonspear,51968,3233354.html) Sogar mit Romanzen! Und Drachen bestimmt auch! Şice

enhanced-edition-siege-of-dragonspear/artikel/siege_of_dragonspear,51968,3233354.html) Sogar mit Romanzen!
Und Drachen bestimmt auch! §ice
:scared: §cry

Stell ich mir auch fies vor, wenn man dann auch noch so aufgeregt ist... und dann sitzt da der Prüfer mit Beisitzer und guckt einem mit skeptischem Blick bei der Performance zu. Ist auch eine ziemlich seltsame Art der Prüfung irgendwie, weil das ja eigentlich in erster Linie Auswendiglernen ist. Das könnte man ja theoretisch auch schaffen, ohne ein einziges Wort Chinesisch zu verstehen.
Der fiese Trick müsste sein, dass der Prüfer am Ende sagt: Okay, und jetzt singen Sie dieses Lied mal mit diesem anderen Text hier. Dann wär Schluss mit dem Auswendiggelernten. :D

Laidoridas

13.07.2015, 19:02

Ja also ich find's eher öde, würde ich mal sagen. Vielleicht wird's beim nächsten Comeback dann wieder besser!
Tja, Paul Waaaktaaar-Savoy schüttelt die Hits wohl auch nicht mehr ganz so lässig aus dem Ärmel wie früher!

:scared: §cry

Ich weiß auch nicht, was sowas schon wieder soll... die hätten ja ruhig mal ein ganz neues Spiel mit der Infinity Engine machen können, das wäre ja vielleicht ganz lustig gewesen. Aber da jetzt nach all den Jahren wieder an der Baldur's-Gate-Story rumzupfuschen, das ist doch einfach doof. :o

Der fiese Trick müsste sein, dass der Prüfer am Ende sagt: Okay, und jetzt singen Sie dieses Lied mal mit diesem anderen Text hier. Dann wär Schluss mit dem Auswendiggelernten. :D
Oder noch besser: "Singen Sie das Lied nochmal, aber diesmal aus der Perspektive des ursprünglich Besungenen!" (oder was auch immer da passt bei dem Liedtext) Das wäre dann so richtig gemein. :D
So ähnlich war das damals immer bei den Spanisch-Referaten, die mussten wir auch immer zweimal halten: Einmal ganz normal, und dann nochmal ohne die beim ersten Durchgang begangenen Fehler. Das hieß dann natürlich, dass man nicht einfach auswendig lernen durfte, weil das ja aufgefallen wäre, sondern das einigermaßen frei machen musste. Und das war bei dem relativ beschränkten Wortschatz, den man da so hatte, echt nicht so einfach. :scared:

alibombali

14.07.2015, 21:25

Oh wei, ich hab grad erstmalig einen eigenen Song vor Publikum gesungen :eek:
Bei der Hippie-Hütte an der Uni war das. Da fahr ich jetzt auch wieder hin. Ich wollte eigentlich nur meine Gitarre und so nach Hause bringen. Oh weh. Ich hab sogar alleine heute den Tag über Bier getrunken, um mich aufzulockern §alkoholmissbrauch.
Es war aber gut. :)
Unsere eigentliche Sängerin hat das auch toll angesagt und mir voll Mut gemacht und so. Und mir auch "Stabilität" dadurch gegeben, dass sie im Refrain immer mitgesungen hat. Ich hab jetzt etwas Kopfweh vom Bier. Erstmal Wasser trinken und dann wieder zur Hippiehütte.

Sir Ewek Emelot

14.07.2015, 22:07

Oh wei, ich hab grad erstmalig einen eigenen Song vor Publikum gesungen :eek:
Bei der Hippie-Hütte an der Uni war das. Da fahr ich jetzt auch wieder hin. Ich wollte eigentlich nur meine Gitarre und so nach Hause bringen. Oh weh. Ich hab sogar alleine heute den Tag über Bier getrunken, um mich aufzulockern §alkoholmissbrauch.
Es war aber gut. :)
Unsere eigentliche Sängerin hat das auch toll angesagt und mir voll Mut gemacht und so. Und mir auch "Stabilität" dadurch gegeben, dass sie im Refrain immer mitgesungen hat. Ich hab jetzt etwas Kopfweh vom Bier. Erstmal Wasser trinken und dann wieder zur Hippiehütte.

War es die Ballade von Harivald von Donnerbalk?

alibombali

15.07.2015, 02:17

War es die Ballade von Harivald von Donnerbalk?

Nein. Dafür ist die Welt außerhalb des Story Forums einfach noch nicht bereit.
<http://forum.worldofplayers.de/forum/images/icons/stop.png>

Sir Ewek Emelot

15.07.2015, 09:29

Nein. Dafür ist die Welt außerhalb des Story Forums einfach noch nicht bereit.
<http://forum.worldofplayers.de/forum/images/icons/stop.png>

Wusstest Du, dass "Donnerbalk" ein afterflorscher Name ist?

alibombali

15.07.2015, 10:48

Wusstest Du, dass "Donnerbalk" ein afterflorscher Name ist?

Nee, wusste ich nicht. Das ist aber ja ein interessanter Ansatzpunkt. So könnte man vielleicht rausfinden, wer der ursprüngliche Sir Harivald von Donnerbalk gewesen ist und wie oft dieser Name weitergegeben wurde!

alibombali

19.07.2015, 14:45

John, du bist ja grad nicht im besteforum. Der neue Enton könnte dich vielleicht trotzdem interessieren!
<https://uripura.de/forum/upload/files/einfachton.png>

John Irenicus

19.07.2015, 15:22

Das BrauneForum kann mich mal.

Oblomow

19.07.2015, 16:12

Das BrauneForum kann mich mal.

Vorsicht, im Politikforum wäre das jetzt Werbung

John Irenicus

19.07.2015, 20:02

Vorsicht, im Politikforum wäre das jetzt Werbung

Der Witz besitzt mehr Tiefe, als es auf den ersten Blick scheint.

Laidoridas

20.07.2015, 21:05

Habt ihr das hier schon gelesen? Das finde ich ja schon richtig interessant und macht mir auch ein bisschen Hoffnung, was das neue Piranha-Bytes-Spiel angeht.

Ursprünglich wollten wir die Größe der Inseln ganz anders gestalten, sodass Teile des Festlandes (Calador) viel viel größer ausfallen und andere Inseln viel kleiner ausfallen sollten. Diese Vorgehensweise hätte uns das Leben in Sachen Pacing und Schwierigkeitsgrade sehr viel leichter gemacht. Allerdings gab es eine Auflage, die das Spiel potenziell als Episodic Content veröffentlichen sollte und somit alle Landteile und Quests entsprechend auf der Welt verteilt werden mussten. Das hieß, wir mussten die ganze Zeit zweigleisig fahren, bis die Entscheidung (über Episodic Content oder nicht) getroffen wurde.

Das ist der Hauptgrund dafür, dass das Tutorial so groß geworden ist. Es sollte nämlich als Episode 0 an den Start gehen. Glücklicherweise wurde dann doch entschieden, das Spiel als Vollpreistitel zu veröffentlichen, sonst hätten wir den Spielern nämlich noch viel mehr aufdrücken müssen, was wir nicht gewollt hätten. Z.B. die Gildenwahl und die "Art" der Inseln und Abenteuer, die er zu verfolgen hat. Inselübergreifende Quests hätte es dann auch noch weniger gegeben etc. Darüber hinaus musste jede Insel so gemacht werden, dass sie potenziell immer die erste ist, was bekanntermaßen dazu führte, dass "schwere Bereiche" gar nicht so recht zum Tragen kamen.

Das wollen wir nicht mehr.

Ein großer offener Kontinent lässt sowohl ein kurzes Tutorial zu als auch ein ausgeglichenes Pacing. Wir wissen genau wo der Spieler beginnt und können wieder Bereiche generieren, vor denen Bewohner einen warnen und die auch knackig schwer sein dürfen. Wer zu Beginn dorthin rennt, muss halt sehen wie er klar kommt. Das kommt euren Wünschen und dem Gothic Prinzip um einiges näher. Ich hoffe eine Episodic Content Diskussion gibt es so schnell nicht wieder. Jedenfalls nicht bevor wir ein Spiel machen wie King's Quest. ;)

Wenn man so blödsinnige Vorgaben vom Publisher kriegt, kann man natürlich beim besten Willen kein ordentliches Balancing hinkriegen... Wie absurd das auch ist, dass einerseits ein Episodenspiel entwickelt werden sollte, und dann andererseits jede einzelne Episode potentiell die erste sein sollte. Das kann doch nur scheiße nur werden, das muss man doch auch als fieser geldgieriger Anzugträger merken. :D

Dead Frank

22.07.2015, 02:37

Heyho! :D
Bin froh mal wieder hie-...

Achja, genau, Schweizerdeutsch. Naja, ich wusste immerhin noch, dass es irgendeine Form von Deutsch war, bei der man nix versteht. :p

Na dann geh ich gleich wieder. \$hhmpf

John Irenicus

22.07.2015, 11:25

Habt ihr das hier schon gelesen? Das finde ich ja schon richtig interessant und macht mir auch ein bisschen Hoffnung, was das neue Piranha-Bytes-Spiel angeht.

Wenn man so blödsinnige Vorgaben vom Publisher kriegt, kann man natürlich beim besten Willen kein ordentliches Balancing hinkriegen... Wie absurd das auch ist, dass einerseits ein Episodenspiel entwickelt werden sollte, und dann andererseits jede einzelne Episode potentiell die erste sein sollte. Das kann doch nur scheiße nur werden, das muss man doch auch als fieser geldgieriger Anzugträger merken. :D

Das klingt auf jeden Fall plausibel.

Andererseits finde ich das ständige Jammern über den Publisher mittlerweile ganz schön schwach.

Das liest sich so nach dem Motto "Wir haben immer so viel Pech, dass uns das Universum einen Publisher aufbürdet, der es nicht gut mit uns meint".

Den sucht man sich aber selber aus - ich war zwar noch nie in der Situation, aber so stelle ich mir das jetzt einfach mal vor! Und eigentlich sollte man doch vorher vereinbaren, was für eine Art Spiel man entwickelt. Zwar natürlich nicht im Detail, weil sich das ja eher so im Laufe der Zeit herausstellen wird. Aber ob es ein episodisch veröffentlichtes Spiel werden soll oder im Ganzen veröffentlicht wird, naja - das ist ja jetzt nicht so ein unbedeutendes Detail, wo Entwicklerfirma und Publisher sagen "Ja, das lassen wir mal offen, das ist für die Frage unserer Zusammenarbeit jetzt nicht so wesentlich". Also, ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass das so überraschend für PB gekommen ist. Die müssen doch von Anfang an darauf eingegangen sein - oder jedenfalls etwas unterschrieben haben, dass sich der Publisher solche Vorgaben vorbehält. Da ist es dann natürlich ein bisschen merkwürdig, wenn man im Wissen um solche Auflagen darauf eingeht und dann sagt, dass sei aber so unfair gewesen und man hätte gar nicht richtig entwickeln können.

Oder aber es wurde natürlich seitens des Publishers damit einfach mal so um die Ecke gekommen, nach dem Motto "Friss oder stirb" - und für lange Streitigkeiten fehlt dann ja auch das Geld. Da kann ich jetzt aber natürlich nur spekulieren, wie das im Einzelnen war!

So oder so muss man aber schon sagen, dass sich PB ihre Publisher halt aussuchen und den ja nicht irgendwie aufgedrückt bekommen.

Man kann dann daraus vielleicht entnehmen, dass sie mit Nordic Games jetzt wenigstens besonders vorsichtig waren, um so etwas auszuschließen. ;)

Heyho! :D
Bin froh mal wieder hie-...

Na dann geh ich gleich wieder. §hhmpf

Oh nein, jetzt sage ich einmal etwas über (über, nicht gegen!) Schweizer, und dann hört es direkt der Schweizer mit und ist beleidigt. §cry

Dabei muss ich ja jetzt ein Herz für Schweizer haben! Immerhin spielt Roman Bürki jetzt beim BVB. Und ich finde, der hat auch so eine ganz leichte Ähnlichkeit mit dir, Frank!

<http://futhead.cursecdn.com/static/img/14/players/189117.png>

Laidoridas

22.07.2015, 13:32

Das klingt auf jeden Fall plausibel.

Andererseits finde ich das ständige Jammern über den Publisher mittlerweile ganz schön schwach.

Das liest sich so nach dem Motto "Wir haben immer so viel Pech, dass uns das Universum einen Publisher aufbürdet, der es nicht gut mit uns meint".

Den sucht man sich aber selber aus - ich war zwar noch nie in der Situation, aber so stelle ich mir das jetzt einfach mal vor! Und eigentlich sollte man doch vorher vereinbaren, was für eine Art Spiel man entwickelt. Zwar natürlich nicht im Detail, weil sich das ja eher so im Laufe der Zeit herausstellen wird. Aber ob es ein episodisch veröffentlichtes Spiel werden soll oder im Ganzen veröffentlicht wird, naja - das ist ja jetzt nicht so ein unbedeutendes Detail, wo Entwicklerfirma und Publisher sagen "Ja, das lassen wir mal offen, das ist für die Frage unserer Zusammenarbeit jetzt nicht so wesentlich". Also, ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass das so überraschend für PB gekommen ist. Die müssen doch von Anfang an darauf eingegangen sein - oder jedenfalls etwas unterschrieben haben, dass sich der Publisher solche Vorgaben vorbehält. Da ist es dann natürlich ein bisschen merkwürdig, wenn man im Wissen um solche Auflagen darauf eingeht und dann sagt, dass sei aber so unfair gewesen und man hätte gar nicht richtig entwickeln können.

Oder aber es wurde natürlich seitens des Publishers damit einfach mal so um die Ecke gekommen, nach dem Motto "Friss oder stirb" - und für lange Streitigkeiten fehlt dann ja auch das Geld. Da kann ich jetzt aber natürlich nur spekulieren, wie das im Einzelnen war!

So oder so muss man aber schon sagen, dass sich PB ihre Publisher halt aussuchen und den ja nicht irgendwie aufgedrückt bekommen.

Man kann dann daraus vielleicht entnehmen, dass sie mit Nordic Games jetzt wenigstens besonders vorsichtig waren, um so etwas auszuschließen. ;)

Naja, es stimmt zwar, dass sie sich den Publisher selbst aussuchen, aber so wahnsinnig viel Auswahl wird es da wohl auch nicht geben. Mir würde jetzt kein Publisher mehr einfallen, der deutsche Spiele in so einer Größenordnung herausbringen würde. Kleinere Publisher wie Daedalic oder so werden da einfach nicht das Budget für haben. Außerdem hatten sie sich Deep Silver ja vor Risen 1 ausgesucht, und bei dem Spiel hatten sie wohl offensichtlich noch keine fiesen Gängeleien aufgebürdet bekommen. Und nachdem Deep Silver seitdem ja die Rechte für die Risen-Serie hat (haben sie doch, oder? Ich meine mal sowas gelesen zu haben), mussten sie dann ja mit denen weiterarbeiten, wenn sie nicht direkt wieder was ganz Neues machen wollten. Also, ganz so einfach wird es wohl nicht sein, da einfach Nö zu sagen. Ich wollte jetzt aber auch nicht damit sagen, dass der Publisher mal wieder an allem Schuld war wie damals schon zu Gothic-3-Zeiten. Gibt ja sowieso noch genug Bereiche, bei denen die Piranhas es ziemlich eindeutig alleine versaut haben. Deep Silver wird ja z.B. kaum verlangt haben, dass die Dialoge möglichst grottig werden sollen.

John Irenicus

22.07.2015, 13:35

Deep Silver wird ja z.B. kaum verlangt haben, dass die Dialoge möglichst grottig werden sollen.

Weiß man ja nicht - wenn es vielleicht die Vorgabe gab, sich mehr an so Erfolgstiteln wie Dragon Age 1 & 2 zu orientieren... :D

Hat jemand hier eigentlich mal Witcher 3 gespielt? Mein Vater spielt das ja momentan, und ich höre das immer nur so aus seinem Zimmer herausschallen. Vielleicht ist deshalb mein Eindruck auch nochmal verstärkt, aber: Die deutsche Synchronisation ist ja stellenweise echt auf Kasperle-Theater-Niveau. Was ist da denn los? :scared:

Laidoridas

22.07.2015, 13:44

Weiß man ja nicht - wenn es vielleicht die Vorgabe gab, sich mehr an so Erfolgstiteln wie Dragon Age 1 & 2 zu orientieren... :D

Auf GameStar.de gab es letztens mal so einen Aufruf, sich aus mehreren Rollenspielen das perfekte Rollenspiel zusammenzubasteln. Was meinte, wie oft da Dragon Age 1 bei den Dialogen und der Story (!!) auftauchte. Am unglaublichesten fand ich ja die Mischung "Story/Dialoge: Dragon Age, Atmosphäre: Planescape Torment". Wie kann man sich denn bitteschön als jemand, der Planescape Torment kennt und offenbar mag, die superbillige Story von Dragon Age wünschen?!

Hat jemand hier eigentlich mal Witcher 3 gespielt? Mein Vater spielt das ja momentan, und ich höre das immer nur so aus seinem Zimmer herausschallen. Vielleicht ist deshalb mein Eindruck auch nochmal verstärkt, aber: Die deutsche Synchronisation ist ja stellenweise echt auf Kasperle-Theater-Niveau. Was ist da denn los? :scared:
Ich müsste erstmal Witcher 2 spielen. Aber in Witcher 1 und dem, was ich von Witcher 2 gespielt habe, war die Synchronisation ja eigentlich ziemlich gut. Vielleicht haben die bei Witcher 3 das Team von Risen 3 übernommen? :scared:

John Irenicus

22.07.2015, 13:50

Auf GameStar.de gab es letztens mal so einen Aufruf, sich aus mehreren Rollenspielen das perfekte Rollenspiel zusammenzubasteln. Was meinte, wie oft da Dragon Age 1 bei den Dialogen und der Story (!!) auftauchte. Am unglaublichesten fand ich ja die Mischung "Story/Dialoge: Dragon Age, Atmosphäre: Planescape Torment". Wie kann man sich denn bitteschön als jemand, der Planescape Torment kennt und offenbar mag, die superbillige Story von Dragon Age wünschen?!

Ja, das ist wirklich kurios.

Aus Dragon Age würde ich dann ja bestenfalls die Actionlastigkeit der Kämpfe übernehmen wollen. Das würde als Mischung ja Sinn machen, weil es mit den Kämpfen bei Planescape Torment ja nicht so weit her ist. Aber sowas? :D

Ich müsste erstmal Witcher 2 spielen. Aber in Witcher 1 und dem, was ich von Witcher 2 gespielt habe, war die Synchronisation ja eigentlich ziemlich gut. Vielleicht haben die bei Witcher 3 das Team von Risen 3 übernommen? :scared:

Ja, ich weiß auch nicht. Also wie gesagt, ich bekomme ja jetzt immer nur so kurze Ausschnitte mit und vielleicht waren das dann auch immer nur die Schlimmsten oder ich habe den Gag nicht mitbekommen, warum Charakter XY jetzt so spricht als würde er bei einem Kindertheater vom Blatt ablesen, aber naja... es häufte sich dann schon.

Ja, in Witcher 1 und von dem, was ich in Witcher 2 gespielt habe (das ist bei uns wohl ähnlich :D) fand ich die Synchronisation auch gut. Naja, ein bisschen hat mich bei Witcher 1 gestört, dass Zwerge ständig die deutsche Synchronstimme von Dr. House hatten, aber das hat dann ja eher was damit zu tun, wie viel man vorher Dr. House geschaut hat und weniger was mit der Qualität als solcher. Der Sprecher an sich ist ja zum Beispiel ziemlich gut.

Sir Ewek Emelot

22.07.2015, 14:51

Ja, das ist wirklich kurios.

Aus Dragon Age würde ich dann ja bestenfalls die Actionlastigkeit der Kämpfe übernehmen wollen. Das würde als Mischung ja Sinn machen, weil es mit den Kämpfen bei Planescape Torment ja nicht so weit her ist. Aber sowas? :D

Aber da gab es Fickificki, das braucht man doch für eine gute Story!

John Irenicus

22.07.2015, 15:09

Aber da gab es Fickificki, das braucht man doch für eine gute Story!

Da gebe ich dir vollkommen recht. Eine Story ohne Fickificki ist eine unvollständige und damit keine gute Story. Leider kann eine Story aber auch mit Fickificki eine schlechte Story sein. Mit anderen Worten: Fickificki ist die notwendige, nicht aber hinreichende Bedingung für eine gute Story. \$lehrer

Laidoridas

22.07.2015, 15:19

Ja, in Witcher 1 und von dem, was ich in Witcher 2 gespielt habe (das ist bei uns wohl ähnlich :D) fand ich die Synchronisation auch gut. Naja, ein bisschen hat mich bei Witcher 1 gestört, dass Zwerge ständig die deutsche Synchronstimme von Dr. House hatten, aber das hat dann ja eher was damit zu tun, wie viel man vorher Dr. House geschaut hat und weniger was mit der Qualität als solcher. Der Sprecher an sich ist ja zum Beispiel ziemlich gut. Das Problem hatte ich nicht, weil ich glaube ich noch nie auch nur fünf Minuten von Dr. House gesehen habe. Da würde es mich dann wohl eher stören, dass Dr. House immer wie ein Zwerg spricht!

Aber da gab es Fickificki, das braucht man doch für eine gute Story!

Gibt es in Planescape Torment doch auch! Erinnerst du dich etwa nicht mehr an das superheiße Bordell mit den vielen anregenden Gesprächen? §list

Sir Ewek Emelot

22.07.2015, 15:19

Da gebe ich dir vollkommen recht. Eine Story ohne Fickificki ist eine unvollständige und damit keine gute Story. Leider kann eine Story aber auch mit Fickificki eine schlechte Story sein. Mit anderen Worten: Fickificki ist die notwendige, nicht aber hinreichende Bedingung für eine gute Story. §lehrer

Das ist umso mehr der Fall, wenn das mit so Bratzen wie Morrigan passiert.

Gibt es in Planescape Torment doch auch! Erinnerst du dich etwa nicht mehr an das superheiße Bordell mit den vielen anregenden Gesprächen? §list

Das waren aber nur intellektuelle Freuden, was ich übrigens ziemlich cool fand.

John Irenicus

22.07.2015, 15:26

Das ist umso mehr der Fall, wenn das mit so Bratzen wie Morrigan passiert.

Ihr 3D-Charaktermodell war aber doch ganz nett.

Naja, das ist wohl sowas, was man auch im echten Leben hinterher über viele Menschen sagt.

Sir Ewek Emelot

22.07.2015, 15:28

Ihr 3D-Charaktermodell war aber doch ganz nett.

Naja, das ist wohl sowas, was man auch im echten Leben hinterher über viele Menschen sagt.

Sie ist aber eine so schlecht geschriebene Figur, das selbst das beste Modell da nicht mehr hilft.

John Irenicus

22.07.2015, 15:33

Sie ist aber eine so schlecht geschriebene Figur, das selbst das beste Modell da nicht mehr hilft.

So genau kann ich mich da gar nicht mehr dran erinnern. Ich fand die eigentlich fast alle doof. Also, ich habe nur den ersten Teil und das zugehörige Add-on gespielt. Ganz gut fand ich Zevran (mit dem bin ich auch schnellstmöglich in die Kiste), und im Add-On diesen Magier "Anders" oder wie der hieß. Sonst kann ich mich kaum noch genau erinnern. Da gab's noch diesen Standardzweig, und diese ältliche Heilerin namens Wynne oder so. Und Alistair, der nicht nur unsympathisch war (was ja okay gewesen wäre), sondern darin dann noch so unterträglich schlecht erdacht. Ansonsten sind meine Erinnerungen aber größtenteils verblasst!

Sir Ewek Emelot

22.07.2015, 15:40

So genau kann ich mich da gar nicht mehr dran erinnern. Ich fand die eigentlich fast alle doof. Also, ich habe nur den ersten Teil und das zugehörige Add-on gespielt. Ganz gut fand ich Zevran (mit dem bin ich auch schnellstmöglich in die Kiste), und im Add-On diesen Magier "Anders" oder wie der hieß. Sonst kann ich mich kaum noch genau erinnern. Da gab's noch diesen Standardzweig, und diese ältliche Heilerin namens Wynne oder so. Und Alistair, der nicht nur unsympathisch war (was ja okay gewesen wäre), sondern darin dann noch so unterträglich schlecht erdacht. Ansonsten sind meine Erinnerungen aber größtenteils verblasst!

Die alte Heilerin war eigentlich als einzige ganz ok. Sie wirkte ein Bisschen und verhielt sich wie eine Babysitterin, was im Kontext des pubertierenden Verhaltens aller anderen das Spiel fast gut machte, weil es im Grunde das ganze Spiel zu einer Parodie seiner selbst machte.

John Irenicus

22.07.2015, 15:46

Die alte Heilerin war eigentlich als einzige ganz ok. Sie wirkte ein Bisschen und verhielt sich wie eine Babysitterin, was im Kontext des pubertierenden Verhaltens aller anderen das Spiel fast gut machte, weil es im Grunde das ganze Spiel zu einer Parodie seiner selbst machte.

Okay, kann sein. Ich glaube, diesen Effekt mochte ich dann aber trotzdem nicht. War ja jetzt damals ja nicht so mit der Maßgabe herangegangen, über das Spiel lachen zu wollen. :D

Ich sehe gerade, dass es noch diesen "Sten" gab. Das war ja wohl dieser Typ "schweigsamer Hüne". Ich glaube aber, dass ich den als Charakter ganz gut fand, weil der teils so verquere Ansichten hatte.

Diese Leliana gab es ja noch. Die fand ich ja ganz furchtbar. Das war so diese "liebe, nette" in die sich die 14-jährigen dann verlieben wollen. "I like Leliana better because Morrigan, she's too much aggressive concerning sex and so on and seems a bit cheap, but Leliana is a real character blablabla". So das Heimchen am Herd für war die glaube ich. War das nicht auch so ne Pilgerin? Naja, vielleicht war sie auch einfach nur nett und normal und ich schätze die jetzt falsch ein, weil ich mir sowas in Spielen kaum noch vorstellen kann.

Sir Ewek Emelot

22.07.2015, 16:15

Okay, kann sein. Ich glaube, diesen Effekt mochte ich dann aber trotzdem nicht. War ja jetzt damals ja nicht so mit der Maßgabe herangegangen, über das Spiel lachen zu wollen. :D

Ich sehe gerade, dass es noch diesen "Sten" gab. Das war ja wohl dieser Typ "schweigsamer Hüne". Ich glaube aber, dass ich den als Charakter ganz gut fand, weil der teils so verquere Ansichten hatte.

Diese Leliana gab es ja noch. Die fand ich ja ganz furchtbar. Das war so diese "liebe, nette" in die sich die 14-jährigen dann verlieben wollen. "I like Leliana better because Morrigan, she's too much aggressive concerning sex and so on and seems a bit cheap, but Leliana is a real character blablabla". So das Heimchen am Herd für war die glaube ich. War das nicht auch so ne Pilgerin? Naja, vielleicht war sie auch einfach nur nett und normal und ich schätze die jetzt falsch ein, weil ich mir sowas in Spielen kaum noch vorstellen kann.

Sie war genauso schlecht geschrieben, wie alle anderen auch, und hatte mit ihrer Gesangsszene im Lager die wohl schlechteste Stelle im Spiel ganz für sich.

John Irenicus

22.07.2015, 16:23

Sie war genauso schlecht geschrieben, wie alle anderen auch, und hatte mit ihrer Gesangsszene im Lager die wohl schlechteste Stelle im Spiel ganz für sich.

Ich glaube, da dämmert was. Kann sein, dass sie wegen so Singerei bei mir verloren hatte. :D

Edit:

<https://www.youtube.com/watch?v=VA-rLV6hGY4>

Wie sie auch einfach ungefragt damit anfängt. :D

Dass Morrigan aber so ganz verständnislos den Kopf schüttelt, find ich aber gut. :D

Sir Ewek Emelot

22.07.2015, 16:24

Ich glaube, da dämmert was. Kann sein, dass sie wegen so Singerei bei mir verloren hatte. :D

Das war so typisches Fremdschamgefühl.

John Irenicus

22.07.2015, 16:30

Das war so typisches Fremdschamgefühl.

Man konnte ja sowas auch nicht wegklicken, ne? Wirklich gnadenlos!

Sir Ewek Emelot

22.07.2015, 16:45

Man konnte ja sowas auch nicht wegklicken, ne? Wirklich gnadenlos!

Während sie sang wurden immer wieder Gesichter der anderen eingeblendet, die verwundert aus den Zelten oder dumm äh... verzückt aus der Wäsche schauten. §ugly

Laidoridas

22.07.2015, 16:58

Probably the greatest scene in all of gaming history.

Weiß auch noch, dass ich damals mit so einem Fremdschamgefühl vor dem Bildschirm saß. :D
Ich fand Leliana glaube ich anfangs noch ganz gut, aber irgendwann ging sie mir dann ziemlich auf die Nerven mit dieser ganzen übertriebenen Emotionalität. Am schlimmsten war aber auf alle Fälle der Klischeezwerg, der dann auch immer so "lustige" Szenen hatte, in denen er besoffen umfiel oder so. Wynne habe ich eigentlich auch als einzige positiv in Erinnerung, wobei ich die leider erst kurz vor Schluss getroffen habe und deswegen nicht so lange in der Gruppe hatte.

Jünger des Xardas

22.07.2015, 17:08

Mann, ich fand das Spiel ja schon damals die meiste Zeit über ziemlich dämlich, aber so aus der Distanz und jetzt, wo ich noch mal deutlich älter bin, frage ich mich, wie ich das überhaupt durchspielen konnte §ugly

Aber da gab es Fickificki, das braucht man doch für eine gute Story!

Na hör mal, da stinkt es gegen The Witcher 1 ja aber mal so was von völlig ab :rolleyes:

So genau kann ich mich da gar nicht mehr dran erinnern. Ich fand die eigentlich fast alle doof. Also, ich habe nur den ersten Teil und das zugehörige Add-on gespielt. Ganz gut fand ich Zevran (mit dem bin ich auch schnellstmöglich in

die Kiste), und im Add-On diesen Magier "Anders" oder wie der hieß. Sonst kann ich mich kaum noch genau erinnern. Da gab's noch diesen Standardzwerg, und diese ältere Heilerin namens Wynne oder so. Und Alistair, der nicht nur unsympathisch war (was ja okay gewesen wäre), sondern darin dann noch so unterträglich schlecht erdacht. Ansonsten sind meine Erinnerungen aber größtenteils verblasst!

Zevran war doch mal ein derart dämlicher Klischeeschwuler. Der hatte ja sogar einen Lederfetisch §ugly

An die meisten Begleiter aus dem AddOn kann ich mich gar nicht mehr so wirklich erinnern. Was vielleicht damit zu tun hat, dass man sich da ja nicht mal mehr die Mühe für ordentliche Texte gemacht hat. Aber ich weiß noch, dass ich Anders auch relativ langweilig fand. Dann gab's da noch den Kerl, der einen erst als Rache für seinen Vater umbringen wollte. Der wach so stinklangweilig. Dann so eine Elfenzauberin, die so eine Morrigan für Arme war (was ja einiges heißen will :p), und diesen komischen Geist. Ach, und den Zwerg.

Wie kann es eigentlich sein, dass ihr alle den eindeutig am besten geschriebenen und am wenigsten nervigsten Charakter vergessen habt? :o Der beste Begleiter war natürlich ganz klar der Hund.

Laidoridas

22.07.2015, 17:13

Ihr wart doch damals bestimmt alle heimlich ganz begeistert von dem Spiel, oder wieso sonst habt ihr euch dann auch noch das Addon angeschafft, hä? :p

Sir Ewek Emelot

22.07.2015, 17:19

Der Hund war wirklich der beste Charakter!

Ihr wart doch damals bestimmt alle heimlich ganz begeistert von dem Spiel, oder wieso sonst habt ihr euch dann auch noch das Addon angeschafft, hä? :p

Ich habe das Addon nicht gespielt.

John Irenicus

22.07.2015, 17:33

Während sie sang wurden immer wieder Gesichter der anderen eingeblendet, die verwundert aus den Zelten oder dumm äh... verzückt aus der Wäsche schauten. §ugly

Ja. Und der Hauptcharakter steht da wie angewurzelt und starrt ins Leere. Kann ich ihm aber auch nicht verübeln. Wenn ich da mit so einem nicht enden wollenden, textlosen Gejaule angesungen würde, wüsste ich ja auch nicht, was ich machen sollte. Puh, ein Glück, dass die Immersion im Spiel dann doch nicht ganz so stark war, sonst wäre ich beim Spielen wohl tatsächlich vor Scham im Boden versunken. :D

Sehr schön auch das Ende, wie dann einfach keiner mehr was dazu sagt und betretenes Schweigen herrscht. :D

Am schlimmsten war aber auf alle Fälle der Klischeezwerg, der dann auch immer so "lustige" Szenen hatte, in denen er besoffen umfiel oder so.

Ja, das weiß ich auch noch. Also, das wäre ja nicht mal in einem lustig ausgerichteten Spiel lustig gewesen.

Zevran war doch mal ein derart dämlicher Klischeeschwuler. Der hatte ja sogar einen Lederfetisch §ugly

Er war bisexuell, wenn ich das richtig verstanden habe. §lehrer

und diesen komischen Geist.

Meinst du "Gerechtigkeit" aus dem Add-On? Der war ja quasi an "Vhailor" aus Planescape: Torment angelehnt. Die haben das mit diesem "Gaxkang" ja auch so ähnlich gemacht, oder wie auch immer sie "Kangaxx" aus Baldur's Gate 2 da nochmal verballhornt haben.

Wie kann es eigentlich sein, dass ihr alle den eindeutig am besten geschriebenen und am wenigsten nervigsten Charakter vergessen habt? :o Der beste Begleiter war natürlich ganz klar der Hund.

Wenn es einen Hund in nervigen Werken gibt, ist er dann wohl meist noch der erträglichste Charakter. Rollo aus Effi Briest lässt grüßen. :D

Ihr wart doch damals bestimmt alle heimlich ganz begeistert von dem Spiel, oder wieso sonst habt ihr euch dann auch noch das Addon angeschafft, hä? :p

Naja, ich war auch nicht wirklich begeistert von Risen 2, und hab mir trotzdem Risen 3 gekauft. Ich denke, ich stand da einfach noch unter dem Eindruck, überhaupt mal wieder ein neueres Rollenspiel zu spielen, was dem Spielprinzip von Baldur's Gate, Neverwinter Nights etc. zumindest äußerlich nahe kommt.

Das Add-On übrigens fand ich dann auch viel, viel besser als das Hauptspiel. Da war die Story viel fokussierter, und man hatte quasi gleich zwei (!) böse Fraktionen, die man dann hinterher noch gegeneinander ausspielen konnte, oder irgendwie so. Also, allgemein war im Add-On vieles besser. Lediglich diese neuen Fertigkeiten waren dann viel zu stark, mit gewissen Fertigkeiten war man echt unbesiegbar.

Jünger des Xardas

22.07.2015, 17:35

Ihr wart doch damals bestimmt alle heimlich ganz begeistert von dem Spiel, oder wieso sonst habt ihr euch dann auch noch das Addon angeschafft, hä? :p
Also ich habe irgendso eine Super Collector's Gold Edition oder so was. Da sind auch alle DLCs dabei. Und die meisten davon sind derart schlecht...

Ach, richtig, da gab's ja aber auch noch diesen DLC-Charakter, diesen Golem. Den fand ich tatsächlich noch mit am besten. Ist natürlich typisch, dass gerade der dann nur per DLC erhältlich ist :p

Edit:

Er war bisexuell, wenn ich das richtig verstanden habe. §lehrerJa, das war halt so ein typischer "Höhö, der rattige Elf fickt alles, was bei drei nicht aufm Baum ist"-Charakter.

Das macht's ja aber nicht besser, dass der so ein Klischeeschwuler war.

Meinst du "Gerechtigkeit" aus dem Add-On? Der war ja quasi an "Vhailor" aus Planescape: Torment angelehnt. Die haben das mit diesem "Gaxkang" ja auch so ähnlich gemacht, oder wie auch immer sie "Kangaxx" aus Baldur's Gate 2 da nochmal verballhornt haben. Ja genau, Gerechtigkeit!

Im zweiten Teil fusioniert der ja offenbar mit Anders und macht den zum fanatischen Terroristen.

Das Add-On übrigens fand ich dann auch viel, viel besser als das Hauptspiel. Da war die Story viel fokussierter, und man hatte quasi gleich zwei (!) böse Fraktionen, die man dann hinterher noch gegeneinander ausspielen konnte, oder irgendwie so. Also, allgemein war im Add-On vieles besser. Lediglich diese neuen Fertigkeiten waren dann viel zu stark, mit gewissen Fertigkeiten war man echt unbesiegbar.

Ja, also die Story und auch einige der Quests waren deutlich besser. Die Begleiter waren wohl auch nicht mehr so nervig, aber das weniger, weil sie interessantere Charaktere, als einfach weil sie diesmal völlig lieb- und seelenlos waren und nicht viel zu sagen hatten.

Sir Ewek Emelot

22.07.2015, 17:37

Das Add-On übrigens fand ich dann auch viel, viel besser als das Hauptspiel. Da war die Story viel fokussierter, und man hatte quasi gleich zwei (!) böse Fraktionen, die man dann hinterher noch gegeneinander ausspielen konnte, oder irgendwie so. Also, allgemein war im Add-On vieles besser. Lediglich diese neuen Fertigkeiten waren dann viel zu stark, mit gewissen Fertigkeiten war man echt unbesiegbar.

Das war bei NwN doch auch so: Da Hauptspiel war recht öde, doe Addons hatten dann wieder mehr Witz und Spritzigkeit und waren irgendwie kreativer. Da hatten sie dann wohl von den vielen von Fans gemachten Modulen gelernt, die teils viele gute Ideen aufwiesen.

John Irenicus

22.07.2015, 17:38

Das war bei NwN doch auch so: Da Hauptspiel war recht öde, doe Addons hatten dann wieder mehr Witz und Spritzigkeit und waren irgendwie kreativer. Da hatten sie dann wohl von den vielen von Fans gemachten Modulen gelernt, die teils viele gute Ideen aufwiesen.

Die Addons hab ich da leider trotzdem nie zuende gespielt. Ich war dann vom Hauptspiel immer schon so ermüdet, glaube ich. Wobei ich das Hauptspiel Neverwinter Nights ja nun um Längen besser fand als das Hauptspiel Dragon Age: Origins. Will ich der Vollständigkeit halber erwähnen. :D

Ja, das war halt so ein typischer "Höhö, der rattige Elf fickt alles, was bei drei nicht aufm Baum ist"-Charakter.

Ich weiß nicht, was an dieser Einstellung falsch sein soll. :mad:

Außerdem weiß ich nicht, was daran "typisch" sein soll. So viele Spiele in diesem Genre, bei denen das so ist, fallen mir jetzt nun wirklich nicht ein. Falls du da Empfehlungen hast: Raus damit! :p

Im zweiten Teil fusioniert der ja offenbar mit Anders und macht den zum fanatischen Terroristen.
Oh je...

Ja, also die Story und auch einige der Quests waren deutlich besser. Die Begleiter waren wohl auch nicht mehr so nervig, aber das weniger, weil sie interessantere Charaktere, als einfach weil sie diesmal völlig lieb- und seelenlos waren und nicht viel zu sagen hatten.

Ja gut, also Anders fand ich als Charakter aber schon ziemlich gut. Vielleicht sehe ich das aus der Rückschau aber auch falsch, kann natürlich auch sein. Ich kann mich jedenfalls daran erinnern, dass der zwar schon so ein bisschen klischee-mäßig "frech" und "sarkastisch" (Das ist ja meist besonders schlimm) war, wie so Charaktere dann ja sein müssen, damit die Fans den cool finden und sich den in den einschlägigen Foren als Avatar aussuchen. Aber ich fand den wohl trotzdem gut.

Laidoridas

22.07.2015, 17:44

Sehr schön auch das Ende, wie dann einfach keiner mehr was dazu sagt und betretenes Schweigen herrscht. :D

Ja, das fand ich grade auch herrlich, als ich das Video gesehen habe. :D

Also ich habe irgendso eine Super Collector's Gold Edition oder so was. Da sind auch alle DLCs dabei. Und die meisten davon sind derart schlecht...

Dann hast du ja die größte Dreistigkeit des Spiels verpasst, nämlich den Dialog, in dem man ewig lange mit einem NPC über eine Quest spricht und dann irgendwann erfährt, dass man jetzt noch den passenden DLC kaufen muss, um die Quest auch lösen zu dürfen. Sogar mit Kauflink als Dialogoption, wenn mich nicht alles täuscht.

Die Addons hab ich da leider trotzdem nie zuende gespielt. Ich war dann vom Hauptspiel immer schon so ermüdet, glaube ich. Wobei ich das Hauptspiel Neverwinter Nights ja nun um Längen besser fand als das Hauptspiel Dragon Age: Origins. Will ich der Vollständigkeit halber erwähnen. :D

Das erste Addon hab ich mal durchgespielt, fand ich jetzt aber von der Story her nicht so gut wie das Hauptspiel. Das zweite Addon soll ja wohl richtig gut sein, nach dem was man so hört. Hab ich aber noch nie gespielt.

Das Hauptspiel leidet ein bisschen darunter, dass man nur einen Charakter steuert, was die Kämpfe gerade bei Nahkämpfern ziemlich uninteressant macht. Aber so von der Handlung her fand ich das damals richtig gut, da gab es ja auch diese spektakuläre Wendung kurz vor Schluss!

Jünger des Xardas

22.07.2015, 17:56

Außerdem weiß ich nicht, was daran "typisch" sein soll. So viele Spiele in diesem Genre, bei denen das so ist, fallen mir jetzt nun wirklich nicht ein. Falls du da Empfehlungen hast: Raus damit! :pJetzt nicht unbedingt in irgendeinem Spiel. Aber so ein etwas schmieriger Kerl, der jeden angräbt und ständig nur ans Ficken denkt und der notfalls auch einen Ameisenhaufen besteigen würde? Das hat man doch auch schon oft genug gehabt.

Ja gut, also Anders fand ich als Charakter aber schon ziemlich gut. Vielleicht sehe ich das aus der Rückschau aber auch falsch, kann natürlich auch sein. Ich kann mich jedenfalls daran erinnern, dass der zwar schon so ein bisschen klischee-mäßig "frech" und "sarkastisch" (Das ist ja meist besonders schlimm) war, wie so Charaktere dann ja sein müssen, damit die Fans den cool finden und sich den in den einschlägigen Foren als Avatar aussuchen. Aber ich fand den wohl trotzdem gut.

Ja, weiß nicht. Ich glaube, ich hatte den einfach nur als so eine Art frechen Alistair wahrgenommen. Sieht ihm ja sogar etwas ähnlich. Und hat, wenn er nicht gerade sarkastisch war, auch gerne mal rumgejammert.

Dann hast du ja die größte Dreistigkeit des Spiels verpasst, nämlich den Dialog, in dem man ewig lange mit einem NPC über eine Quest spricht und dann irgendwann erfährt, dass man jetzt noch den passenden DLC kaufen muss, um die Quest auch lösen zu dürfen. Sogar mit Kauflink als Dialogoption, wenn mich nicht alles täuscht.

Ja, davon habe ich natürlich auch schon gehört!

Ich weiß gar nicht mehr, ich glaube, bei der Quest hat man irgendwie die alte Burg der Grauen Wächter von lauter Untoten befreit und am Ende gab's dann irgendeine dieser epischen moralischen Entscheidungen, wo man irgendwie so einen bösen Bluttrank trinken (oder halt vernichten) konnte, was einem keinerlei Nachteile, aber irgendeine ziemlich mächtige Spezialfähigkeit gebracht hat oder so.

Sir Ewek Emelot

22.07.2015, 17:57

Die Addons hab ich da leider trotzdem nie zuende gespielt. Ich war dann vom Hauptspiel immer schon so ermüdet, glaube ich. Wobei ich das Hauptspiel Neverwinter Nights ja nun um Längen besser fand als das Hauptspiel Dragon Age: Origins. Will ich der Vollständigkeit halber erwähnen. :D

Bei NwN war ich total enttäuscht, weil ich einen inoffiziellen Nachfolger zu BG2 erwartet hatte. Bei DAO hatte ich gar keine besondere Erwartung und ich habe es ja auch erst gespielt, als es umsonst bei Origin verschenkt wurde. Daher war ich weder enttäuscht, noch ärgerlich über verlorenes Geld. Das beeinflusst das Urteil über so ein Spiel vermutlich auch.

John Irenicus

22.07.2015, 18:12

Dann hast du ja die größte Dreistigkeit des Spiels verpasst, nämlich den Dialog, in dem man ewig lange mit einem NPC über eine Quest spricht und dann irgendwann erfährt, dass man jetzt noch den passenden DLC kaufen muss, um die Quest auch lösen zu dürfen. Sogar mit Kauflink als Dialogoption, wenn mich nicht alles täuscht.

Daran kann ich mich auch noch sehr gut erinnern. Das war dieser Typ, der dann plötzlich bei einem im Lager steht, ne? Und der geht auch die ganze Zeit nicht weg, sodass man bei jedem Lagerbesuch an dieses doofe, storybrüchige Erlebnis erinnert wird.

Das erste Addon hab ich mal durchgespielt, fand ich jetzt aber von der Story her nicht so gut wie das Hauptspiel. Das zweite Addon soll ja wohl richtig gut sein, nach dem was man so hört. Hab ich aber noch nie gespielt.

Das Hauptspiel leidet ein bisschen darunter, dass man nur einen Charakter steuert, was die Kämpfe gerade bei Nahkämpfern ziemlich uninteressant macht. Aber so von der Handlung her fand ich das damals richtig gut, da gab es ja auch diese spektakuläre Wendung kurz vor Schluss!

Ich fand das Hauptspiel nur so ein bisschen... hm, ja, so technisch, irgendwie. Die Spielmechanik tritt da so offen in den Vordergrund, fand ich.

Jetzt nicht unbedingt in irgendeinem Spiel. Aber so ein etwas schmieriger Kerl, der jeden angräbt und ständig nur ans Ficken denkt und der notfalls auch einen Ameisenhaufen besteigen würde? Das hat man doch auch schon oft genug gehabt.

Aber halt nicht so wie Zevran. §hmpf

Bei NwN war ich total enttäuscht, weil ich einen inoffiziellen Nachfolger zu BG2 erwartet hatte. Bei DAO hatte ich gar keine besondere Erwartung und ich habe es ja auch erst gespielt, als es umsonst bei Origin verschenkt wurde. Daher war ich weder enttäuscht, noch ärgerlich über verlorenes Geld. Das beeinflusst das Urteil über so ein Spiel vermutlich auch.

Das stimmt absolut. Die vorherige Erwartungshaltung beeinflusst das spätere Urteil mit am meisten.

Laidoridas

22.07.2015, 18:34

Bei NwN war ich total enttäuscht, weil ich einen inoffiziellen Nachfolger zu BG2 erwartet hatte. Bei DAO hatte ich gar keine besondere Erwartung und ich habe es ja auch erst gespielt, als es umsonst bei Origin verschenkt wurde. Daher war ich weder enttäuscht, noch ärgerlich über verlorenes Geld. Das beeinflusst das Urteil über so ein Spiel vermutlich auch.

Ja, ich glaube das ist da wirklich ziemlich entscheidend. Als ich damals Neverwinter Nights gespielt habe, kannte ich Baldur's Gate glaube ich noch nicht (oder hatte es zumindest noch nicht so viel gespielt, weiß nicht mehr genau). Deswegen hatte ich da natürlich auch nicht die Erwartung, dass das ein Baldur's-Gate-Nachfolger sein sollte, sondern hab es einfach so als neues Rollenspiel gespielt. Im Vergleich zu Baldur's Gate 2 fällt es natürlich schon ziemlich ab, allein schon durch das Wegfallen der Gruppe und die weniger detailreiche Grafik wegen dem Wechsel zu 3D. Wenn ich Baldur's Gate 2 schon gekannt hätte, wär ich da wohl auch enttäuscht gewesen. Genauso wie dann eben bei Dragon Age, von dem es ja auch immer hieß, das wäre jetzt das neue Baldur's Gate.

Daran kann ich mich auch noch sehr gut erinnern. Das war dieser Typ, der dann plötzlich bei einem im Lager steht, ne? Und der geht auch die ganze Zeit nicht weg, sodass man bei jedem Lagerbesuch an dieses doofe, storybrüchige Erlebnis erinnert wird.

Ja, ich glaub schon. Der war ziemlich penetrant, hat mich auch echt geärgert damals.

Ich fand das Hauptspiel nur so ein bisschen... hm, ja, so technisch, irgendwie. Die Spielmechanik tritt da so offen in den Vordergrund, fand ich.

Stimmt schon, das ist wohl dem Editor geschuldet, auf den das ja alles ausgerichtet ist. Wie gesagt, ich glaube, wenn ich die ganzen Infinity-Engine-Spiele damals schon gekannt hätte, wär ich da wohl auch nicht so begeistert von gewesen. Finde es aber von der Story und den Charakteren her auf alle Fälle viel besser als Dragon Age, und als Magier sind die Kämpfe auch ganz spaßig.

John Irenicus

22.07.2015, 19:45

Stimmt schon, das ist wohl dem Editor geschuldet, auf den das ja alles ausgerichtet ist. Wie gesagt, ich glaube, wenn ich die ganzen Infinity-Engine-Spiele damals schon gekannt hätte, wär ich da wohl auch nicht so begeistert von gewesen. Finde es aber von der Story und den Charakteren her auf alle Fälle viel besser als Dragon Age, und als Magier sind die Kämpfe auch ganz spaßig.

Ja, gebe ich dir recht. Ich hab's immer als Magier/Kleriker gespielt und da konnte man schon alles schön ausreizen in den Kämpfen. Und sich immerhin auch mal ein Begleitmonster beschwören, auch wenn das das Party-Feeling nicht so ganz ersetzen konnte. Will das Spiel aber auch gar nicht schlechtreden!

Atticus

22.07.2015, 20:52

Gut, das das Lied bei meinem ersten Durchgang nicht vorgekommen ist. Das war ja noch viel schrecklicher als Tali's Gesang in ME3. §ugly

MiMo

22.07.2015, 21:19

Und ich hab keines der auf den letzten zwei Seiten genannten Spiele gespielt (außer Risen) und kann nichts beisteuern. §cry

Dann verkrieche ich mich halt wieder nach Himmelsrand und hol meine Game-Bildung nach...

Skyrim ist das erste TES, das mich länger als zwei (inzwischen >24) Stunden bei der Stange halten konnte. Was sagt das über mich aus? Ich hab Angst ein Casualgamer oder gar eine Grafikhure zu sein. :(

Und ich schreib morgen eine Klausur, in der es unter anderem um die Cech-Stone-Kompaktifizierung oder den Satz von Stone-Weierstraß gehen könnte. Und ich muss immer an Stonecutter denken. :D

Sir Ewek Emelot

22.07.2015, 21:54

Ich fand das Hauptspiel nur so ein bisschen... hm, ja, so technisch, irgendwie. Die Spielmechanik tritt da so offen in den Vordergrund, fand ich.

Das hat für mich die Immersion total kaputt gemacht.

Jünger des Xardas

22.07.2015, 23:41

Gut, das das Lied bei meinem ersten Durchgang nicht vorgekommen ist. Das war ja noch viel schrecklicher als Tali's Gesang in ME3. §ugly
Tali singt auch noch? Und ich dachte, die hätten sie mit diesem eben schnell aus Google gepflückten Foto schon genug ruiniert §ugly

Skyrim ist das erste TES, das mich länger als zwei (inzwischen >24) Stunden bei der Stange halten konnte. Was sagt das über mich aus? Ich hab Angst ein Casualgamer oder gar eine Grafikhure zu sein. :(

Na ja, du mochtest ja auch Arcania. Ich denke, es ist also schon hinlänglich bekannt, dass du, was Spiele angeht, keinen Geschmack hast :p

Atticus

23.07.2015, 07:37

Tali singt auch noch? Und ich dachte, die hätten sie mit diesem eben schnell aus Google gepflückten Foto schon genug ruiniert §ugly

Manche Artworks sind aber schon gelungen. :o
Singen tut Tali aber nur im letzten DLC und auch dann nur, wenn man sie als Liebschaft hatte.

Na ja, du mochtest ja auch Arcania. Ich denke, es ist also schon hinlänglich bekannt, dass du, was Spiele angeht, keinen Geschmack hast :p

Morrowind fand ich aber auch doof...\$§p4

John Irenicus

26.07.2015, 17:10

Laido(u), du musst dich in der Ruhmeshalle übrigens noch als Sieger von 未开化的广播剧竞赛 eintragen!

Laidoridas

26.07.2015, 20:29

Laido(u), du musst dich in der Ruhmeshalle übrigens noch als Sieger von 未开化的广播剧竞赛 eintragen!
Oha, wie konnte ich das denn vergessen? Ist jetzt drin. :cool:

John Irenicus

26.07.2015, 20:43

Oha, wie konnte ich das denn vergessen? Ist jetzt drin. :cool:

Jetzt hab ich dich endlich von deinem Warten darauf, dass dich endlich mal jemand darum bittet, erlöst, was? :p

Laidoridas

26.07.2015, 20:44

Nee, hatte ich ganz ehrlich vergessen. Ich schwöre! :D Hatte eben nur an den ganzen Hörspielumsetzungskram gedacht und nicht an die herkömmlichen Folgen eines Wettbewerbssieges.

John Irenicus

27.07.2015, 08:08

Gäääh... ich hätte zur Armee gehen sollen! §gn8

Jünger des Xardas

28.07.2015, 10:55

Hat eigentlich schon jemand das hier gesehen: https://www.idgshop.de/%24WS/idg/websale8_shop-idg/produkte/medien/pdf/gamestar/einzelausgaben/2015/G2D1508_Leseprobe1.pdf

Elex ist also so eine Mischung aus Sumpfkraut und magischem Erz.

Ich weiß nicht, klingt eigentlich ganz interessant. Aber wie schon bei den Titanen hängt das stark von der Umsetzung ab. Und ich befürchte, dass das mit dieser Coolness am Ende doch nichts anderes wird als der negative Seelenwert in Risen 3.

John Irenicus

28.07.2015, 11:03

Na, da sind sie ja mal voll aus dem Fantasy-Gefängnis ausgebrochen. Sieht man ja schon an den Artworks.

Stonecutter

28.07.2015, 11:15

Hallo John

John Irenicus

28.07.2015, 11:17

Hallo Stone

Laidoridas

28.07.2015, 11:17

Na, da sind sie ja mal voll aus dem Fantasy-Gefängnis ausgebrochen. Sieht man ja schon an den Artworks. Die ganzen abgespachten Sci-Fi-Bilder kommen bestimmt erst auf den nächsten Seiten, wart nur mal ab! Finde aber den einen Screenshot da nicht übel. Das Vieh sieht schon mal nicht so lächerlich aus wie die Drachensnapper aus Risen 3 und die Farbgebung scheint ja auch etwas weniger knallig zu sein.

Hat eigentlich schon jemand das hier gesehen: https://www.idgshop.de/%24WS/idg/websale8_shop-idg/produkte/medien/pdf/gamestar/einzelausgaben/2015/G2D1508_Leseprobe1.pdf

Elex ist also so eine Mischung aus Sumpfkraut und magischem Erz.

Ich weiß nicht, klingt eigentlich ganz interessant. Aber wie schon bei den Titanen hängt das stark von der Umsetzung ab. Und ich befürchte, dass das mit dieser Coolness am Ende doch nichts anderes wird als der negative Seelenwert in Risen 3.

Ja, da hab ich jetzt auch kein so gutes Gefühl. Da muss man schon ziemlich gute Dialoge schreiben, damit sowas nicht total platt wirkt.

Schade, dass der Artikel an der Stelle mit dem Autowrack abbricht. Die Stelle liest sich ja aber mal ganz schön unprofessionell. "In irgendeiner Gothic-Canyon-Landschaft"... so viele gibts da ja nun nicht! :o Welchen Namen hat denn eigentlich der Risen-3-Held? Wird der wirklich mal genannt im Spiel?

John Irenicus

28.07.2015, 11:19

Die ganzen abgespachten Sci-Fi-Bilder kommen bestimmt erst auf den nächsten Seiten, wart nur mal ab! Finde aber den einen Screenshot da nicht übel. Das Vieh sieht schon mal nicht so lächerlich aus wie die Drachensnapper aus Risen 3 und die Farbgebung scheint ja auch etwas weniger knallig zu sein.

Ja von der Farbgebung her finde ich das auch besser, da stimme ich zu!

Stonecutter

28.07.2015, 11:21

Hallo Laido

Laidoridas

28.07.2015, 11:37

Hallo Stone

Stonecutter

28.07.2015, 11:48

Hallo Frank!

Dead Frank

28.07.2015, 11:52

<http://static3.businessinsider.com/image/51b630a9ecad04a91e000027/microsoft-previewed-a-new-halo-game-out-next-year.jpg>

http://www.mittelhessen.de/cms_media/module_img/166/83276_1_articledetail_stein.jpg

<http://image.spreadshirtmedia.net/image-server/v1/compositions/118864799/views/1,width=235,height=235,appearanceId=1/Ausrufezeichen-T-Shirts.jpg>

Laidoridas

28.07.2015, 11:55

Da fehlt aber noch ein

http://upload.worldofplayers.de/files10/Elle_CotillardOct2013.jpg

Stonecutter

28.07.2015, 11:57

Frank legt wie immer noch einen drauf.

Habe dir übrigens gerade mal was geschrieben. Ist zwar nicht viel, aber ich hoffe, es hilft\$§p4

Jünger des Xardas

28.07.2015, 12:11

Schade, dass der Artikel an der Stelle mit dem Autowrack abbricht. Die Stelle liest sich ja aber mal ganz schön unprofessionell. "In irgendeiner Gothic-Canyon-Landschaft"... so viele gibts da ja nun nicht! :oDas klingt ja auch, als wären diese Eastereggs bloß geplant und nie umgesetzt worden :p

Welchen Namen hat denn eigentlich der Risen-3-Held? Wird der wirklich mal genannt im Spiel?

Na ja, Stahlbart halt.

Laidoridas

28.07.2015, 12:15

Das klingt ja auch, als wären diese Eastereggs bloß geplant und nie umgesetzt worden :p
Den geheimen Star-Trek-Außenposten gibt es auch? Oder meinst du damit jetzt das Schild vom Alien Dwarf?

Na ja, Stahlbart halt.

Ja, gut, das ist der Nachname. Aber den Vornamen kennt man ja nicht, oder?

Sir Ewek Emelot

28.07.2015, 13:00

Hat eigentlich schon jemand das hier gesehen: https://www.idgshop.de/%24WS/idg/websale8_shop-idg/produkte/medien/pdf/gamestar/einzelausgaben/2015/G2D1508_Leseprobe1.pdf

Elex ist also so eine Mischung aus Sumpfkraut und magischem Erz.

Ich weiß nicht, klingt eigentlich ganz interessant. Aber wie schon bei den Titanen hängt das stark von der Umsetzung ab. Und ich befürchte, dass das mit dieser Coolness am Ende doch nichts anderes wird als der negative Seelenwert in Risen 3.

Hm, da fehlen dann eigentlich nur noch Kane und die Bruderschaft von Nod. §ugly

Jünger des Xardas

28.07.2015, 13:56

Den geheimen Star-Trek-Außenposten gibt es auch? Oder meinst du damit jetzt das Schild vom Alien Dwarf?Denke ich zumindest. Ich meine, da ist auch von "irgendeinem Gothic-Canyon" die Rede, man sollte das also alles wohl nicht zu genau nehmen. Und vielleicht war's ja auch erst als Star Trek-Easteregg gedacht.

Ja, gut, das ist der Nachname. Aber den Vornamen kennt man ja nicht, oder?

Nee. Aber ich denke, den Nachnamen werden die gemeint haben.

John Irenicus

29.07.2015, 18:27

<https://www.youtube.com/watch?v=SK04X2ycgH0>

Laidoridas

29.07.2015, 18:33

Ich hab jetzt die ganze Gamestar hier und werde gleich erstmal lesen, wie dieser Canyon-Stümpfer-Satz weitergeht.
:cool:

John Irenicus

29.07.2015, 18:52

Laido investigativ unterwegs! Unser Print-Korrespondent! §danke

Atticus

29.07.2015, 20:48

Hat schon jemand Windoof 10 installiert? Sollte man damit noch warten oder lohnt sich ein Upgrade?

Laidoridas

29.07.2015, 22:45

Laido investigativ unterwegs! Unser Print-Korrespondent! §danke

Laido liefert jetzt storyforumexklusiv die brisante Enthüllungstory: Es ist alles ganz anders als gedacht! Die ganze Passage lautet nämlich folgendermaßen: "Das andere Secret wurde indes als Autowrack geplant, das sich in irgendeiner Gothic-Canyon-Landschaft hinter der Levelbegrenzung finden ließe. Eines dieser Easter Eggs wurde verwirklicht. Damals war das ein harmloser Gag, allerdings offenbart sich darin schon die Idee der Entwickler, das Fantasy-Setting mit zukünftigen Technologien zu kombinieren. Und genau das tut Elex im großen Stil." Das heißt, der Autor wusste offenbar doch, dass es das Autowrack wirklich gibt, und hat das absichtlich so umständlich ausgedrückt. Wahrscheinlich, damit niemand gespoilert wird, der noch selber rausfinden will, welches der beiden Easter Eggs es gibt. Find ich bei sowas jetzt zwar eigentlich nicht so nötig, aber na gut.

Ansonsten sind in dem Artikel noch Bilder von drei Mutantenmonstern abgebildet (sehen aus wie ein Zombiescavenger, ein Zombiewarg und eine Zombieriesenratte) und von drei Waffen, die tatsächlich mal anders aussehen. Also so Bastelkram aus Maschinengewehren, Schwertern und Kettensägen. Auf einem anderen Bild ist dann auch ein relativ modern aussehendes Gebäude zu sehen. Was mich am positivsten überrascht hat, ist dass es keine Questmarker geben soll und man sich darauf verlassen will, dass die Spieler die Welt selbstständig erkunden. Außerdem soll es auch keinen Inventarbildschirm geben, aber wie das dann funktionieren soll, weiß ich jetzt auch nicht. Vielleicht geht es wieder so in die Richtung von Gothic 1, also dass man nicht komplett aus der Spielumgebung raus ist, sondern das nur am Rand aufploppt oder so. Macht alles in allem schon so den Eindruck, als würden sie von der Spielmechanik her eher wieder in die richtige Richtung gehen. Und die Dialoge sollen natürlich ganz toll und tiefgründig werden, und alles wird ganz erwachsen und so. Der Artikelauteur zieht dann ständig Dragon-Age-Vergleiche, aber ich glaube, dass die tatsächlich nur von ihm selbst ausgehen und nicht von Björn Pankratz. Das bräuchte ich jetzt nun nicht unbedingt als Inspiration. :scared:

Hat schon jemand Windoof 10 installiert? Sollte man damit noch warten oder lohnt sich ein Upgrade?

Momentan kriegen das doch glaube ich nur Leute, die irgendwann mal einen Betatest mitgemacht haben. Dauert

wohl noch ein paar Tage, bevor es der Rest bekommt. Ich werd Windows 8.1 auf meinem Laptop dann demnächst mal auf Windows 10 updaten, aber Windows 7 auf meinem Hauptrechner hier lass ich lieber erstmal drauf. Das funktioniert ja gut und hat noch keine Spuren irgendwelchen Kachel-Gedönses drin.

Jünger des Xardas

29.07.2015, 23:13

In einem Autowrack-Easteregg vor zwölf Jahren offenbarte sich also schon die Idee der Entwickler, das Fantasy-Setting mit zukünftigen Technologien zu kombinieren §enton

Und die Dialoge sollen natürlich ganz toll und tiefgründig werden, und alles wird ganz erwachsen und so. Ich dachte, es soll back to the roots gehen? Wenn ich tiefgründige und erwachsene Dialoge will, spiele ich doch kein PB-Spiel §enton

Was Windwos angeht: Ich habe vor zwei Wochen von XP auf 7 umgestellt. Das muss die nächsten neun Jahre reichen \$Sp4

Laidoridas

29.07.2015, 23:21

In einem Autowrack-Easteregg vor zwölf Jahren offenbarte sich also schon die Idee der Entwickler, das Fantasy-Setting mit zukünftigen Technologien zu kombinieren §enton

Das hab ich mir an der Stelle auch gedacht. :D Da hätten sie ja eher noch den Mighty Alien Dwarf bemühen können, um irgendwelche Sci-Fi-Anleihen in Gothic aufzuspüren.

Ich dachte, es soll back to the roots gehen? Wenn ich tiefgründige und erwachsene Dialoge will, spiele ich doch kein PB-Spiel §enton

Von back to the roots steht da eigentlich so konkret nix. Ich fände es ja gut, wenn sie vom Gamedesign her back to the roots gehen und vom Szenario her dann mal was Neues machen würden. Ein bisschen sieht es ja auch danach aus, als hätten sie das vor, aber es muss eben auch vernünftig umgesetzt werden. Wenn das dann wieder so Sprecher, Dialoge und Dialoganimationen wie in Risen 3 sind, dann kann mans ja schon wieder mehr oder weniger knicken.

Jünger des Xardas

29.07.2015, 23:33

Och, gegen die Dialoganimationen hatte ich nichts. Das gehört ja auch bei Gothic dazu, dass die ziemlich unbeholfen aussehen.

Das Entscheidende ist halt wirklich der Inhalt (und ja, so gute Sprecher wie früher wären auch gut). "Erwachsen" ist da ja so eine Standardfloskel. Das liest man ja genauso beim Witcher oder bei Dragon Age oder so. Da gebe ich jetzt nichts weiter drauf. Aber ich brauche halt auch gar keine "erwachsenen" Dialoge. Der Charme von Gothic lag doch auch gerade darin, dass das halt nicht alles so pseudo-episch oder -erwachsen war.

John Irenicus

29.07.2015, 23:41

Gamestar so schlecht. Also, im verlinkten Video klang der Autor deutlich seriöser.

Sir Ewek Emelot

29.07.2015, 23:50

Och, gegen die Dialoganimationen hatte ich nichts. Das gehört ja auch bei Gothic dazu, dass die ziemlich unbeholfen aussehen.

Das Entscheidende ist halt wirklich der Inhalt (und ja, so gute Sprecher wie früher wären auch gut). "Erwachsen" ist da ja so eine Standardfloskel. Das liest man ja genauso beim Witcher oder bei Dragon Age oder so. Da gebe ich jetzt nichts weiter drauf. Aber ich brauche halt auch gar keine "erwachsenen" Dialoge. Der Charme von Gothic lag doch auch gerade darin, dass das halt nicht alles so pseudo-episch oder -erwachsen war.

Wenn ich recht drüber nachdenke, so könnte "Pillars of Eternity" das einzige mir bekannte Spiel sein, wo "erwachsen" als Attribut wirklich passt. PBs traue ich nicht zu, schwierige Themen auf anspruchsvolle Weise zu behandeln.

John Irenicus

29.07.2015, 23:58

Wenn ich recht drüber nachdenke, so könnte "Pillars of Eternity" das einzige mir bekannte Spiel sein, wo "erwachsen" als Attribut wirklich passt.

Mit dem Zauberbuch mit Münzschlitz.

Laidoridas

30.07.2015, 00:22

Och, gegen die Dialoganimationen hatte ich nichts. Das gehört ja auch bei Gothic dazu, dass die ziemlich unbeholfen aussehen.

Das Entscheidende ist halt wirklich der Inhalt (und ja, so gute Sprecher wie früher wären auch gut). "Erwachsen" ist da ja so eine Standardfloskel. Das liest man ja genauso beim Witcher oder bei Dragon Age oder so. Da gebe ich jetzt nichts weiter drauf. Aber ich brauche halt auch gar keine "erwachsenen" Dialoge. Der Charme von Gothic lag doch auch gerade darin, dass das halt nicht alles so pseudo-episch oder -erwachsen war.

Ein bisschen erwachsener als Risen 2 und 3 darf es schon gerne wieder werden, aber ansonsten stimme ich dir natürlich zu. Gerade deswegen bin ich in der Hinsicht ja auch skeptisch.

Mit dem Zauberbuch mit Münzschlitz.

Musste grad erstmal überlegen, was du meinst, aber dann ist mir ein Licht aufgegangen. :D Das frag ich mich ja auch immer, an wen genau man das ganze Geld da eigentlich zahlt, das man für die Zaubersprüche ausgibt. Allgemein finde ich, dass es in dem Spiel einige Mechaniken gibt, die so als Spielmechaniken ganz gut funktionieren, aber total offensichtlich extrem unlogisch sind. z.B. auch das merkwürdige omnipräsente Lager, in das man ständig was reinschmeißt, aber nur in bestimmten Gebieten was rausholen kann.

Sir Ewek Emelot

30.07.2015, 07:44

Mit dem Zauberbuch mit Münzschlitz.

Ich hatte jetzt an die erzählerischen Aspekte gedacht, insbesondere an Thematik und Präsentation derselben. Da ist die Handlung nämlich tatsächlich einmal nicht darauf ausgelegt, möglichst wie irgendein bekannter Film zu wirken (wie das z.B. bei Dragon Age der Fall ist).

Ich habe Gothic übrigens gemocht, weil es nicht sehr erwachsen ist. Ich habe diese Welt nie sonderlich ernst genommen, sondern fand das immer recht putzig, wie die sich da in den drei Lagern gegenseitig bekämpfen, aber dann z.B. im Falle eines Mordes doch allesamt und innderhalb der ganzen Barriere sauer werden. Natürlich wurde das vom Spiel nicht gleich so bestraft, dass man mit niemandem mehr reden konnte, aber die negative Reaktion war doch Lagerübergreifend.

John Irenicus

01.08.2015, 22:35

Erstmal nen VW bestellen. :cool:

alibombali

02.08.2015, 15:45

Erstmal nen VW bestellen. :cool:

Was es damit jetzt wohl auf sich hat!

John Irenicus

02.08.2015, 15:53

Was es damit jetzt wohl auf sich hat!

Du erinnerst mich daran, dass ich heute noch ins Besteforum posten wollte.

MiMo

03.08.2015, 12:45

Huch! Da bedanke ich mich doch mal ganz überrascht bei John, DeanAckles und Orki! :gratz Ausgerechnet mit so einer duseligen Grübele. :D

Was ich dieses Jahr zum Wettbewerb anmelde, weiß ich noch gar nicht. Ich hab ja (((fast))) nichts geschrieben im letzten Jahr.

Skaddar

03.08.2015, 14:44

So, jetzt bin ich auch wieder da, nachdem ich die letzten Monate wegen Uni und Umzug leider keine Zeit mehr hatte.§wink

DieKleineKlugeFrau

03.08.2015, 15:25

Huch! Da bedanke ich mich doch mal ganz überrascht bei John, DeanAckles und Orki! :gratz Ausgerechnet mit so einer duseligen Grübele. :D

Was ich dieses Jahr zum Wettbewerb anmelde, weiß ich noch gar nicht. Ich hab ja (((fast))) nichts geschrieben im letzten Jahr.

Ich auch, aber dafür habe ich in den letzten drei Jahren auch nur an einem Story-Wettbewerb teilgenommen und noch eine fertige, unveröffentlichte Geschichte rumliegen. \$ausheck Geschichten, die ich anmelden könnte, gibt es also genug.

Al Bern

03.08.2015, 21:32

Hallo Gemeinde!

Ich schreibe derzeit für meinen Geschmack viel zu wenig. Ich bin nicht motiviert, "Gegen einander, gegen die Drei" fortzusetzen, möchte aber auch keine neue größere Geschichte anfangen. Also möchte ich eine Reihe von Kurz- und Kurzestgeschichten schreiben, um die Finger beweglich zu halten und den Ideenfluss zu reanimieren.

Und es soll, anders als ich es sonst schreibe, gern etwas drastisch werden. :D

Ich brauche dafür euren Einfluss, vor allem eure kuriosen Einfälle.

Ich habe ein Alphabet willkürlich gewählter (Neben-)Charaktere der ersten beiden Serienteile aufgestellt. Euch möchte ich jetzt bitten, für jeden eine Todesart festzulegen. Entweder ihn selbst betreffend oder durch ihn verursacht. Meine Aufgabe ist es dann, die Geschichte dazu zu schreiben.

Das muss nicht in alphabetischer Reihenfolge geschehen, wird aber anschließend so verlinkt.

Die Todesfälle dürfen ruhig kreativ und eine Herausforderung sein -- es soll sowas wie eine Fitnessübung sein. Oder ein Kreativitätsmarathon, je nachdem, was ihr euch einfallen lässt.

Wenn ihr beispielsweise vorschlagt, dass Y Berion den Tod eines Novizen durch einen umfallenden Schrank verursacht, wird mir gut das Hirn kochen. Oder wenn Viper im Bogenschießen gegen einen Troll verliert. Aber es darf auch gewöhnlich sein, ich versuche dann, was draus zu machen. Zuris vergiftet? Auch da steckt Potential drin.

Wer mag, der darf sich dann auch gern einen der NPCs nebst zugeordneter Todesart greifen und auch was dazu schreiben. Es könnte interessant sein, wie ein Sachverhalt von zwei Schreibern völlig unterschiedlich angegangen wird.

Eure fatalen Einfälle und ab- und aufwertenden Kommentare, bitte. :)

(Und wer weiß, vielleicht ergibt sich daraus auch noch kurzfristig ein Wettbewerbsbeitrag von meiner Seite.)

Die Idee ist übrigens im Endeffekt nicht meine. Sucht mal auf Youtube nach den ABCs of Death, wenn ihr schräghumorig seid. :)

Die Liste:

Agon
Bennet
Cronos
Dar
Edgor
Fed
Gilbert
Hodges
Igaraz
Jeremiah
Kati
Lennar
Maleth
Nagur
Onar
Pacho
Quentin
Rosi
Sagitta
Talamon
Ulbert
Viper
Xardas
Y Berion
Zuris

MiMo

03.08.2015, 21:55

Dann schlage ich mal vor, Onar in einem Bewässerungskanal seiner Felder ertrinken zu lassen. :A

John Irenicus

03.08.2015, 21:59

Agon wird von einem oder mehreren von Opolos' Schafen die Klosterbrücke heruntergestoßen.

Eddie

03.08.2015, 22:15

Gilbert sollte eines Morgen aufstehen und versehentlich die Klippe runterstürzen.

Und damit schließe ich auch diese von mir eröffnete Taverne (von der ich bei meiner Rückkehr doch sehr überrascht war, dass sie immernoch geöffnet war).

§CLOSED