

[World of Players](#) > [World of Gothic](#) > [Story-Forum](#) > [OT]Taverne zum hungrigen Schattenläufer #149 – Gothic

[Anmelden](#)

**Archiv verlassen und diese Seite im Standarddesign anzeigen : [\[OT\]Taverne zum hungrigen Schattenläufer #149 – Gothic](#)**

Seiten : [1](#) [2]

**MiMo**

22.03.2017, 22:36

Ich find eure Diskussion auch total cool, hab nur leider heute nicht so den Atem gefunden, um ausführlich was dazu zu schreiben. Ich hab mich bei dem Thema jedenfalls sehr an die Schlacht erinnert gefühlt, die ich für Gellert und die überdimensionale Reifeprüfung letztes Jahr geschrieben habe, bei der ich mich auch auf wenige wichtige Akteure konzentriert und das Gemetzel aus deren Sicht geschildert habe (was auf keinen Fall heißen soll, dass ich diese Schlacht für ein Musterbeispiel dafür halte, wie eine gut beschriebene Schlacht aussehen sollte. Mit einigen Aspekten bin ich auch unzufrieden...

Final Fantasy VIII:

Jetzt, wo ich mit dem Garden frei herumfliegen kann, mache ich das natürlich auch erstmal (alles, nur nicht Balamb ansteuern) und bin auf diesem, äh, verdorrten Kontinent bei Odin gewesen. Ich habe den Kampf gegen den auch innerhalb des Zeitlimits beenden können und auch eine Odin-Karte bekommen, und er signalisierte mir, mir fortan helfen zu wollen, wenn ich rufe. Da dachte ich, ich habe den jetzt als G.F. Habe ich aber nicht. Habe ich was falsch gemacht oder kommt das irgendwie noch oder wie sieht das aus? Du hast alles richtig gemacht und kannst auch zukünftig nichts mehr falsch machen. Falls du trotzdem eine ausführliche Erklärung wünscht, bevor du im Spiel drauf stößt (was auf jeden Fall passieren wird): Odin taucht jetzt zufällig am Anfang eines Kampfes auf und erledigt den Gegner dann mit einem Schlag. ;) Beeinflussen kann man das leider nicht.

**John Irenicus**

22.03.2017, 23:01

Okay, danke, habe den zweiten Spoiler jetzt einfach mal nicht angeklickt und schaue, was irgendwann vielleicht so passiert! :gratz

**Laidoridas**

22.03.2017, 23:19

Ich weiß noch, dass ich an der Stelle genauso verwirrt war und MiMo auch in der Taverne danach gefragt habe. :D Damals hat er mich aber direkt gespoilert, ohne Rücksicht auf Verluste! :o

Hattest du eigentlich die Keine-Kämpfe-Ability schon vorher aktiviert oder wie hast du das so schnell geschafft? Beim ersten Mal hatte ich da ja ziemlich deutlich versagt, weil ich mich zu lange mit den ganzen Zufallskämpfe aufgehalten habe, und hatte dann beim zweiten Versuch eben die besagte Ability aktiviert. So wars dann glaube ich auch noch relativ knapp.

**John Irenicus**

22.03.2017, 23:32

Hattest du eigentlich die Keine-Kämpfe-Ability schon vorher aktiviert oder wie hast du das so schnell geschafft? Beim ersten Mal hatte ich da ja ziemlich deutlich versagt, weil ich mich zu lange mit den ganzen Zufallskämpfe aufgehalten habe, und hatte dann beim zweiten Versuch eben die besagte Ability aktiviert. So wars dann glaube ich auch noch relativ knapp.

Bin einfach immer vor den Tonberrys abgehauen (waren ja vor allem Tonberrys die mir nachgestellt haben). Habe da nach einem ersten Versuch auch recht schnell gemerkt, dass das - was auch immer ich an diesem Ort in 20:00 Minuten schaffen soll - niemals klappen wird, wenn ich die Kämpfe da ausfechte.

**Olivia**

23.03.2017, 00:52

@MiMo und John: Sei euch verziehen. :gratz

Ich hätte sowieso relativ wenig beizutragen gehabt, weil ich mich dran erinnere schon wesentlich schlechtere Kämpfe beschrieben zu haben.

Sage mal nur 'Odyssee des Thorus', wo Thorus und zwei Orks erstmal mit Vatrass sprechen und anschließend gegen vier berittene Paladine kämpfen.

War ein relativ unrealistischer Kampf, der daraus bestand, dass die drei sich zu Boden werfen um so die Pferde der Paladine von unten aufzuschlitzen. Dann folgte ein kleineres Duell (wo sogar Schwerter einfach zerbrechen - gut, nicht ganz unrealistisch, aber gegen Paladine...? :D) und einer der Orks wird durch einen Attentäter erschossen, der sich in den Dünen versteckt hat (und irgendwie vorhersehen konnte wie der Verlauf des Kampfes enden würde?), kurz bevor er auch das Zeitliche segnen muss.

Insofern, wenn man so manche Sachen im Nachhinein betrachtet, die man literarisch verbrochen hat, dann merk ich schon die Schwierigkeit hinter dem Thema. Früher hat man einfach Sachen so beschrieben, wie man sie aus Spielen oder Filmen kannte und heutzutage denkt man irgendwie dann doch zwei-dreimal darüber nach, weil man nicht zwingend ein Hack'n'Slay niederschreiben möchte.

Von daher, verstehe Regonas diesbezüglich, dass es echt nicht einfach ist und wünschte ich könnte es auch besser. Denn dafür, dass ich in der Vergangenheit so viele Kampfszenen beschrieben hab, gibt es wenige wo ich sage, dass sie einigermaßen okay waren von der Grundidee her. §gnah

**Atticus**

24.03.2017, 16:28

In The Witcher 3 die Titten eines Wasserweibes zu sehen, halte ich nicht für erstrebenswert. :o

Bin zurzeit an meinem ersten Durchgang und bin schwer beeindruckt. Tw3 bietet Quantität und Qualität, wovon sich die Elder Scrolls Teile mehrere Scheiben abschneiden könnten.

**Stonecutter**

24.03.2017, 17:48

In The Witcher 3 die Titten eines Wasserweibes zu sehen, halte ich nicht für erstrebenswert. :o  
Bin zurzeit an meinem ersten Durchgang und bin schwer beeindruckt. Tw3 bietet Quantität und Qualität, wovon sich die Elder Scrolls Teile mehrere Scheiben abschneiden könnten.

Dito - Witcher 3 ist für mich definitiv eins der besten Spiele der letzten Jahre und überhaupt. Es macht fast alles richtig. Das einzige, was mich daran stört, ist die Stufenempfehlung für die Quests und dass man ab einer bestimmten Stufendifferenz keine Erfahrungspunkte mehr bekommt. Ich finde, dass das dazu führt, dass man doch ziemlich in eine gewisse Richtung geleitet wird, in welcher Reihenfolge man grob die Quests zu erfüllen hat.  
Ansonsten war es wirklich ein Spiel, das mir so viel Spaß gemacht hat wie schon lange keins mehr und dann dem ich von früh morgens bis spät abends sitzen konnte, ohne dass es mir langweilig wurde.

Ich lese gerade den letzten Witcher-Roman, danach werde ich mich dann Blood and Wine widmen. Ich bereue es ja tatsächlich ein wenig, dass ich die Bücher erst nach dem Spiel gelesen habe. Da gibt es so extrem viele Anspielungen und Querverweise und überhaupt versteht man dann die ganze Welt wesentlich besser.

Wobei das in Witcher 3 eh schon ziemlich gut gemacht ist und dem Spieler alles ganz ungezwungen erklärt wird, während ich in Witcher 2 von den politischen Hintergründen und allem so ziemlich gar nichts kapiert habe.

Nachdem ich jetzt auch Horizon Zero Dawn durchgespielt habe (mit Platin-Trophäe:cool:), was auch extrem gut war, habe ich jetzt auch endlich mal Torment richtig angefangen.

**Stonecutter**

24.03.2017, 18:44

Weil ja schon eine Ersteinschätzung von mir verlangt worden ist:

Ich bin mir bei Torment gerade echt nicht so sicher. Einerseits hat es ganz coole Ansätze, andererseits stört mich auch vieles am Spiel. Ich denke, das größte Problem ist eben, dass es als geistiger Nachfolger von Planescape Torment beworben wird und man entsprechende Erwartungen aufbaut.

Allein am Anfang: während man bei Planescape anfangs gar keine Ahnung hat (ist beim neuen auch so) und man nach und nach herausfindet, wer man ist und was man alles so angestellt hat, wird einem das dann im Nachfolger direkt erklärt. Gut, was genau das jetzt bedeutet und worauf das hinausläuft ist auch weiterhin unklar, aber das fand ich dann schon etwas doof, dass die ersten beiden Charaktere, die man trifft, einem direkt sagen wer bzw. was man ist. Hätte man ja nicht genau wie in Planescape machen müssen, wäre ja auch irgendwie doof, wenn es genau das gleiche ist, aber irgendeinen Mittelweg hätte man doch hinbekommen können.

Auch die Charaktere überzeugen mich nicht wirklich. Bislang habe ich fünf Charaktere getroffen, die sich der Party anschließen können (maximal gehen nur drei dazu). Ein Charakter hat mich schnell wieder verlassen, könnte ich mir wieder dazu holen, aber wozu? Wirkte eher nicht so interessant. Ein anderer Charakter, der von Anfang an bei mir dabei ist (ein Nano = Magier) hat jetzt auch noch nicht besonders viel geleistet. Mischt sich schon mal in Dialoge ein und es wird schon ziemlich klar angedeutet, dass er eine gewisse Hintergrundgeschichte hat, die man später sicher noch näher kennen lernt, aber insgesamt finde ich den auch noch eher schwach.

Einen anderen Charakter habe ich direkt rausgeschmissen, als ich Platz brauchte, weil mir der Penner von Anfang an unsympathisch und unangenehm war. Mag sein, dass der vielleicht auch eine interessante Story hat. Aber um eine mögliche Geschichte herauszufinden, dazu habe ich echt keine Lust den mitzunehmen.

Einen traf ich und nahm ich auch auf, der eigentlich bis jetzt wegen zwei bislang unerklärten Eigenschaften am interessantesten wirkt (ich spoiler mal nicht, was das ist) und auch ein wenig irre wirkt. Da frag ich mich schon, was es mit dem auf sich hat.

Und den letzten potentiellen Begleiter fand ich im Zuge einer Quest. Eigentlich spricht alles dagegen, dass man den mitnehmen sollte, aber.... man tut es irgendwie trotzdem. Den Charakter an sich finde ich bis jetzt eher mau, aber das Konzept, dass man ihn eher mitnehmen muss, macht mich nachdenklich.

Was ich damit eigentlich sagen will: Bis auf den Irren alle irgendwie langweilig. Ich weiß ja nicht, wie viele potentielle Begleiter noch kommen werden (auf diese fünf hat man schon sehr früh Zugriff), aber ich hoffe ernsthaft, dass die bisherigen mich noch irgendwie überraschen können. Im Vergleich zu Planescape mit all den kauzigen Typen... Ich meine ein schwebender Schädel mit losem Mundwerk, eine höchst intellektuelle Succubus, ein irrer in Flammen stehender Magier, dieses Robotervieh? Die aus dem neuen Torment sind nichts dagegen. Und das ist irgendwie schade. So ein Spiel lebt doch auch von der Interaktion mit den Begleitern. Vielleicht irre mich ja aber auch und die hauen echt noch was raus.

Was ich wiederum interessant finde ist das neue Gesinnungssystem. Es gibt kein chaotisch gut oder rechtschaffen böse mehr, sondern alles wird jetzt in den sogenannten Gezeiten abgehandelt. Da gibt es die Gezeiten für so was wie Weisheit oder Wissen, für Empathie und Mitgefühl, für Gerechtigkeit, für Leidenschaft und Tatendrang und für Macht und Ruhm. Je nachdem, wie man sich verhält oder was man sagt, erhöht sich dann eine oder zwei der Gezeiten, die dann den Spielern dominieren. Das ist aber recht dynamisch und kann sich immer wieder ändern, vor allem weil es per se keine bösen und keine guten Gezeiten gibt: Das ergibt sich immer aus dem Kontext. So kann dann die Gezeit, in der man nach Ruhm und Anerkennung verlangt, eine „gute“ Entscheidung sein, wobei man auch mit der Gezeit für Weisheit und Vernunft sein Gegenüber ziemlich anpisst und man sich selber fragt, ob das jetzt wirklich so klug war.  
Welche Konsequenzen das System und die dominierenden Gezeiten jetzt langfristig haben, weiß ich aber selber noch nicht§ugly

Was mich aber sehr frustriert, ist die technische Umsetzung. Dass das Spiel eine Grafik wie Ende der 90er hat, stört mich dabei nicht. Viel eher stört mich, dass das Spiel teilweise trotzdem ruckelt und laggt wie Sau (zumindest auf der PS4). So was darf doch echt nicht sein.

Auch manche Texteinblendungen, wenn man Objekte untersucht, erscheinen so weit am oberen Bildschirmrand, dass man die ersten Zeilen gar nicht lesen kann.

Und über die vielen Rechtschreibfehler wissen wir ja schon Bescheid.

Also bislang ist es kein schlechtes Spiel, aber es profitiert meiner Ansicht nun nicht gerade sehr davon, als Planescape-Nachfolger gehandelt zu werden. Es gab schon so einige skurrile und absurde Elemente, die in Richtung Planescape gehen, aber dann passt auch vieles wieder nicht so ganz. Mal sehen wie es sich weiterhin verhält.

### Jünger des Xardas

24.03.2017, 18:54

Gerade vor Blood & Wine war's definitiv nicht verkehrt, die Romane noch zu lesen. Ohne irgendwas spoilern zu wollen, das spielt in einer Region und da treten Figuren auf, die in den Spielen bisher noch gar keine wirkliche Rolle gespielt haben, aber in den Büchern noch ziemlich wichtig waren. Da ist es sicher das beste, wenn man von den Büchern her gleich die Bindungen zu diesen Personen mitbringt, die eben auch Geralt hat.

Die vorgeschlagenen Stufen haben mich nicht groß gestört. Das ist ja vom Prinzip her in Gothic auch nicht so anders, nur dass die empfohlenen Stufen eben nicht dabei stehen (was ich auch besser finde; das will ich ruhig selbst rausfinden). Die Alternative, damit man wirklich alle Quests in beliebiger Reihenfolge spielen könnte, wäre ja, alle gleich schwer zu machen, was dann schnell dazu führen würde, dass die alle viel zu einfach sind.

Nee, mich haben da eher andere Sachen gestört. Diese doch immer gleichen Marker auf der Karte, die jedes Mal ein Monsternest oder Banditenlager oder eine Schatzsuche oder so bedeuten; das hat so was von GTA oder Assassin's Creed und wirkt einfach generisch, da schimmert mir die Spielmechanik zu deutlich durch. Aber so was ist wohl jetzt modern. Und dass die meisten NPCs, die jetzt nicht gerade in die Hauptstory oder größere Nebenquests involviert waren, dann doch ziemlich deutlich nur relativ leblose Questgeber waren, die dann ja auch oft bloß "Wache" oder "Bauer" oder so hießen und deren Dialoge sich nur auf Questrelevantes beschränkten: Preis aushandeln, nach Monster ausfragen, Belohnung kassieren. Da fehlte mir dann doch dieses Gefühl aus Gothic, dass wirklich jeder da eine individuelle Persönlichkeit und nicht bloß eine Questmaschine ist. Aber von so was mal ab ist's insgesamt schon das mit Abstand beste Rollenspiel der letzten Jahre (gut, wenn man drüber nachdenkt, heißt das für sich genommen auch nicht viel, die Latte hängt da echt nicht hoch). Ich hab's jetzt zweimal durchgespielt, beim ersten Mal noch ohne, beim zweiten mit Blood & Wine, und habe auch jedes Mal dann regelmäßig von morgens bis abends da dran gesessen und meinen Spaß gehabt. Und wenn ich an so Dinge wie die Baron-Questreihe oder den Antagonisten in Hearts of Stone denke, dann fällt mir nicht viel auf dem Spielmarkt ein, was da herankäme.

### Stonecutter

24.03.2017, 19:20

Gerade vor Blood & Wine war's definitiv nicht verkehrt, die Romane noch zu lesen. Ohne irgendwas spoilern zu wollen, das spielt in einer Region und da treten Figuren auf, die in den Spielen bisher noch gar keine wirkliche Rolle gespielt haben, aber in den Büchern noch ziemlich wichtig waren. Da ist es sicher das beste, wenn man von den Büchern her gleich die Bindungen zu diesen Personen mitbringt, die eben auch Geralt hat.

Ja deswegen. Rhobar hat mir dringlichst empfohlen, vorher die Bücher zu lesen. Ich habe ja die Romane parallel zum Spiel gelesen, war aber gerade mal mit den Kurzgeschichtenbänden fertig und im ersten richtigen Roman, als ich die Hauptstory beendete. Da bemerkte ich dann auch allmählich, was mir alles, auch in den vorherigen Teilen, entgangen war. Auf Blood and Wine freue ich mich ja so richtig. Das ist eh so super, dass die von kleinen kostenpflichtigen DLCs weggehen und eben ein paar kleine kostenlose (waren sie doch, oder? Habe direkt die Goty-Edition gekauft) und dann zwei große kostenpflichtige rausgebracht haben, die dafür dann aber ordentlich Tiefgang und Story haben (setze ich bei Blood and Wine mal voraus). Genauso wie Addons früher waren und nicht wie EA und so es tun.

Die vorgeschlagenen Stufen haben mich nicht groß gestört. Das ist ja vom Prinzip her in Gothic auch nicht so anders, nur dass die empfohlenen Stufen eben nicht dabei stehen (was ich auch besser finde; das will ich ruhig selbst rausfinden). Die Alternative, damit man wirklich alle Quests in beliebiger Reihenfolge spielen könnte, wäre ja, alle gleich schwer zu machen, was dann schnell dazu führen würde, dass die alle viel zu einfach sind.

Nee, mich haben da eher andere Sachen gestört. Diese doch immer gleichen Marker auf der Karte, die jedes Mal ein Monsternest oder Banditenlager oder eine Schatzsuche oder so bedeuten; das hat so was von GTA oder Assassin's Creed und wirkt einfach generisch, da schimmert mir die Spielmechanik zu deutlich durch. Aber so was ist wohl jetzt modern. Und dass die meisten NPCs, die jetzt nicht gerade in die Hauptstory oder größere Nebenquests involviert waren, dann doch ziemlich deutlich nur relativ leblose Questgeber waren, die dann ja auch oft bloß "Wache" oder "Bauer" oder so hießen und deren Dialoge sich nur auf Questrelevantes beschränkten: Preis aushandeln, nach Monster ausfragen, Belohnung kassieren. Da fehlte mir dann doch dieses Gefühl aus Gothic, dass wirklich jeder da eine individuelle Persönlichkeit und nicht bloß eine Questmaschine ist. Aber von so was mal ab ist's insgesamt schon das mit Abstand beste Rollenspiel der letzten Jahre (gut, wenn man drüber nachdenkt, heißt das für sich genommen auch nicht viel, die Latte hängt da echt nicht hoch). Ich hab's jetzt zweimal durchgespielt, beim ersten Mal noch ohne, beim zweiten mit Blood & Wine, und habe auch jedes Mal dann regelmäßig von morgens bis abends da dran gesessen und meinen Spaß gehabt. Und wenn ich an so Dinge wie die Baron-Questreihe oder den Antagonisten in Hearts of Stone denke, dann fällt mir nicht viel auf dem Spielmarkt ein, was da herankäme.

Über dieses System mit den Stufen kann man streiten... Ja gut, dafür war Gothic aber auch kein Open World Spiel in dem Sinne und ziemlich linear. Die Quests wurden ja nach und nach frei geschaltet und im frei begehbaren Teil waren nur zu starke Monster. Witcher 3 kommt mir wegen dem System auch nur wieder so halb Open World vor. Theoretisch kann man direkt nach Skellige, praktisch kann man da dann aber so ziemlich nichts machen - während es einem aber doch anfangs in Wyzima freigestellt wird, oder nicht? So frei nach dem Motto "wir suchen nach Spuren in Velen, Nowigrad und Skellige, such dich da mal überall um, fang an wo du willst", was auch im Questmenü so impliziert wird, aber praktisch muss man eigentlich in Velen anfangen.

Die Marker... Ja gut. Die habe ich aber auch eher links liegen gelassen. Wobei das schon stimmt, das wirkte sehr wie in Elder Scrolls und Konsorten.

Die Baronquests waren mal wirklich geil. Also die haben mich richtig begeistert und mitgerissen.

Generell habe ich bei dem Spiel tatsächlich das Gefühl, dass ich den Entwicklern noch Geld schulde. Ich zahlte 45€ für die Goty

und habe das Gefühl, das sei zu wenig gewesen. Das Spiel wäre mir tatsächlich den 70€-Vollpreis zuzüglich den Kosten für die Addons wert gewesen. So gut unterhalten hat mich schon lange kein Spiel mehr.

## Lord Regonas

24.03.2017, 19:43

Hmm schwierig zu sagen.

Würde vielleicht 3-4 random Gegner beschreiben, vlt noch nen dritten und dann aus der Schlacht ausblenden sofern nichts weiter geschieht.

Also, so

Aussehen des Gegners

Kurze Gefühle/Gedankengänge bei dem Anblick

Rückblende in den Kampf, Beschreibung von circa 3-4mal Schlagabtausch

Gegner stirbt, nächster kommt

evtl. nochmal Gedankengänge, ein kurzer Seitenblick der zeigt, dass die übrigen Kameraden neben einem fallen anschließend Kampf gegen den nächsten Gegner, sofern es Unterschiede gibt (evtl. hat er ne andere Waffe wie z.B. ne Lanze, da er aus der zweiten Schlachtreihe kommt, evtl. muss er die Waffe sogar wechseln, weil der Protagonist ihm zu nahe kommt) Plötzlich vielleicht die Überraschung: Bevor der Gegner den Protagonisten erreicht, stirbt er durch einen Pfeil/den Schwerthieb eines Mitstreiters, dann vielleicht wieder die Wende und ein komplett neuer Gegner wird aus dieser riesige Masse an Soldaten gegen den Protagonisten ausgespuckt.

Evtl. wird der Protagonist durch diese schnelle Wendung so sehr überrascht, dass er verletzt wird - er fällt evtl. in der Formation zurück und jemand anderes aus dem verbündeten Heer springt in die Bresche, evtl. sogar jemanden, den der Protagonist glaubt zu erkennen.

Kurzer Verschnaufmoment im Bruchteil von Sekunden, der Protagonist realisiert, dass er diverse verbündete Banner nicht mehr sieht. Wird er die Schlacht evtl. verlieren aufgrund der gegnerischen Übermacht?

Dann, ohne sich auch nur bewegt zu haben steht er wieder einem Feind gegenüber, erneuter Kampf

auch hier kommt es zu dynamischen Kampfhandlungen, die den Kämpfern wie eine Ewigkeit vorkommen, aber sich tatsächlich innerhalb von Sekunden abspielen.

Je nachdem wie gut unser Protagonist ist, besiegt er auch vlt diesen Gegner und das Prozedere geht weiter, aber vlt erhält er diesmal eine weitere Verletzung obwohl er meinte den gegnerischen Hieb abgewehrt zu haben.

Aufsteigende Panik, Gefühle aka "Nein, so darf es nicht enden!"

Er tötet den siegessicheren Gegner, fällt aber zu Boden und fällt in Ohnmacht/wird für tot gehalten/wird durch die sinkende Moral der gegnerischen Armee erlöst, welche just in diesem Moment den Rückzug antritt.

Evtl. kommt heraus, dass die verbündeten Banner, welche der Protagonist zuvor nicht sichten konnte, doch präsent waren und diese Streitkräfte evtl. sogar der Schlüssel zum Sieg waren/einfach nur überlebt hatten (je nachdem wie wichtig diese Streitkräfte waren)

Alternativ: Der Protagonist erwacht als Kriegsgefangener im gegnerischen Lager, sollte die Schlacht für sein Heer verloren sein.

Zumindest würde ich so eine Schlachtenszene ungefähr gliedern, wenn ich sie schreiben müsste.

Wäre jetzt eine typische Feldschlacht, aber evtl. geht es bei dem, was dir vorschwebt um mehr als nur das klassische Szenario. Da kann man dann durchaus erweitern, evtl. auf die Relevanz bestimmter Faktoren innerhalb der Schlacht eingehen usw. und sofort.

Plus, wenn du aus Perspektive mehrerer Charaktere schreibst, kannst du eigentlich das Grundgerüst, was ich hier grob geschrieben hab theoretisch immer wieder verwenden, aber je nachdem was passiert die grobe Schablone umformen.

Oder du beschreibst die Schlacht auch aus verschiedenen Formen von Soldaten. Das obrige Beispiel funktioniert wunderbar für Feldsoldaten, aber berittene Truppen beispielsweise stürzen sich mit einem koordinierten Angriff in die Flanke des gegnerischen Heeres, während sie dabei versuchen die feindlichen Lanzenträger zu umreiten.

Bogenschilden wiederum beziehen ihre Position auf einer höher gelegenen Position und versuchen dabei stationär auf gegnerische Ziele zu schießen ohne dabei die eigenen Truppen zu erwischen (in den meisten Fällen wird sowieso straight in die gegnerische Richtung geschossen und nur ein grobes Ziel anvisiert - so Legolas-Schüsse auf wichtige Ziele passieren in der Regel selten außer es ist ein High Fantasy-Setting). Theoretisch könnten auch Brandpfeile ab einem gewissen Punkt verschossen werden um die gegnerische Kriegsmaschinerie zu treffen, falls sie existiert.

Ähnlich bei Soldaten, welche eine Belagerungsmaschine bedienen - hier würde der Fokus aber mehr darauf liegen zu beschreiben, wie mehrere Mann unter Zeitdruck und körperlicher Anstrengung eine Maschinerie wie sagen wir mal ein Katapult, eine Ballista oder Ähnliches ausrichten, während eine Person berechnet, wo das Geschoss ungefähr landen soll - besonders bei Belagerungen könnte ich mir das sehr cool vorstellen, wenn es um Beschreibungen geht.

Insofern, komplett helfen kann ich da nicht ohne im Detail zu wissen worum es geht, aber ich hoffe mal, dass die genaueren Ansätze weiterhelfen. :gratz

Die grobe Beschreibung der Schlachtenszene ist übrigens leicht von Ken Follet's Säulen der Erde inspiriert - da gab es tatsächlich auch kurzzeitig eine Schlachtenszene, welche genauer beschrieben wurde. Ist dann natürlich nicht 1:1 so verlaufen wie ich das hier schildere, aber wenn ich mich recht entsinne hat der Autor auch eher mehr die Gefühle des sich in der Schlacht befindlichen Charakters in den Fokus gerückt sowie seine Entscheidungen in Sekundenbruchteilen widergegeben (aber eben in Zeitlupe nach dem Prinzip "Wenn ich jetzt das mache... aber was wenn... etc."), was soweit sehr gut funktioniert hat und die Schlacht trotz der scheinbaren 'Zeitverlangsamung' dennoch dynamisch und glaubwürdig wirken ließ.

Vielleicht können aber andere Leute hier bessere Tipps als ich geben. Bin jetzt auch keine Koriphäe auf dem Gebiet nur weil ich Strategiespiele mag und sowieso als Spielleiter in Pen&Paper-Rollenspielen eine sadistische Ader habe. :D

In der Tat gute Ansätze, die ich auch schon versucht habe, unterzubringen. Dein Vorschlag der chaotischen Schlacht ist übrigens sehr gut angekommen. Dieser Vorschlag hat mir mit am besten geholfen, insofern dankeschön:gratz

Ich bin ja nun in die Schlacht gekommen und versuche sie jetzt mal halbwegs passabel zu beenden. Vielleicht wird ja etwas draus:duhr:

Zitat von Olivia:

@MiMo und John: Sei euch verziehen.

Ich hätte sowieso relativ wenig beizutragen gehabt, weil ich mich dran erinnere schon wesentlich schlechtere Kämpfe beschrieben zu haben.

Sage mal nur 'Odyssee des Thorus', wo Thorus und zwei Orks erstmal mit Vatrass sprechen und anschließend gegen vier berittene Paladine kämpfen.

War ein relativ unrealistischer Kampf, der daraus bestand, dass die drei sich zu Boden werfen um so die Pferde der Paladine von unten aufzuschlitzen. Dann folgte ein kleineres Duell (wo sogar Schwerter einfach zerbrechen - gut, nicht ganz

unrealistisch, aber gegen Paladine...? ) und einer der Orks wird durch einen Attentäter erschossen, der sich in den Dünen versteckt hat (und irgendwie vorhersehen konnte wie der Verlauf des Kampfes enden würde?), kurz bevor er auch das Zeitliche segnen muss.

Insofern, wenn man so manche Sachen im Nachhinein betrachtet, die man literarisch verbrochen hat, dann merk ich schon die Schwierigkeit hinter dem Thema. Früher hat man einfach Sachen so beschrieben, wie man sie aus Spielen oder Filmen kannte und heutzutage denkt man irgendwie dann doch zwei-dreimal darüber nach, weil man nicht zwingend ein Hack'n'Slay niederschreiben möchte.

Von daher, verstehe Regonas diesbezüglich, dass es echt nicht einfach ist und wünschte ich könnte es auch besser. Denn dafür, dass ich in der Vergangenheit so viele Kampfszenen beschrieben hab, gibt es wenige wo ich sage, dass sie einigermaßen okay waren von der Grundidee her.

Also du hast bereits schon eine Menge beigetragen. Deine Texte haben wirklich sehr geholfen und mir immerhin ein grundgerüst zur Verfügung gestellt. Auch ist es mir dank deiner Hilfe gelungen, einen Anfang zu finden.

@Witcher 3:

Ich habe noch den Vollpreis bezahlt und für das, was ich bekommen habe, war es jeden einzelnen Cent wert. Die Zusatzpakete stehen noch aus, doch selbst das Grundspiel hat bei mir Emotionen hervorgerufen, wie es nur ganz wenige Spiele zuvor geschafft haben.

### Jünger des Xardas

24.03.2017, 19:50

Auf Blood and Wine freue ich mich ja so richtig. Das ist eh so super, dass die von kleinen kostenpflichtigen DLCs weggehen und eben ein paar kleine kostenlose (waren sie doch, oder? Habe direkt die Goty-Edition gekauft) und dann zwei große kostenpflichtige rausgebracht haben, die dafür dann aber ordentlich Tiefgang und Story haben (setze ich bei Blood and Wine mal voraus). Genauso wie Addons früher waren und nicht wie EA und so es tun. Ja, die DLCs waren kostenlos. Und ja, ich find's auch wirklich schön, dass es mal wieder ein Spiel gibt, wo man nicht noch 10€ für einen weiteren Begleiter oder 5€ für die nächste Pferdedecke zahlen muss, sondern richtige AddOns geboten bekommt.

Über dieses System mit den Stufen kann man streiten... Ja gut, dafür war Gothic aber auch kein Open World Spiel in dem Sinne und ziemlich linear. Die Quests wurden ja nach und nach frei geschaltet und im frei begehbaren Teil waren nur zu starke Monster. Witcher 3 kommt mir wegen dem system auch nur wieder so halb Open World vor. Theoretisch kann man direkt nach Skellige, praktisch kann man da dann aber so ziemlich nichts machen - während es einem aber doch anfangs in Wyzima freigestellt wird, oder nicht? So frei nach dem Motto "wir suchen nach Spuren in Velen, Nowigrad und Skellige, such dich da mal überall um, fang an wo du willst", was auch im Questmenü so impliziert wird, aber praktisch muss man eigentlich in Velen anfangen. Na ja man hat die Wahl, aber ich finde, man wird schon ziemlich zur Standardroute Velen -> Novigrad -> Skellige gepusht. Yen sagt ja anfangs sinngemäß: "Such mich in Skellige auf, wenn du die anderen Spuren untersucht hast." Und es gibt ja auch die Preisbarriere durch die tausend Kronen für die Überfahrt. Außerdem kann man ja mit etwas Geschick auch schon frühere die schweren Quests erledigen. Also ich hatte Velen praktisch komplett abgegrast, bevor ich über den Pontar bin.

Aber mir hätte es auch besser gefallen, wenn es wie in Gothic gewesen wäre und einfach später immer mal wieder neue Nebenquests gegeben hätte. Das gab's ja nur sehr vereinzelt. Fand ich schade, weil ich immer vor der Haupt- alle Nebenquests erledigt habe und für mich folglich das Spiel ab Kaer Morhen schon fast vorbei war.

Die Marker... Ja gut. Die habe ich aber auch eher links liegen gelassen. Wobei das schon stimmt, das wirkte sehr wie in Elder Scrolls und Konsorten. Ich hab die alle abgegrast. Was im Nachhinein speziell bei den ganzen Schmugglerverstecken in Skellige schon ziemlich unnötig und dröge war. Insgesamt lohnt das aber durchaus. Da findet man auch noch mal einige nette Kleinigkeiten.

### MiMo

24.03.2017, 20:36

Witcher:

Hearts of Stone und Blood and Wine waren die ersten DLCs, bei denen ich im Nachhinein nicht das Gefühl hatte viel zu viel Geld bezahlt zu haben, die hätte ich auch für deutlich mehr gekauft. Witcher 3 war schon verdammt nah an der Perfektion, aber die beiden DLCs haben das Hauptspiel meiner Meinung nach noch einmal um Längen getoppt. Da war ich wirklich überrascht, dass sie es geschafft haben noch mal eine Schippe drauf zu legen. Und vom Umfang her ist das ja eher ein Witcher 4. Nach 94 Stunden war ich mit dem Hauptspiel und allen Neben- und Hexerquests durch, nach 143 Stunden erst mit den DLCs.

Aber da können wir uns dann ja noch mal detaillierter drüber unterhalten, wenn Stone und Regonas die auch gespielt haben.

### Atticus

24.03.2017, 21:45

Ich habe bei GoG gerade mal 20€ für die GOTY bezahlt und ja, das Spiel wäre auch 60€ wert gewesen (hätte ich nur nie bezahlt, da ich so gut wie nie mehr Spiele zu Release kaufen werde, siehe Mass Effect Andromeda). Leider habe ich von den Büchern so gut wie nichts mehr im Kopf, nur noch die grobe Handlung und durch Teil 1 und 2 wollte ich mich auch nicht mehr durchkramen. Mir gefällt vor allem das riesige Bestiarium mit den detaillierten Beschreibungen der Monster. Die Questreihe mit dem blutigen Baron fand ich auch klasse, leider hat sie bei mir kein gutes Ende genommen.

### Laidoridas

24.03.2017, 23:05

Bin zurzeit an meinem ersten Durchgang und bin schwer beeindruckt. Tw3 bietet Quantität und Qualität, wovon sich die Elder Scrolls Teile mehrere Scheiben abschneiden könnten.

Also zumindest ein Elder-Scrolls-Teil (gemeint ist natürlich MORROWIND!) muss sich ganz bestimmt nix davon abschneiden, wenn ich hier schon wieder was von Questmarkern und Stufenempfehlungen lese! Das sind echt so die Sachen, die mir moderne Rollenspiele am meisten madig machen. Ich spiele gerade so ein bisschen Fallout 4 (ausgeliehen, selber gekauft hätte ich mir das nicht), und das ist im Prinzip schon ziemlich Spaßig (wenn auch sehr ballerlastig), aber immer dieses stupide Questmarkernachlaufen... ich hab da langsam echt keinen Bock mehr drauf. Das macht für mich, zusammen mit der ähnlich schlimmen Möglichkeit der Schnellreise an alle schon besuchten Orte, auch immer so das Gefühl kaputt, überhaupt in einer echten Welt zu sein. Ich bin dann irgendwann gar nicht mehr so richtig "wach" beim Spielen, weil ja eh alles wie am Fließband läuft. Immer dem Marker nach, zwischendurch dreißig Raidern/Supermutanten/Robotern die Köpfe wegballern, dann zum nächsten Ort teleportieren, wieder dem Marker nach... ächz. Wenn ich da dran denke, wie toll das in Morrowind war mit dem Lesen von Wegbeschreibungen und der Suche nach Personen und Orten. Da hatte man noch wirklich das Gefühl, selber was gelöst zu haben. Aber naja, das hab ich ja alles schon zehnmal in diverse Tavernen geschrieben, ist wahrscheinlich auch

langsam mal gut. :D Finde es halt nur so schade, weil mir die ganzen Open-World-Rollenspiele sooo viel mehr Spaß machen würden, wenn nicht diese grässliche Questmarker/Schnellreise-Kombo drin wäre, die ja dann auch das ganze Questdesign bestimmt. Das ist halt auch so ein Grund, warum ich mir nicht vorstellen kann, dass mich Witcher 3 so richtig begeistern wird. Aber irgendwann werde ich mir die Witcher-Spiele nochmal vornehmen und 1-3 nacheinander durchspielen, allein schon von der Story her müsste sich das ja eigentlich lohnen.

Ich hab mir übrigens deinen Torment-Bericht jetzt mal lieber nicht durchgelesen, Stone, weil ich das Spiel jetzt just heute geliefert bekommen habe (überraschend flott ging das ja diesmal) und nach dem Lesen des Handbuchs schon ziemlich Lust habe, es bald auch anzufangen. Muss schon sagen, dass das Handbuch ähnlich gut darin ist, mich neugierig auf das Spiel zu machen wie damals das Handbuch des Original-Torments (das glaube ich so ziemlich das beste Handbuch aller Zeiten ist, weil es das Spiel mit so Versprechungen wie "Überall kann ein Portal sein, das dich irgendwo hinbringt" und "Sterben kann dich im Spiel weiterbringen" noch geheimnisvoller erscheinen lässt als es dann sowieso schon ist). Bin allerdings noch etwas skeptisch, ob ich da angesichts von SnB wirklich die Muße zu habe...

**MisterMeister**

25.03.2017, 10:36

Witcher:

Hearts of Stone und Blood and Wine waren die ersten DLCs, bei denen ich im Nachhinein nicht das Gefühl hatte viel zu viel Geld bezahlt zu haben, die hätte ich auch für deutlich mehr gekauft. Witcher 3 war schon verdammt nah an der Perfektion, aber die beiden DLCs haben das Hauptspiel meiner Meinung nach noch einmal um Längen getoppt. Da war ich wirklich überrascht, dass sie es geschafft haben noch mal eine Schippe drauf zu legen. Und vom Umfang her ist das ja eher ein Witcher 4. Nach 94 Stunden war ich mit dem Hauptspiel und allen Neben- und Hexerquests durch, nach 143 Stunden erst mit den DLCs.

Aber da können wir uns dann ja noch mal detaillierter drüber unterhalten, wenn Stone und Regonas die auch gespielt haben. Der letzte Dialog am Ende von Blood and Wine. §herz

**Stonecutter**

25.03.2017, 15:25

Ich hab die alle abgegrast. Was im Nachhinein speziell bei den ganzen Schmugglervestecken in Skellige schon ziemlich unnötig und dröge war. Insgesamt lohnt das aber durchaus. Da findet man auch noch mal einige nette Kleinigkeiten. Alle Marker? Bist du wahnsinnig? §ugly

Also zumindest ein Elder-Scrolls-Teil (gemeint ist natürlich MORROWIND!) muss sich ganz bestimmt nix davon abschneiden, wenn ich hier schon wieder was von Questmarkern und Stufenempfehlungen lese! Das sind echt so die Sachen, die mir moderne Rollenspiele am meisten madig machen. Ich spiele gerade so ein bisschen Fallout 4 (ausgeliehen, selber gekauft hätte ich mir das nicht), und das ist im Prinzip schon ziemlich spaßig (wenn auch sehr ballerlastig), aber immer dieses stupide Questmarkernachlaufen... ich hab da langsam echt keinen Bock mehr drauf. Das macht für mich, zusammen mit der ähnlich schlimmen Möglichkeit der Schnellreise an alle schon besuchten Orte, auch immer so das Gefühl kaputt, überhaupt in einer echten Welt zu sein. Ich bin dann irgendwann gar nicht mehr so richtig "wach" beim Spielen, weil ja eh alles wie am Fließband läuft. Immer dem Marker nach, zwischendurch dreißig Raidern/Supermutanten/Robotern die Köpfe wegballern, dann zum nächsten Ort teleportieren, wieder dem Marker nach... ächz. Wenn ich da dran denke, wie toll das in Morrowind war mit dem Lesen von Wegbeschreibungen und der Suche nach Personen und Orten. Da hatte man noch wirklich das Gefühl, selber was gelöst zu haben. Aber naja, das hab ich ja alles schon zihmal in diverse Tavernen geschrieben, ist wahrscheinlich auch langsam mal gut. :D Finde es halt nur so schade, weil mir die ganzen Open-World-Rollenspiele sooo viel mehr Spaß machen würden, wenn nicht diese grässliche Questmarker/Schnellreise-Kombo drin wäre, die ja dann auch das ganze Questdesign bestimmt. Das ist halt auch so ein Grund, warum ich mir nicht vorstellen kann, dass mich Witcher 3 so richtig begeistern wird. Aber irgendwann werde ich mir die Witcher-Spiele nochmal vornehmen und 1-3 nacheinander durchspielen, allein schon von der Story her müsste sich das ja eigentlich lohnen.

Das Schnellreisesystem von Morrowind war ja auch richtig gut. Es gab ja die Teleporte zwischen den Magiergilden, das Schlickschreiternetzwerk und die Schiffe. Hat alles Geld gekostet, musste man sinnvoll kombinieren und dann trotzdem noch ein Stück laufen. Da hatte man trotz Schnellreise nicht das Gefühl, dass die Welt unglaublich ist und man einfach wirklich unterwegs war.

Witcher 3 solltest du dir aber echt geben. Ist mit den Schnellreisepunkten nicht so extrem wie in Bethesdaspielen und ich habe die auch fast nie genutzt, die waren eher dezent.

hab mir übrigens deinen Torment-Bericht jetzt mal lieber nicht durchgelesen, Stone, weil ich das Spiel jetzt just heute geliefert bekommen habe (überraschend flott ging das ja diesmal) und nach dem Lesen des Handbuchs schon ziemlich Lust habe, es bald auch anzufangen. Muss schon sagen, dass das Handbuch ähnlich gut darin ist, mich neugierig auf das Spiel zu machen wie damals das Handbuch des Original-Torments (das glaube ich so ziemlich das beste Handbuch aller Zeiten ist, weil es das Spiel mit so Versprechungen wie "Überall kann ein Portal sein, das dich irgendwo hinbringt" und "Sterben kann dich im Spiel weiterbringen" noch geheimnisvoller erscheinen lässt als es dann sowieso schon ist). Bin allerdings noch etwas skeptisch, ob ich da angesichts von SnB wirklich die Muße zu habe...

Du hast ein Handbuch? Ich nicht. Mir haben sie aber ein Steelbook, Soundtrack-CD und Karte dazu gelegt.

**Laidoridas**

25.03.2017, 15:31

Das Schnellreisesystem von Morrowind war ja auch richtig gut. Es gab ja die Teleporte zwischen den Magiergilden, das Schlickschreiternetzwerk und die Schiffe. Hat alles Geld gekostet, musste man sinnvoll kombinieren und dann trotzdem noch ein Stück laufen. Da hatte man trotz Schnellreise nicht das Gefühl, dass die Welt unglaublich ist und man einfach wirklich unterwegs war.

Ja, genau, und dann hatte man ja auch noch den Markieren/Rückkehr-Zauber, wenn man nochmal irgendwo ganz tief in die Pampa zurückmusste. Und die Teleporter in den Ruinenfestungen gabs ja auch noch, auch wenn ich die jetzt nie so viel benutzt habe.

Du hast ein Handbuch? Ich nicht. Mir haben sie aber ein Steelbook, Soundtrack-CD und Karte dazu gelegt.

Ich hab ja auch die Kickstarter-Collector's-Edition, da ist dann sogar ein Handbuch dabei. :cool: Die Collector's Edition ist wirklich mal schön geworden, sogar die Karte ist richtig lesbar gedruckt (nicht so wie der verwaschene Lappen aus der Pillars-of-Eternity-Collector's Edition). Und kein nutzloser Kram wie Notizbücher und Aufbügelfestfetzen dabei, sondern ein schönes Artbook und eben ein Handbuch! §danke

**Stonecutter**

25.03.2017, 17:21

Dann sag mal deine Meinung zu meinen Punkten, wenn du so ca. fünf, sechs Stunden gespielt hast

**Laidoridas**

25.03.2017, 20:29

Nach einer Viertelstunde ist mir das Spiel erstmal abgestürzt. Das geht ja gut los!  
Aber jetzt im nächsten Anlauf habe ich auf jeden Fall schon mal herausgefunden, wie der Tätowierungssatz im Original lautet:  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/tattoo.png>

"Intricate" also, das Wort kannte ich jetzt vorher noch nicht mal. :D Wenn ich mir so die möglichen Übersetzung anschau, hätte ich da "aufwändig" aber wohl am passendsten gefunden.

**John Irenicus**

25.03.2017, 20:34

was. Alle Marker? Bist du wahnsinnig? Şugly

Dich wundert es, dass JüdeX ohne wenn und aber den vollständigen Spielstil durchzieht? :p

**Stonecutter**

25.03.2017, 20:44

Ja eigentlich nicht. Das war teilweise schon recht anstrengend ihm bei Heavy Rain zuzusehen

**John Irenicus**

25.03.2017, 20:53

Ich fand das erstaunlicherweise gar nicht so anstrengend, wie ich es hätte finden müssen, aber da hatte er mich vermutlich auch schon manipuliert, deshalb ging das.

**Jünger des Xardas**

25.03.2017, 21:14

Also zumindest ein Elder-Scrolls-Teil (gemeint ist natürlich MORROWIND!) muss sich ganz bestimmt nix davon abschneiden, wenn ich hier schon wieder was von Questmarkern und Stufenempfehlungen lese! Das sind echt so die Sachen, die mir moderne Rollenspiele am meisten madig machen. Ich spiele gerade so ein bisschen Fallout 4 (ausgeliehen, selber gekauft hätte ich mir das nicht), und das ist im Prinzip schon ziemlich Spaßig (wenn auch sehr ballerlastig), aber immer dieses stupide Questmarkernachlaufen... ich hab da langsam echt keinen Bock mehr drauf. Das macht für mich, zusammen mit der ähnlich schlimmen Möglichkeit der Schnellreise an alle schon besuchten Orte, auch immer so das Gefühl kaputt, überhaupt in einer echten Welt zu sein. Ich bin dann irgendwann gar nicht mehr so richtig "wach" beim Spielen, weil ja eh alles wie am Fließband läuft. Immer dem Marker nach, zwischendurch dreißig Raidern/Supermutanten/Robotern die Köpfe wegballern, dann zum nächsten Ort teleportieren, wieder dem Marker nach... ächz. Wenn ich da dran denke, wie toll das in Morrowind war mit dem Lesen von Wegbeschreibungen und der Suche nach Personen und Orten. Da hatte man noch wirklich das Gefühl, selber was gelöst zu haben. Aber naja, das hab ich ja alles schon zickmal in diverse Tavernen geschrieben, ist wahrscheinlich auch langsam mal gut. :D Finde es halt nur so schade, weil mir die ganzen Open-World-Rollenspiele sooo viel mehr Spaß machen würden, wenn nicht diese grässliche Questmarker/Schnellreise-Kombo drin wäre, die ja dann auch das ganze Questdesign bestimmt. Das ist halt auch so ein Grund, warum ich mir nicht vorstellen kann, dass mich Witcher 3 so richtig begeistern wird. Aber irgendwann werde ich mir die Witcher-Spiele nochmal vornehmen und 1-3 nacheinander durchspielen, allein schon von der Story her müsste sich das ja eigentlich lohnen. Das ist schon ziemlich gut. Aber ja, das hat mich auch gestört. Du gehst halt zu einem Anschlagbrett in einem Dorf, klickst das an und schwupp, tauchen auf der Karte in der Umgebung lauter Fragezeichensymbole auf, die du dann abklappern kannst. Dieses entpuppt sich dann als Monsternest, wo du vier, fünf Viecher tötest und dann eine Bombe reinwirfst, um aus den Überresten Schätze zu bergen, jenes als Banditenlager, wo du ein paar Typen abschlachtest, bei irgendeinem eine Notiz findest, dass das Banditenleben ja so viel toller ist, als alle meinen, und er bald Frau und Kindern ganz viel Gold nachhause schicken wird, wieder eins als versteckter Schatz, wo dann eine Leiche mit einem Brief rumliegt, in dem irgendein Typ beschreibt, wie er auf Schatzsuche gegangen ist, dann von einem Monster angefallen wurde und jetzt sein Blut benutzt, um mit seinen letzten Atemzügen diese Zeilen zu Papier zu bringen, und wo man dann fünf Meter weiter eine Schatztruhe entdeckt, die sich mit einem Schlüssel von der Leiche öffnen lässt. Da hat man dann einfach ziemlich schnell die Spielmechanik durchschaut. Und was mich bei so was stört, ist, dass man gar nicht mehr die Welt erkunden muss. Alles Wichtige wird ja per Fragezeichen angezeigt, wo kein Fragezeichen ist, da ist auch nichts. Das ist einfach nicht mehr wie in Gothic, wo man noch auf gut Glück durch den Wald gestromert ist. Die Schnellreise im Witcher besteht aus Wegweisern. Hat man einen einmal passiert, kann man sich von jedem anderen dorthin teleportieren. So was finde ich nicht weiter schlimm. Muss man ja nicht nutzen. Ich hab's nicht getan und bin selbst die längsten Wege geritten. Macht bei der Welt ja auch meist Spaß (wenn man nicht mitten durchs Zentrum von Velen muss, wo wirklich alle fünf Meter ein zwar schwaches, aber eben nerviges Monster hockt). Die Questmarker sind da wieder eine andere Geschichte. Auch die würden mich bei den ganzen neueren Spielen ja nicht stören, wenn sie optional wären. Aber teilweise sind Quests ohne die einfach nicht mehr lösbar, weil es gar keine ordentlichen Beschreibungen mehr gibt. Wenn eine angebliche Schatzkarte aus einem kurzen Text der Marke "Faszinierend. Ich habe einem Händler diese Karte abgekauft, auf der die Fundorte antiker Hexerausrüstung markiert sind. Hanno Pillermann, Untersekretär von Professor Doktor Schlauberger an der Universität von Oxenfurt, wo auch sonst, da das offenbar die einzige Universität der ganzen Welt ist?" besteht, nach dessen Lesen man plötzlich fünf neue Marker auf einer gigantischen Karte hat, ja was soll man dann machen, als eben diesen Markern einfach zu folgen?

Der letzte Dialog am Ende von Blood and Wine. Şherz

Find's allerdings blöd, dass man Ciri nur wiedersieht, wenn man gar keine Romanze am Laufen hatte. Ich finde, es hätte nichts dagegen gesprochen, Yen oder Triss UND Ciri und meinetwegen auch noch Rittersporn auftauchen zu lassen.

Dich wundert es, dass JüdeX ohne wenn und aber den vollständigen Spielstil durchzieht? :p  
Dieses. Ich habe doch nicht umsonst über drei Monate zum Durchspielen gebraucht \$Şp4

**MiMo**

29.03.2017, 18:42

Da Projekt Nostalgie gewisse Threads wohl nicht berücksichtigen wird, erdreiste ich mich nun selbst mal einen Beitrag aus grauer Vorzeit zur Diskussion zu stellen: <https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/87541-Diskussion->

%C3%84nderung-der-Stroy%C3%BCberschrift?p=1554001&viewfull=1#post1554001).

Nun ist natürlich die große Frage: Ging das damals wirklich oder war Laido damals noch naiv und unschuldig? :grinundwe

Außerdem wurde bei uns schon 2008 über Elex diskutiert! :eek: Klick

(<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/457551-Story%28-ansatz%29-Science-Fiction-Piranhas>)

#### Laidoridas

29.03.2017, 19:21

Da Projekt Nostalgie gewisse Threads wohl nicht berücksichtigen wird, erdreiste ich mich nun selbst mal einen Beitrag aus grauer Vorzeit zur Diskussion zu stellen: Klick (<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/87541-Diskussion-%C3%84nderung-der-Stroy%C3%BCberschrift?p=1554001&viewfull=1#post1554001>).

Nun ist natürlich die große Frage: Ging das damals wirklich oder war Laido damals noch naiv und unschuldig? :grinundwe

Also wenn ich damals gesagt habe, dass das funktioniert hat, dann hat das auch funktioniert. So viel ist ja wohl mal klar! :o

Außerdem wurde bei uns schon 2008 über Elex diskutiert! :eek: Klick

(<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/457551-Story%28-ansatz%29-Science-Fiction-Piranhas>)

Laufen die Leute in Elex etwa auch alle mit Windeln rum, weil die Welt so groß ist, dass keiner weiß wo das Klo ist? :scared:

#### MiMo

29.03.2017, 21:38

Laufen die Leute in Elex etwa auch alle mit Windeln rum, weil die Welt so groß ist, dass keiner weiß wo das Klo ist? :scared:

Äh, so genau hatte ich mir das gar nicht angeguckt. Sugly

Elex ist ein Science-Fiction-RPG von den Piranhas und der Nachfolgder der Risen-Reihe. Der Ersteller des Threads scheint zwar noch nicht geahnt zu haben, dass Risens Erfolg für einen zweiten und dritten Teil reicht, aber mit dem Genre lag er ja schon mal goldrichtig!

#### Laidoridas

30.03.2017, 03:13

So, Stone, nachdem ich jetzt laut Speichermenü 21 Stunden gespielt habe, habe ich mir deinen Text jetzt mal ohne Spoilerbedenken durchgelesen! Du hast ja jetzt auch wirklich nicht viel verraten, das meiste davon passiert dann ja auch tatsächlich schon ganz zu Beginn. Ich versuche jetzt auch mal nichts zu verraten, was über den Anfang hinausgeht.

Ich bin mir bei Torment gerade echt nicht so sicher. Einerseits hat es ganz coole Ansätze, andererseits stört mich auch vieles am Spiel. Ich denke, das größte Problem ist eben, dass es als geistiger Nachfolger von Planescape Torment beworben wird und man entsprechende Erwartungen aufbaut.

Das seh ich ganz genauso, und ich weiß auch nicht, ob sie sich damit einen Gefallen tun, das Spiel auch noch genauso zu nennen. Denn eigentlich kann das Spiel ja nur verlieren durch so einen Vergleich. Wobei ich finde, dass bestimmte Aspekte des ersten Torment schon sehr gut eingefangen wurden und auch wieder genauso gut funktionieren. Die Art und Weise, wie die ganzen Leute in der Stadt miteinander verbunden sind und die eben nicht nur alle stumpf einer einzigen bestimmten Quest "zugeordnet" sind, sondern häufig auch in mehrere Angelegenheiten verwickelt sind bzw. manchmal auch in gar keine (so scheint es zumindest), die gefällt mir sehr gut. Es ist eben nicht alles so offensichtlich designed (so nach dem Prinzip Questgeber -> Zielperson), sondern mehr so als Netzwerk aus verschiedenen Quest-/Story-Verknüpfungen angelegt. Und es gibt ja tatsächlich auch für so ziemlich jede Quest mehrere Möglichkeiten, die zu lösen, die einem auch längst nicht immer im Journal direkt auf dem goldenen Teller serviert werden. In der Hinsicht kommt mir das sogar vielleicht noch besser gemacht vor als im ersten Torment, auf jeden Fall habe ich das Gefühl, dass es hier ähnlich viel zu entdecken gibt und an jeder Ecke noch irgendwelche Geheimnisse versteckt sind. Was ich z.B. auch echt beeindruckend finde: Am Anfang bei der Charaktererstellung habe ich natürlich den Magier (Nano) als Klasse gewählt und bekam dann ein paar mögliche Talente zur Auswahl. Da war dann "Gedankenlesen" dabei und ich dachte mir so, ja klingt ja ganz nett, nimmste das mal, vielleicht gibts dann ab und zu neue Möglichkeiten in Gesprächen. In der Praxis sieht es dann aber so aus, dass man wirklich in 99% aller Dialoge gedankenliest und das dann teilweise auch noch in längeren Gesprächen thematisiert wird, wenn man die Leute auf ihre Gedanken anspricht und die dann manchmal nicht so begeistert davon sind. :D Also, das finde ich schon ziemlich klasse, dass da so ein Aufwand betrieben wurde, und ich kann mir vorstellen, dass sich das Spiel ohne dieses Talent ein Stück weit anders anfühlt (weil die Dialoge ja nunmal der absolut dominante Teil des Spiels sind).

Also, in der Hinsicht, dass es haufenweise versteckte Dialogmöglichkeiten und eben auch ausufernde Dialoge ohne Ende gibt, ist das Spiel schon sehr nah am ersten Teil dran. Thematisch ist es ja auch häufig ähnlich, wobei hier dann sehr dieser Aspekt "Abgedrehtes Gedöns aus allen möglichen Dimensionen" in den Vordergrund gestellt wird. Das ist aber auch so ein bisschen ein Problem, finde ich, weil es schon ziemlich danach wirkt, dass da ein Haufen Autoren zusammengetrommelt wurden mit dem Auftrag, sich jetzt mal bitte was Kreatives einfallen zu lassen, und dann stehen da halt haufenweise Leute in der Gegend rum und erzählen quasi, was den Autoren so eingefallen ist. :D Find ich größtenteils jetzt auch schon unterhaltsam und interessant (also die Dialoge sind auf jeden Fall um Längen besser als die teilweise echt schnarchnasigen in Pillars of Eternity), aber was halt fehlt, ist schon so dieses depressiv-morbide Flair und auch der Humor aus dem ersten Torment. Gibt hier zwar auch ein paar lustige Stellen, aber manches ist dann doch so eher dieser Standard-Fantasy-Humor, den es auch in Pillars of Eternity gab.

Allein am Anfang: während man bei Planescape anfangs gar keine Ahnung hat (ist beim neuen auch so) und man nach und nach herausfindet, wer man ist und was man alles so angestellt hat, wird einem das dann im Nachfolger direkt erklärt. Gut, was genau das jetzt bedeutet und worauf das hinausläuft ist auch weiterhin unklar, aber das fand ich dann schon etwas doof, dass die ersten beiden Charaktere, die man trifft, einem direkt sagen wer bzw. was man ist. Hätte man ja nicht genau wie in Planescape machen müssen, wäre ja auch irgendwie doof, wenn es genau das gleiche ist, aber irgendeinen Mittelweg hätte man doch hinbekommen können.

Ja, das fand ich auch nicht so elegant gemacht. Und es macht einen auch einfach nicht so neugierig auf die Geschichte wie damals, als man in der Totenhalle aufgewacht ist und nur das wusste, was man auf dem Rücken stehen hatte und einem von Morte vorgelesen wurde. Aber klar, man wollte natürlich auch nicht genau das Gleiche nochmal machen, und ein weiterer kompletter Gedächtnisverlust wäre jetzt auch nicht so das Gelbe vom Ei gewesen. Ich finde es ja auch so schon erstaunlich, wie sehr man sich doch an der Geschichte des ersten Teils orientiert.

Man ist ja schon wieder quasi-unsterblich und alle möglichen Leute erinnern sich an einen, ohne dass man selbst sich an sie erinnert. Und dann eben auch diese Erinnerungs-Flashbacks, das ist ja schon alles sehr ähnlich wie im ersten Torment. Und natürlich der Name Adahn, den man offenbar vorher mal benutzt hat... weiß nicht, das war mir dann glaube ich schon ein etwas zu direkter Verweis auf den ersten Teil. Vor allem spiele ich auch eine Frau, und da passt der Name doch überhaupt nicht. Sugly



Auch die Charaktere überzeugen mich nicht wirklich. Bislang habe ich fünf Charaktere getroffen, die sich der Party anschließen können (maximal gehen nur drei dazu). Ein Charakter hat mich schnell wieder verlassen, könnte ich mir wieder dazu holen, aber wozu? Wirkte eher nicht so interessant. Ein anderer Charakter, der von Anfang an bei mir dabei ist (ein Nano = Magier) hat jetzt auch noch nicht besonders viel geleistet. Mischt sich schon mal in Dialoge ein und es wird schon ziemlich klar angedeutet, dass er eine gewisse Hintergrundgeschichte hat, die man später sicher noch näher kennen lernt, aber insgesamt finde ich den auch noch eher schwach.

Ach, hast du den Aligern mitgenommen? Ich habe ja Callistege mitgenommen, und die ist jetzt von der Hintergrundgeschichte her schon halbwegs interessant. Wobei die eigentlich auch überhaupt nicht dazu passt, dass die erst auf Level 1 ist, wenn man auf sie trifft. Aber so von der Persönlichkeit her finde ich die jetzt auch nicht sooo wahnsinnig dolle.

Einen anderen Charakter habe ich direkt rausgeschmissen, als ich Platz brauchte, weil mir der Penner von Anfang an unsympathisch und unangenehm war. Mag sein, dass der vielleicht auch eine interessante Story hat. Aber um eine mögliche Geschichte herauszufinden, dazu habe ich echt keine Lust den mitzunehmen.

Meinst du diesen schmierigen Fiesling, der seinen Kumpel im Stich gelassen hat, der am Anfang hingerichtet wird? Den hab ich auch nicht mehr in der Gruppe, fand den auch richtig unsympathisch. :D

Einen traf ich und nahm ich auch auf, der eigentlich bis jetzt wegen zwei bislang unerklärten Eigenschaften am interessantesten wirkt (ich spoiler mal nicht, was das ist) und auch ein wenig irre wirkt. Da frag ich mich schon, was es mit dem auf sich hat.

Den hab ich auch dabei, allein schon weil der ja der einzige ist, der im Kampf ordentlich austeilen kann. So von der Art her... naja. Şugly Kommt mir auch so leicht Minsk-inspiriert vor, der Kerl! Aber du hast schon recht, bei dem hat man das Gefühl, dass da noch was Interessantes hinterstecken könnte.

Und den letzten potentiellen Begleiter fand ich im Zuge einer Quest. Eigentlich spricht alles dagegen, dass man den mitnehmen sollte, aber.... man tut es irgendwie trotzdem. Den Charakter an sich finde ich bis jetzt eher mau, aber das Konzept, dass man ihn eher mitnehmen muss, macht mich nachdenklich.

Find ich ja super, dass dir das genauso geht. :D Du meinst doch die Rhin, ne? Da hab ich ja nach der Befreiung von der Sklavenhalterin erstmal versucht, irgendwen zu finden, der diese Kopfwunde behandeln kann, weil ich dachte, dass die sich dann vielleicht an irgendwelche geheimen Superkräfte erinnert und plötzlich zu einem total wertvollen Mitglied der Gruppe wird (irgendsowas muss da doch auch noch kommen), aber leider gibts ja bei diesem Chirurgen keine entsprechende Gesprächsoption und sonst hab ich auch niemanden gefunden, der da was machen kann. Dann dachte ich mir eben, na gut, schickst du sie erstmal weg und nimmst jemand anderen in die Gruppe, damit die Erfahrungspunkte nicht an die verplempert werden. Aber dieser Dialog, der dann kommt... oh Mann. Die kann man ja unmöglich wegschicken, das ist doch einfach zu herzerreißend. Şugly Also schlepp ich die jetzt auch die ganze Zeit mit und hoffe mal darauf, dass das wirklich noch irgendwann mal belohnt wird.

Was ich damit eigentlich sagen will: Bis auf den Irren alle irgendwie langweilig. Ich weiß ja nicht, wie viele potentielle Begleiter noch kommen werden (auf diese fünf hat man schon sehr früh Zugriff), aber ich hoffe ernsthaft, dass die bisherigen mich noch irgendwie überraschen können. Im Vergleich zu Planescape mit all den kauzigen Typen... Ich meine ein schwebender Schädel mit Iosem Mundwerk, eine höchst intellektuelle Succubus, ein irrer in Flammen stehender Magier, dieses Robotervieh? Die aus dem neuen Torment sind nichts dagegen. Und das ist irgendwie schade. So ein Spiel lebt doch auch von der Interaktion mit den Begleitern. Vielleicht irre mich ja aber auch und die hauen echt noch was raus.

Ich habe bisher noch einen weiteren gefunden, den/die fand ich aber auf den ersten Eindruck auch nicht so wahnsinnig dolle. Ich seh das jedenfalls genauso, die Begleiter kommen auf gar keinen Fall an diejenigen aus dem ersten Teil heran. Zumindest finde ich sie aber interessanter als diejenigen aus Pillars of Eternity, und sie haben denen gegenüber auch den Vorteil, dass sie einen nicht mit so viel langweiligem Zeug zutexten. Aber ich finde, daran merkt man erstmal, wie gut die Figuren aus dem ersten Torment und aus den Baldur's Gate-Spielen sind. So ein Morte oder Dak'kon oder ein Minsk oder eine Imoen sind halt total unverwechselbar. Es ist aber natürlich auch schwierig, da jetzt mit neuen Ideen um die Ecke zu kommen, ohne dass das dann gleich wie ein Abklatsch wirkt. Aber ich hatte auch zumindest auf irgendwas gehofft, das nicht so menschlich ist. Das sind ja jetzt bisher alles Menschen, die man da als Begleiter hat, nur halt irgendwie bekloppt oder mit diversen technischen Modifikationen o.ä. Aber wieso man nicht irgendso ein Maschinenwesen oder so einen Fischkopp oder was es da alles gibt als Begleiter genommen hat, versteh ich jetzt auch nicht. Es gibt ja genügend Leute in der Welt, die als Begleiter sicher ganz interessant gewesen wären (der kopflose Typ, der so sinnlos in der Unterwelt rumläuft, zum Beispiel :D).

Finde auch die gesprochenen Gespräche zwischen den Begleitern, die zwischendrin mal kommen, meistens ziemlich schlimm so vom Humor her. Aber ich glaub, das war im ersten Torment auch schon manchmal so ähnlich, wenn ich mich richtig erinnere. Also gerade mit Annah... :D

Was ich wiederum interessant finde ist das neue Gesinnungssystem. Es gibt kein chaotisch gut oder rechtschaffen böse mehr, sondern alles wird jetzt in den sogenannten Gezeiten abgehandelt. Da gibt es die Gezeiten für so was wie Weisheit oder Wissen, für Empathie und Mitgefühl, für Gerechtigkeit, für Leidenschaft und Tatendrang und für Macht und Ruhm.

Je nachdem, wie man sich verhält oder was man sagt, erhöht sich dann eine oder zwei der Gezeiten, die dann den Spielern dominieren. Das ist aber recht dynamisch und kann sich immer wieder ändern, vor allem weil es per se keine bösen und keine guten Gezeiten gibt: Das ergibt sich immer aus dem Kontext. So kann dann die Gezeit, in der man nach Ruhm und Anerkennung verlangt, eine „gute“ Entscheidung sein, wobei man auch mit der Gezeit für Weisheit und Vernunft sein Gegenüber ziemlich anpisst und man sich selber fragt, ob das jetzt wirklich so klug war.

Welche Konsequenzen das System und die dominierenden Gezeiten jetzt langfristig haben, weiß ich aber selber noch nichtŞugly

Ja, ist schon interessant, aber es wirkt auch ein bisschen wischiwaschi auf mich. Also, ich krieg halt auch irgendwie immer mal wieder alle von denen. Und während es ja eine klar gute Variante davon gibt (gold - auch wenn das Handbuch behauptet, dass es irgendwie auch böse sein kann, immer anderen Leuten helfen zu wollen... naja... Şugly), gibt es ja keine so richtig böse. Also die silberne und rote vielleicht noch am ehesten, aber die tauchen dann ja wie du schon sagst auch mal in Situationen auf, in denen man was eher Nettos gesagt hat. Aber insgesamt finde ich das System schon ziemlich spannend. Ist halt auch einfach mal was Neues, das finde ich prinzipiell schon mal lobenswert.

Was mich aber sehr frustriert, ist die technische Umsetzung. Dass das Spiel eine Grafik wie Ende der 90er hat, stört mich dabei nicht. Viel eher stört mich, dass das Spiel teilweise trotzdem ruckelt und laggt wie Sau (zumindest auf der PS4). So was darf doch echt nicht sein.

Auch manche Texteinblendungen, wenn man Objekte untersucht, erscheinen so weit am oberen Bildschirmrand, dass man die

ersten Zeilen gar nicht lesen kann.

Und über die vielen Rechtschreibfehler wissen wir ja schon Bescheid.

Ruckler gibts bei mir eigentlich nur in dem Regierungsbezirk, da dann aber schon auch ziemlich auffällig. Ansonsten hatte ich zum Glück keine Abstürze mehr, aber was nervt, sind die Ladezeiten beim Aufrufen der Karte, des Charakterbildschirms, Inventars usw. Das finde ich schon echt ätzend, und das kann ich auch nicht so richtig nachvollziehen, wieso das so lange dauern muss. Insbesondere das Laden der Karte kann doch nun beim besten Willen nicht so viel Zeit in Anspruch nehmen. Da muss einfach nur ein Bild angezeigt werden mit ein paar Markern drauf und fertig. In der Hinsicht waren die alten Infinity-Engine-Spiele technisch echt ausgereifter offenbar!

Also bislang ist es kein schlechtes Spiel, aber es profitiert meiner Ansicht nun nicht gerade sehr davon, als Planescape-Nachfolger gehandelt zu werden. Es gab schon so einige skurrile und absurde Elemente, die in Richtung Planescape gehen, aber dann passt auch vieles wieder nicht so ganz. Mal sehen wie es sich weiterhin verhält.

Ich finde ja eigentlich, dass so ziemlich das ganze Spiel aus irgendwelchen skurillen und absurden Elementen besteht. Quasi jeder Typ, den man trifft, stammt doch aus irgendeiner anderen Welt oder Zeit oder hat die mächtigste Waffe aller Zeiten im Kopf oder hat zumindest ein paar Hamster in Glaskugeln um den Kopf rumschweben. Das ist vielleicht eher schon das Problem, dass man schon richtig suchen muss, um mal einen zu finden, der einigermaßen normal daherkommt. Finde ja, dass die normalen Leute fast schon wie Fremdkörper wirken... wenn da jemand einfach nur ein Waffenverkäufer ist, kommt einem das ja fast schon so vor, als wäre der im falschen Spiel gelandet. :D Ist jetzt aber andererseits natürlich auch das Unterhaltsame daran. Und einige Quests und Dialoge fand ich dann schon richtig klasse, vor allem weil auch das Questdesign manchmal richtig gut ist und man längst nicht immer allein dadurch weiterkommt, dass man einfach das macht, was im Journal steht. Man muss auch schonmal auf eigene Initiative hin was ausprobieren, und das wird dann eben häufig auch belohnt. Insofern gefällt mir das schon sehr gut. Wobei ich jetzt gerade eben auch eine Mini-"Quest" (ohne Eintrag im Questlog) gelöst habe, deren Schlussdialog wirklich unfassbar dämlich umgesetzt war. Also, da habe ich wirklich fassungslos vor dem Bildschirm gesessen und mich gefragt, ob die das jetzt wirklich ernst meinen. Das war aber zum Glück auch die einzige solche Stelle bisher.

An das Original-Torment wird es natürlich ganz klar nicht herankommen, behaupte ich jetzt schon mal, aber damit hab ich auch nicht wirklich gerechnet. Was mir aber übrigens sehr gut gefällt, ist das ganze Charactersystem und auch die rundenbasierten Kämpfe. Die passen viel besser zu so einem Spiel als die Echtzeitkämpfe aus dem ersten Torment (wobei ich die jetzt auch nicht schlecht fand), und auch die Häufigkeit der Kämpfe finde ich ziemlich passend. Bisher machts auf jeden Fall echt Spaß und ich bin eher positiv überrascht (weil ich nach Pillars schon ziemlich skeptisch war, denn das hab ich ja nicht mal fertig gespielt, weil es mir irgendwann zu langweilig wurde). Ich vergleiche das jetzt auch mal eher mit den Rollenspielen, die so in den letzten Jahren rausgekommen sind, und da fällt mir von denen, die ich gespielt habe, erstmal nix Besseres ein.

#### Lady Xrystal

30.03.2017, 11:38

Elex ist ein Science-Fiction-RPG von den Piranhas

Elex sieht mir ehrlich gesagt eher nach Mittelalter-RPG mit vereinzelt (sehr fehlplatzierten) Sci-Fi-Elementen aus.

#### Stonecutter

30.03.2017, 14:31

So, Stone, nachdem ich jetzt laut Speichermenü 21 Stunden gespielt habe, habe ich mir deinen Text jetzt mal ohne Spoilerbedenken durchgelesen! Du hast ja jetzt auch wirklich nicht viel verraten, das meiste davon passiert dann ja auch tatsächlich schon ganz zu Beginn. Ich versuche jetzt auch mal nichts zu verraten, was über den Anfang hinausgeht.

Das seh ich ganz genauso, und ich weiß auch nicht, ob sie sich damit einen Gefallen tun, das Spiel auch noch genauso zu nennen. Denn eigentlich kann das Spiel ja nur verlieren durch so einen Vergleich. Wobei ich finde, dass bestimmte Aspekte des ersten Torment schon sehr gut eingefangen wurden und auch wieder genauso gut funktionieren. Die Art und Weise, wie die ganzen Leute in der Stadt miteinander verbunden sind und die eben nicht nur alle stumpf einer einzigen bestimmten Quest "zugeordnet" sind, sondern häufig auch in mehrere Angelegenheiten verwickelt sind bzw. manchmal auch in gar keine (so scheint es zumindest), die gefällt mir sehr gut. Es ist eben nicht alles so offensichtlich designed (so nach dem Prinzip Questgeber -> Zielperson), sondern mehr so als Netzwerk aus verschiedenen Quest-/Story-Verknüpfungen angelegt. Und es gibt ja tatsächlich auch für so ziemlich jede Quest mehrere Möglichkeiten, die zu lösen, die einem auch längst nicht immer im Journal direkt auf dem goldenen Teller serviert werden. In der Hinsicht kommt mir das sogar vielleicht noch besser gemacht vor als im ersten Torment, auf jeden Fall habe ich das Gefühl, dass es hier ähnlich viel zu entdecken gibt und an jeder Ecke noch irgendwelche Geheimnisse versteckt sind. Was ich z.B. auch echt beeindruckend finde: Am Anfang bei der Charaktererstellung habe ich natürlich den Magier (Nano) als Klasse gewählt und bekam dann ein paar mögliche Talente zur Auswahl. Da war dann "Gedankenlesen" dabei und ich dachte mir so, ja klingt ja ganz nett, nimmste das mal, vielleicht gibts dann ab und zu neue Möglichkeiten in Gesprächen. In der Praxis sieht es dann aber so aus, dass man wirklich in 99% aller Dialoge gedankenliest und das dann teilweise auch noch in längeren Gesprächen thematisiert wird, wenn man die Leute auf ihre Gedanken anspricht und die dann manchmal nicht so begeistert davon sind. :D Also, das finde ich schon ziemlich klasse, dass da so ein Aufwand betrieben wurde, und ich kann mir vorstellen, dass sich das Spiel ohne dieses Talent ein Stück weit anders anfühlt (weil die Dialoge ja nunmal der absolut dominante Teil des Spiels sind).

Ja also ich muss meine Aussage jetzt auch etwas relativieren. Jetzt, wo ich etwas länger gespielt habe (war zu dem Zeitpunkt, als ich den Posts abgesetzt hatte, noch nichtmal im Regierungsbezirk, in der Karawanserei und im Untergrund gewesen), hat mich das Spiel doch ziemlich stark gepackt. Und das kann ich bestätigen, ich finde die Verknüpfungen untereinander auch total super. Es lohnt sich ja auch wirklich, mit allen NPCs noch mal und noch mal und noch mal zu sprechen, weil die dann plötzlich auch noch was zu einer anderen Angelegenheit, von der man beim ersten Dialog noch nichts wusste, zu sagen haben. Ich spiele übrigens auch einen Nano mit Gedankenlesen. Finde das Feature auch ziemlich nett und führt auch echt dazu, dass man Charaktere aus einem etwas anderem Blickwinkel sieht.

Ach, hast du den Aligern mitgenommen? Ich habe ja Callistege mitgenommen, und die ist jetzt von der Hintergrundgeschichte her schon halbwegs interessant. Wobei die eigentlich auch überhaupt nicht dazu passt, dass die erst auf Level 1 ist, wenn man auf sie trifft. Aber so von der Persönlichkeit her finde ich die jetzt auch nicht soo wahnsinnig dölle.  
[Ja, ich mochte Callistege nicht. Alligern ist jetzt auch so eher lala, aber jetzt bleibt er halt dabei.

Meinst du diesen schmierigen Fiesling, der seinen Kumpel im Stich gelassen hat, der am Anfang hingerichtet wird? Den hab ich

auch nicht mehr in der Gruppe, fand den auch richtig unsympathisch. :D  
Genau den! Sobald ich Rhin gefunden hatte, wurde der rausgeworfen. Naja gut, wäre irgendwann im Verlauf seiner Geschichte auf eine Konfrontation mit seinem "Kumpel" hinausgelaufen oder so, schätze ich. Der hat jedenfalls nichts in meiner Gruppe von netten Leuten zu suchen :o

Den hab ich auch dabei, allein schon weil der ja der einzige ist, der im Kampf ordentlich austeilen kann. So von der Art her... naja. Šugly Kommt mir auch so leicht Minsk-inspiriert vor, der Kerl! Aber du hast schon recht, bei dem hat man das Gefühl, dass da noch was Interessantes hinterstecken könnte.  
Ist halt so ziemlich der einzige Tank bislang...

Find ich ja super, dass dir das genauso geht. :D Du meinst doch die Rhin, ne? Da hab ich ja nach der Befreiung von der Sklavenhalterin erstmal versucht, irgendwen zu finden, der diese Kopfwunde behandeln kann, weil ich dachte, dass die sich dann vielleicht an irgendwelche geheimen Superkräfte erinnert und plötzlich zu einem total wertvollen Mitglied der Gruppe wird (irgendsowas muss da doch auch noch kommen), aber leider gibts ja bei diesem Chirurgen keine entsprechende Gesprächsoption und sonst hab ich auch niemanden gefunden, der da was machen kann. Dann dachte ich mir eben, na gut, schickst du sie erstmal weg und nimmst jemand anderen in die Gruppe, damit die Erfahrungspunkte nicht an die verplempt werden. Aber dieser Dialog, der dann kommt... oh Mann. Die kann man ja unmöglich wegschicken, das ist doch einfach zu herzerreißend. Šugly Also schlepp ich die jetzt auch die ganze Zeit mit und hoffe mal darauf, dass das wirklich noch irgendwann mal belohnt wird.

Ganz genau! Alligern schimpft zwar ständig, dass sie uns nur behindere, aber ich kann die nicht wegschicken. Die ist jetzt aber auch mein Cypherlager und benutze ich halt in Kämpfen zum Heilen und für Cypherangriffe. Mal sehen was das mit dem Ahl noch so gibt!

Ich habe bisher noch einen weiteren gefunden, den/die fand ich aber auf den ersten Eindruck auch nicht so wahnsinnig dole. Ich seh das jedenfalls genauso, die Begleiter kommen auf gar keinen Fall an diejenigen aus dem ersten Teil heran. Zumindest find ich sie aber interessanter als diejenigen aus Pillars of Eternity, und sie haben denen gegenüber auch den Vorteil, dass sie einen nicht mit so viel langweiligem Zeug zutexten. Aber ich finde, daran merkt man erstmal, wie gut die Figuren aus dem ersten Torment und aus den Baldur's Gate-Spielen sind. So ein Morte oder Dak'kon oder ein Minsk oder eine Imoen sind halt total unverwechselbar. Es ist aber natürlich auch schwierig, da jetzt mit neuen Ideen um die Ecke zu kommen, ohne dass das dann gleich wie ein Abklatsch wirkt. Aber ich hatte auch zumindest auf irgendwas gehofft, das nicht so menschlich ist. Das sind ja jetzt bisher alles Menschen, die man da als Begleiter hat, nur halt irgendwie bekloppt oder mit diversen technischen Modifikationen o.ä. Aber wieso man nicht irgendso ein Maschinenwesen oder so einen Fischkopp oder was es da alles gibt als Begleiter genommen hat, versteh ich jetzt auch nicht. Es gibt ja genügend Leute in der Welt, die als Begleiter sicher ganz interessant gewesen wären (der kopflose Typ, der so sinnlos in der Unterwelt rumläuft, zum Beispiel :D).

Finde auch die gesprochenen Gespräche zwischen den Begleitern, die zwischendrin mal kommen, meistens ziemlich schlimm so vom Humor her. Aber ich glaub, das war im ersten Torment auch schon manchmal so ähnlich, wenn ich mich richtig erinnere. Also gerade mit Annah... :D

Dann bist du weiter als ich. Ich habe noch keinen weiteren gefunden. Ich habe alle Nebenquests gemacht und werde mich jetzt daran setzen, diese komische Uhr vom Kult zu reparieren.

Ich bin aber auch ein ziemlich langsamer Spieler. Sind schon 26 Spielstunden und ich habe nicht wirklich viel erreicht bislang Šugly

Ruckler gibts bei mir eigentlich nur in dem Regierungsbezirk, da dann aber schon auch ziemlich auffällig. Ansonsten hatte ich zum Glück keine Abstürze mehr, aber was nervt, sind die Ladezeiten beim Aufrufen der Karte, des Charakterbildschirms, Inventars usw. Das finde ich schon echt ätzend, und das kann ich auch nicht so richtig nachvollziehen, wieso das so lange dauern muss. Insbesondere das Laden der Karte kann doch nun beim besten Willen nicht so viel Zeit in Anspruch nehmen. Da muss einfach nur ein Bild angezeigt werden mit ein paar Markern drauf und fertig. In der Hinsicht waren die alten Infinity-Engine-Spiele technisch echt ausgereifter offenbar!

Ich versteh es auch nicht. Man hat auf der PS4 halt überall das Gefühl, als würde es mit 15 FPS oder so laufen, außer in so kleinen Locations wie die Kapelle von diesem Kannibalenkult.

Laden der Charakterbildschirme und Karte geht eigentlich recht fix. Ich weiß ja nicht, wie das aufm PC ist, aber auf der PS4 hat das Öffnen ne Verzögerung von ungefähr einer halben Sekunde. Ist jetzt nicht dramatisch. Nervig sind aber die allgemeinen Ladezeiten, wenn man einen Spielstand lädt bzw. die Location wechselt. Das dauert echt ewig.

Abstürze hatte ich bis jetzt zwei oder drei. Da kam es dann mal vor, dass in einem Kampf nichts mehr reagierte und ich zwar alle interagierbaren Objekte hervorheben, aber nichtmal mehr das Hauptmenü aufrufen werden konnte.

Hatte das jetzt auch schon ein paar Mal, dass Texteinblendungen, wenn man halt ein Objekt untersucht hat, nicht mehr verschwinden und auch sogar mit in die nächste Location genommen werden.

Technisch finde ich das also auch schon sehr schwach.

Ich finde ja eigentlich, dass so ziemlich das ganze Spiel aus irgendwelchen skurillen und absurden Elementen besteht. Quasi jeder Typ, den man trifft, stammt doch aus irgendeiner anderen Welt oder Zeit oder hat die mächtigste Waffe aller Zeiten im Kopf oder hat zumindest ein paar Hamster in Glaskugeln um den Kopf rumschweben. Das ist vielleicht eher schon das Problem, dass man schon richtig suchen muss, um mal einen zu finden, der einigermaßen normal daherkommt. Finde ja, dass die normalen Leute fast schon wie Fremdkörper wirken... wenn da jemand einfach nur ein Waffenverkäufer ist, kommt einem das ja fast schon so vor, als wäre der im falschen Spiel gelandet. :D Ist jetzt aber andererseits natürlich auch das Unterhaltsame daran. Und einige Quests und Dialoge fand ich dann schon richtig klasse, vor allem weil auch das Questdesign manchmal richtig gut ist und man längst nicht immer allein dadurch weiterkommt, dass man einfach das macht, was im Journal steht. Man muss auch schonmal auf eigene Initiative hin was ausprobieren, und das wird dann eben häufig auch belohnt. Insofern gefällt mir das schon sehr gut. Wobei ich jetzt gerade eben auch eine Mini-"Quest" (ohne Eintrag im Questlog) gelöst habe, deren Schlussdialog wirklich unfassbar dämlich umgesetzt war. Also, da habe ich wirklich fassungslos vor dem Bildschirm gesessen und mich gefragt, ob die das jetzt wirklich ernst meinen. Das war aber zum Glück auch die einzige solche Stelle bisher.

Das ist in der Tat schon ziemlich geil. Ich habe einmal nach einer gelösten Quest in einer Komplettlösung nachgesehen, weil mich eben interessierte, wie ein anderer möglicher Weg geendet hätte (war schon zu weit um das nochmal alles zu spielen). Dann haben die da halt drei alternative Lösungen angeboten und ich war etwas perplex - weil nämlich meine Lösung, die ich für relativ offensichtlich hielt, da nichtmal bekannt war und aufgeführt wurde:D Habe dann mal bei ein paar anderen meiner gelösten Quests geschaut und das ist ja wirklich der Hammer, wie viele Optionen man im Endeffekt hat. Da waren so einige, wo mein Weg nicht dabei war bzw wo dann Alternativen aufgezeigt wurden, die mir völlig entgangen sind.

Ja mal sehen wie es weitergeht. Mein Ersteindruck vom Spiel hat sich jedenfalls zum Glück nicht bestätigt und ich sehe es jetzt klar positiver. Ich hoffe nur, dass ich mal endlich richtig Fortschritte mache. Momentan komme ich ja überhaupt nicht vorwärts\$§p4

### Laidoridas

30.03.2017, 21:07

Ganz genau! Alligern schimpft zwar ständig, dass sie uns nur behindere, aber ich kann die nicht wegschicken. Die ist jetzt aber auch mein Cypherlager und benutze ich halt in Kämpfen zum Heilen und für Cypherangriffe. Mal sehen was das mit dem Ahl noch so gibt!

Ja, genau den gleichen Plan habe ich auch mit der. Hab der auch schon die Heilungs-Fähigkeit erhöht, damit die im Kampf wenigstens Heilitems mit Bonus an den anderen Leuten benutzen kann. Heilzauber kann die ja leider nicht...

Dann bist du weiter als ich. Ich habe noch keinen weiteren gefunden. Ich habe alle Nebenquests gemacht und werde mich jetzt daran setzen, diese komische Uhr vom Kult zu reparieren.

Ich bin aber auch ein ziemlich langsamer Spieler. Sind schon 26 Spielstunden und ich habe nicht wirklichviel erreicht bislang\$ugly

Ich glaube ja eher, du bist weiter als ich. Ich habe jedenfalls noch nicht alle Nebenquests fertig, dafür aber halt die Hauptquests (wobei die eigentlich so stark mit einigen Nebenquests verknüpft ist, dass ich mich jetzt schon echt wundere, dass das überhaupt geht, die Nebenquests ohne die Hauptquest zu lösen. :D). Also, ich vermute jedenfalls mal, dass du diese nächste Begleitperson sehr sehr bald treffen wirst (falls du sie nicht schon längst getroffen hast, aber dann gab es da wohl die Option zum Einladen in die Gruppe noch nicht).

Ich versteh es auch nicht. Man hat auf der PS4 halt überall das Gefühl, als würde es mit 15 FPS oder so laufen, außer in so kleinen Locations wie die Kapelle von diesem Kannibalenkult.

Laden der Charakterbildschirme und Karte geht eigentlich recht fix. Ich weiß ja nicht, wie das aufm PC ist, aber auf der PS4 hat das Öffnen ne Verzögerung von ungefähr einer halben Sekunde. Ist jetzt nicht dramatisch. Nervig sind aber die allgemeinen Ladezeiten, wenn man einen Spielstand lädt bzw. die Location wechselt. Das dauert echt ewig.

Abstürze hatte ich bis jetzt zwei oder drei. Da kam es dann mal vor, dass in einem Kampf nichts mehr reagierte und ich zwar alle interagierbaren Objekte hervorheben, aber nichtmal mehr das Hauptmenü aufgerufen werden konnte.

Hatte das jetzt auch schon ein paar Mal, dass Texteinblendungen, wenn man halt ein Objekt untersucht hat, nicht mehr verschwinden und auch sogar mit in die nächste Location genommen werden.

Technisch finde ich das also auch schon sehr schwach.

Bei mir dauert das Laden der Karte meistens schon so ca. 2 Sekunden, manchmal aber auch noch deutlich länger. Dachte da ab und zu auch mal, das Spiel wäre abgeschmiert, aber dann kam doch noch was. Die Ladezeiten find ich dagegen ganz ok... könnten kürzer sein und nerven halt vor allem dann, wenn man über mehrere Gebiete hinweg irgendwo hin reisen will, aber das geht schon in Ordnung. Generell hab ich ja jetzt auch nicht mehr den allerneuesten PC, insofern sollte ich mich über Geruckel vielleicht auch nicht beschweren. Aber auf der PS4 muss das natürlich schon flüssig laufen. Vor allem ist das ja auch ein Spiel, bei dem eigentlich nur die Figuren und ein paar einzelne Objekte überhaupt wirklich dreidimensional sind. Da kann ja also gar nicht so wahnsinnig viel Rechenaufwändiges passieren, müsste man meinen...

Ja mal sehen wie es weitergeht. Mein Ersteindruck vom Spiel hat sich jedenfalls zum Glück nicht bestätigt und ich sehe es jetzt klar positiver. Ich hoffe nur, dass ich mal endlich richtig Fortschritte mache. Momentan komme ich ja überhaupt nicht vorwärts\$§p4

Ist ja aber auch normal. Im ersten Torment war man doch auch erstmal für ein paar Stunden beschäftigt, wenn man das erste Mal in das Bordell zur Befriedigung intellektueller Lüste gegangen ist und kam dann zu nix anderem mehr. Und hier ist das halt genauso, wenn man z.B. in diese Psi-Kneipe latscht, da kommt man dann auch nicht mehr so schnell raus. :D Ich bin ja aber mal gespannt, ob der Rest des Spiels dann deutlich linearer wird oder ob es auch später noch so schöne Queststrukturen gibt.

### Stonecutter

31.03.2017, 11:14

Ich glaube ja eher, du bist weiter als ich. Ich habe jedenfalls noch nicht alle Nebenquests fertig, dafür aber halt die Hauptquests (wobei die eigentlich so stark mit einigen Nebenquests verknüpft ist, dass ich mich jetzt schon echt wundere, dass das überhaupt geht, die Nebenquests ohne die Hauptquest zu lösen. :D). Also, ich vermute jedenfalls mal, dass du diese nächste Begleitperson sehr sehr bald treffen wirst (falls du sie nicht schon längst getroffen hast, aber dann gab es da wohl die Option zum Einladen in die Gruppe noch nicht).

Ja, gestern Nachmittag bin ich dann auf Matkina getroffen. Habe sie aber nicht mitgenommen. Die scheint man ja aber tatsächlich nur im Zuge der Hauptquest zu treffen - ansonsten wüsste ich nicht, wie man zu dieser Grotte kommen sollte. Ich bin halt so ein Typ, der immer erst alle möglichen Nebenquests macht. Das führte dann z.B. dazu, dass ich auch diese ultrageheime Kammer unter der Stadt schon längst gefunden hatte im Zuge dieser Stichaquest.

Funfact: Während meiner bereits erwähnten Recherchen bezüglich alternativer Lösungswege bezüglich Nebenquests las ich dann, dass man die Quest ausschließlich beenden könne, wenn man in der Hauptquest weit genug fortgeschritten sei, weil man nur dann Zugriff auf die Kammer habe. Tja:p

Bei mir dauert das Laden der Karte meistens schon so ca. 2 Sekunden, manchmal aber auch noch deutlich länger. Dachte da ab und zu auch mal, das Spiel wäre abgeschmiert, aber dann kam doch noch was. Die Ladezeiten find ich dagegen ganz ok... könnten kürzer sein und nerven halt vor allem dann, wenn man über mehrere Gebiete hinweg irgendwo hin reisen will, aber das geht schon in Ordnung. Generell hab ich ja jetzt auch nicht mehr den allerneuesten PC, insofern sollte ich mich über Geruckel vielleicht auch nicht beschweren. Aber auf der PS4 muss das natürlich schon flüssig laufen. Vor allem ist das ja auch ein Spiel, bei dem eigentlich nur die Figuren und ein paar einzelne Objekte überhaupt wirklich dreidimensional sind. Da kann ja also gar nicht so wahnsinnig viel Rechenaufwändiges passieren, müsste man meinen...

Also ehrlich, wenn dein Rechner nicht noch Hardware aus den 90ern hat, darf das doch bei dieser Grafik trotzdem nicht sein. Das hätten sie besser machen müssen.

Finde es aber interessant, was für Unterschiede es dann noch zwischen PC und PS4 gibt. Ich habe Ladezeiten von über einer Minute, in der ich dann immer was anderes machen kann.

Ist ja aber auch normal. Im ersten Torment war man doch auch erstmal für ein paar Stunden beschäftigt, wenn man das erste Mal in das Bordell zur Befriedigung intellektueller Lüste gegangen ist und kam dann zu nix anderem mehr. Und hier ist das halt

genauso, wenn man z.B. in diese Psi-Kneipe latscht, da kommt man dann auch nicht mehr so schnell raus. :D Ich bin ja aber mal gespannt, ob der Rest des Spiels dann deutlich linearer wird oder ob es auch später noch so schöne Queststrukturen gibt. In dieser Kneipe habe ich drei RL-Tage verbracht, bis ich da endlich mal fertig war§ugly

Ich bin jetzt gerade imTal der Toten Helden angekommen.

**MiMo**

31.03.2017, 20:22

Wenn die PotM mal ausbleibt, merkt man erst, wie sehr sie einem ans Herz gewachsen ist... §cry

**John Irenicus**

31.03.2017, 20:40

Aber sie bleibt doch nicht aus ... oder planst du etwa, dafür zu sorgen, dass es so kommt? :scared:

**MiMo**

31.03.2017, 20:56

Aber sie bleibt doch nicht aus ... oder planst du etwa, dafür zu sorgen, dass es so kommt? :scared:

Oh. Der März hat ja 31 Tage. Das ist jetzt peinlich. Und ich hab mich gewundert, warum ich noch keinen Aprilscherz gesehen habe. §ugly  
Obwohl ich das Pacman-Spiel bei Google Maps für einen gehalten habe...

**John Irenicus**

31.03.2017, 21:00

Macht nix, ich habe mich heute auch schon irgendwie mit den Tagen vertan und seit Mittag dem Derby S04-BVB entgegengefiebert, bis ich kurz vor dem vermeintlichen Beginn merkte, dass das erst morgen stattfindet.

**MiMo**

31.03.2017, 21:18

Ist mir auch Latte, was fürn Tag heute ist. Immerhin bin ich jetzt hochhoffiziell Laidos unangefochtener Lieblingsmoderator.  
^2^

**John Irenicus**

31.03.2017, 21:29

Auf mich wirkst du eher wie ein großer Stein.

**Laidoridas**

31.03.2017, 22:24

Ist mir auch Latte, was fürn Tag heute ist. Immerhin bin ich jetzt hochhoffiziell Laidos unangefochtener Lieblingsmoderator.  
^2^

Wahnsinn! Alle Threads ohne Leerzeichen und alle Storys mit dem richtigen Icon! Ein Glück, dass heute nicht der erste April ist, sonst hätte ich glatt an einen Scherz geglaubt, den du morgen gleich wieder rückgängig gemacht hättest. Jetzt bist du wirklich mein Lieblingsmoderator, da müssen sich die anderen aber ordentlich was einfallen lassen um das wieder aufzuholen! §danke

Das Forum sieht ja jetzt schon fast zu schön aus, um wahr zu sein. Ich fürchte, das ist der perfekte Zeitpunkt für die Schergen aus dem BF, um hier alles dem Erdboden gleichzumachen. §cry

Ja, gestern Nachmittag bin ich dann auf Matkina getroffen. Habe sie aber nicht mitgenommen. Die scheint man ja aber tatsächlich nur im Zuge der Hauptquest zu treffen - ansonsten wüsste ich nicht, wie man zu dieser Grotte kommen sollte. Aber wie hast du denn dann die Quest mit den Morden gelöst? Da braucht man doch den Hinweis von Matkina, dass die Kannibalen was damit zu tun haben, damit man da weiterkommt. Oder gibts da auch irgendeinen anderen Weg?

Also ehrlich, wenn dein Rechner nicht noch Hardware aus den 90ern hat, darf das doch bei dieser Grafik trotzdem nicht sein. Das hätten sie besser machen müssen.

Finde es aber interessant, was für Unterschiede es dann noch zwischen PC und PS4 gibt. Ich habe Ladezeiten von über einer Minute, in der ich dann immer was anderes machen kann.  
Auch beim Gebietswechseln? Das wär ja enorm nervig.

Ich bin jetzt gerade imTal der Toten Helden angekommen.

Da bin ich jetzt gerade kurz davor, dahin zu reisen. Habe auch alle Nebenquests, die ich gefunden habe, abgeschlossen, bis auf eine, die ich blöderweise wegen einem Bug nicht lösen kann. :(  
Die Drohnen in dem Lazarett greifen einen ja nach dem Gespräch zuerst nicht an. Da hab ich dann abgespeichert und am nächsten Tag weitergespielt, wobei ich dann direkt nach dem Laden auf einmal schon mitten im Kampf war. Den Kampf hab ich ruckzuck verloren, weil ich da nicht mal meine Gruppe voll hatte und auch kaum aufgestiegen war, und nachdem ich dann im Labyrinth wieder aufgewacht bin, war der Kampf irgendwie immer noch nicht vorbei und ich konnte nix machen außer neuladen. Nach dem Neuladen haben mich die Drohnen dann auf einmal nicht mehr angegriffen und ich bin erstmal von da abgehauen. Jetzt wollte ich halt den Kampf nochmal angehen, aber die Drohnen haben einfach nichts mehr gemacht. Ich konnte nicht mehr mit denen reden und angegriffen haben die mich auch nicht. Und nach dem Abschalten der ganzen Generatoren krieg ich zwar so eine Bonus-Belohnung von der Auftraggeberin, aber die eigentliche Quest kann ich nicht abschließen. Ich hoffe mal, dass die jetzt nicht ewig als offene Quest im Journal steht, sowas hasse ich immer. §cry

**MiMo**

31.03.2017, 23:22

Wahnsinn! Alle Threads ohne Leerzeichen und alle Storys mit dem richtigen Icon! Ein Glück, dass heute nicht der erste April ist, sonst hätte ich glatt an einen Scherz geglaubt, den du morgen gleich wieder rückgängig gemacht hättest. Jetzt bist du wirklich mein Lieblingsmoderator, da müssen sich die anderen aber ordentlich was einfallen lassen um das wieder aufzuholen!

§danke

Das Forum sieht ja jetzt schon fast zu schön aus, um wahr zu sein. Und das sogar nicht erst nach zwei Monaten. :p

Ich entschuldige mich aber aufrichtig bei euch allen, dass ich so rücksichtslos in euren Threads rumeditiert habe. Das waren so viele Storys, bei denen mir vor Ehrfurcht die Hände zitterten, bei ihnen auf den Edit-Button zu klicken (Ochse und Krieger, Fahnenflucht, Das Sternbild, Trollnovelle und unzählige mehr), Battles und Speedbattles, an denen ich selbst teilgenommen habe, Geburtstagsthreads, Schlag den...-Threads, Siegerehrungen, die Ankündigung von TruckerBs Story-Datenbank, sämtliche Projekt PDF-Threads... Ich fürchte mein Name steht jetzt als Editor unter ca. einem Drittel aller SF-Threads. Ich kann wirklich verstehen, wenn das einer von euch gerade bei den Storys nicht so schön findet. Ich kann euch nur versprechen, dass ich nichts außer dem Leerzeichen und dem Icon ändern wollte. Sollte euch irgendwo auffallen, dass etwas schief gelaufen ist, sagt einfach Bescheid und ich versuche das wieder zu richten (bspw hatte ich einer Taverne das Icon verpasst und bei irgendeinem Battle die ] mit weg gemacht). Sollte euch mein Name in eurer Editzeile stören, könntet ihr ja einfach selbst nochmal editieren, dann ist das ja wieder weg. Nur an dem Datum lässt sich wohl nichts mehr machen...

Es gibt übrigens noch eine einzige Story, von der ich weiß, dass ihr das Icon fehlt, nämlich Vetaros "Die Mörder des Belians". Das Forum scheint leider nicht darauf vorbereitet zu sein, dass Moderatoren das Icon ändern wollen, nachdem der User das schon getan hat. In den Posts war das Icon manchmal schon da, in der Threadübersicht aber nicht, weil der User das wohl erst nachträglich geändert hatte. Manchmal ließ sich das Icon trotzdem herstellen, indem ich erst auf ein anderes Icon gewechselt bin, aber bei dieser einen Story hat es auch nach mehrmaligen Versuchen nicht geklappt. Sollte ich irgendwo noch eine weitere Story übersehen haben, könnt ihr das ja gerne melden. :gratz Auch wenn ihr nicht Laido seid. Der wollte ja in Wirklichkeit eh nur, dass ich vertusche, wie schlampig seine Moderation doch in Wahrheit war. §knuff

Anfangs war ich mir ja auch gar nicht so sicher, dass ich das überhaupt bis zum Ende durchziehe, aber irgendwann hat die Sache wirklich angefangen Spaß zu machen. Ich habe wahnsinnig interessante Threads entdeckt, von denen ich nichts wusste, und andere, die ich wieder komplett vergessen hatte. Ich wurde an viele tolle Storys erinnert und auch an solche, die ich mir schon vor Jahren vorgenommen hatte zu lesen. Die letzten Tage haben mir einfach wieder vor Augen geführt, wie viel Herzblut eigentlich in diesem Forum steckt. Darum muss ich mich vielleicht auch bei Laido bedanken, der ja den Anstoß zu der Aktion gegeben hat, und ohne den ich diese Woche meiner Semesterferien wohl genauso unproduktiv vergammelt hätte wie die bisherigen. :gratz

**Laidoridas**

31.03.2017, 23:35

Ich entschuldige mich aber aufrichtig bei euch allen, dass ich so rücksichtslos in euren Threads rumeditiert habe. Das waren so viele Storys, bei denen mir vor Ehrfurcht die Hände zitterten, bei ihnen auf den Edit-Button zu klicken (Ochse und Krieger, Fahnenflucht, Das Sternbild, Trollnovelle und unzählige mehr), Battles und Speedbattles, an denen ich selbst teilgenommen habe, Geburtstagsthreads, Schlag den...-Threads, Siegerehrungen, sämtliche Projekt PDF-Threads... Ich fürchte mein Name steht jetzt als Editor unter ca. einem Drittel aller SF-Threads. Ich kann wirklich verstehen, wenn das einer von euch gerade bei den Storys nicht so schön findet. Ich kann euch nur versprechen, dass ich nichts außer dem Leerzeichen und dem Icon ändern wollte. Sollte euch irgendwo auffallen, dass etwas schief gelaufen ist, sagt einfach Bescheid und ich versuche das wieder zu richten (bspw hatte ich einer Taverne das Icon verpasst und bei irgendeinem Battle die ] mit weg gemacht). Sollte euch mein Name in eurer Editzeile stören, könntet ihr ja einfach selbst nochmal editieren, dann ist das ja wieder weg. Nur an dem Datum lässt sich wohl nichts mehr machen...

Das kommt jetzt wahrscheinlich ein bisschen spät, aber man kann Titel und Icon als Moderator auch ändern, indem man oben bei "Themen-Optionen" die Option "Thema bearbeiten" (oder so ähnlich) wählt. Dann gibts auch keinen Edit-Nachweis... Äh, ja, wenn ich das geahnt hätte, dass du das noch nicht gesehen hast, hätte ich dir das natürlich besser mal vorher gesagt. :grinundwe Ehrlich gesagt wundere mich das aber gerade total, dass sich der Titel überhaupt ändern lässt, wenn man irgendwas am ersten Post macht. Ich dachte halt, genau das geht nicht mehr. Du hast doch selber meinen alten Post von 2005 zitiert und dich gewundert, dass das damals noch ging. §kratzt

Es gibt übrigens noch eine einzige Story, von der ich weiß, dass ihr das Icon fehlt, nämlich Vetaros "Die Mörder des Belians". Das Forum scheint leider nicht darauf vorbereitet zu sein, dass Moderatoren das Icon ändern wollen, nachdem der User das schon getan hat. In den Posts war das Icon manchmal schon da, in der Threadübersicht aber nicht, weil der User das wohl erst nachträglich geändert hatte. Manchmal ließ sich das Icon trotzdem herstellen, indem ich erst auf ein anderes Icon gewechselt bin, aber bei dieser einen Story hat es auch nach mehrmaligen Versuchen nicht geklappt. Sollte ich irgendwo noch eine weitere Story übersehen haben, könnt ihr das ja gerne melden. :gratz Probiert mal mit der oben genannten Variante, dann klappt das bestimmt.

Anfangs war ich mir ja auch gar nicht so sicher, dass ich das überhaupt bis zum Ende durchziehe, aber irgendwann hat die Sache wirklich angefangen Spaß zu machen. Ich habe wahnsinnig interessante Threads entdeckt, von denen ich nichts wusste, und andere, die ich wieder komplett vergessen hatte. Ich wurde an viele tolle Storys erinnert und auch an solche, die ich mir schon vor Jahren vorgenommen hatte zu lesen. Die letzten Tage haben mir einfach wieder vor Augen geführt, wie viel Herzblut eigentlich in diesem Forum steckt. Darum muss ich mich vielleicht auch bei Laido bedanken, der ja den Anstoß zu der Aktion gegeben hat, und ohne den ich diese Woche meiner Semesterferien wohl genauso unproduktiv vergammelt hätte wie die bisherigen. :gratz

Bitteschön, hab ich doch gern gemacht. §engel Ich finde aber genau das auch immer klasse an der Bearbeitung der Story-Gesamtliste (um dir die auch gleich mal schmackhaft zu machen :p), dass man da ständig irgendwelche Threads findet, die man entweder noch nie gesehen oder schon wieder vergessen hat. Sowohl Geschichten als auch natürlich aus heutiger Sicht total kuriose Diskussionsthreads. Gerade bei meinem löchrigen Gedächtnis ist das immer wieder eine spannende Sache. :D

**MiMo**

31.03.2017, 23:42

Das kommt jetzt wahrscheinlich ein bisschen spät, aber man kann Titel und Icon als Moderator auch ändern, indem man oben bei "Themen-Optionen" die Option "Thema bearbeiten" (oder so ähnlich) wählt. Dann gibts auch keinen Edit-Nachweis... Äh, ja, wenn ich das geahnt hätte, dass du das noch nicht gesehen hast, hätte ich dir das natürlich besser mal vorher gesagt. :grinundwe Ehrlich gesagt wundere mich das aber gerade total, dass sich der Titel überhaupt ändern lässt, wenn man irgendwas am ersten Post macht. Ich dachte halt, genau das geht nicht mehr. Du hast doch selber meinen alten Post von 2005 zitiert und dich gewundert, dass das damals noch ging. §kratzt Ja, hm. Hust. Das ist ja spannend. §gnah

Probiert mal mit der oben genannten Variante, dann klappt das bestimmt.

Hat tatsächlich gefunzt! :gratz

Bitteschön, hab ich doch gern gemacht. §engel Ich finde aber genau das auch immer klasse an der Bearbeitung der Story-Gesamtliste (um dir die auch gleich mal schmackhaft zu machen :p), dass man da ständig irgendwelche Threads findet, die man entweder noch nie gesehen oder schon wieder vergessen hat. Sowohl Geschichten als auch natürlich aus heutiger Sicht total kuriose Diskussionsthreads. Gerade bei meinem löchrigen Gedächtnis ist das immer wieder eine spannende Sache. :D Die ganzen Diskussionsthreads sind wirklich brilliant. Die waren ja größtenteils vor meiner Zeit, deshalb fand ich es wirklich cool, solche (<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/392124-OT-Wie-w%C3%BCrdest-ihr-das-Storyforum-bewerten>) oder solche (<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/434198-OT-Eine-Zeitschrift-zum-Storyforum>) Sachen zu entdecken. §ugly

Edit:

Aber ich hab nicht nur skurile Ideen wiederentdeckt! Ganz und gar verdrängt hatte ich diesen Vorschlag (<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1287678-OT-Story-Cup-2013-14>), den ich euch im Sommer noch mal knallhart um die Ohren schlagen werde! :cool:

**Laidoridas**

31.03.2017, 23:51

Die ganzen Diskussionsthreads sind wirklich brilliant. Die waren ja größtenteils vor meiner Zeit, deshalb fand ich es wirklich cool, solche (<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/392124-OT-Wie-w%C3%BCrdest-ihr-das-Storyforum-bewerten>) oder solche (<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/434198-OT-Eine-Zeitschrift-zum-Storyforum>) Sachen zu entdecken. §ugly

Also, diese StoryStar-Idee ist doch gar nicht mal so übel. Ich setz die jetzt einfach mal um. Wer will als erster interviewt werden? §wink

Edit:

Aber ich hab nicht nur skurile Ideen wiederentdeckt! Ganz und gar verdrängt hatte ich diesen Vorschlag (<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1287678-OT-Story-Cup-2013-14>), den ich euch im Sommer noch mal knallhart um die Ohren schlagen werde! :cool:

Oh ja, da sagst du aber was! Da musste ich auch letztens nochmal dran denken, dass es eigentlich total unverständlich ist, dass die Idee in den Folgejahren nicht nochmal aufgegriffen wurde. Fände ich eigentlich auch sehr schön, das nochmal anzugehen.

**MiMo**

31.03.2017, 23:55

Also, diese StoryStar-Idee ist doch gar nicht mal so übel. Ich setz die jetzt einfach mal um. Wer will als erster interviewt werden? §wink

Na, ich auf jeden Fall! §omg

Oh ja, da sagst du aber was! Da musste ich auch letztens nochmal dran denken, dass es eigentlich total unverständlich ist, dass die Idee in den Folgejahren nicht nochmal aufgegriffen wurde. Fände ich eigentlich auch sehr schön, das nochmal anzugehen.

Naja, aufgegriffen wurde sie schon. Es gibt auch noch einen Thread "Story-Cup 2015

(<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1317525-OT-Story-Cup-2014-15-2?p=22151880#post22151880>). Find ich auch echt krass, dass das so oft nicht zustande kam. (Also der geänderte Plan war Rotz, aber es wurde immerhin noch mal dran erinnert!)

Edit:

Iiiiiiiiiih! Muss sowas denn sein? §cry

**Jünger des Xardas**

01.04.2017, 00:00

Die ganzen Diskussionsthreads sind wirklich brilliant. Die waren ja größtenteils vor meiner Zeit, deshalb fand ich es wirklich cool, solche (<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/392124-OT-Wie-w%C3%BCrdest-ihr-das-Storyforum-bewerten>) oder solche (<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/434198-OT-Eine-Zeitschrift-zum-Storyforum>) Sachen zu entdecken. §ugly

Johns Post im zweiten Thread §danke Das erinnert mich wieder daran, wie viel cooler John doch früher noch war :o

Edit: Nee, oder? :rolleyes: Okay, bis in 24 Stunden dann. Bei diesem tollen "Spaß", den sich die Admins da offenbar wieder ausgedacht haben, habe ich gleich keine Lust mehr, ins Forum zu schauen. Da kriegt man ja Augenkrebs.

**MiMo**

01.04.2017, 00:08

Johns Post im zweiten Thread §danke Das erinnert mich wieder daran, wie viel cooler John doch früher noch war :o

Ich glaube, ich hatte einen positiven Einfluss auf John. :dup:

April, April! :tanz:

Edit: Nee, oder? :rolleyes: Okay, bis in 24 Stunden dann. Bei diesem tollen "Spaß", den sich die Admins da offenbar wieder ausgedacht haben, habe ich gleich keine Lust mehr, ins Forum zu schauen. Da kriegt man ja Augenkrebs.

Das ist wirklich der furchtbarste Aprilscherz, den die je gebracht haben. So viel also zum schön gewordenen SF. §cry

**Laidoridas**

01.04.2017, 00:12

Na, ich auf jeden Fall! §omg

Spiezenmäßig! Sobald mir die erste Frage eingefallen ist, lasse ich es dich wissen. :D

Naja, aufgegriffen wurde sie schon. Es gibt auch noch einen Thread "Story-Cup 2015

(<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1317525-OT-Story-Cup-2014-15-2?p=22151880#post22151880>). Find ich auch echt krass, dass das so oft nicht zustande kam. (Also der geänderte Plan war Rotz, aber es wurde immerhin noch mal dran erinnert!)

Naja, "2015" trifft es ja nicht so ganz. Der Thread wurde doch nur zwei Monate nach dem ersten erstellt. :D Hat ja auch nicht mehr so viel mit der ursprünglichen Idee zu tun. Ich fände das gerade ganz schön, dann nur so ein kleines Mini-Turnier zu haben, ohne dass das gleich zu einer Riesensache aufgeblasen wird, die sich dann wieder ewig hinzieht.

Johns Post im zweiten Thread §danke Das erinnert mich wieder daran, wie viel cooler John doch früher noch war :o Naja, damals hat er noch Fleisch gegessen. Da gefällt mir der konsequente Veganer von heute schon viel besser! :)

Edit: Nee, oder? :rolleyes: Okay, bis in 24 Stunden dann. Bei diesem tollen "Spaß", den sich die Admins da offenbar wieder ausgedacht haben, habe ich gleich keine Lust mehr, ins Forum zu schauen. Da kriegt man ja Augenkrebs. Die Optik gefällt mir eigentlich ganz gut, aber dass es jetzt zehn Minuten dauert, so einen kleinen Post hier zu schreiben, weil mein PC mit diesen aufwändigen Spezialeffektsberechnungen nicht klarkommt, find ich weniger dolle... Gut, dass für heute kein Schlag den Irenicus angesetzt ist. §ugly

Also, die Söldners-Signatur profitiert aber schon sehr von diesem Effekt, find ich. Die hätte ich gerne immer so!

Aber sacht mal, wo bleibt denn nun eigentlich die PotM? Da hat John die vorhin noch so vollmundig angekündigt, und nun lässt er uns hier einfach im Stroboskopgewitter stehen! :(

### Söldner Zu Befehl!

01.04.2017, 02:26

Dabei habe ich mich doch so sehr darauf gefreut – jetzt da ich gestern meine erste Abitur Prüfung absolviert habe – endlich mal wieder aktiv im Storyforum produktive Beiträge abzugeben. Wird wohl für heute nichts mehr draus. Bis denne! :o

### Stonecutter

01.04.2017, 02:28

Aber wie hast du denn dann die Quest mit den Morden gelöst? Da braucht man doch den Hinweis von Matkina, dass die Kannibalen was damit zu tun haben, damit man da weiterkommt. Oder gibts da auch irgendeinen anderen Weg? Morde? Was? Die Quest hatte ich gar nicht:EEK: wo kriegt man die? Ich fand ja eh schon, dass die Kannibalen ein bisschen zu kurz kommen.

Auch beim Gebietswechseln? Das wär ja enorm nervig. Ja. Deshalb bin ich da ja so angepisst

Da bin ich jetzt gerade kurz davor, dahin zu reisen. Habe auch alle Nebenquests, die ich gefunden habe, abgeschlossen, bis auf eine, die ich blöderweise wegen einem Bug nicht lösen kann. :( Die Drohnen in dem Lazarett greifen einen ja nach dem Gespräch zuerst nicht an. Da hab ich dann abgespeichert und am nächsten Tag weitergespielt, wobei ich dann direkt nach dem Laden auf einmal schon mitten im Kampf war. Den Kampf hab ich ruckzuck verloren, weil ich da nicht mal meine Gruppe voll hatte und auch kaum aufgestiegen war, und nachdem ich dann im Labyrinth wieder aufgewacht bin, war der Kampf irgendwie immer noch nicht vorbei und ich konnte nix machen außer neuladen. Nach dem Neuladen haben mich die Drohnen dann auf einmal nicht mehr angegriffen und ich bin erstmal von da abgehauen. Jetzt wollte ich halt den Kampf nochmal angehen, aber die Drohnen haben einfach nichts mehr gemacht. Ich konnte nicht mehr mit denen reden und angegriffen haben die mich auch nicht. Und nach dem Abschalten der ganzen Generatoren krieg ich zwar so eine Bonus-Belohnung von der Auftraggeberin, aber die eigentliche Quest kann ich nicht abschließen. Ich hoffe mal, dass die jetzt nicht ewig als offene Quest im Journal steht, sowas hasse ich immer. §cry okay, probier mal folgendes: Die drei Geräte abschalten und dann unten in den Raum mit den toten Murden gehen, das müsste der sein. Da war dann eine Drohne gewesen, mit der ich nach abschalten aller anderen noch mal einen Dialog führen konnte, muss wohl die ursprüngliche gewesen sein. Vielleicht hast du für übersehen bzw für eine der normalen Drohnen gehalten? Kann sein dass die es war, die die Quest beendet, da bin ich mir aber nicht mehr ganz sicher. Hatte aber auch schon öfter Bugs in Kämpfen. Wie gesagt aufgehängt oder dass es eine Mischung aus normalen und Kampf interface war, in der man nichts mehr machen konnte...

### Laidoridas

01.04.2017, 02:57

Dabei habe ich mich doch so sehr darauf gefreut – jetzt da ich gestern meine erste Abitur Prüfung absolviert habe – endlich mal wieder aktiv im Storyforum produktive Beiträge abzugeben. Wird wohl für heute nichts mehr draus. Bis denne! :o Glückwunsch, was wars denn für eine? Wahrscheinlich was Schriftliches? Sowas könnte ich heutzutage ja gar nicht mehr bewältigen, alleine schon von der Schreibanstrengung her. :scared:

Morde? Was? Die Quest hatte ich gar nicht:EEK: wo kriegt man die? Ich fand ja eh schon, dass die Kannibalen ein bisschen zu kurz kommen.

Öh, da war doch dieser riesige rote Blutfleck an der Wand in der Unterwelt mit so einem Inspektor davor, der einem dann die Quest gibt. Kann ich gerade kaum glauben, dass du das übersehen hast. §ugly Oder, kann das vielleicht sein, dass du nicht so oft geschlafen hast? Weil sich bei der Quest was geändert hat, nachdem man geschlafen hat, und vielleicht wird die ja tatsächlich erst gestartet, nachdem man mehrmals geschlafen hat oder so... Ich war halt erst ziemlich spät zum ersten Mal in der Unterwelt, vielleicht gibts den Blutfleck ganz am Anfang noch gar nicht. §kratzt

okay, probier mal folgendes: Die drei Geräte abschalten und dann unten in den Raum mit den toten Murden gehen, das müsste der sein. Da war dann eine Drohne gewesen, mit der ich nach abschalten aller anderen noch mal einen Dialog führen konnte, muss wohl die ursprüngliche gewesen sein. Vielleicht hast du für übersehen bzw für eine der normalen Drohnen gehalten? Kann sein dass die es war, die die Quest beendet, da bin ich mir aber nicht mehr ganz sicher. Hatte aber auch schon öfter Bugs in Kämpfen. Wie gesagt aufgehängt oder dass es eine Mischung aus normalen und Kampf interface war, in der man nichts mehr machen konnte...

Bin jetzt schon im Tal, aber diese eine Drohne an der Wand da hatte ich schon gefunden und deaktiviert. Allerdings bevor ich diese Geräte ausgeschaltet habe, keine Ahnung ob das jetzt einen Unterschied macht... Ich hatte aber das Gefühl, dass da irgendwie auf das Ende des Kampfes gewartet wurde, der halt nie richtig gestartet wurde. Es wurde halt auch so eine



kampfmäßige Musik die ganze Zeit abgespielt, so als ob der Kampf teilweise gestartet wurde, aber eben nicht so, dass dann auch gekämpft wurde. Naja, die Quest wurde jedenfalls zum Glück geschlossen, als ich mit dem Luftschiff abgereist bin, insofern stört mich das jetzt nicht mehr soo sehr. Ist halt nur was schade, weil ich glaube, dass das der schwierigste Kampf bisher gewesen wäre (zumindest wirkte er am Anfang ziemlich knifflig), und ich dann schon gerne mal geguckt hätte, wie schwer der dann mit den vier Leuten auf Stufe 2 noch gewesen wäre.

Hast du eigentlich dieses Pyramidenrätsel bei der Order of Truth (weiß nicht wie sie auf deutsch heißen, dieser Technikkult halt mit dem Hauptquartier im Regierungsviertel) gelöst? Also das mit dieser Kugel, die dann immer andere Farben annimmt? Das wollte ich gerade noch unbedingt schaffen, bevor ich abreise, aber dann hab ichs irgendwann frustriert drangegeben. Hab jetzt mal die Lösung nachgeguckt und kapiere es immer noch nicht so richtig, wie man darauf kommen soll. Şugly

Hast du irgendein Kind durch den Torbogen in eine andere Zeit geschickt? Da gabs ja sogar die Möglichkeit, das mit Rhin zu machen, aber das hab ich dann natürlich wieder nicht übers Herz gebracht. \*schnief\* Und außerdem find ich sie mittlerweile auch so mit am interessantesten von den Begleitern (zumindest in den normalen Dialogen, in den gesprochenen Teamgesprächen wirkt sie ja irgendwie ganz anders und mehr so wie das übliche neunmalklugen "Ich bin nicht auf den Mund gefallen"-Kind). Es gab ja aber noch diese Waisenkinder bei den abgestürzten Häusern, bei denen ich überlegt hatte, ob ich die durch den Torbogen schicken soll... aber der Vater von denen könnte ja noch leben, und vielleicht trifft man den später noch mal, und wenn man dem dann sagen muss, dass man seine Kinder in eine andere Zeit geschickt hat... naja. :D Bin auf jeden Fall mal gespannt, ob da noch was kommt. Aber ich geh eigentlich mal fest davon aus. War ja jetzt auch ganz begeistert, dass man im Tal endlich mal die Frau mit den pinken Haaren getroffen hat, da hatte ich schon gar nicht mehr mit gerechnet.

Tolle PotM übrigens! :D

### Stonecutter

01.04.2017, 10:32

Öh, da war doch dieser riesige rote Blutfleck an der Wand in der Unterwelt mit so einem Inspektor davor, der einem dann die Quest gibt. Kann ich gerade kaum glauben, dass du das übersehen hast. Şugly Oder, kann das vielleicht sein, dass du nicht so oft geschlafen hast? Weil sich bei der Quest was geändert hat, nachdem man geschlafen hat, und vielleicht wird die ja tatsächlich erst gestartet, nachdem man mehrmals geschlafen hat oder so... Ich war halt erst ziemlich spät zum ersten Mal in der Unterwelt, vielleicht gibts den Blutfleck ganz am Anfang noch gar nicht. Şkratzt

Bin jetzt schon im Tal, aber diese eine Drohne an der Wand da hatte ich schon gefunden und deaktiviert. Allerdings bevor ich diese Geräte ausgeschaltet habe, keine Ahnung ob das jetzt einen Unterschied macht... Ich hatte aber das Gefühl, dass da irgendwie auf das Ende des Kampfes gewartet wurde, der halt nie richtig gestartet wurde. Es wurde halt auch so eine kampfmäßige Musik die ganze Zeit abgespielt, so als ob der Kampf teilweise gestartet wurde, aber eben nicht so, dass dann auch gekämpft wurde. Naja, die Quest wurde jedenfalls zum Glück geschlossen, als ich mit dem Luftschiff abgereist bin, insofern stört mich das jetzt nicht mehr soo sehr. Ist halt nur was schade, weil ich glaube, dass das der schwierigste Kampf bisher gewesen wäre (zumindest wirkte er am Anfang ziemlich knifflig), und ich dann schon gerne mal geguckt hätte, wie schwer der dann mit den vier Leuten auf Stufe 2 noch gewesen wäre.

Hast du eigentlich dieses Pyramidenrätsel bei der Order of Truth (weiß nicht wie sie auf deutsch heißen, dieser Technikkult halt mit dem Hauptquartier im Regierungsviertel) gelöst? Also das mit dieser Kugel, die dann immer andere Farben annimmt? Das wollte ich gerade noch unbedingt schaffen, bevor ich abreise, aber dann hab ichs irgendwann frustriert drangegeben. Hab jetzt mal die Lösung nachgeguckt und kapiere es immer noch nicht so richtig, wie man darauf kommen soll. Şugly

Hast du irgendein Kind durch den Torbogen in eine andere Zeit geschickt? Da gabs ja sogar die Möglichkeit, das mit Rhin zu machen, aber das hab ich dann natürlich wieder nicht übers Herz gebracht. \*schnief\* Und außerdem find ich sie mittlerweile auch so mit am interessantesten von den Begleitern (zumindest in den normalen Dialogen, in den gesprochenen Teamgesprächen wirkt sie ja irgendwie ganz anders und mehr so wie das übliche neunmalklugen "Ich bin nicht auf den Mund gefallen"-Kind). Es gab ja aber noch diese Waisenkinder bei den abgestürzten Häusern, bei denen ich überlegt hatte, ob ich die durch den Torbogen schicken soll... aber der Vater von denen könnte ja noch leben, und vielleicht trifft man den später noch mal, und wenn man dem dann sagen muss, dass man seine Kinder in eine andere Zeit geschickt hat... naja. :D Bin auf jeden Fall mal gespannt, ob da noch was kommt. Aber ich geh eigentlich mal fest davon aus. War ja jetzt auch ganz begeistert, dass man im Tal endlich mal die Frau mit den pinken Haaren getroffen hat, da hatte ich schon gar nicht mehr mit gerechnet.

Tolle PotM übrigens! :D

Also ich habe weder einen Blutfleck noch einen Inspektor in der Schattenseite angetroffen! Keine Ahnung, woran das liegt. Ich habe auch nur einmal in Sagusklippen geschlafen. Öfter war nicht nötig:dnuhr: Kann das vielleicht auch was damit zu tun haben, wie man bestimmte Quests löst oder so, dass du was völlig anderes gemacht hast?

Der Kampf im Lazarett war jetzt nicht wirklich schwierig. Im ersten Versuch habe ich es total versemelt weil ich auch sehr unklug vorgegangen bin und mit den Kampfmechaniken noch nicht so vertraut war. Im zweiten Versuch war es dann sehr einfach. Erstes Gerät deaktiviert und dann schien es bei mir auch etwas verbuggt gewesen zu sein. Die Drohnen in dem Bereich waren dann halt ungefährlich, im nächsten Bereich musste ich dann wieder gegen zwei kämpfen und das wars dann. Danach konnte ich problemlos da rumlaufen, auch wenn die Drohnen als feindlich angezeigt wurden. Nach einem Neuladen waren dann sogar wieder alle Drohnen als feindlich mit dem Namen dieses Kollektivs dargestellt, obwohl ich die bereits mit dem ersten Gerät deaktiviert hatte.  
Im Lazarett haben sie Scheiße gebaut:o

Ja, das Pyramidenrätsel habe ich irgendwann nach vielen Versuchen hingekriegt. Habe dann aber später beim Nachlesen gesehen dass es dafür sogar wohl zwei Lösungen gibt!

Hm, das geht mit dem Torbogen? Habe da rumprobiert, ob man damit jetzt was anstellen kann, aber mir fehlten bei allen Blagen die Optionen (zugegeben, bei Rhin habe ich es nicht versucht). Kam mir auch etwas komisch vor, da es ja genug Kinder im Spiel gibt. Hat das vielleicht was mit den Gezeiten zu tun?

### Söldner Zu Befehl!

01.04.2017, 12:12

Glückwunsch, was wars denn für eine? Wahrscheinlich was Schriftliches? Sowas könnte ich heutzutage ja gar nicht mehr bewältigen, alleine schon von der Schreibanstrengung her. :scared:

War die 5. Prüfungskomponente in Form einer Präsentationsprüfung. Die schriftlichen Prüfungen kommen alle erst Ende April/Anfang Mai. Bis dahin also noch genügend Zeit. :D

**Laidoridas**

01.04.2017, 12:24

Also ich habe weder einen Blutfleck noch einen Inspektor in der Schattenseite angetroffen! Keine Ahnung, woran das liegt. Ich habe auch nur einmal in Sagusklippen geschlafen. Öfter war nicht nötig:dnuhr: Kann das vielleicht auch was damit zu tun haben, wie man bestimmte Quests löst oder so, dass du was völlig anderes gemacht hast? Was, nur einmal? Ich hab halt ständig meine Punkte verbraten, insbesondere der Intellekt beim Hauptcharakter war immer ruckzuck wieder weg. Deswegen hab ich bestimmt vier oder fünf Mal geschlafen. Und auch mindestens zweimal, bevor ich zum ersten Mal in der Unterwelt war (heißt die echt Schattenseite im Deutschen? Im Englischen "Underbellies". Also ich meine halt den Bereich mit den großen Maschinenwesen und den Sticha und den Kannibalen usw.). Vielleicht wurde die Quest dann wirklich erst nach zwei Tagen oder so gestartet. Nachdem ich dann nochmal geschlafen hatte, gab es nämlich ein weiteres Mordopfer. Wär ja aber schon ziemlich spektakulär, wenn das wirklich so wär... wer weiß, was man noch zu sehen kriegt, wenn man mal zwei Wochen durchschläft. :D

Der Kampf im Lazarett war jetzt nicht wirklich schwierig. Im ersten Versuch habe ich es total versemmt weil ich auch sehr unklug vorgegangen bin und mit den Kampfmechaniken noch nicht so vertraut war. Im zweiten Versuch war es dann sehr einfach. Erstes Gerät deaktiviert und dann schien es bei mir auch etwas verbuggt gewesen zu sein. Die Drohnen in dem Bereich waren dann halt ungefährlich, im nächsten Bereich musste ich dann wieder gegen zwei kämpfen und das wars dann. Danach konnte ich problemlos da rumlaufen, auch wenn die Drohnen als feindlich angezeigt wurden. Nach einem Neuladen waren dann sogar wieder alle Drohnen als feindlich mit dem Namen dieses Kollektivs dargestellt, obwohl ich die bereits mit dem ersten Gerät deaktiviert hatte.

Im Lazarett haben sie Scheiße gebaut:o

Ja, ich glaub auch. Beim ersten Mal, als dann auch wirklich der Kampf gestartet ist, haben mich halt aus allen möglichen Richtungen die Drohnen angegriffen, das war schon ziemlich heftig. Vor allem weil einige dann auch ziemlich viele Lebenspunkte hatten und ich den Erritis noch nicht in der Gruppe hatte.

Ja, das Pyramidenrätsel habe ich irgendwann nach vielen Versuchen hingekriegt. Habe dann aber später beim Nachlesen gesehen dass es dafür sogar wohl zwei Lösungen gibt!

Ich hab halt gelesen, dass man irgendwie alle möglichen Farben durchgehen soll in der Reihenfolge des Regenbogens, und dabei dann auch noch die Intensitäten der Farben in der richtigen Reihenfolge durchgehen muss. Wobei ich halt schon mal nicht so richtig kapiert habe, wie man auf den Regenbogenkram überhaupt kommen soll. Es ist doch in dem Hinweis von Sonnenaufgang und Sonnenuntergang die Rede, deswegen hab ich die ganze Zeit versucht, so die Farben der Sonne im Laufe des Tages nachzustellen: Rot - Orange - Gelb - Orange - Violett (okay, das war halt merkwürdig mit dem Violett, aber die Farbe war ja so angegeben und ich dachte mir halt, dass das in der Welt dann wohl so sein wird, dass die abends violett ist :D). Vor allem aber dann auch noch diese Intensitäten... und Violett gabs doch sogar zweimal identisch, woher soll man denn dann die richtigen Reihenfolge kennen?

Hm, das geht mit dem Torbogen? Habe da rumprobiert, ob man damit jetzt was anstellen kann, aber mir fehlten bei allen Blagen die Optionen (zugegeben, bei Rhin habe ich es nicht versucht). Kam mir auch etwas komisch vor, da es ja genug Kinder im Spiel gibt. Hat das vielleicht was mit den Gezeiten zu tun?

Also, direkt mit dem Torbogen interagieren kann man zwar nicht, aber wenn man mit den Adoptiveltern in Circus Minor spricht, erfährt man ja, dass diese eine blonde Frau im Regierungsviertel diesen Torbogen bedient, und wenn man dann mit der darüber spricht, kann man sie z.B. fragen, Rhin da durch zu schicken. Und bei den Kindern bei den Klippen hatte ich dann auch die Gesprächsoption.

War die 5. Prüfungskomponente in Form einer Präsentationsprüfung. Die schriftlichen Prüfungen kommen alle erst Ende April/Anfang Mai. Bis dahin also noch genügend Zeit. :D  
Bei mir gabs damals überhaupt nur vier Prüfungen. :D

**MiMo**

01.04.2017, 12:44

Bei mir gabs damals überhaupt nur vier Prüfungen. :D

NRW hat ja auch Gammel-Abitur. Nur Abitur nach fünf Prüfungen ist wahres Abitur! §lehrer

**Laidoridas**

01.04.2017, 13:56

NRW hat ja auch Gammel-Abitur. Nur Abitur nach fünf Prüfungen ist wahres Abitur! §lehrer

Pah, ich habe an einer Schule Abitur gemacht, die den Ruf hat, die härteste Schule von... ja, ich weiß jetzt gar nicht mehr von was eigentlich, aber bestimmt von der ganzen WELT zu sein! :o Und ich hatte den berüchtigten Oktaeder des Grauens in der Mathe-Prüfung, der sicher sogar DGDM und dich in die Knie gezwungen hätte! (Okay, ich hatte nur die GK-Version davon, aber für mich war die auch schon grausig genug §ugly).

**MiMo**

01.04.2017, 17:47

Ich glaube, mein PC erlaubt sich einen Aprilscherz mit mir. Der will satte 170 Sicherheitsupdates installieren. So viele kann es seit 2011 jawohl nicht gegeben haben. §ugly :grinundwe

**Lord Regonas**

01.04.2017, 21:46

§kratze

Ich muss aufhören zu trinken...

Gothic 3 Feedback:

Also mal abgesehen von Gotha, Faring & Vengard habe ich mittlerweile jede Stadt in Myrtana durch. Der Com-Patch ist dabei überraschenderweise doch sehr angenehm. Mir gefallen vor allem viele zusätzliche Dialoge. Man hat also nicht nur einfach

neue Quest`s aufgesetzt, sondern auch viele Dialoge überarbeitet.

Dennoch gibt es natürlich allerhand Bescheidenes und merkwürdiges. So kann ich einen Troll, einen schwarzen Troll und Urviecher ohne Probleme mit dem Bogen niederstrecken, doch eine Horde Snapper, Wölfe oder Warge sind zu viel des Guten. Erwähnte ich, dass ich ein Bastardschwert trage und Schwertmeister bin... dennoch. Es ist frustrierend. Ach und Skelette sind doof. Ich schieß 1000000... gut es waren nur 10, aber dennoch 10 Pfeile ab und nichts passiert. Also Schwert gezückt und los. Alle 10 Pfeile steckten bei näherer Betrachtung im Skelett, ohne dass er dadurch Schaden genommen hat. Erinnernte mich etwas an Ajnif Story, dessen Namen mir gerade nicht einfällt.

Grotesk sind dagegen die Hänger. Ein Getöteter Lurker, der sich jedes Mal, wenn ich daran vorbei laufe, etwas mehr gen Himmel erhebt. Mittlerweile ist er auf Höhe der Wolken. Muss jedenfalls ein Antiker sein, der versucht aufzusteigen oder so etwas in der Art. :dnuhr:

Dann will ich mit jemandem reden und noch bevor das Gespräch los geht, meint mein Held auf ebener Fläche zu rutschen. Die Dialogbox ist dabei natürlich bereits geöffnet. Es hilft dann eigentlich nur noch nichts, denn es geht nicht weiter... also Reset. Die Überraschungsgegner sind übrigens voll toll. Wenn sich Orks und diese NoName-Rebellen kloppen, dropen die Bastardschwerter und solch coole Sachen. Alle abgenutzt aber richtig wertvoll. 50.000 an Vak bezahlt und 175.000 durch abgenutzte Walddläuferbogen bekommen.

Insgesamt werde ich wohl dennoch weiter machen und bald nach Varant aufbrechen. Ich bin meistens frustriert, hin und wieder amüsiert und manchmal sogar beeindruckt.

§kratzt

Hab ich was mit den Augen? Falls nicht, wie bekomme ich diesen Text in meine Farbe?

#### Laidoridas

01.04.2017, 22:31

Ich glaube, mein PC erlaubt sich einen Aprilscherz mit mir. Der will satte 170 Sicherheitsupdates installieren. So viele kann es seit 2011 jawohl nicht gegeben haben. §ugly :grinundwe  
Wahrscheinlich sieht dein Browser schon seit Jahren grundsätzlich so aus wie heute in der WoP, was? :p

Ach und Skelette sind doof. Ich schieß 1000000... gut es waren nur 10, aber dennoch 10 Pfeile ab und nichts passiert. Also Schwert gezückt und los. Alle 10 Pfeile steckten bei näherer Betrachtung im Skelett, ohne dass er dadurch Schaden genommen hat. Erinnernte mich etwas an Ajnif Story, dessen Namen mir gerade nicht einfällt.

Ich glaube, Ajnif ist der Name auch bisher noch nicht eingefallen. :D Das mit den Skeletten ist doch aber total logisch so. Wie soll denn ein Skelett dadurch verletzt werden, wenn ein Pfeil zwischen den Rippen hängt? Es könnte halt vielleicht höchstens bei sehr vielen bzw. ungünstig platzierten Pfeilen in der Bewegungsfreiheit eingeschränkt sein, aber mehr auch nicht. Das haben die Piranhas also sehr gut durchdacht!

#### Söldner Zu Befehl!

01.04.2017, 22:37

Das mit den Skeletten ist doch aber total logisch so. Wie soll denn ein Skelett dadurch verletzt werden, wenn ein Pfeil zwischen den Rippen hängt?

Schade, dass die Treffsicherheit des namenlosen Helden selbst bei einem Geschicklichkeitswert von 200+ grottenschlecht ist. §ugly

#### MiMo

01.04.2017, 23:02

Das ist aber doch auch nicht nur in G3 so, oder? Ich meine mich zu erinnern, dass das in G1 und/oder G2 auch so war. Ich kann mich aber auch irren. Hab nie viel mit Bögen gespielt.

#### Jünger des Xardas

02.04.2017, 00:04

Ja, zumindest in Gothic 1 war das mit den Skeletten auch so.

Glückwunsch, was wars denn für eine? Wahrscheinlich was Schriftliches? Sowas könnte ich heutzutage ja gar nicht mehr bewältigen, alleine schon von der Schreibanstrengung her. :scared:

Habe ich mir in letzter Zeit auch schon einige Male gedacht. Ich glaube, ich könnte heute kein Abi mehr machen. Ich habe jetzt seit fünf Jahren nichts mehr von Hand geschrieben, was länger als eine Postkarte war. Ich weiß gar nicht mehr, wie das geht. Und auch inhaltlich. Selbst meine letzte Germanistikhausarbeit ist doch sicher drei Jahre her oder so. Ich weiß doch gar nicht mehr, wie man so ein Gedicht interpretiert. Ich kann ja gerade noch so ein Hendiadyoin von einem Oxymoron unterscheiden.

Mann, bin ich froh, dass der Spuk vorbei ist. Und Mann, ärgere ich mich schon wieder, dass ich in den entsprechenden Feedback-Thread geschaut habe. Gut, jetzt weiß ich immerhin, dass ich eine Spaßbremse und kein echter WoPler (tm) bin.

#### John Irenicus

02.04.2017, 11:57

Ich bin auch froh, dass das vorbei ist, weil das Farbengewirr zu viel war für den Grafikchip in meinem Notebook, weshalb der und die CPU sich gestern immer weiter erhitzt hatten während ich stundenlang einen Tab offen hatte, was ich dann auch erst bemerkt habe, als ich zufällig mit der Hand an den Schlitz für den Lüfter kam. Die Messung ergab dann 90°C, hätte ich das noch eine weitere halbe Stunde oder so stehen lassen, dann wäre wahrscheinlich finito gewesen. :scared:

#### alibombali

02.04.2017, 12:21

Ich bin auch froh, dass das vorbei ist, weil das Farbengewirr zu viel war für den Grafikchip in meinem Notebook, weshalb der und die CPU sich gestern immer weiter erhitzt hatten während ich stundenlang einen Tab offen hatte, was ich dann auch erst bemerkt habe, als ich zufällig mit der Hand an den Schlitz für den Lüfter kam. Die Messung ergab dann 90°C, hätte ich das noch eine weitere halbe Stunde oder so stehen lassen, dann wäre wahrscheinlich finito gewesen. :scared:

Oh man. Die WoP zerstört am 01. April erstmal beinahe Laptops. §hehe

**John Irenicus**

02.04.2017, 12:43

Mein Laptop ist halt für die volle Multimedia-Sause des 21. Jahrhunderts einfach nicht bereit!

**alibombali**

02.04.2017, 12:59

Mein Laptop ist halt für die volle Multimedia-Sause des 21. Jahrhunderts einfach nicht bereit!

das ist nicht lustig. das forum flimmert ja nicht sondern wechselt in moderatem tempo die farbe. davon bekommt kein laptop überhitzung. du bist einfach ne spaßbremse und mit sicherheit kein echter wopler. :mad:

die verstehen nämlich spaß

**Stonecutter**

02.04.2017, 21:10

Was, nur einmal? Ich hab halt ständig meine Punkte verbraten, insbesondere der Intellekt beim Hauptcharakter war immer ruckzuck wieder weg. Deswegen hab ich bestimmt vier oder fünf Mal geschlafen. Und auch mindestens zweimal, bevor ich zum ersten Mal in der Unterwelt war (heißt die echt Schattenseite im Deutschen? Im Englischen "Underbellies". Also ich meine halt den Bereich mit den großen Maschinenwesen und den Sticha und den Kannibalen usw.). Vielleicht wurde die Quest dann wirklich erst nach zwei Tagen oder so gestartet. Nachdem ich dann nochmal geschlafen hatte, gab es nämlich ein weiteres Mordopfer. Wär ja aber schon ziemlich spektakulär, wenn das wirklich so wär... wer weiß, was man noch zu sehen kriegt, wenn man mal zwei Wochen durchschläft. :D

Mehr als einmal schlafen war nicht nötig:dnuhr:

Hatte auch mal nen Cypher benutzt, der komplett alle Wertepools und Gesundheit auffüllte und auch mal was zum Intellekt auffüllen... Das muss dann aber ziemlich teuer für dich georden sein!

Der Untergrund heißt wirklich Schattenseite. Und ich denke, ich habe herausgefunden woran das liegt - habe gerade mal einen älteren Spielstand geladen.

Und zwar scheint die Quest unabhängig vom Schlafen zu triggern, sondern erst ab dann, wenn man per Hauptquest nach der Geschichte mit der Uhr zu Matkina muss. Bei meiner ersten Erkundung der Schattenseite habe ich nämlich mit dem Ermordeten (der hieß Schwätzer) noch gesprochen und dachte, der wäre einfach nur ein Ambiente-NPC, weil man da auch nicht viel machen kann. Und bis ich dann überhaupt mit der Hauptquest angefangen hatte, bin ich ja auch mehrmals da unten her gelaufen, aber da war nie was in dieser Ecke.

Als ich dann im Zuge der Suche nach Matkina mit Atlas reden musste, bin ich ja nur noch mehr oder weniger durchgerusht - wieso auch nicht, ich hatte ja alles erledigt. Atlas eben von der geheimen Kammer erzählt, in der ich ja schon war, und dann per Roboterstichusexpress in Matkinas Grotte - da muss ich den jetzt neu getriggerten Tatort völlig übersehen haben, weil ich einfach nur durchgerannt bin.

Habe mich ja eh schon gefragt wo dieser Gourmandus, der ja öfter mal erwähnt wird, eigentlich ist

Also, direkt mit dem Torbogen interagieren kann man zwar nicht, aber wenn man mit den Adoptiveltern in Circus Minor spricht, erfährt man ja, dass diese eine blonde Frau im Regierungsviertel diesen Torbogen bedient, und wenn man dann mit der darüber spricht, kann man sie z.B. fragen, Rhin da durch zu schicken. Und bei den Kindern bei den Klippen hatte ich dann auch die Gesprächsoption.

Hm ja, irgendwie muss ich da eine Dialogoption bei dem Balg übersehen haben. Ich weiß dass ich nachdem ich beim Torbogen war auf jeden Fall noch mal bei denen war, aber irgendwie... keine Ahnung. Jetzt habe ich die Infos, danke

**Laidoridas**

03.04.2017, 13:37

Mehr als einmal schlafen war nicht nötig:dnuhr:

Hatte auch mal nen Cypher benutzt, der komplett alle Wertepools und Gesundheit auffüllte und auch mal was zum Intellekt auffüllen... Das muss dann aber ziemlich teuer für dich georden sein!

Es geht so... ich hab halt immer bei den Kultisten im Circus Minor geschlafen, da kostet es ja nur 40 Shins für die ganze Gruppe. Geldprobleme hab ich jetzt nicht, obwohl ich mir immer mal wieder Gegenstände gekauft habe. Finde eigentlich, dass man an ziemlich viel Geld kommt. Ich weiß nicht, ob man eigentlich mehr Cyphers kaufen sollte als ich das jetzt mache oder woran das liegt, aber ich hab eigentlich immer irgendwas zwischen 600 und 1000 Shins dabei.

Der Untergrund heißt wirklich Schattenseite. Und ich denke, ich habe herausgefunden woran das liegt - habe gerade mal einen älteren Spielstand geladen.

Und zwar scheint die Quest unabhängig vom Schlafen zu triggern, sondern erst ab dann, wenn man per Hauptquest nach der Geschichte mit der Uhr zu Matkina muss. Bei meiner ersten Erkundung der Schattenseite habe ich nämlich mit dem Ermordeten (der hieß Schwätzer) noch gesprochen und dachte, der wäre einfach nur ein Ambiente-NPC, weil man da auch nicht viel machen kann. Und bis ich dann überhaupt mit der Hauptquest angefangen hatte, bin ich ja auch mehrmals da unten her gelaufen, aber da war nie was in dieser Ecke.

Als ich dann im Zuge der Suche nach Matkina mit Atlas reden musste, bin ich ja nur noch mehr oder weniger durchgerusht - wieso auch nicht, ich hatte ja alles erledigt. Atlas eben von der geheimen Kammer erzählt, in der ich ja schon war, und dann per Roboterstichusexpress in Matkinas Grotte - da muss ich den jetzt neu getriggerten Tatort völlig übersehen haben, weil ich einfach nur durchgerannt bin.

Habe mich ja eh schon gefragt wo dieser Gourmandus, der ja öfter mal erwähnt wird, eigentlich ist

Gourmandus sagt mir gerade überhaupt nichts, ich nehm mal an der heißt im Englischen irgendwie anders. Oder ich hab auch ordentlich was übersehen. §ugly Aber dann hat sich das ja geklärt. Bei mir war der Mord halt schon geschehen, als ich zum ersten Mal nach unten gegangen bin, da hatte ich mit dem Ermordeten nie ein Wort geredet und auch gar nicht gedacht, dass das möglich wäre.

**Stonecutter**

03.04.2017, 21:34

Es geht so... ich hab halt immer bei den Kultisten im Circus Minor geschlafen, da kostet es ja nur 40 Shins für die ganze Gruppe. Geldprobleme hab ich jetzt nicht, obwohl ich mir immer mal wieder Gegenstände gekauft habe. Finde eigentlich, dass man an ziemlich viel Geld kommt. Ich weiß nicht, ob man eigentlich mehr Cyphers kaufen sollte als ich das jetzt mache oder woran das liegt, aber ich hab eigentlich immer irgendwas zwischen 600 und 1000 Shins dabei.

Jetzt wo du es sagst... Ja der Junge, den man als erstes in Circus Minor trifft, sagt ja dass man bei den Kultisten schlafen kann. Ich habe das gar nicht ausprobiert. Hatte vorher mal in der Karawanserei geschlafen, dann irgendwann Hauptquest gemacht (wobei die das da noch nicht angeboten hatten) und danach nicht noch mal versucht. Ich weiß gar nicht, ob ich mehr Cypher brauche. Ich löse ja fast alles ohne Kämpfe:D

Gourmandus sagt mir gerade überhaupt nichts, ich nehm mal an der heißt im Englischen irgendwie anders. Oder ich hab auch ordentlich was übersehen. Şugly Aber dann hat sich das ja geklärt. Bei mir war der Mord halt schon geschehen, als ich zum ersten Mal nach unten gegangen bin, da hatte ich mit dem Ermordeten nie ein Wort geredet und auch gar nicht gedacht, dass das möglich wäre.

Gourmandus ist eben der Typ, von dem man die Quest überhaupt erst bekommt. Der da mit seinen Schlägern rum steht.

Bin jetzt in der Necropolis und... Oh Mann:D

Da würde ich ja extrem gerne mal sehen, wie Jüdex das im ausführlichen Spielstil löst Şugly  
Sind das alles wohl die Namen der Backer der Kickstarterkampagne?

### Jünger des Xardas

03.04.2017, 22:53

Bin jetzt in der Necropolis und... Oh Mann:D

Da würde ich ja extrem gerne mal sehen, wie Jüdex das im ausführlichen Spielstil löst Şugly  
Sind das alles wohl die Namen der Backer der Kickstarterkampagne?  
Klingt doch, als hätten wir jetzt schon mal ein Programm für das nächste Stone-CT \$p4

(Falls es hier übrigens um irgendwelche Texte auf Grabsteinen geht: Die gibt es in Blood and Wine auch. Eine Menge. Auf gleich zwei Friedhöfen. Und ja, ich habe sie gelesen. Ja, alle. Ja, es hat Stunden gedauert. Ja, ich würde es jederzeit wieder tun.)

### MiMo

03.04.2017, 22:56

Klingt doch, als hätten wir jetzt schon mal ein Programm für das nächste Stone-CT \$p4

(Falls es hier übrigens um irgendwelche Texte auf Grabsteinen geht: Die gibt es in Blood and Wine auch. Eine Menge. Auf gleich zwei Friedhöfen. Und ja, ich habe sie gelesen. Ja, alle. Ja, es hat Stunden gedauert. Ja, ich würde es jederzeit wieder tun.)

Sag aber bitte nicht, dass du jeden Brief, jedes Buch und auch sonst jeden Text im Spiel gelesen hast. :scared:

### Laidoridas

03.04.2017, 22:57

Ich weiß gar nicht, ob ich mehr Cypher brauche. Ich löse ja fast alles ohne Kämpfe:D

Ich finde die Kämpfe ja so spaßig, dass ich hier irgendwie viel häufiger die Kampfmöglichkeit wähle als ich das sonst in RPGs mache, wenn man eine Wahl hat. Und das, obwohl ich ja sonst eigentlich immer nur die netten Optionen nehme. Aber bei irgendwelchen Killer-Kultisten und solchem Gesocks find ich das dann auch sowieso angemessen, die einfach mal plattzumachen. :D

Da würde ich ja extrem gerne mal sehen, wie Jüdex das im ausführlichen Spielstil löst Şugly  
Sind das alles wohl die Namen der Backer der Kickstarterkampagne?

Ja, ich nehms mal an. Ist hier ja ein bisschen besser gelöst als in Pillars of Eternity, wo ja überall auch noch diese teils eher mies geschriebenen Backer-Charaktere rumstanden und man deren Seele lesen konnte oder wie das nochmal war. Aber generell find ich das so ein bisschen... naja, manche von diesen Sprüchen zerstören dann ja doch ein bisschen die Immersion. Aber dass sie das noch in die Spielmechanik eingebaut haben, find ich dann schon ganz nett.

### Stonecutter

03.04.2017, 23:12

Klingt doch, als hätten wir jetzt schon mal ein Programm für das nächste Stone-CT \$p4

(Falls es hier übrigens um irgendwelche Texte auf Grabsteinen geht: Die gibt es in Blood and Wine auch. Eine Menge. Auf gleich zwei Friedhöfen. Und ja, ich habe sie gelesen. Ja, alle. Ja, es hat Stunden gedauert. Ja, ich würde es jederzeit wieder tun.)

Grabsteine, ja. Allerdings mehrere pro Raum. Bei anscheinend über 5000 möglichen Räumen.

Aber mach ruhig. Ich setze mich mit einem Kasten Bier und einer Flasche Rum daneben und sehe zu. Wobei ich wahrscheinlich eher 10 Kästen und 15 Flaschen Rum brauchen werde\$P4

Ich finde die Kämpfe ja so spaßig, dass ich hier irgendwie viel häufiger die Kampfmöglichkeit wähle als ich das sonst in RPGs mache, wenn man eine Wahl hat. Und das, obwohl ich ja sonst eigentlich immer nur die netten Optionen nehme. Aber bei irgendwelchen Killer-Kultisten und solchem Gesocks find ich das dann auch sowieso angemessen, die einfach mal plattzumachen. :D

Stimmt schon. Was mich an den Kämpfen aber sehr stört ist dass sie sehr schnell extrem unübersichtlich werden. Es ist extrem schwierig die Charaktere auseinander zu halten und wenn man die Taste zum Hervorheben drückt hilft das auch nicht so sehr weiter, da die Charakternamen sich alle überlappen...

Ja, ich nehme mal an. Ist hier ja ein bisschen besser gelöst als in Pillars of Eternity, wo ja überall auch noch diese teils eher mies geschriebenen Backer-Charaktere rumstanden und man deren Seele lesen konnte oder wie das nochmal war. Aber generell finde ich das so ein bisschen... naja, manche von diesen Sprüchen zerstören dann ja doch ein bisschen die Immersion. Aber dass sie das noch in die Spielmechanik eingebaut haben, finde ich dann schon ganz nett.

Ich habe Pillars of Eternity nicht gespielt obwohl ich das gerne wollte. Du erwähnst es aber ständig in nicht allzu positivem Kontext:p

#### Jünger des Xardas

03.04.2017, 23:12

Sag aber bitte nicht, dass du jeden Brief, jedes Buch und auch sonst jeden Text im Spiel gelesen hast. :scared:  
Äh, klar? Dazu sind die doch da. Gerade bei dem Spiel geht's doch auch um die Story und die Welt. Da renne ich doch nicht einfach blindlings durch und schnetzle einfach nur Ertrunkene.  
Außerdem sind die Bücher und Briefe teilweise doch echt einsame Spitze, ganz besonders in Blood and Wine!

Aber generell finde ich das so ein bisschen... naja, manche von diesen Sprüchen zerstören dann ja doch ein bisschen die Immersion.

Also so als Easteregg am Rande finde ich das auf Grabsteinen völlig okay. So wie bei der Kapelle im Wald hinter Onars Hof.

#### Laidoridas

03.04.2017, 23:27

Stimmt schon. Was mich an den Kämpfen aber sehr stört ist dass sie sehr schnell extrem unübersichtlich werden. Es ist extrem schwierig die Charaktere auseinander zu halten und wenn man die Taste zum Hervorheben drückt hilft das auch nicht so sehr weiter, da die Charakternamen sich alle überlappen...  
Ja, die Kämpfe gegen einzelne stärkere Gegner funktionieren schon besser als die gegen viele.

Ich habe Pillars of Eternity nicht gespielt obwohl ich das gerne wollte. Du erwähnst es aber ständig in nicht allzu positivem Kontext:p

Naja, ich finde halt auch nicht soo dole. Es ist jetzt nicht total scheiße, also du kannst das ruhig mal spielen. Aber so wirklich begeistert hat es mich halt nicht, gerade was die Charaktere und die Geschichte angeht. Da finde ich das neue Torment echt viel interessanter bisher.

Also so als Easteregg am Rande finde ich das auf Grabsteinen völlig okay. So wie bei der Kapelle im Wald hinter Onars Hof.  
Ja, aber da waren die Grabsteine ja doch ziemlich ab vom Schuss. Das hat dann wirklich eher was von einem Easteregg. Im neuen Torment und in Pillars of Eternity kann man die ja aber gar nicht übersehen. Und gerade in Pillars of Eternity werden die Einträge dann nach dem Anklicken der Grabsteine auch so listenmäßig aufgeführt, ich weiß nicht... fand das nicht so stimmig. Die wirkten einfach wie Fremdkörper.

#### Stonecutter

04.04.2017, 20:57

Gibst du dich eigentlich als wandelnder Gott aus?

#### Laidoridas

04.04.2017, 21:22

Nee, ich hab auch noch gar nicht gelogen in den Dialogen. Wüsste aber in dem Fall auch nicht so richtig, was das bringen sollte. Vor allem weil ich mir gar nicht vorstellen kann, dass sich so eine Täuschung lange aufrecht erhalten ließe. Der echte wandelnde Gott scheint doch wirklich schon sowas wie ein Gott zu sein, da kann man doch überhaupt nicht mithalten. :D

#### John Irenicus

04.04.2017, 22:51

Kurze Final Fantasy VIII-Unterbrechung:

Ich bin gerade auf dem Schiff der weißen Seeds und konnte Olaf Thon die Girly Times geben (man muss ihn nur oft genug ansprechen). Die Belohnung ist aber eher mau: Ein "Namensschild", also ein Item, mit dem man die G.F.-Namen ändern kann, und eine Shiva-Karte. Es gab auch die Option, die Girly Times für eine größere Summe Gil zu verkaufen, aber das habe ich nicht gemacht, in der Hoffnung, was Tolleres zu bekommen. Naja.

#### Stonecutter

05.04.2017, 00:19

Nee, ich hab auch noch gar nicht gelogen in den Dialogen. Wüsste aber in dem Fall auch nicht so richtig, was das bringen sollte. Vor allem weil ich mir gar nicht vorstellen kann, dass sich so eine Täuschung lange aufrecht erhalten ließe. Der echte wandelnde Gott scheint doch wirklich schon sowas wie ein Gott zu sein, da kann man doch überhaupt nicht mithalten. :D

Ich glaube, ich mache da Aligern gerade völlig fertig, weil ich eine ziemlich unklare Linie fahre und manchmal munter vor mich her lüge und behaupte, der wandelnde Gott zu sein. Er glaubt das ja eh von Anfang an. Ständig kommt dann so eine kurze Einblendung von wegen "Aligern brummelt unverständlich vor sich hin" oder so, wenn ich dann mal wieder in der Hinsicht was sage:D

#### Laidoridas

05.04.2017, 00:47

Kurze Final Fantasy VIII-Unterbrechung:

Ich bin gerade auf dem Schiff der weißen Seeds und konnte Olaf Thon die Girly Times geben (man muss ihn nur oft genug ansprechen). Die Belohnung ist aber eher mau: Ein "Namensschild", also ein Item, mit dem man die G.F.-Namen ändern kann, und eine Shiva-Karte. Es gab auch die Option, die Girly Times für eine größere Summe Gil zu verkaufen, aber das habe ich nicht gemacht, in der Hoffnung, was Tolleres zu bekommen. Naja.

Hm, man kann die G.F.s doch eh schon bei Erhalt umbenennen, also dann einfach nur eine nachträgliche Umbenennungsmöglichkeit? Ist ja jetzt wirklich nicht so spektakulär... Aber ärgern brauchst du dich trotzdem nicht, wenn man eins in dem Spiel in endlosen Mengen kriegt, ist das ja wohl Geld. Keine Ahnung, wofür man die ganzen Gil eigentlich ausgeben soll. Ich glaube das meiste Geld ging bei mir für Hundemagazine drauf, und das wars dann auch fast schon. :D

Ich hab mich ja übrigens dumm und dusselig gesucht, bis ich dieses Schiff mal gefunden hatte. Das weiß ich noch genau, wie ich da planlos zwischen den ganzen Inseln am Rumfahren war und wie erleichtert ich war, als ich das Ding endlich gesehen habe!

Ich glaub, ich mache da Aligern gerade völlig fertig, weil ich eine ziemlich unklare Linie fahre und manchmal munter vor mich her lüge und behaupte, der wandelnde Gott zu sein. Er glaubt das ja eh von Anfang an. Ständig kommt dann so eine kurze Einblendung von wegen "Aligern brummelt unverständlich vor sich hin" oder so, wenn ich dann mal wieder in der Hinsicht was sage:D

Ja, das war ja auch ein Grund für mich, den nicht mitzunehmen. Weil das ja einfach offensichtlich Quatsch ist, was der sich da zusammenfantasiert. :D

Und über das Gedankenlesen weiß man dann ja auch, dass Callistege ihn wirklich nicht in eine Falle locken wollte und sie also recht damit hat, dass Aligern ein bisschen paranoid ist. Deswegen dachte ich mir dann: Ja gut, dann ist die Sache ja klar, nimmste mal lieber die Nicht-Paranoide in die Gruppe auf. :D

Übrigens, hast du eigentlich auch diesem einen Typen bei der Order of Truth (Lan irgendwas, derjenige den man auch als Spitzel enttarnen konnte) von einer spektakulären Entdeckung erzählt, damit er zum Priester werden kann? Das meinte ich ja mit dieser Stelle, die ich total schlecht gemacht fand. Da sagt man dem ja sinngemäß einfach: "Ja, also unter der Stadt ist so eine Maschine, die dafür sorgt, dass so eine Frau in ganz vielen jungen Mädchen wiedergeboren wird." Und dann ist der direkt total begeistert, rennt auf der Stelle rüber zum Oberpriester, kommt dann nach kurzer Schwarzblende wieder und sagt: "Super, danke, ich bin jetzt Priester!" Ich meine, der kennt überhaupt keine Details, hat null Beweise und rennt dann 1. einfach so ohne einen ausgiebig darüber auszufragen oder darüber nachzudenken, wie er diese Erkenntnisse am besten als seine eigenen ausgeben könnte bzw. vielleicht auch irgendwas Schriftliches anzufertigen zu dem Oberpriester und wird dann 2. auch noch wirklich einfach so zum Priester ernannt. Das war ja wohl mal superalbern. Şugly

#### Stonecutter

05.04.2017, 01:09

Ja, das war ja auch ein Grund für mich, den nicht mitzunehmen. Weil das ja einfach offensichtlich Quatsch ist, was der sich da zusammenfantasiert. :D

Und über das Gedankenlesen weiß man dann ja auch, dass Callistege ihn wirklich nicht in eine Falle locken wollte und sie also recht damit hat, dass Aligern ein bisschen paranoid ist. Deswegen dachte ich mir dann: Ja gut, dann ist die Sache ja klar, nimmste mal lieber die Nicht-Paranoide in die Gruppe auf. :D

Übrigens, hast du eigentlich auch diesem einen Typen bei der Order of Truth (Lan irgendwas, derjenige den man auch als Spitzel enttarnen konnte) von einer spektakulären Entdeckung erzählt, damit er zum Priester werden kann? Das meinte ich ja mit dieser Stelle, die ich total schlecht gemacht fand. Da sagt man dem ja sinngemäß einfach: "Ja, also unter der Stadt ist so eine Maschine, die dafür sorgt, dass so eine Frau in ganz vielen jungen Mädchen wiedergeboren wird." Und dann ist der direkt total begeistert, rennt auf der Stelle rüber zum Oberpriester, kommt dann nach kurzer Schwarzblende wieder und sagt: "Super, danke, ich bin jetzt Priester!" Ich meine, der kennt überhaupt keine Details, hat null Beweise und rennt dann 1. einfach so ohne einen ausgiebig darüber auszufragen oder darüber nachzudenken, wie er diese Erkenntnisse am besten als seine eigenen ausgeben könnte bzw. vielleicht auch irgendwas Schriftliches anzufertigen zu dem Oberpriester und wird dann 2. auch noch wirklich einfach so zum Priester ernannt. Das war ja wohl mal superalbern. Şugly

Ach, ich mag Aligern eigentlich. Rhin bezeichnet den auch als netten Onkel, obwohl der sie überhaupt nicht leiden kann:D

Oh ja, da habe ich mich auch gefragt, was das soll. Das kam mir auch extrem merkwürdig vor. Vor allem, weil ich das gleichzeitig mit der Spitzel-Enttarnung gemacht hatte, kam das noch ein bisschen skuriler rüber (hab den Oberpriester davon überzeugt, dass es ja sinnvoll wäre, den da zu behalten und bestimmte Informationen an die Bösen weiterleiten zu lassen:cool:).

Und noch mal eine Glanzleistung der Übersetzer:

[https://upload.worldofplayers.de/files10/IMG\\_20170404\\_114728.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/IMG_20170404_114728.jpg)

#### Laidoridas

05.04.2017, 01:15

Oha, ich sehe schon, das Schreim-naoch-Buchstohm-Wochenende hat mich ganz schön zurückgeworfen! Ich bin ja immer noch bei den Gräbern.

Ja, und wenn ich sowas sehe, bereue ich es nicht, mich für die englische Version entschieden zu haben. :D Ich hatte ja auch einmal gegen Anfang aus Neugier mal auf Deutsch gestellt, und da ist ja allein schon das Charaktermenü mies übersetzt. Also im Englischen hieß meine Klassenbezeichnung "Intelligent nano" und im Deutschen dann ganz plump auch einfach "Intelligent Nano". Die Übersetzer haben anscheinend echt nur einzelne Sätze bzw. in dem Fall Wörter vorgesetzt bekommen und die dann ohne Kontext übersetzt, ohne sich mal anzugucken, wie das im Spiel dann so aussieht. Da ist es ja klar, dass das nix geben kann...

#### MiMo

05.04.2017, 17:43

Oh. Jetzt hab ich doch glatt irgendwann in den letzten Tagen meinen 11.111sten Post verpennt. :(

#### Stonecutter

05.04.2017, 20:52

Oha, ich sehe schon, das Schreim-naoch-Buchstohm-Wochenende hat mich ganz schön zurückgeworfen! Ich bin ja immer noch bei den Gräbern.

Ja, und wenn ich sowas sehe, bereue ich es nicht, mich für die englische Version entschieden zu haben. :D Ich hatte ja auch einmal gegen Anfang aus Neugier mal auf Deutsch gestellt, und da ist ja allein schon das Charaktermenü mies übersetzt. Also im Englischen hieß meine Klassenbezeichnung "Intelligent nano" und im Deutschen dann ganz plump auch einfach "Intelligent Nano". Die Übersetzer haben anscheinend echt nur einzelne Sätze bzw. in dem Fall Wörter vorgesetzt bekommen und die dann

ohne Kontext übersetzt, ohne sich mal anzugucken, wie das im Spiel dann so aussieht. Da ist es ja klar, dass das nix geben kann...

So weit voraus bin ich dir aber nicht. Wirst du verstehen, ich bin nämlich auch erst gerade mit den Gräbern fertig geworden (und ich habe nicht alle 5000 durchsucht:o).

Diesen Dialog wirst du aber nicht zu Gesicht bekommen, der ist Aligern-exklusiv!

Bei mir steht "aufmerksam Nano"\$p4

Also die Übersetzung ist echt nicht so pralle. Teilweise ist die dann über lange Zeit relativ fehlerfrei und dann kommen direkt wieder solche Brecher. Hatte es auch mehrmals, dass dann ganze Absätze doppelt da stehen, da dann aber wieder der Anfang oder das Ende fehlt... Wie ziemlich schlampig per Copy & Paste eingefügt. Zwischendurch sind auch mal einzelne Wörter nicht übersetzt. Oder bei NPCs ohne richtigen Eigennamen, z.B. ist da einer, der Schwätzer hieß. In Dialogen mit anderen NPCs, in denen es um ihn ging, wurde er dann mal plötzlich Wheedle oder so genannt. Passiert auch mal bei Ortsnamen.

In den Grabkammern ist bei den großen Gräbern mit den Sprüchen gar nichts über setzt. Wobei das bei den Zitaten auch sehr komisch käme.

Das alles stört den Spielfluss doch schon ziemlich sehr. Aber gerade bei so textlastigen Spielen mit dann noch so komplizierten, philosophischen und absurden Themen ist mein Englisch dann doch zu schlecht

**MiMo**

05.04.2017, 22:29

Bei Mediamarkt gibt es gerade eine Aktion, dass man vier Spiele kauft und dann die günstigsten zwei geschenkt bekommt.

:eek: (Gilt natürlich nicht auf Vorbestellerware.)

Es hat nicht zufällig jemand von euch Lust, mitzubestellen? Vier Spiele brauch ich nun gerade nicht, aber bis zu 50% Rabatt klingt doch voll duft!

Wenn jeder einen niegelagelten Vollpreistitel für 60€ nimmt, müsste jeder nur 30€ bezahlen. Ein Preis, für den es die Spiele wahrscheinlich frühestens in einem halben Jahr gäbe. šomg \*anfeuer\*

**Stonecutter**

05.04.2017, 22:30

Je nachdem was es da so gibt besteht Interesse!

**MiMo**

05.04.2017, 22:32

Je nachdem was es da so gibt besteht Interesse!

Ich hab bislang ausnahmslos alles gefunden, was mich interessiert! :gratz

Das Angebot gilt jedenfalls auch online, kannst also gucken.

**John Irenicus**

05.04.2017, 22:32

Hm, man kann die G.F.s doch eh schon bei Erhalt umbenennen, also dann einfach nur eine nachträgliche Umbenennungsmöglichkeit? Ist ja jetzt wirklich nicht so spektakulär... Aber ärgern brauchst dich trotzdem nicht, wenn man eins in dem Spiel in endlosen Mengen kriegt, ist das ja wohl Geld. Keine Ahnung, wofür man die ganzen Gil eigentlich ausgeben soll. Ich glaube das meiste Geld ging bei mir für Hundemagazine drauf, und das wars dann auch fast schon. :D

Ich hab mich ja übrigens dumm und dusselig gesucht, bis ich dieses Schiff mal gefunden hatte. Das weiß ich noch genau, wie ich da planlos zwischen den ganzen Inseln am Rumpfahnen war und wie erleichtert ich war, als ich das Ding endlich gesehen habe!

Ja unter anderem deshalb habe ich das Geld auch nicht genommen, wobei das bei Belohnungssachen ja auch die genrelle Devise ist: Nie das Geld nehmen! :D

Das Schiff habe ich sogar relativ schnell gefunden, aber war natürlich auch eher Zufall.

Was mir jetzt zum zweiten Mal aufgefallen ist: Wenn man gerade mal wieder so ein Laguna-Erlebnis hat, dann kann man ja - an einigen Stellen - auswählen, welcher Charakter Kiros und welcher Ward sozuagen "repräsentieren" soll. Ich wähle das auch immer aus, aber ... naja, dann ist irgendwie doch wieder alles gnadenlos entkoppelt und ich darf alles neu machen. Mache ich da bei der Zuordnung irgendwas falsch, dass ich da noch irgendwas drücken muss, oder ist das einfach so blöd gemacht? Das wäre mir ja einmal fast zum Verhängnis geworden bei dieser Drachensache, als ich dachte "Ja nee, wieso vor dem Kampf noch überprüfen, ob man bereit ist, Kiros habe ich ja Quistis zugeordnet und dann ist da ja alles fertig ausgestattet" - tja, von wegen ... jetzt bei diesem Ausbruch aus Esthar war ich dann zum Glück vorgewarnt, aber eine Freude war das jetzt nicht wirklich, die vorher so sorgsam ausgesuchten Kopplungen erneut auszubaldowern. Zumal ich als ein Partymitglied jetzt Edea beihatte, die Zauber und Kopplungen von Rinoa übernommen hatte - die konnte ich aber gerade nicht Ward oder Kiros zuordnen, hatte aber auch keine Möglichkeit, ihren Kram mit Xell, Selphie oder Irvine zu tauschen, sodass mein Ward da nun eher mit leeren Händen dasteht. Hm.

Oh. Jetzt hab ich doch glatt irgendwann in den letzten Tagen meinen 11.111sten Post verpennt. :( Macht nichts, dann feiern wir den 22.222sten Post umso mehr! štroet

**Stonecutter**

05.04.2017, 23:12

Ja ne, da ist jetzt eigentlich nichts bei, was ich unbedingt haben müsste, zumindest in der PS4-Sektion und ich spiele ja eh nur noch Konsole. Ich meine, da ist zwar das ein oder andere interessante Spiel bei, aber die sind halt trotzdem so teuer, dass sich der 4 für 2 Kram eh nicht lohnt\$p4

**Laidoridas**

05.04.2017, 23:39



Oh. Jetzt hab ich doch glatt irgendwann in den letzten Tagen meinen 11.111sten Post verpennt. :( Du kannst ja ein paar alte Posts löschen, um wieder auf die 11.111 zu kommen, und die nach der großen Feier dann wiederherstellen!

So weit voraus bin ich dir aber nicht. Wirst du verstehen, ich bin nämlich auch erst gerade mit den Gräbern fertig geworden (und ich habe nicht alle 5000 durchsucht:o).

Diesen Dialog wirst du aber nicht zu Gesicht bekommen, der ist Aligern-exklusiv!

Ja, bin jetzt in dem Gebiet und hab mich schon gewundert, dass ich den Dialog da nicht gekriegt habe. :D

Dieser Vergangenheitsänderungskram ist aber nicht so richtig toll umgesetzt, oder? Also, ich hab das ja jetzt irgendwie so geändert, dass das endlose Tor (heißt das so auf deutsch?) nie geöffnet wurde und die Kultisten auch nie in dem Tal waren. Aber da liegen halt trotzdem noch die Leichen von denen rum, deren Symbole sind überall hingeschmiert und die toten Memorialisten, die ja angeblich nie umgebracht wurden, sind trotzdem nach wie vor weg. Hab mich an der Stelle jetzt wirklich gefragt, ob ich da was falsch verstanden habe und das doch irgendwie anders gemeint war, aber eigentlich schienen mir die Dialoge eindeutig. §kratzt

Also die Übersetzung ist echt nicht so pralle. Teilweise ist die dann über lange Zeit relativ fehlerfrei und dann kommen direkt wieder solche Brecher. Hatte es auch mehrmals, dass dann ganze Absätze doppelt da stehen, da dann aber wieder der Anfang oder das Ende fehlt... Wie ziemlich schlampig per Copy & Paste eingefügt. Zwischendurch sind auch mal einzelne Wörter nicht übersetzt. Oder bei NPCs ohne richtigen Eigennamen, z.B. ist da einer, der Schwätzer hieß. In Dialogen mit anderen NPCs, in denen es um ihn ging, wurde er dann mal plötzlich Wheedle oder so genannt. Passiert auch mal bei Ortsnamen.

In den Grabkammern ist bei den großen Gräbern mit den Sprüchen gar nichts über setzt. Wobei das bei den Zitaten auch sehr komisch käme.

Was mir im Englischen aber auch auffällt, ist dass zur Betonung von Wörtern manchmal Kursivschrift verwendet wird und manchmal wie im ersten Torment diese Sternchen. Da hab ich irgendwie auch das Gefühl, dass die Dialogautoren sich nicht richtig abgesprochen hatten, welche der beiden Varianten verwendet werden soll.

Das alles stört den Spielfluss doch schon ziemlich sehr. Aber gerade bei so textlastigen Spielen mit dann noch so komplizierten, philosophischen und absurden Themen ist mein Englisch dann doch zu schlecht

Mit den Dialogen hab ich da eigentlich keine Probleme, nur diese längeren Beschreibungstexte (wenn man mal wieder in irgendeine Erinnerung gesaugt wird oder so) werfen dann manchmal mit ein paar zu vielen obskuren Vokabeln auf einmal um sich für meinen Geschmack, das ist dann manchmal etwas anstrengend. Aber ich hoffe ja immer noch, dass das ständige Lesen und Hören von Englisch dann auch irgendwann mal meinen aktiven Wortschatz ein bisschen erweitert, wobei das bisher leider eher nicht so der Fall ist.

Was mir jetzt zum zweiten Mal aufgefallen ist: Wenn man gerade mal wieder so ein Laguna-Erlebnis hat, dann kann man ja - an einigen Stellen - auswählen, welcher Charakter Kiro und welcher Ward sozuzagen "repräsentieren" soll. Ich wähle das auch immer aus, aber ... naja, dann ist irgendwie doch wieder alles gnadenlos entkoppelt und ich darf alles neu machen. Mache ich da bei der Zuordnung irgendwas falsch, dass ich da noch irgendwas drücken muss, oder ist das einfach so blöd gemacht? Das wäre mir ja einmal fast zum Verhängnis geworden bei dieser Drachensache, als ich dachte "Ja nee, wieso vor dem Kampf noch überprüfen, ob man bereit ist, Kiro habe ich ja Quistis zugeordnet und dann ist da ja alles fertig ausgestattet" - tja, von wegen ... jetzt bei diesem Ausbruch aus Esthar war ich dann zum Glück vorgewarnt, aber eine Freude war das jetzt nicht wirklich, die vorher so sorgsam ausgesuchten Kopplungen erneut auszubaldowern. Zumal ich als ein Partymitglied jetzt Edea beihatte, die Zauber und Kopplungen von Rinoa übernommen hatte - die konnte ich aber gerade nicht Ward oder Kiro zuordnen, hatte aber auch keine Möglichkeit, ihren Kram mit Xell, Selphie oder Irvine zu tauschen, sodass mein Ward da nun eher mit leeren Händen dasteht. Hm.

Ja, also das hat mich auch enorm genervt. Ich musste da auch ständig die Kopplungen neu setzen, was dann ja schon jedes Mal ein paar Minuten gedauert hat. Und ich war mir dann auch nie so sicher, ob das jetzt wirklich wieder so war wie vorher, weil ich mir das ja auch nicht alles immer so gemerkt habe. Da muss man dann ja jedes Mal wieder ein bisschen rumprobieren... Finde ich auch schwer merkwürdig, dass man da keine Lösung für gefunden hat. Das muss doch damals wirklich jeden Testspieler gestört haben, und es kann doch nicht so schwer sein, einfach die Kopplungen, wie sie vor der Rückblende waren, automatisch wiederherzustellen.

#### Stonecutter

06.04.2017, 00:30

Ja, bin jetzt in dem Gebiet und hab mich schon gewundert, dass ich den Dialog da nicht gekriegt habe. :D

Dieser Vergangenheitsänderungskram ist aber nicht so richtig toll umgesetzt, oder? Also, ich hab das ja jetzt irgendwie so geändert, dass das endlose Tor (heißt das so auf deutsch?) nie geöffnet wurde und die Kultisten auch nie in dem Tal waren. Aber da liegen halt trotzdem noch die Leichen von denen rum, deren Symbole sind überall hingeschmiert und die toten Memorialisten, die ja angeblich nie umgebracht wurden, sind trotzdem nach wie vor weg. Hab mich an der Stelle jetzt wirklich gefragt, ob ich da was falsch verstanden habe und das doch irgendwie anders gemeint war, aber eigentlich schienen mir die Dialoge eindeutig. §kratzt

das geht auch? Du meinst doch den Lebensbildbetrachter, den man erst bei Inifere einsetzen kann? Bei mir ging das eher so lala aus. War nichts besonderes. Am Ende kam halt der Kummer. Und danach wollte Inifere nicht mehr mit mir reden und hat mich angegriffen. Was für Optionen hast du denn gewählt?

Auf deutsch ist das die endlose Pforte. War übrigens auch ziemlich verbuggt. Wenn man da zwischenspeichert und neu lädt, greifen einen die Kultisten nicht an... Bin dann gemütlich durch die Gegnergruppen gewandert.

Was mir im Englischen aber auch auffällt, ist dass zur Betonung von Wörtern manchmal Kursivschrift verwendet wird und manchmal wie im ersten Torment diese Sternchen. Da hab ich irgendwie auch das Gefühl, dass die Dialogautoren sich nicht richtig abgesprochen hatten, welche der beiden Varianten verwendet werden soll. ist im Deutschen auch so

#### Laidoridas

06.04.2017, 01:57

das geht auch? Du meinst doch den Lebensbildbetrachter, den man erst bei Inifere einsetzen kann? Bei mir ging das eher so lala aus. War nichts besonderes. Am Ende kam halt der Kummer. Und danach wollte Inifere nicht mehr mit mir reden und hat

mich angegriffen. Was für Optionen hast du denn gewählt?

Puh, ich hab da einfach alle möglichen Optionen gewählt... hab ihn diese Fallen aktivieren lassen, dann ist man ja in den Raum mit dem Thron geflohen und da hab ich dann so lange nur geguckt, gefragt und rumbeobachtet, bis der Sorrow/Kummer dann ankam und alles plattgemacht hat. Wieso das dann dafür gesorgt hat, dass die Kultisten nie da waren und das Tor nie geöffnet wurde hab ich ehrlich gesagt auch nicht kapiert. Şugly Bin mir auch nicht ganz sicher, ob da nicht auch irgendein Bug im Spiel war, weil auch in einem Dialog irgendwie behauptet wurde, dass diese Frau, die noch dabei war (Namen gerade vergessen) Inferne umgebracht habe. Was ja aber gar nicht so war. Aber keine Ahnung, vielleicht hat mich mein Englisch da auch im Stich gelassen und ich hab irgendwas falsch verstanden. Fand das generell ein bisschen wirr mit dem ganzen Gate-Gedöns, hatte irgendwie das Gefühl, dass mir da eine entscheidende Information fehlte, um da richtig durchzusteigen.

Kurios finde ich ja übrigens, wie sie dutzende verschiedene Grabstein-Variationen für die Backernamen gebastelt haben, aber dann bei fast sämtlichen questrelevanten Objekten in der Necropolis immer dieses Schädelmusikinstrument genommen haben, das doch eigentlich nur an einer einzigen Stelle richtig passte. :D

Auf deutsch ist das die endlose Pforte. War übrigens auch ziemlich verbuggt. Wenn man da zwischenspeichert und neu lädt, greifen einen die Kultisten nicht an... Bin dann gemütlich durch die Gegnergruppen gewandert. Dann hast du da wohl den gleichen Bug erwisch, den ich im Lazarett hatte, bloß dass es bei dir jetzt keine Quest versaut hat. In dem Abschnitt konnte man übrigens so richtig sterben, wenn man einen der Kämpfe verloren hat (den dritten Kampf hab ich da erst beim fünften Versuch oder so geschafft). Ich hatte da aber auch einmal den Fall, dass ich nach dem Neuladen plötzlich schon in einem Kampf war, obwohl ich die nächste Kultistengruppe noch gar nicht erreicht hatte. Da hab ich dann direkt mal neugeladen und danach wars wieder normal. Also diese Kampfstartmechanik ist definitiv verbuggt, die kommt mit Laden und Speichern offenbar nicht immer zurecht.

Diese "Was ist das Leben eines Menschen wert?"-Unterhaltung in Miel Avest sollte dann wohl übrigens das Äquivalent zu dem "Was kann das Wesen eines Menschen ändern?"-Dialog mit Ravel im ersten Torment sein, oder? :D

**John Irenicus**

06.04.2017, 19:59

Ja, also das hat mich auch enorm genervt. Ich musste da auch ständig die Kopplungen neu setzen, was dann ja schon jedes Mal ein paar Minuten gedauert hat. Und ich war mir dann auch nie so sicher, ob das jetzt wirklich wieder so war wie vorher, weil ich mir das ja auch nicht alles immer so gemerkt habe. Da muss man dann ja jedes Mal wieder ein bisschen rumprobieren... Finde ich auch schwer merkwürdig, dass man da keine Lösung für gefunden hat. Das muss doch damals wirklich jeden Testspieler gestört haben, und es kann doch nicht so schwer sein, einfach die Kopplungen, wie sie vor der Rückblende waren, automatisch wiederherzustellen.

Gut, dann liegt es immerhin nicht an meiner eigenen Doofheit. :D Aber ja, habe da auch immer dieses "Es ist nicht so wie vorher und jetzt bestimmt auch schlechter"-Gefühl, wenn ich das alles neu kopple. Ich weiß auch nicht ... es kann auch tatsächlich nicht so schwer sein, die Kopplungen nach der Rückblende wiederherzustellen, weil man das bei den Gelegenheiten in Final Fantasy VII, in denen man der Story wegen kurzzeitig seiner Substanzen und zugehörigen Kopplungen beraubt war, ja auch hinbekommen hat. Das ist ja das gleiche Prinzip.

**Justice**

06.04.2017, 20:31

Lebt Frank eigentlich noch? Ich vermiss den irgendwie.

**John Irenicus**

06.04.2017, 20:38

Falls du Dead Frank meinst: Der schaut immer mal wieder hier vorbei, und das letzte Mal ist auch noch gar nicht so lange her.

**Justice**

06.04.2017, 22:11

Ja, den mein ich. Wen sonst?

**John Irenicus**

06.04.2017, 22:14

Hättest ja auch Eddie meinen können!

**Stonecutter**

07.04.2017, 00:15

Puh, ich hab da einfach alle möglichen Optionen gewählt... hab ihn diese Fallen aktivieren lassen, dann ist man ja in den Raum mit dem Thron geflohen und da hab ich dann so lange nur geguckt, gefragt und rumbeobachtet, bis der Sorrow/Kummer dann ankam und alles plattgemacht hat. Wieso das dann dafür gesorgt hat, dass die Kultisten nie da waren und das Tor nie geöffnet wurde hab ich ehrlich gesagt auch nicht kapiert. Şugly Bin mir auch nicht ganz sicher, ob da nicht auch irgendein Bug im Spiel war, weil auch in einem Dialog irgendwie behauptet wurde, dass diese Frau, die noch dabei war (Namen gerade vergessen) Inferne umgebracht habe. Was ja aber gar nicht so war. Aber keine Ahnung, vielleicht hat mich mein Englisch da auch im Stich gelassen und ich hab irgendwas falsch verstanden. Fand das generell ein bisschen wirr mit dem ganzen Gate-Gedöns, hatte irgendwie das Gefühl, dass mir da eine entscheidende Information fehlte, um da richtig durchzusteigen. Ich habe diese ganze Geschichte schon auf Deutsch nicht wirklich verstandenŞugly Aber da hast du nicht groß anders gehandelt als ich. Das müssen dann wirklich einige wenige kleine Entscheidungen gewesen sein, die den Ausschlag gegeben haben.

Kurios finde ich ja übrigens, wie sie dutzende verschiedene Grabstein-Variationen für die Backernamen gebastelt haben, aber dann bei fast sämtlichen questrelevanten Objekten in der Necropolis immer dieses Schädelmusikinstrument genommen haben, das doch eigentlich nur an einer einzigen Stelle richtig passte. :D

Echt? Mir ist das nur in zwei Gräbern bewusst aufgefallenŞkrat

Übrigens finde ich das gut, wie sie das mit der Necropolis gemacht haben. Schon wegen der Karte, die dem Spiel beilag, dachte ich ja, dass man dann irgendwelche Zombies oder Skelette oder Nekromanten in dunklen gewundenen Dungeons bekämpfen muss, wovon ich überhaupt kein Fan bin. Gut dass es so war.

Wobei das ganze Tal der toten Helden eher ungut ausbalanciert war. Zwei teure Rastplätze, dann aber einen kostenlosen, den man unbegrenzt nutzen konnte (sofern man die Tante im Eingang vor den Kultisten gerettet hat, was ja jeder vernünftige Spieler tut) und dann noch am Anfang diese Pyramide, die ich nichtmal genutzt habe, wo aber bei der Untersuchung schonangedeutet wurde, dass sie einmal verwendbare Heilkräfte hat. Find ich alles ein bisschen seltsam und zu viel bzw. einfach.

Dann hast du da wohl den gleichen Bug erwisch, den ich im Lazarett hatte, bloß dass es bei dir jetzt keine Quest versaut hat. In dem Abschnitt konnte man übrigens so richtig sterben, wenn man einen der Kämpfe verloren hat (den dritten Kampf hab ich da erst beim fünften Versuch oder so geschafft). Ich hatte da aber auch einmal den Fall, dass ich nach dem Neuladen plötzlich schon in einem Kampf war, obwohl ich die nächste Kultistengruppe noch gar nicht erreicht hatte. Da hab ich dann direkt mal neugeladen und danach wars wieder normal. Also diese Kampfstartmechanik ist definitiv verbüggt, die kommt mit Laden und Speichern offenbar nicht immer zurecht.

Was mich in vielen Kämpfen nervt, vor allem der mit den Drohnen im Lazarett: Die Gegner benötigen teilweise endlos lang. Die spacken dann so langsam hin und her, bewegen sich auf einen aus deiner Party zu, gehen wieder weg, gehen wieder zu ihm, manchmal machen sie dann was und manchmal nicht, was dann wieder so wirkt, als hätten sie all ihre Aktionen für eine verbüggte Wegfindung/KI verbraucht... War auch bei Kummerscherben. Das nervt dann richtig, wenn man ewig warten muss, bis die endlich mal was gemacht haben - da habe ich tatsächlich schon oft gehofft "Jetzt greif doch endlich Eritis an, du läufst doch schon ständig um ihn herum!"

Diese "Was ist das Leben eines Menschen wert?"-Unterhaltung in Miel Avest sollte dann wohl übrigens das Äquivalent zu dem "Was kann das Wesen eines Menschen ändern?"-Dialog mit Ravel im ersten Torment sein, oder? :D  
Ja, da musste ich auch dran denken!:D Das war schon wieder alles so erzwungen tiefgründig und ging genauso auf die gleiche Schiene.

Bist du jetzt schon im nächsten Abschnitt? Bin gerade in der Flor (Bloom) angekommen (oder im Flor - im Deutschen ist es manchmal die, manchmal der Flor§ugly). Wenn nicht, dann öffnest du den Spoiler besser erst, wenn du auch da bist. Der Kampf mit dem Kummer in Miel Avest war ja mal richtig kacke! War aber auch das erste Mal, dass ich so wirklich davon Gebrauch gemacht habe, dass man während des Kampfes mit Objekten und NPCs interagieren kann. Das wurde ja immer so angepriesen (und grundsätzlich halte ich so ein Feature eigentlich für eine ziemlich coole Sache!), aber bis jetzt war das nie nötig. Dann heißt es ja auch, dass man so viele wie möglich retten soll... Also ich habe den Typen, der den Kannibalkult gegründet hat, einen der beiden Streithansel, Elkeshai und einen namenlosen Verstoßenen gerettet. Zumindest glaube ich das. Das ist auch so im Unklaren geblieben. Ich habe mit denen während des Kampfes gesprochen und sie eben überzeugt, dass die sich gefälligst bewegen bzw., wenn die Wahl bestand, fliehen sollen. Die sind dann auch alle in ihrem Zug mit meinen Leuten weiter Reliquienschein geflohen, aber ob man sie dann wirklich gerettet hat, bleibt unklar. Da wüsste ich jetzt schon gerne mehr, ob sich der Stress gelohnt hat (habe ja schon ein paar links liegen lassen), weil das wirklich eine verdammt knappe Kiste war, der Kummer war schon direkt über uns.  
Und dann noch so eine Scheiße von wegen dass der Charakter keine Aktion mehr dafür übrig hat, jetzt dies zu tun oder mit dem zu sprechen... war vor allem am Schrein dann schwierig. Mein Charakter drückte einen Hebel, Rhin den nächsten und dann heißt es "der Schrein will den letzten Verstoßenen". Ja schön, aber der letzte Verstoßene hatte keine Aktion mehr übrig! Das war echt haarig, nochmal ne komplette Runde zu warten. Zum Glück griff dann diese bescheuerte Zielfindung der feindlichen NPCs, die ich oben im Spoiler erwähnte: die meisten Kummerscherben sind dann zwischen all den Leuten rum gefahren und haben nichts gemacht, einige der anderen Verstoßenen hatten nämlich schon echt wenig Lebenspunkte übrig (ist übrigens auch kacke, dass man die nicht heilen kann: "Dings ist kein Verbündeter". Ja und? Wieso darf ich ihn nicht trotzdem mit meinen Sprüchen und Items heilen?), aber der Kummer war wie gesagt verdammt gefährlich nah gekommen. Ein Zug länger und es wäre aus gewesen.  
Dieser Stress, also... Und mein Nano hat schon so eine extrem geringe Reichweite was das Laufen betrifft, weil ich den ausschließlich auf Intellekt skille!

## Laidoridas

07.04.2017, 01:05

Ich habe diese ganze Geschichte schon auf Deutsch nicht wirklich verstanden§ugly  
Finde ich ja schon mal beruhigend. Dann liegt vielleicht doch nicht an meinem Englisch sondern einfach daran, dass entweder das Spiel irgendwas Wichtiges nicht erklärt hat oder wir beide zu doof sind um das zu raffen. :D

Übrigens finde ich das gut, wie sie das mit der Necropolis gemacht haben. Schon wegen der Karte, die dem Spiel beilag, dachte ich ja, dass man dann irgendwelche Zombies oder SKelette oder Nekromanten in dunklen gewundenen Dungeons bekämpfen muss, wovon ich überhaupt kein Fan bin. Gut dass es so war.

Wobei das ganze Tal der toten Helden eher ungut ausbalanciert war. Zwei teure Rastplätze, dann aber einen kostenlosen, den man unbegrenzt nutzen konnte (sofern man die Tante im Eingang vor den Kultisten gerettet hat, was ja jeder vernünftige Spieler tut) und dann noch am Anfang diese Pyramide, die ich nichtmal genutzt habe, wo aber bei der Untersuchung schonangedeutet wurde, dass sie einmal verwendbare Heilkräfte hat. Find ich alles ein bisschen seltsam und zu viel bzw. einfach.

Ja, was diese Heilungspyramide sollte, hab ich auch nicht ganz verstanden. Nötig gewesen wäre die ja nun wirklich nicht. Vielleicht sollte das einfach eine Belohnung sein für Leute, die mit allen möglichen Objekten interagieren, aber naja, das macht man doch eigentlich eh in dem Spiel. Und so unauffällig war die Pyramide ja nun nicht.

Was mich in vielen Kämpfen nervt, vor allem der mit den Drohnen im Lazarett: Die Gegner benötigen teilweise endlos lang. Die spacken dann so langsam hin und her, bewegen sich auf einen aus deiner Party zu, gehen wieder weg, gehen wieder zu ihm, manchmal machen sie dann was und manchmal nicht, was dann wieder so wirkt, als hätten sie all ihre Aktionen für eine verbüggte Wegfindung/KI verbraucht... War auch bei Kummerscherben. Das nervt dann richtig, wenn man ewig warten muss, bis die endlich mal was gemacht haben - da habe ich tatsächlich schon oft gehofft "Jetzt greif doch endlich Eritis an, du läufst doch schon ständig um ihn herum!"

"Kummerscherben" ist ja auch wieder eine klasse Übersetzung für "Sorrow Fragments". :D Hm, also dieses Verhalten, was du schilderst, habe ich jetzt so schlimm noch nicht erlebt. Also in dem großen Endkampf in Miel Avest gabs schon manchmal so merkwürdige Züge von den Castoffs, z.B. dass die dann einen Gegner mit nur noch drei Lebenspunkten lieber einmal umkreist haben, um ihn im nächsten Zug flankieren zu können, anstatt ihn einfach anzugreifen und ihn mit einem Standardangriff locker plattzumachen. Und die sind dann auch manchmal eher planlos hin und hergelaufen, anstatt in Richtung Ausgang zu rennen. Aber bei den Gegnern ist mir sowas jetzt noch nicht aufgefallen. Komisch. Vielleicht ein PS4-exklusiver Bug?

Bist du jetzt schon im nächsten Abschnitt? Bin gerade in der Flor (Bloom) angekommen (oder im Flor - im Deutschen ist es

manchmal die, manchmal der Flor\$ugly). Wenn nicht, dann öffnest du den Spoiler besser erst, wenn du auch da bist. Ja, da bin ich jetzt auch heute angekommen.

Der Kampf mit dem Kummer in Miel Avest war ja mal richtig kacke! War aber auch das erste Mal, dass ich so wirklich davon Gebrauch gemacht habe, dass man während des Kampfes mit Objekten und NPCs interagieren kann. Das wurde ja immer so angepriesen (und grundsätzlich halte ich so ein Feature eigentlich für eine ziemlich coole Sache!), aber bis jetzt war das nie nötig. Dann heißt es ja auch, dass man so viele wie möglich retten soll... Also ich habe den Typen, der den Kannibalkult gegründet hat, einen der beiden Streithansel, Elkeshai und einen namenlosen Verstoßenen gerettet. Zumindest glaube ich das. Das ist auch so im Unklaren geblieben. Ich habe mit denen während des Kampfes gesprochen und sie eben überzeugt, dass die sich gefälligst bewegen bzw., wenn die Wahl bestand, fliehen sollen. Die sind dann auch alle in ihrem Zug mit meinen Leuten weiter Reliquienschein geflohen, aber ob man sie dann wirklich gerettet hat, bleibt unklar. Da wüsste ich jetzt schon gerne mehr, ob sich der Stress gelohnt hat (habe ja schon ein paar links liegen lassen), weil das wirklich eine verdammt knappe Kiste war, der Kummer war schon direkt über uns.

Ich fand den Kampf ja total klasse, gerade weil der so haarig war. :D Performancemäßig war der aber ziemlich furchtbar, das hat da geruckelt ohne Ende. Wahrscheinlich wegen diesen lila Wabernebeleffekten... Aber so vom Kampf her fand ich den super, auch wie man dann die Leute befreien konnte und so. Ich hab aber auch keine Ahnung, wen genau ich da jetzt gerettet habe. Also, gesprochen hab ich nur mit dem Dendra-O'Hur-Gründer, weil der ja nur so am Rumstehen war und auch glaube ich mal über seinem Kopf so ein missmutiger "Bringt doch eh alles nix, ich steh jetzt hier nur noch so rum!"-Satz aufgetaucht ist. Den hab ich dann dazu überredet, mitzukommen (mit Erritis, was zum Glück mit seinen zwei Intellektpunkten geklappt hat :D). Beim Rest hatte ich eigentlich das Gefühl, dass die schon von selber mitgehen, aber keine Ahnung, ob das jetzt wirklich so war oder ob ich die noch hätte ansprechen müssen. Einer der beiden Streithähne ist jedenfalls gestorben, und dann hat sich natürlich die eine mit den vielen Vokalen geopfert (Aanariis oder so?), und einer der namenlosen Standard-Castoffs wurde getötet. Der Rest hat glaube ich überlebt, im Bloom hab ich bisher aber noch keinen wiedergefunden. Aber bin da auch bisher erst ins zweite Gebiet vorgedrungen, das scheint ja wieder ziemlich groß zu sein.

Was übrigens die Bedrohlichkeit des Sorrows/Kummers ziemlich in Mitleidenschaft gezogen hat, war so ein Hakenangriff eines Standard-Castoffs, der das Riesenvieh mal eben ein paar Meter zu sich rangezogen hat. \$ugly

Und dann noch so eine Scheiße von wegen dass der Charakter keine Aktion mehr dafür übrig hat, jetzt dies zu tun oder mit dem zu sprechen... war vor allem am Schrein dann schwierig. Mein Charakter drückte einen Hebel, Rhin den nächsten und dann heißt es "der Schrein will den letzten Verstoßenen". Ja schön, aber der letzte Verstoßene hatte keine Aktion mehr übrig! Das war echt haarig, nochmal ne komplette Runde zu warten. Zum Glück griff dann diese bescheuerte Zielfindung der feindlichen NPCs, die ich oben im Spoiler erwähnte: die meisten Kummerscherben sind dann zwischen all den Leuten rum gefahren und haben nichts gemacht, einige der anderen Verstoßenen hatten nämlich schon echt wenig Lebenspunkte übrig (ist übrigens auch kacke, dass man die nicht heilen kann: "Dings ist kein Verbündeter". Ja und? Wieso darf ich ihn nicht trotzdem mit meinen Sprüchen und Items heilen?), aber der Kummer war wie gesagt verdammt gefährlich nah gekommen. Ein Zug länger und es wäre aus gewesen.

Ich bin zum Glück gleich mit meinem Hauptcharakter dann zu der Pyramide gegangen, nachdem Rhin den ganzen Bereich da links freigeräumt hatte, deswegen ging das ganz gut. Heilen hab ich gar nicht versucht, bin nicht mal auf den Gedanken gekommen. Ich war halt zu sehr damit beschäftigt, meine eigenen Leute zu heilen. Aber ist natürlich schon dämlich, dass das nicht geht.

Hast du es eigentlich bei dieser Erinnerung in der Knocheneinöde geschafft, diese Kugel zu kriegen? Ich hab da ja glaube ich total versagt... erst diesen Waffentab sinnlos an dem Supermonster verbraten, und dann beim Versuch, mich an den Lichtviechern vorbeizuschleichen, die falsche Temperatur gewählt. Wusste aber auch nicht, woran man das hätte merken können, welche Temperatur da die Richtige ist. Ich hab halt das Lauwarme genommen, weil ich mir dachte, dass die vielleicht mit Kälte und Wärme kommunizieren und das Lauwarme, was in der Mitte liegt, dann ignorieren, aber anscheinend war das nicht die gewünschte Interpretation. Vielleicht hätte man die Hitze nehmen müssen, weil die eigene Körpertemperatur in dem Bereich nicht auffällt oder so... naja. Hatte jedenfalls schon ein etwas schlechtes Gewissen, nachdem man vorher so eingebläut bekommt, dass man in der Vergangenheit nix zum Schlechteren ändern soll. :D

Hast du dich dem Gott in der Sequenz im Irrgarten auch erfolgreich widersetzt? Da würde mich ja mal interessieren, was passiert, wenn man zulässt, dass der den eigenen Körper übernimmt. Spielt man dann quasi den Gott ab dem Zeitpunkt? Das müsste aber doch eigentlich alles total verändern.

## Stonecutter

07.04.2017, 01:41

"Kummerscherben" ist ja auch wieder eine klasse Übersetzung für "Sorrow Fragments". :D Hm, also dieses Verhalten, was du schilderst, habe ich jetzt so schlimm noch nicht erlebt. Also in dem großen Endkampf in Miel Avest gabs schon manchmal so merkwürdige Züge von den Castoffs, z.B. dass die dann einen Gegner mit nur noch drei Lebenspunkten lieber einmal umkreist haben, um ihn im nächsten Zug flankieren zu können, anstatt ihn einfach anzugreifen und ihn mit einem Standardangriff locker plattzumachen. Und die sind dann auch manchmal eher planlos hin und hergelaufen, anstatt in Richtung Ausgang zu rennen. Aber bei den Gegnern ist mir sowas jetzt noch nicht aufgefallen. Komisch. Vielleicht ein PS4-exklusiver Bug?

Ja okay, die freundlich gesinnten NPCs machen auch auf der PS4 viel Unsinn. Aber interessant, dass es es da offenbar solche Unterschiede gibt. Kann mir eigentlich eher schlecht vorstellen, dass es gerade in der KI große Unterschiede zwischen der Plattform geben soll...

Ich fand den Kampf ja total klasse, gerade weil der so haarig war. :D Performancemäßig war der aber ziemlich furchtbar, das hat da geruckelt ohne Ende. Wahrscheinlich wegen diesen lila Wabernebeleffekten... Aber so vom Kampf her fand ich den super, auch wie man dann die Leute befreien konnte und so. Ich hab aber auch keine Ahnung, wen genau ich da jetzt gerettet habe. Also, gesprochen hab ich nur mit dem Dendra-O'Hur-Gründer, weil der ja nur so am Rumstehen war und auch glaube ich mal über seinem Kopf so ein missmutiger "Bringt doch eh alles nix, ich steh jetzt hier nur noch so rum!"-Satz aufgetaucht ist. Den hab ich dann dazu überredet, mitzukommen (mit Erritis, was zum Glück mit seinen zwei Intellektpunkten geklappt hat :D). Beim Rest hatte ich eigentlich das Gefühl, dass die schon von selber mitgehen, aber keine Ahnung, ob das jetzt wirklich so war oder ob ich die noch hätte ansprechen müssen. Einer der beiden Streithähne ist jedenfalls gestorben, und dann hat sich natürlich die eine mit den vielen Vokalen geopfert (Aanariis oder so?), und einer der namenlosen Standard-Castoffs wurde getötet. Der Rest hat glaube ich überlebt, im Bloom hab ich bisher aber noch keinen wiedergefunden. Aber bin da auch bisher erst ins zweite Gebiet vorgedrungen, das scheint ja wieder ziemlich groß zu sein.

Was übrigens die Bedrohlichkeit des Sorrows/Kummers ziemlich in Mitleidenschaft gezogen hat, war so ein Hakenangriff eines Standard-Castoffs, der das Riesenvieh mal eben ein paar Meter zu sich rangezogen hat. \$ugly

Boah, wenn das mit dem Haken einer bei mir gemacht hätte, ich wär im Dreieck gesprungen§ugly  
 Ja also grundsätzlich fand ich das ne tolle Idee, den Kampf so aufzuziehen. Aber ist schon ziemlich knapp, vor allem hab ich mit Erritis noch ernsthaft gekämpft und so, und dann muss dir ja nur einmal ne Aktion oder ein oder zwei Stärkekpunkte fehlen oder so oder du bist mal zufällig dummerweise mit dem falschen Charakter da angekommen... Ich glaube ich hätte keine Lust gehabt, das alles nochmal zu machen. War viel zu viel Nervenkitzel:D  
 Performance ist da auf der PS4 aber in Ordnung. Zumindest nicht schlechter als sonst, grundsätzliches Ruckeln ist ja eh.

Ich bin zum Glück gleich mit meinem Hauptcharakter dann zu der Pyramide gegangen, nachdem Rhin den ganzen Bereich da links freigeräumt hatte, deswegen ging das ganz gut. Heilen hab ich gar nicht versucht, bin nicht mal auf den Gedanken gekommen. Ich war halt zu sehr damit beschäftigt, meine eigenen Leute zu heilen. Aber ist natürlich schon dämlich, dass das nicht geht.

Klar, ich frag mich ja echt was passieren würde, wenn da einer der Party abnippeln würde. Vermutlich das gleiche wie sonst auch, wird ja gesagt dass die alle durchgesaugt werden durch das Portal, aber trotzdem. Bei mir ist dann immer noch der GEdanke "Vielleicht ist der später noch storyrelevant oder questrelevant"

Hast du es eigentlich bei dieser Erinnerung in der Knocheneinöde geschafft, diese Kugel zu kriegen? Ich hab da ja glaube ich total versagt... erst diesen Waffenstab sinnlos an dem Supermonster verbraten, und dann beim Versuch, mich an den Lichtviechern vorbeizuschleichen, die falsche Temperatur gewählt. Wusste aber auch nicht, woran man das hätte merken können, welche Temperatur da die Richtige ist. Ich hab halt das Lauwarme genommen, weil ich mir dachte, dass die vielleicht mit Kälte und Wärme kommunizieren und das Lauwarme, was in der Mitte liegt, dann ignorieren, aber anscheinend war das nicht die gewünschte Interpretation. Vielleicht hätte man die Hitze nehmen müssen, weil die eigene Körpertemperatur in dem Bereich nicht auffällt oder so... naja. Hatte jedenfalls schon ein etwas schlechtes Gewissen, nachdem man vorher so eingebläut bekommt, dass man in der Vergangenheit nix zum Schlechteren ändern soll. :D

Ja ich habs hingekriegt. Vor dem Riesenvieh bin ich einfach weggelaufen und war dann das Ding ja auch nicht weiter relevant. Bei den Wichten habe ich auch immer den Mittelweg genommen, jedes Mal, auch wenn irgendwann kalt wurde, dass man mal was anderes probieren sollte§ugly Hat trotzdem geklappt. Sagt der Typ denn was, wenn man die Kugel nicht hat? Wenn man sie erhalten hat, passiert jedenfalls auch nichts spektakuläres, wenn man den Transporter bestiegen hat.

Da schien es ja eh nicht groß die Möglichkeiten zu geben, die Vergangenheit zu ändern. Ich hab es Mazzof auch nicht auf die Nase gebunden, dass ich gerade im Lebensbildbetrachter stecke, auch wenn aus dem Dialog hervorging, dass er offenbar was in der Richtung vermutet und ihm alles merkwürdig vorkommt.

Hast du dich dem Gott in der Sequenz im Irrgarten auch erfolgreich widersetzt? Da würde mich ja mal interessieren, was passiert, wenn man zulässt, dass der den eigenen Körper übernimmt. Spielt man dann quasi den Gott ab dem Zeitpunkt? Das müsste aber doch eigentlich alles total verändern.

Ja, hab ich. Würde mich auch sehr stark interessieren was dann passiert. Ich hab dem dann tatsächlich noch diese verbotenen übermächtig starken Worte, die man dem Typen aus der Mentalistenkneipe abnehmen konnte, um die Ohren gehauen:D  
 Müsste noch nen entsprechenden Speicherstand zum Testen haben. Aber ganz ehrlich, der Geist im Gedankenlabyrinth kam mir von Anfang an suspekt vor!

In der Flor habe ich jetzt noch quasi gar nichts gemacht außer mir einen Cypher per Schnelle Finger zu beschaffen. Werde da auch vorm Wochenende icht mehr zu kommen und jetzt sowieso nicht, da ich schon ziemlich betrunken bin. Gute Nacht§wink

## Laidoridas

07.04.2017, 02:33

Ja okay, die freundlich gesinnten NPCs machen auch auf der PS4 viel Unsinn. Aber interessant, dass es es da offenbar solche Unterschiede gibt. Kann mir eigentlich eher schlecht vorstellen, dass es gerade in der der KI große Unterschiede zwischen der Plattform geben soll...

Ja, also ich weiß ja nicht, mir ist das jetzt so wie du es schilderst jedenfalls bisher nicht aufgefallen. Die Gegner agieren schon ziemlich zielstrebig. Wenn ich da z.B. an den einen Kampf denke, den ich fünf oder sechs Mal versucht habe, bevor ich ihn mal gewonnen habe, da haben die Gegner halt wirklich eiskalt in jeder Runde angegriffen und ordentlich Schaden gemacht. Bei den Drohnen kann ichs jetzt nicht beurteilen, der Kampf ist ja wie gesagt nie gestartet bei mir.

Boah, wenn das mit dem Haken einer bei mir gemacht hätte, ich wär im Dreieck gesprungen§ugly  
 Ja, ich hab mich ja auch gefragt, ob das jetzt so unbedingt nötig war. §ugly

Klar, ich frag mich ja echt was passieren würde, wenn da einer der Party abnippeln würde. Vermutlich das gleiche wie sonst auch, wird ja gesagt dass die alle durchgesaugt werden durch das Portal, aber trotzdem. Bei mir ist dann immer noch der GEdanke "Vielleicht ist der später noch storyrelevant oder questrelevant"

Hm, es hieß doch, dass nur die Überlebenden durchgesaugt werden? Aber klar, die Partymitglieder werden schon alle mitkommen. Die sterben ja eh nie sondern werden nur bewusstlos, insofern würden sie dann wohl noch zu den Überlebenden zählen.

Ich frag mich ja übrigens, ob man auf die möglichen Begleiter, die man jetzt nicht von Sagus Cliffs mitgenommen hat, eigentlich nochmal treffen wird. Ansonsten wäre man ja quasi jetzt für den Rest des Spiels auf diese Auswahl beschränkt. Wobei das im Prinzip ja eh so ist, falls die dann nicht nochmal in Abwesenheit aufgelevelt wurden. Dadurch dass jeder Aufstieg immer 180 XP braucht, wäre es ja unmöglich, den Rückstand nochmal halbwegs aufzuholen. Bin jetzt aber eh ganz zufrieden mit meinen Leuten, Rhin ist ja als Heilerin auch sogar ziemlich nützlich geworden, nachdem sie mit Level 2 einen Heilzauber gekriegt hat. Da war ich ja ganz begeistert, als der zur Auswahl stand, und hab den natürlich auch gleich genommen.

Ja ich habs hingekriegt. Vor dem Riesenvieh bin ich einfach weggelaufen und war dann das Ding ja auch nicht weiter relevant. Bei den Wichten habe ich auch immer den Mittelweg genommen, jedes Mal, auch wenn irgendwann kalt wurde, dass man mal was anderes probieren sollte§ugly Hat trotzdem geklappt. Sagt der Typ denn was, wenn man die Kugel nicht hat? Wenn man sie erhalten hat, passiert jedenfalls auch nichts spektakuläres, wenn man den Transporter bestiegen hat.

Ach, verdammt, ich habs mir schon fast gedacht, dass man da mehrere Versuche hätte haben können. Ich hab halt blöderweise irgendwie gedacht, dass es das jetzt gewesen wäre und die dann aus Trotz mit der Peitsche angegriffen. §ugly Aber merkwürdig, dass es dann irgendwann einfach funktioniert hat. Vielleicht gab es da im Text dann irgendwelche kleinen Unterschiede, aus denen man hätte ablesen können, welche Option die richtige war?

Also, der Auftraggeber hat halt gesagt, dass man versagt hat und das wars dann auch im Prinzip. Danach gings dann nur noch um den Mazzof. Aber weiß ja nicht, ob da noch was kommt...

Da schien es ja eh nicht groß die Möglichkeiten zu geben, die Vergangenheit zu ändern. Ich hab es Mazzof auch nicht auf die Nase gebunden, dass ich gerade im Lebensbildbetrachter stecke, auch wenn aus dem Dialog hervorging, dass er offenbar was in der Richtung vermutet und ihm alles merkwürdig vorkommt.

Nee, ich hab ihm das auch nicht gesagt. Das kommt mir auch so wie eine ziemlich rabiate Variante vor, bei der man ja zwangsläufig die Vergangenheit ändern muss.

Ja, hab ich. Würde mich auch sehr stark interessieren was dann passiert. Ich hab dem dann tatsächlich noch diese verbotenen übermächtig starken Worte, die man dem Typen aus der Mentalistenkneipe abnehmen konnte, um die Ohren gehauen:D Müsste noch nen entsprechenden Speicherstand zum Testen haben. Aber ganz ehrlich, der Geist im Gedankenlabyrinth kam mir von Anfang an suspekt vor!

Ja, das mit den Worten hab ich auch gemacht, und gleich als allererstes. Ich wusste ja nicht, dass man mehrere Optionen nacheinander wählen kann und dachte halt: "Ja, komm, jetzt hauste den aber auch mal ordentlich aus den Socken, wenn schon dann auch richtig." :D Hatte aber schon den Eindruck, dass ich da wirklich gerade so genug Optionen zusammenhatte, um den abwehren zu können. Wobei es natürlich auch sein kann, dass dann noch irgendwas anderes passiert, das ihn davon abhält, den eigenen Körper zu übernehmen, falls man es selber nicht schaffen sollte. Wäre ja schon ziemlich heftig, wenn man das Spiel dann quasi mit ausgetauschtem Hauptcharakter weiterspielen könnte bzw. müsste, weil sich dadurch ja eigentlich alle Dialoge ändern müssten bzw. auch die Story eigentlich eine ganz andere sein müsste. Man müsste ja auch erstmal erfahren, was man selber jetzt eigentlich für Ziele hat usw., das kann ich mir eigentlich kaum vorstellen. Aber neuladen ist eine gute Idee, vielleicht hab ich da noch einen Spielstand der nah genug ist, um das mal auszuprobieren.

Mir kam der Geist übrigens überhaupt nicht suspekt vor, weil ich den einfach so als Tutorialcharakter wahrgenommen habe, der einem halt ein Bisschen was darüber erzählt, wie das Gedankenlabyrinth so funktioniert. Deswegen fand ich das schon ziemlich überraschend und überhaupt einen klasse Twist, mit dem ich jetzt so nicht gerechnet hatte. Wobei ich noch nicht ganz kapiere, wieso sich dieser supermächtige Gott jetzt offenbar selber in so eine Abhängigkeit begeben hat, aber vielleicht wird das ja noch thematisiert.

Gute Nacht! \$wink (Bzw. guten Morgen, wenn du das liest!)

### Stonecutter

07.04.2017, 12:32

Hm, es hieß doch, dass nur die Überlebenden durchgesaugt werden? Aber klar, die Partymitglieder werden schon alle mitkommen. Die sterben ja eh nie sondern werden nur bewusstlos, insofern würden sie dann wohl noch zu den Überlebenden zählen.

Ich frag mich ja übrigens, ob man auf die möglichen Begleiter, die man jetzt nicht von Sagus Cliffs mitgenommen hat, eigentlich nochmal treffen wird. Ansonsten wäre man ja quasi jetzt für den Rest des Spiels auf diese Auswahl beschränkt. Wobei das im Prinzip ja eh so ist, falls die dann nicht nochmal in Abwesenheit aufgelevelt wurden. Dadurch dass jeder Aufstieg immer 180 XP braucht, wäre es ja unmöglich, den Rückstand nochmal halbwegs aufzuholen. Bin jetzt aber eh ganz zufrieden mit meinen Leuten, Rhin ist ja als Heilerin auch sogar ziemlich nützlich geworden, nachdem sie mit Level 2 einen Heilzauber gekriegt hat. Da war ich ja ganz begeistert, als der zur Auswahl stand, und hab den natürlich auch gleich genommen.

in dem geheimen Raum unter Sagusklippen findet man doch im Spiegel diese bronzene Kugel.

Damit kann man sich jederzeit die anderen Charaktere (außer Rhin denke ich) wieder herholen:dnuhr:

Was aber auch ziemlich dämlich gelöst ist. "Calliestege, kommst du?" "ja okay, bin gleich da!" und dann sind die mal eben einfach so wieder in der Gruppe, ohne groß Fragen zu stellen. Ein bisschen so wie die große Entdeckung des Ordensnovizen:D

Ja, das mit den Worten hab ich auch gemacht, und gleich als allererstes. Ich wusste ja nicht, dass man mehrere Optionen nacheinander wählen kann und dachte halt: "Ja, komm, jetzt hauste den aber auch mal ordentlich aus den Socken, wenn schon dann auch richtig." :D Hatte aber schon den Eindruck, dass ich da wirklich gerade so genug Optionen zusammenhatte, um den abwehren zu können. Wobei es natürlich auch sein kann, dass dann noch irgendwas anderes passiert, das ihn davon abhält, den eigenen Körper zu übernehmen, falls man es selber nicht schaffen sollte. Wäre ja schon ziemlich heftig, wenn man das Spiel dann quasi mit ausgetauschtem Hauptcharakter weiterspielen könnte bzw. müsste, weil sich dadurch ja eigentlich alle Dialoge ändern müssten bzw. auch die Story eigentlich eine ganz andere sein müsste. Man müsste ja auch erstmal erfahren, was man selber jetzt eigentlich für Ziele hat usw., das kann ich mir eigentlich kaum vorstellen. Aber neuladen ist eine gute Idee, vielleicht hab ich da noch einen Spielstand der nah genug ist, um das mal auszuprobieren.

Mir kam der Geist übrigens überhaupt nicht suspekt vor, weil ich den einfach so als Tutorialcharakter wahrgenommen habe, der einem halt ein Bisschen was darüber erzählt, wie das Gedankenlabyrinth so funktioniert. Deswegen fand ich das schon ziemlich überraschend und überhaupt einen klasse Twist, mit dem ich jetzt so nicht gerechnet hatte. Wobei ich noch nicht ganz kapiere, wieso sich dieser supermächtige Gott jetzt offenbar selber in so eine Abhängigkeit begeben hat, aber vielleicht wird das ja noch thematisiert.

Gute Nacht! \$wink (Bzw. guten Morgen, wenn du das liest!)

naja, das ging von Anfang an so "wer bist du eigentlich?" "ich, äh, schätze mal ich bin ein Teil deines Verstandes..." Das waren schon merkwürdige verdächtige Dialoge. Dass es der wandelnde Gott ist, damit habe ich natürlich auch nicht gerechnet.

### Laidoridas

07.04.2017, 21:45

in dem geheimen Raum unter Sagusklippen findet man doch im Spiegel diese bronzene Kugel.

Damit kann man sich jederzeit die anderen Charaktere (außer Rhin denke ich) wieder herholen:dnuhr:

Was aber auch ziemlich dämlich gelöst ist. "Calliestege, kommst du?" "ja okay, bin gleich da!" und dann sind die mal eben einfach so wieder in der Gruppe, ohne groß Fragen zu stellen. Ein bisschen so wie die große Entdeckung des Ordensnovizen:D

Was, echt? Dazu ist diese Kugel da? Hab ich echt die ganze Zeit übersehen, dass man die benutzen kann? Ich hatte schon vermutet, dass das vielleicht die Kugel aus der Erinnerung sein könnte, die man da klauen soll (die war ja glaube ich auch bronzefarben, meine ich). Naja, gut zu wissen jedenfalls, für diese eine Nebenquest soll man ja jetzt Tybir zurückholen (auch wenn ich eigentlich gar keinen Gott habe, den wieder in die Gruppe mit aufzunehmen, allein schon weil mir das die gewohnte Reihenfolge durcheinander wirft).

### Justice

08.04.2017, 02:20

Hättest ja auch Eddie meinen können!

Ich weiß nicht, wer Eddie ist...

#### Stonecutter

08.04.2017, 12:42

Was, echt? Dazu ist diese Kugel da? Hab ich echt die ganze Zeit übersehen, dass man die benutzen kann? Ich hatte schon vermutet, dass das vielleicht die Kugel aus der Erinnerung sein könnte, die man da klauen soll (die war ja glaube ich auch bronzefarben, meine ich). Naja, gut zu wissen jedenfalls, für diese eine Nebenquest soll man ja jetzt Tybir zurückholen (auch wenn ich eigentlich gar keinen Bock habe, den wieder in die Gruppe mit aufzunehmen, allein schon weil mir das die gewohnte Reihenfolge durcheinander wirft).

Ja, probier das mal und sag dann, was du von der Art und Weise, wie das umgesetzt ist, hältst:D

#### Jünger des Xardas

08.04.2017, 13:36

Kann mir mal jemand (Stone?) sämtliche Gothic-Munchkin-Karten zukommen lassen? (also als PDF oder so, versteht sich, auch wenn ich nicht nein sage, falls mir jemand alle ausgeschnittenen und in Folien verpackten Karten mit der Post schicken will [http://upload.worldofplayers.de/files10/roter\\_ugly.gif](http://upload.worldofplayers.de/files10/roter_ugly.gif))

Ich glaube, ich habe Söldi und auch den anderen in meiner Rasselbande ein paar Mal zu oft den Mund wässrig gemacht...

#### John Irenicus

08.04.2017, 13:41

Ich hoffe, du hast dabei auch erwähnt, dass ICH es war, der die letzte Mammutrunde gewonnen hat. :cool:

#### Söldner Zu Befehl!

08.04.2017, 14:07

Ich hoffe, du hast dabei auch erwähnt, dass ICH es war, der die letzte Mammutrunde gewonnen hat. :cool:

Davon habe ich nichts mitbekommen. JüdeX spricht sowieso nur ungern über dich – wird auch ständig wütend wenn ich über den großen John fanboye. Keine Ahnung wieso. :dnuhr:  
(Meine Mythomanie schlägt wieder zu. :G)

#### Stonecutter

08.04.2017, 14:32

Was erhalte ich in Gegenzug dafür? \$\$p4

#### John Irenicus

08.04.2017, 17:09

Davon habe ich nichts mitbekommen. JüdeX spricht sowieso nur ungern über dich – wird auch ständig wütend wenn ich über den großen John fanboye. Keine Ahnung wieso. :dnuhr:  
(Meine Mythomanie schlägt wieder zu. :G)

Er hat seine Niederlage - und in erster Linie war es ja seine Niederlage - eben immer noch nicht verwunden. :G

Ganz abgesehen davon finde ich es aber vorbildlich, wie JüdeX meine Privatsphäre schützt. :gratz

#### Jünger des Xardas

08.04.2017, 23:16

Ich rede stets nur in den höchsten Tönen von John :o

Was erhalte ich in Gegenzug dafür? \$\$p4

Das ist die falsche Frage. Du solltest lieber fragen: Was bleibt mir im Gegenzug erspart? Ich habe hier noch ein paar sehr böse Karten auf der Hand, aus einer Fleischwanze könnte schnell eine große schwarze Fleischwanze aus DnDR werden... \$list

#### Lord Regonas

11.04.2017, 22:23

Gothic 3 Report:\$enton

Ich bin in Varant angekommen. Als erste war ich im Grab von diesen Ho Ha... tschi und habe mir die Rüstung des Templers geholt. Dann ab nach Braga, Ben Erai, Lago und dem Kaff der Untoten. Da geht das Drama dann los. So viele Untote auf einen Fleck, dass alles ungelogen nur noch in Zeitlupe abläuft. Mein Rechner schafft Witcher 3 ohne Probleme, doch das ist ihm zu viel.\$ugly

Zwischendurch war ich mal wieder in Montera und erfahre, dass ich für die Rebellen arbeite (?). Verlust von 30 Rufpunkten und keinen Zutritt zur Burg. Warum auch immer. \$keks

Ich habe mich noch nicht entschieden, für wen ich in Montera arbeite und habe auch noch keine Quest`s diesbezüglich gelöst.

Nun ja...

Solchen Blödsinn erlebe ich auch in Trelis. Die Burg dort habe ich geplündert, was natürlich schon etliche Spielstunden her ist.

Nun hat mich laut Thorus jemand dabei gesehen und auch wieder Verlust von 30 Rufpunkten und keinen Zutritt zur Burg.

\$keks

Was auch immer solch ein Blödsinn soll, Spaß macht dat net. In beiden Fällen habe ich übrigens neu geladen und das als Anlaß genommen, am Ende sowohl Montera als auch Trelis von den Orks zu säubern. \$wt

#### Laidoridas

15.04.2017, 12:30

Dank solchen Meldungen

([www.4players.de/4players.php/spielfinfonews/Spielkultur/37970/2166678/Nintendo\\_Classic\\_Mini\\_Nintendo\\_Entertainment\\_System-Produktion\\_der\\_Retro-Konsole\\_wird\\_in\\_den\\_USA\\_und\\_in\\_Japan\\_eingestellt.html](http://www.4players.de/4players.php/spielfinfonews/Spielkultur/37970/2166678/Nintendo_Classic_Mini_Nintendo_Entertainment_System-Produktion_der_Retro-Konsole_wird_in_den_USA_und_in_Japan_eingestellt.html)) habe ich mir jetzt doch die NES Classic zum knapp doppelten Preis gekauft... wird ja ab jetzt nur noch teurer, schätze ich mal. Und haben will ich sie dann ja doch. Also

hoffe ich jetzt einfach mal dass die Produktion wirklich komplett eingestellt wird und nicht in zwei Monaten eine neue und verbesserte Version mit nochmal fünfzig Spielen mehr rauskommt, die dann auch überall in allen Läden rumsteht. :scared:

**John Irenicus**

15.04.2017, 15:31

Ich glaub, ich verzichte dann mal vorsichtshalber ganz auf den Kauf. :p

**Laidoridas**

15.04.2017, 15:52

Dann habe ich ja endlich meinen Weg zu unendlichem Reichtum gefunden: Ich werde dir ab sofort so viel von dem Teil vorschwärmen, dass dich die Sehnsucht danach irgendwann übermannen wird, sodass du es mir für den (dann weltweit günstigsten) Preis von 1000€ abkaufen wirst! :G

**John Irenicus**

15.04.2017, 17:57

Ich werde es mir von dir eher mittels fieser juristischer Tricks ergaunern. Kannst dich jetzt also schonmal als dem Untergang geweiht ansehen. :G

**Lord Regonas**

18.04.2017, 22:00

Gothic 3 Report:

Nachdem ich endlich das Meisterschwert ergaunert habe, bin ich kurzer Hand noch einmal nach Montera zurückgekehrt. Dort war noch eine nicht gesäuberte Höhle. Trolle, Gargoyles und Minecrawler. Mit Meisterschwert eigentlich kein Problem, doch Pustekuchen. Statt Gruppenkämpfe auszufechten, gehört unser Held eher aufs Erdbeerfeld. :rolleyes:

Die Gargoyles waren dann im Einzelkampf ein absolutes Highlight. Mein Held hat sie im wahrsten Sinne des Wortes an die Wand genagelt. Hat man einen Gargoyle nämlich einmal mit dem Rücken zur Wand, kann man sich entspannt Zurücklehnen und braucht lediglich noch die Maustaste zu betätigen. Kein lästiges Blocken oder ausweichen mehr. \$\$\$p4

Doch da ist noch mehr...

Selbe Strategie an einem anderen Gegner ausprobiert und von da an verlor Gothic 3 endgültig jegliche Glaubwürdigkeit. Selbst ein Drache lässt sich völlig gefahrlos an die Wand nageln. Nennt mich wegen meiner blöd, weil ich die Drachen im ersten Durchgang bis zum Ende aufgespart habe, doch damals hatte ich halt gewisse Erwartungen und Ängste. Resultierend aus dem wirklich tollen Gothic 2 dNdR...:(

**Laidoridas**

19.04.2017, 01:43

Ja, probier das mal und sag dann, was du von der Art und Weise, wie das umgesetzt ist, hältst:D

Ja, hab das jetzt mal gemacht und, naja... ist halt schon so wie du gesagt hast. Also, dass die Kugel die Leute so per Magie zu einem hinbringt, ist ja noch irgendwie ok (auch wenn das natürlich schon seeehr konstruiert wirkt, dass das jetzt ausgerechnet die eigenen Gruppenmitglieder betrifft und sonst niemanden, und dass die Kugel dann auch noch für jeden ein passendes Icon erfindet :D). Aber dass die hergebeamten Leute sich dann gar nicht darüber wundern, ist schon echt absurd. Die scheinen ja auch sonst mit ihrem Leben absolut nichts vorzuhaben. \$ugly

Selbe Strategie an einem anderen Gegner ausprobiert und von da an verlor Gothic 3 endgültig jegliche Glaubwürdigkeit. Selbst ein Drache lässt sich völlig gefahrlos an die Wand nageln. Nennt mich wegen meiner blöd, weil ich die Drachen im ersten Durchgang bis zum Ende aufgespart habe, doch damals hatte ich halt gewisse Erwartungen und Ängste. Resultierend aus dem wirklich tollen Gothic 2 dNdR...:(

Die Drachen in Gothic 3 waren doch mehr so läppsche Lindwürmer, was in Gothic 2 noch eher als Drachensnapper durchgegangen wäre, oder? :D

**Söldner Zu Befehl!**

19.04.2017, 13:00

Die Drachen in Gothic 3 waren doch mehr so läppsche Lindwürmer, was in Gothic 2 noch eher als Drachensnapper durchgegangen wäre, oder? :D

So ungefähr. Können in der richtigen Situation dennoch extrem gefährlich und furchterregend sein. Ich erinnere mich noch an das eine Mal in der Höhle unter Kap Dun mit den zwei Drachen. Hatte erstmal die ganze obere Ebene der Höhle auseinander genommen und plötzlich rutschte ich an irgendeiner gottverdammten Kante ab und fiel so in die unterste Ebene welche von den Drachen bewohnt war. Einer der beiden Drachen hatte nicht lang gewartet und nutzte diese Situation natürlich aus. Immerhin hatte er nun wieder ein freies Fressen bekommen. Natürlich wollte der namenlose Held noch weiterleben, immerhin war sein letzter Speicherpunkt lange her. Deswegen fing ich an zu laufen, kriegte dabei eine Panikattacke, da ich nicht sterben wollte und floh dann einfach in geradliniger Richtung vor dem Drachen, statt einfach im Zick-Zack-Muster wegzulaufen. Bin dann natürlich durch die verdammten Feuerbälle verreckt und musste meinen alten Speicherstand nochmal neu laden und die Küstenregionen + ihre Höhlen nochmal neu säubern (Ich habe keine Ahnung wieso mein save so alt war; normalerweise speicher ich alle 2 Sekunden nochmal zur Sicherheit ab).

Na ja, wenigstens konnte ich am Ende Rache nehmen.

**John Irenicus**

19.04.2017, 13:41

Die "Drachenkämpfe" im Gothic 3 haben doch sogar eine eigene Hintergrundmusik, oder wie war das?

**MiMo**

19.04.2017, 16:58

Jetzt hab ich auf der Suche nach diesem Drachen-Soundtrack angefangen den G3-Soundtrack zu hören und hab plötzlich so abnormal Bock endlich mal wieder Ruinenfelder zu erkunden! \$omg Ich darf mir das aber einfach nicht erlauben. Erst muss der SnB zu Ende sein. \$hhmpf



**Jünger des Xardas**

19.04.2017, 22:00

Die "Drachenkämpfe" im Gothic 3 haben doch sogar eine eigene Hintergrundmusik, oder wie war das?  
Na ja, es ist die "Endkampfmusik". Wird beim Kampf gegen Rhobar, Zuben, Xardas - und eben die Drachen abgespielt.  
Letzteres entbehrt durchaus nicht einer gewissen Komik, ja, weil die epische Musik und... tja, die Realität eben, doch etwas auseinanderliegen.

Jetzt hab ich auf der Suche nach diesem Drachen-Soundtrack angefangen den G3-Soundtrack zu hören und hab plötzlich so abnormal Bock endlich mal wieder Ruinenfelder zu erkunden! Šomg  
Wenn's da halt auch wirklich was zu entdecken gäbe, wären die wirklich klasse.

**MiMo**

20.04.2017, 00:08

Wenn's da halt auch wirklich was zu entdecken gäbe, wären die wirklich klasse.  
Aber das wird sich ja noch ändern. :gratz

**Stonecutter**

20.04.2017, 12:23

So, ich habe dann mal Torment durchgespielt

**MiMo**

20.04.2017, 16:19

Ich kraxel immer noch durch die Berge Hyrules. Besonders abwechslungsreich ist das zwar nicht, aber es ist doch gerade so motivierend, dass ich immer wieder Lust habe, weiterzuspielen.

**Laidoridas**

21.04.2017, 00:36

So, ich habe dann mal Torment durchgespielt  
Ich jetzt auch.

Und für welches Ende hast du dich entschieden? Ich habe die Tochter überleben lassen, die war mir sympathischer als die doofe First Castoff und auch als Matkina (die ich dann gezwungenermaßen in die Gruppe aufgenommen habe, nachdem mir erst Rhin und später dann Erritis flöten gegangen sind). Und die anderen Optionen waren ja offensichtlich viel zu fies. Auch wenn ich gerne einen Endkampf gegen den Sorrow gehabt hätte... so wie ich es jetzt gemacht habe war es dann ja quasi eines der einfachsten Enden. Ich war übrigens überrascht, dass diese Sache mit der Geisterfrau dann so in den Fokus geraten ist, weil das ja anfangs nur eine Nebenquest war. Was wär denn dann wohl passiert, wenn man die einfach ignoriert hätte? Dann hätte man ja am Ende gar nichts damit anzufangen gewusst.

Am besten fand ich ja eigentlich die ganze Sache mit Rhin. Am Anfang absolut nutzlos und widerwillig mitgeschleppt, dann mit der Zeit immer nützlicher geworden, und als ich sie dann durch das Portal nach Hause zurückschicken konnte, hat mir das total leid getan, weil ich sie sowohl als Person als auch als Kampf-Charakter so mit am besten fand. Und als sie dann nachher als Erwachsene wiederkam, war ich echt begeistert (vor allem auch, weil ich dann Matkina erstmal wieder rausschmeißen konnte :D). Das hat mir wirklich gut gefallen, das war mal wieder eine Figur, zu der ich wirklich eine Bindung aufgebaut habe. Erritis fand ich auch noch ganz gut, auch dass man ihn dann befreien und dabei gleichzeitig als Gruppenmitglied verlieren konnte, aber mit den anderen konnte ich jetzt bis zum Ende nicht so viel anfangen. Insbesondere Tybir ist durch seine Quest im Bloom ja auch nur noch unsympathischer geworden als er eh schon war. Šugly Ok, Aligern hab ich jetzt als einzigen quasi gar nicht kennengelernt, weil man den ja nicht gleichzeitig mit Callistege dabei haben konnte.

Hast du eigentlich irgendwann mal was von den Tides/Gezeiten gemerkt? Ich hatte eigentlich fast das ganze Spiel über blau/golden, aber wie sich das jetzt ausgewirkt hat... keine Ahnung. Gegen Ende wurde es mal in einem Text erwähnt, aber das wars dann auch schon. Kann aber natürlich sein, dass man den Unterschied nur merken würde, wenn man es nochmal mit rot/silber oder so durchspielen würde. Ich find das ganze System aber auch so von der Art, wie sich die Tides dann verändern, ziemlich merkwürdig. Ich hatte halt das Gefühl, dass ich allein schon dadurch, dass ich immer alle Informationen in den Dialogen abgefragt habe, ziemlich in Richtung Blau gerutscht bin. Aber das hat ja jetzt nicht wirklich was mit dem Charakter zu tun, den ich spiele, sondern halt damit, dass ich in so einem Spiel natürlich immer alle Gesprächsoptionen ausschöpfe, die nicht offensichtlich irgendwas Ungewünschtes auslösen. Da können sich ja auch wichtige Infos, Quests usw. dahinter verbergen, insofern würde ich das auch machen, wenn ich jetzt einen Fiesling spielen wollte.

Was für mich im ganzen Teil nach Sagus Cliffs überhaupt nicht mehr funktioniert hat, sind die ganzen Skill-Prüfungen, bei denen man dann die Punkte vergeben kann, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen. Bei allem was mit Intellekt zu tun hatte, hatte ich da eh oft schon von Anfang an 100%, und dann hat man ja auch so viele Punkte, dass man locker ständig auf über 90% erhöhen kann. Im Bloom hab ich dann auch fast alle Quests gemacht, ohne überhaupt mal richtig Punkte zu verlieren und schlafen zu müssen (was ja aber eh umsonst war). Das find ich vom Balancing her also ziemlich misslungen, da hätte man beim Aufsteigen deutlich weniger von den Punkten und gerade auch von den Edge-Punkten ("Kante" auf Deutsch? :D) erhalten dürfen. Nur im Kampf gingen die Punkte dann ja überhaupt mal weg, aber bei den Nanos dann irgendwann auch nicht mehr so richtig. Find ich ein bisschen schade, weil mir das System an sich gut gefallen hat, nur ist es halt irgendwie nicht so vernünftig ausbalanciert.

**Stonecutter**

21.04.2017, 03:52

Ich sehe das ganz genau wie du! Fand das auch total super, dass die Geisterfrau plötzlich so bedeutend wurde. Und ich habe dann auch alle Verworfenen in ihr vereint.  
Wobei ich dann auch noch andere Optionen probiert hatte, aber auf einen Kampf mit dem Kummer lief es nie hinaus.

Rhin kommt als Erwachsene zurück?:eek: wie funktioniert das? Ich habe sie ja eiskalt davon überzeugt bei mir zu bleiben und sie sieht jetzt mich als Familie an, habe sie nur ein mal für das Achievement nach Hause gelassen.

Von den Gezeiten habe ich nichts bemerkt. Der Kummer erwähnt dann am Ende aber, wie man sich so verhalten hat und ob dann die entscheidenden Optionen am Ende so dazu passen. Ich war auch golden/blau und als ich dann mal am Ende sagte dass ich alle Verworfenen in mich aufnehmen würde, um der neue wandelnde Gott zu werden, sagte er so was wie "das kommt jetzt aber sehr überraschend und unerwartet, das passt überhaupt nicht zu dem Leben, das du geführt hast". Sonst habe bewusst nichts bemerkt.

Ich fand das System ab dem Tal der toten Helden schon sehr unausgewogen. Ab dem Zeitpunkt waren alle Charaktere schon so aufgelevelt, dass so ziemlich alle Aufgaben ohne großen Einsatz zu bewältigen waren. Es heißt ja, dass misslungene Versuche oft interessante Konsequenzen haben... Hatte ich anfangs einige male erlebt und dann plötzlich Cypher oder sonstige Boni erhalten, obwohl ich verkackt hatte... Das kann man ja später gar nicht mehr erleben. Ich musste dann gar nichts mehr an den Wertepools auffüllen. Edge ist übrigens auch im Deutschen Edge. So viele Kämpfe musste man dann auch gar nicht mehr bestreiten, so dass sich die Cypher alle häuften... Habe dann aus Lust und Laune einfach so viele verraten, waren viel zu viele da. Die Kämpfe waren viel zu einfach, nur der gegen den Beutespäher (der Killerroboter im ersten Abschnitt der Flor) war ziemlich heftig. Ich fand das Balancing auch nicht so gelungen.

Ich muss sagen, dass ich sich etwas überrascht war, dass dann plötzlich das Finale kam. Gerade die physische Karte suggerierte ja, dass man viele Orte würde bereisen können. Im Endeffekt hatte man dann aber nur Sagusklippen, die Flor und das Tal der toten Helden. Alles andere wurde nur erwähnt oder per Lebensbildbetrachter besucht. Eigentlich kein schlechter Mittelweg, aber ich war wirklich davon überzeugt, dass man zumindest bei der endlosen Schlacht vorbei schauen würde. Die war ja von Anfang bis Ende immer so ein zentrales Element. Das pisselige Geplänkel am Ende...

### Laidoridas

21.04.2017, 11:15

Ich sehe das ganz genau wie du! Fand das auch total super, dass die Geisterfrau plötzlich so bedeutend wurde. Und ich habe dann auch alle Verworfenen in ihr vereint.

Wobei ich dann auch noch andere Optionen probiert hatte, aber auf einen Kampf mit dem Kummer lief es nie hinaus.

Das hat er ja gesagt, dass er einen nur angreift, wenn man versucht, es so hinzubiegen, dass die Castoffs alle überleben und dafür dann irgendwie ganz viele Unschuldige sterben oder so (also eindeutig die superböse Option).

Rhin kommt als Erwachsene zurück?:eek: wie funktioniert das? Ich habe sie ja eiskalt davon überzeugt bei mir zu bleiben und sie sieht jetzt mich als Familie an, habe sie nur ein mal für das Achievement nach Hause gelassen.

Wenn man sie durch das Portal nach Hause schickt, gibt sie einem ja noch so einen ihrer Götter, der dafür sorgen soll, dass sie einen später mal wiederfinden kann. Wenn man dann nach dem Kampf in der Festung der Memovira im Labyrinth landet, taucht Rhin da aus einem Portal wieder auf und ist eben erwachsen. Für die sind dann zehn Jahre gegangen und der Gott, den man mit sich rumträgt, hat sie irgendwie zu einem zurückgerufen. Sie ist dann auch auf Level 4 und hat ein paar neue Fähigkeiten bekommen, darunter einen extrem starken Heilzauber, der in einem ziemlich großen Bereich alle um 30 Lebenspunkte heilt. Außerdem sind dann auch die ganzen Kampf-Mali weg, sie kann mit Fernkampfwaffen umgehen und hat auch gleich ihre eigene tolle Armbrust dabei. Weiß jetzt natürlich nicht, was davon sie auch bekommt, wenn man sie normal auflevelt als Kind. Fand ich auf jeden Fall super, weil man dann quasi dafür belohnt wird, dass man sie selbstlos nach Hause gelassen hat, ohne nur an den eigenen Vorteil zu denken (:cool:). Bevor man ganz am Ende mit dem Sorrow spricht, verschwindet die dann aber wieder. In einem möglichen Endkampf hätte man sie dann also nicht dabei.

Von den Gezeiten habe ich nichts bemerkt. Der Kummer erwähnt dann am Ende aber, wie man sich so verhalten hat und ob dann die entscheidenden Optionen am Ende so dazu passen. Ich war auch golden/blau und als ich dann mal am Ende sagte dass ich alle Verworfenen in mich aufnehmen würde, um der neue wandelnde Gott zu werden, sagte er so was wie "das kommt jetzt aber sehr überraschend und unerwartet, das passt überhaupt nicht zu dem Leben, das du geführt hast". Sonst habe bewusst nichts bemerkt.

Kann ich mich gar nicht dran erinnern, dass er sowas bei mir gesagt hätte. Ich hab aber die anderen Optionen jetzt auch nicht ausprobiert. Er hat nur mal am Anfang erwähnt, welche Antwort ich auf die superphilosophische Frage™ gegeben habe und dass er gespannt ist, ob das jetzt wohl zu meiner Entscheidung passt. Hat er dann aber nachher auch nicht mehr gesagt, ob das nun gepasst hat oder nicht. Ich hatte halt die Antwort gegeben, dass jedes Leben wichtig ist, weil es ganz viel Potential für tolle Sachen hat, was jetzt vielleicht nicht so dazu passt, dass ich die ganzen Castoffs gekillt habe, aber gut, wenn man das nicht macht, werden ja irgendwie diese ganz vielen Unschuldigen geplättet, insofern geht es wohl auch nicht besser.

Ich fand das System ab dem Tal der toten Helden schon sehr unausgewogen. Ab dem Zeitpunkt waren alle Charaktere schon so aufgelevelt, dass so ziemlich alle Aufgaben ohne großen Einsatz zu bewältigen waren. Es heißt ja, dass misslungene Versuche oft interessante Konsequenzen haben... Hatte ich anfangs einige male erlebt und dann plötzlich Cypher oder sonstige Boni erhalten, obwohl ich verkackt hatte... Das kann man ja später gar nicht mehr erleben. Ich musste dann gar nichts mehr an den Wertepools auffüllen. Edge ist übrigens auch im Deutschen Edge.

So viele Kämpfe musste man dann auch gar nicht mehr bestreiten, so dass sich die Cypher alle häuften... Habe dann aus Lust und Laune einfach so viele verraten, waren viel zu viele da. Die Kämpfe waren viel zu einfach, nur der gegen den Beutespäher (der Killerroboter im ersten Abschnitt der Flor) war ziemlich heftig. Ich fand das Balancing auch nicht so gelungen.

Gegen den Roboter hab ich gar nicht gekämpft, den hab ich nur deaktiviert und seinen Kopf an ein Maul verfüttert. :D Ja, seh das jedenfalls genauso, das wäre viel besser gewesen, wenn man nicht so viele Prüfungen automatisch schon gewonnen hätte. Vielleicht hätte auch einfach die Basis-Schwierigkeit bei den Prüfungen viel höher sein müssen, sodass man viel mehr Punkte ausgeben muss, um auf eine gute Chance zu kommen. Aber wenn man die dann gleich durch Schlafen wieder zurückkriegt... naja. Geld hatte ich übrigens auch in Massen, am Ende hatte ich mehr als 5000 Shins, und dann verschenkt die letzte Händlerin auch noch alles. :D

Ich muss sagen, dass ich sich etwas überrascht war, dass dann plötzlich das Finale kam. Gerade die physische Karte suggerierte ja, dass man viele Orte würde bereisen können. Im Endeffekt hatte man dann aber nur Sagusklippen, die Flor und das Tal der toten Helden. Alles andere wurde nur erwähnt oder per Lebensbildbetrachter besucht. Eigentlich kein schlechter Mittelweg, aber ich war wirklich davon überzeugt, dass man zumindest bei der endlosen Schlacht vorbei schauen würde. Die war ja von Anfang bis Ende immer so ein zentrales Element. Das pisselige Geplänkel am Ende...

Ja, dieser Ausschnitt da am Ende von der Riesenschlacht war schon ziemlich billig. Das hab ich auch überhaupt erst gemerkt, als ich die Karte geöffnet habe und da der Name stand, dass das die endlose Schlacht sein soll. :D Ich war ja eigentlich überzeugt davon, dass es am Ende nochmal in die Wüste und zur Oase geht, weil die in dem Artbook so stark vertreten sind. Also da gibts halt auch so ein Bild, bei dem der eigene Protagonist bei so einer Art Wüstenschlacht dabei ist, und da dachte ich dann schon, dass das bestimmt das Finale ist. Aber war dann ja doch nicht so, und die Oase haben sie dann ja leider auch nur in diesem Labyrinth-Abschnitt verbraten. Ich frag mich ja, ob diese letzten drei Abschnitte da wohl mal als eigenständige Orte geplant waren und dann in das Labyrinth eingebaut wurden, weil die Story gekürzt wurde und man sonst nichts mehr mit ihnen anzufangen wusste. Gerade die Oase mit dieser Tauch-Fortbewegung... das sieht doch viel zu aufwändig aufs um das nur für so einen Labrinthabschnitt einzubauen, der auch jede andere beliebige Optik hätte haben können.

### Atticus

21.04.2017, 15:13

Ich kraxel immer noch durch die Berge Hyrules. Besonders abwechslungsreich ist das zwar nicht, aber es ist doch gerade so motivierend, dass ich immer wieder Lust habe, weiterzuspielen.

Ich hab auch so richtig Lust auf das neue Zelda. Allerdings ist mir die Switch noch etwas zu teuer. Und die Wii U kommt mir nicht ins Haus.

**Laidoridas**

22.04.2017, 18:39

Ich habe jetzt heute mein wundertolles NES Classic geliefert bekommen und nach ein paar Runden Bubble Bobble und Balloon Fight direkt mal Final Fantasy angefangen. War ja total platt, dass das sogar eine richtige Charaktererstellung hat, sogar inklusive Namen eingeben! Wobei die geforderte Vierstelligkeit der Namen da natürlich der Kreativität ein bisschen im Weg steht. Ich habe mich jetzt mal für einen Fighter namens Mimo, einen Bl. Belt namens John, einen Black Mage namens Rhob und einen White Mage namens Ewek entschieden. :)

Hätte jetzt ja ehrlich gesagt gar nicht damit gerechnet, dass da doch schon so viele der typischen Elemente drin sind. Also, das Kampfsystem ist ja schon sehr ähnlich wie später in 7/8/9 (sogar mit fast der gleichen Siegesmelodie :D), und so vom RPG-Gehalt her scheint das ja schon fast eher noch tiefergehender zu sein, was die eigenen Entscheidungen angeht, gerade was die Zauber angeht. Gefällt mir bisher auf jeden Fall echt gut. Und Garland wurde auch direkt schon erwähnt. :D

Musste aber jetzt erst mal im Handbuch nachgucken, was eigentlich die richtigen Waffen für die jeweiligen Klassen sind. Ich hatte dem Kämpfer mal den schweren und teuren Hammer gegeben, aber offenbar ist der ja für den White Mage vorgesehen, womit ich jetzt so überhaupt nicht gerechnet hätte. Da kann man wohl ohne Handbuch dann auch nicht drauf kommen.

**John Irenicus**

22.04.2017, 18:44

Ich bin ein Black Belt! §omg

**Laidoridas**

22.04.2017, 19:02

War halt der mit den längsten Haaren. :p

**John Irenicus**

22.04.2017, 19:10

Ich hab, als ich das in der GBA-Fassung gespielt habe, auch mit Fighter, Black Mage und White Mage gespielt, dazu dann aber einen Dieb.

**Laidoridas**

22.04.2017, 19:28

Da hab ich auch echt lange überlegt, ob ich den Dieb oder den Blackbelt nehmen soll. Fighter war direkt klar, da braucht man ja immer einen (außerdem dachte ich mir schon bei der Optik von dem direkt, dass das gut zu MiMo passt :D), und einen Black Mage für die Angriffszauber und einen White Mage fürs Heilen dann natürlich auch. Einen Red Mage wollte ich dann nicht auch noch nehmen, weil ich auch nicht so genau wusste, was der eigentlich kann. Von der Optik her sieht der ja ziemlich nah Freya aus, aber meinstest du nicht mal, dass die der Charakterklasse Dragoon entspräche? Oder wurde die Klasse nach Teil 1 dann nochmal umbenannt? Jedenfalls war Freya ja im Kampf nicht so richtig nützlich, deswegen hat mich das dann was abgeschreckt. :D Und beim Dieb wusste ich jetzt auch nicht so richtig, was der in dem Spiel dann genau kann. Ist ja immer so eine Sache mit Dieben... in manchen Spielen sind das dann sehr nützliche Bogenschützen oder sowas, in anderen dann mehr so die Leute, die man mitschleift aber die nicht viel bringen. Vermutlich kann der dann in Kämpfen Items stehlen so wie Zidane? Ich dachte mir dann jedenfalls, dass ich mit einem Martial-Arts-Experten schon nichts falsch mache. Wenn es einen Blue Mage gegeben hätte, dann hätte ich aber vermutlich noch den genommen, aber der kam dann anscheinend erst in den späteren Spielen dazu.

**John Irenicus**

22.04.2017, 19:36

Red Mage vereint Fähigkeiten des White Mage und Black Mage, kann aber - glaube ich - irgendwann keine höherstufigen Zauber mehr lernen. Ansonsten kann der auch noch ganz ganz gut zuhauen, also im Prinzip von allem ein bisschen was, in erster Linie aber eben ein Magier. Als alleinigen Magier sollte man den aber auch eher nicht nehmen (gibt aber sicher so Pros, die das einfach machen und damit gut fahren).

Stehlen kann der Dieb da noch nicht, der ist halt schnell (man bewegt sich auch in Dungeon schneller, meine ich, wenn man den dabei hat), hat eine Spezialfähigkeit um aus Kämpfen zu fliehen und beginnt schwach, wird dann aber schon recht stark.

**Söldner Zu Befehl!**

22.04.2017, 20:19

Ich hab, als ich das in der GBA-Fassung gespielt habe, auch mit Fighter, Black Mage und White Mage gespielt, dazu dann aber einen Dieb.

Hab anfangs auch mit derselben Zusammensetzung gespielt (Ist glaube ich sogar die Standard-Zusammensetzung). Der Dieb war dabei mein Favorit, auch wenn er erst als Ninja wirklich stark war. Beim zweiten Run habe ich dann den Black Belt probiert. Wie beim Dieb war es mit ihm anfangs schwer durchzukommen, aber nach ein paar Level-Ups hat man das Potenzial gesehen. Wurde am Ende glaube ich dann richtig op, bin mir aber nicht mehr sicher (hatte irgendwie 999 HP mit LVL 50 wenn ich mich recht erinnere).

PS: Die ersten beiden Teile von Final Fantasy sind immer noch die einzigen die ich gespielt habe. Wollte ich nur gesagt haben.

**Laidoridas**

22.04.2017, 20:19

Red Mage vereint Fähigkeiten des White Mage und Black Mage, kann aber - glaube ich - irgendwann keine höherstufigen Zauber mehr lernen. Ansonsten kann der auch noch ganz ganz gut zuhauen, also im Prinzip von allem ein bisschen was, in erster Linie aber eben ein Magier. Als alleinigen Magier sollte man den aber auch eher nicht nehmen (gibt aber sicher so Pros, die das einfach machen und damit gut fahren).

Aber ein Dragoon ist dann doch nochmal ganz was anderes? Weil der Red Mage doch wirklich total nach Freya aussieht, oder? Solche Mischmaschklassen mag ich ja jedenfalls meistens eher weniger, da wars dann wohl ganz gut dass ich den nicht genommen habe. Der White Mage haut ja übrigens aber mit seinem Hammer auch oft ziemlich gut zu, da hatte ich jetzt gar nicht so mit gerechnet.

Ist ja aber vom Schwierigkeitsgrad her schon eine Nummer happiger als die späteren Teile. Den ersten Teil bis zum Garland-Kampf hab ich jetzt ganz gut hinbekommen, aber als ich dann mal zum anderen Kontinent übergegangen bin, kamen da direkt so komische Ponys (!) und Oger und ich bin nur noch geflohen. :scared: Find ich aber gut, dass die Zufallskämpfe hier auch ordentlich herausfordernd sind, das ist dann ja in 7-9 eher seltener so.

**John Irenicus**

22.04.2017, 20:30

Hab anfangs auch mit derselben Zusammensetzung gespielt (Ist glaube ich sogar die Standard-Zusammensetzung). Der Dieb war dabei mein Favorit, auch wenn er erst als Ninja wirklich stark war. Beim zweiten Run habe ich dann den Black Belt probiert. Wie beim Dieb war es mit ihm anfangs schwer durchzukommen, aber nach ein paar Level-Ups hat man das Potenzial gesehen. Wurde am Ende glaube ich dann richtig op, bin mir aber nicht mehr sicher (hatte irgendwie 999 HP mit LVL 50 wenn ich mich recht erinnere).

PS: Die ersten beiden Teile von Final Fantasy sind immer noch die einzigen die ich gespielt habe. Wollte ich nur gesagt haben.

Ja, der Black Belt lohnt sich auf alle Fälle gegen Ende hin, ist so ne typische Klasse die erst spät so richtig STRONG wird.

Aber ein Dragoon ist dann doch nochmal ganz was anderes? Weil der Red Mage doch wirklich total nach Freya aussieht, oder? Solche Mischmaschklassen mag ich ja jedenfalls meistens eher weniger, da wars dann wohl ganz gut dass ich den nicht genommen habe. Der White Mage haut ja übrigens aber mit seinem Hammer auch oft ziemlich gut zu, da hatte ich jetzt gar nicht so mit gerechnet.

Ist ja aber vom Schwierigkeitsgrad her schon eine Nummer happiger als die späteren Teile. Den ersten Teil bis zum Garland-Kampf hab ich jetzt ganz gut hinbekommen, aber als ich dann mal zum anderen Kontinent übergegangen bin, kamen da direkt so komische Ponys (!) und Oger und ich bin nur noch geflohen. :scared: Find ich aber gut, dass die Zufallskämpfe hier auch ordentlich herausfordernd sind, das ist dann ja in 7-9 eher seltener so.

Ja, Dragoon ist nochmal was anderes. Und ja, den White Mage habe ich damals auch immer viel kloppen lassen. Im Laufe des Spiels verläuft sich das natürlich etwas und da sind seine Schläge dann nicht mehr so viel Wert und man hat eh mehr mit Zaubern zu tun, aber so für den Anfang kann sich das schon sehen lassen.

**Laidoridas**

23.04.2017, 03:38

Tja, bisher sieht es ja jetzt eher danach aus, als hätte ich mal besser vier Fighters genommen. Mimo macht gerade fast alles alleine, während der Rest meistens damit beschäftigt ist, zu sterben oder vergiftet zu werden. Der Vergiftungssound ist ja übrigens mal unglaublich nervtötend, da möchte man allein deswegen schon so schnell wie möglich geheilt werden. :D

**John Irenicus**

23.04.2017, 11:41

Ja, das ist aber auch ganz typisch für den Anfang, also wenn man dann so über das Anfangsareal hinaus ist. Ich glaube eh, dass der Fighter einfach DIE Klasse schlechthin ist, weil der halt schon früh im Spiel sehr nützlich ist und auch am Ende noch stark ist und jetzt nicht irgendwie total von den anderen Klassen überholt wird.. Es gibt ja unter so Final-Fantasy-Nerds (also des ersten Teils) so Challenges, mit welchen absurden Charakter-Kombinationen man das Spiel durchspielen könnte, und 4 Fighter gilt da wohl irgendwie als das einfachste, und 4 White Mages so als das schwierigste, wenn ich das recht in Erinnerung habe.

**Söldner Zu Befehl!**

23.04.2017, 12:43

Ja, das ist aber auch ganz typisch für den Anfang, also wenn man dann so über das Anfangsareal hinaus ist. Ich glaube eh, dass der Fighter einfach DIE Klasse schlechthin ist, weil der halt schon früh im Spiel sehr nützlich ist und auch am Ende noch stark ist und jetzt nicht irgendwie total von den anderen Klassen überholt wird.. Es gibt ja unter so Final-Fantasy-Nerds (also des ersten Teils) so Challenges, mit welchen absurden Charakter-Kombinationen man das Spiel durchspielen könnte, und 4 Fighter gilt da wohl irgendwie als das einfachste, und 4 White Mages so als das schwierigste, wenn ich das recht in Erinnerung habe.

Das Gute an der 4 White Mages Zusammensetzung ist ja, dass man sich die ganze Zeit healen kann, während man grün und blau geschlagen wird. Jedoch ist das auch so ziemlich das Einzige was man machen kann. §ugly

**Laidoridas**

23.04.2017, 12:48

Wenn man im ganzen Spiel nur gegen Untote kämpfen würde, wären vier White Mages wahrscheinlich sogar die Top-Kombination schlechthin. Dieser HURT-Zauber hat mich ja schon ein paar Mal vor den fiesen GEISTern gerettet.

Finde es übrigens klasse, dass es in dem Spiel ein Aldi-Meer gibt. Und dass man sich vom Schiff aus mit Haien kloppen kann!

**John Irenicus**

23.04.2017, 13:40

Das Gute an der 4 White Mages Zusammensetzung ist ja, dass man sich die ganze Zeit healen kann, während man grün und blau geschlagen wird. Jedoch ist das auch so ziemlich das Einzige was man machen kann. §ugly

Es müsste halt so einen Timer geben, nach dessen Ablauf die Gegnertruppe entnervt aufgibt, und dann heilt man sich halt 100 Runden lang oder so. :D

Wenn man im ganzen Spiel nur gegen Untote kämpfen würde, wären vier White Mages wahrscheinlich sogar die Top-Kombination schlechthin. Dieser HURT-Zauber hat mich ja schon ein paar Mal vor den fiesen GEISTern gerettet.

Finde es übrigens klasse, dass es in dem Spiel ein Aldi-Meer gibt. Und dass man sich vom Schiff aus mit Haien kloppen kann!

Kann ich mich gar nicht mehr dran erinnern, an das Aldi-Meer, aber ist ja auch schon was her, dass ich das gespielt habe. Oder du hast einfach eine ALDI-sponsored-Version gekauft!

#### Laidoridas

23.04.2017, 13:55

Kann ich mich gar nicht mehr dran erinnern, an das Aldi-Meer, aber ist ja auch schon was her, dass ich das gespielt habe. Oder du hast einfach eine ALDI-sponsored-Version gekauft!

Nee, also die Medion-Version von dem Ding hätte mich bestimmt deutlich weniger gekostet. :D Ich weiß jetzt auch nicht genau, welches Meer das Aldi-Meer sein soll, aber in dem zweiten Schloss (das mit dem schlafenden Prinzen, der mal der King of ElfLand (Šugly) werden soll), hat irgendwer was von einem "Aldi Sea" erzählt.

#### MiMo

23.04.2017, 14:08

Ich hab auch so richtig Lust auf das neue Zelda. Allerdings ist mir die Switch noch etwas zu teuer. Und die Wii U kommt mir nicht ins Haus. Ich hätte mir das alleine ja auch nie angeschafft, aber wenn es eh schon hier rumsteht... :cool: Macht mir jedenfalls meh Spaß, als ich anfangs erwartet habe. Obwohl es schon ein deutlich anderes Spielgefühl ist als bei Wind Waker oder Twilight Princess.

Ich habe jetzt heute mein wundertolles NES Classic geliefert bekommen und nach ein paar Runden Bubble Bobble und Balloon Fight direkt mal Final Fantasy angefangen. War ja total platt, dass das sogar eine richtige Charaktererstellung hat, sogar inklusive Namen eingeben! Wobei die geforderte Vierstelligkeit der Namen da natürlich der Kreativität ein bisschen im Weg steht. Ich habe mich jetzt mal für einen Fighter namens Mimo, einen Bl. Belt namens John, einen Black Mage namens Rhob und einen White Mage namens Ewek entschieden. :)

Hätte jetzt ja ehrlich gesagt gar nicht damit gerechnet, dass da doch schon so viele der typischen Elemente drin sind. Also, das Kampfsystem ist ja schon sehr ähnlich wie später in 7/8/9 (sogar mit fast der gleichen Siegesmelodie :D), und so vom RPG-Gehalt her scheint das ja schon fast eher noch tiefergehend zu sein, was die eigenen Entscheidungen angeht, gerade was die Zauber angeht. Gefällt mir bisher auf jeden Fall echt gut. Und Garland wurde auch direkt schon erwähnt. :D Musste aber jetzt erst mal im Handbuch nachgucken, was eigentlich die richtigen Waffen für die jeweiligen Klassen sind. Ich hatte dem Kämpfer mal den schweren und teuren Hammer gegeben, aber offenbar ist der ja für den White Mage vorgesehen, womit ich jetzt so überhaupt nicht gerechnet hätte. Da kann man wohl ohne Handbuch dann auch nicht drauf kommen. Also ich hab damals ja unwissend eine Remastered-Version gespielt. Wer kann denn auch ahnen, dass man für die PSOne etwas remastered hat? Šugly Jedenfalls konnte ich meinen Charakteren auch längere Namen geben. Ich hatte einen Krieger namens Rafael, eine Weißmagierin namens Lilly, einen Schwarzmagier namens Xardas und einen Rotmagier namens Troy. Und obwohl der Krieger natürlich mit Abstand am dollsten zugehauen hat, fand ich den Rotmagier am coolsten. Nicht nur wegen des Designs, sondern auch weil der halt einfach praktisch war, mit Freya gar nicht zu vergleichen. Es war halt wie John sagte, dass er die stärksten Zauber nicht erlernen konnte, aber ich konnte mit dem elementare Schwarzmagie und mittelmäßige Heilzauber auffahren, oder eben halt auch ganz passabel angreifen. Die anderen drei haben eigentlich immer dasselbe gemacht, nur der Rotmagier, da konnte ich dann immer schön an meiner Taktik schrauben. Anfangs hatte ich aber auch so meine Zweifel, ob das gut ist, drei Magier zu nehmen. Aber Diebe fand ich in den anderen Teilen halt nicht so toll. Meistens will ich den Kampf zu schnell hinter mich bringen, um Klauen zu benutzen, und Schaden anrichten können die ja meistens auch nicht richtig. Außer halt in IX, aber das kannte ich da ja noch lange nicht. Ich hatte da wohl vor allem den aus X vor Augen. Und Mönch... Da konnte ich mir nichts Richtiges drunter vorstellen. Aber jemanden, der nur plump zuhauen kann, wollte ich auch nicht haben. Erst als ich ein Jahr später IV gespielt habe, ist mir dann aufgegangen, dass die doch ganz praktisch sein können.

Dass das Kampfsystem damals schon fast so war wie 15 Jahre später hat mich auch sehr positiv überrascht. Es hat sogar noch eine kleine Portion mehr Charme, weil es so schlicht daherkommt, finde ich. Da muss man nicht hektisch durch eine riesige Auswahl klicken, es ist nur das Nötigste da. Dasselbe gilt auch für das Skillssystem. Auf das wesentliche beschränkt, aber gerade deswegen irgendwie motivierend. Da wird man jedenfalls noch nicht so stufenlos stärker, da freut man sich dann manchmal richtig, weil man endlich eine neue Fähigkeit hat, die voll reinhaut.

Und ich kann ja nur immer wieder wiederholen, dass es mir bis zum Ende hin wirklich Spaß gemacht hat. :)

#### Laidoridas

23.04.2017, 18:20

Dass das Kampfsystem damals schon fast so war wie 15 Jahre später hat mich auch sehr positiv überrascht. Es hat sogar noch eine kleine Portion mehr Charme, weil es so schlicht daherkommt, finde ich. Da muss man nicht hektisch durch eine riesige Auswahl klicken, es ist nur das Nötigste da. Dasselbe gilt auch für das Skillssystem. Auf das wesentliche beschränkt, aber gerade deswegen irgendwie motivierend. Da wird man jedenfalls noch nicht so stufenlos stärker, da freut man sich dann manchmal richtig, weil man endlich eine neue Fähigkeit hat, die voll reinhaut.

Ja, mir ist das ganz ähnlich auch gestern schon durch den Kopf gegangen. Diese Einfachheit hat schon wirklich was für sich, wobei dann ja auch schon genug interessante Spezialangriffe wie Vergiftung, Paralyse usw. mit drin sind, um es nicht auf so einen ganz simplen Schlagabtausch zu reduzieren. Der für mich interessanteste Unterschied ist ja aber, dass man hier auch immer abschätzen muss, welcher Charakter wohl mit einem Gegner fertig werden wird, weil die anderen Charaktere sonst sinnlos ins Nichts schlagen, wenn der Gegner schon tot ist. In den späteren Spielen wird dann ja immer automatisch zu einem anderen Gegner gewechselt, was natürlich schon auch sinnvoll (und logisch sowieso) ist. Aber dieses Vorausplanen und Einschätzen der eigenen Angriffe bringt dann eben nochmal ein neues interessantes Element mit rein.

Leider wurde ich gerade nach ca. einer halben Stunde Dungeonerkundung von drei Wizards plattgemacht, gegen die ich nicht den Hauch einer Chance hatte. Šcry Und der tolle Mute-Zauber hat auch bei allen Dreien versagt, wie es Zauber solcher Art ja gerne mal tun... :o

#### John Irenicus

23.04.2017, 20:39

Das mag ich an so Zustandsveränderungszaubern in so ziemlich jedem RPG nicht: Wenn man sie wirklich braucht, ist der Gegner eh immun.

Final Fantasy VIII:

Ich bin jetzt gerade in Artemisias Schloss und rätsle mich so durch. Was dieses Gemälde mit dem Titel angeht: So, wie ich das verstanden habe, soll ich jetzt wohl den Titel dieses Bildes aus den Titeln der anderen Bilder zusammensetzen. Jetzt mal vorab die Frage: Kann man da mit Überlegen und Kombinieren darauf kommen, oder soll ich mir direkt jede Mühe sparen, weil die Lösung total absurd ist? Şugly

Und nochwas: Odin hat sich beim Kampf gegen Cifer am Ende von CD3 etwas "verhoben" (da habe ich vielleicht geschaut, als der plötzlich beschworen wurde). Dann kam ja dieser Kerl, den ich jetzt anhand seines Aussehens und seines Schwertgelabers einfach mal als den FF-Dauercharakter Gilgamesh identifiziert habe. Der wurde auch vor kurzem dann schonmal bei einem Kampf beschworen. War's das jetzt und der hat einfach Odins Rolle übernommen, oder muss ich noch irgendwie was machen, damit da noch was passiert? Ich war ja vor Betreten von Artemisias Schloss dann nochmal durch eines dieser Portale gegangen und dann zu Odins, äh, HEIMSTATT, aber da war nix Neues los.

**Laidoridas**

23.04.2017, 21:07

Das mag ich an so Zustandsveränderungszaubern in so ziemlich jedem RPG nicht: Wenn man sie wirklich braucht, ist der Gegner eh immun.

Ja, das ist genauso wie mit Sofort-Tod-Zaubern, die ja auch grundsätzlich nur bei irgendwelchem Kruppzeug funktionieren, das man sowieso problemlos platt kriegt.

Ich bin jetzt gerade in Artemisias Schloss und rätsle mich so durch. Was dieses Gemälde mit dem Titel angeht: So, wie ich das verstanden habe, soll ich jetzt wohl den Titel dieses Bildes aus den Titeln der anderen Bilder zusammensetzen. Jetzt mal vorab die Frage: Kann man da mit Überlegen und Kombinieren darauf kommen, oder soll ich mir direkt jede Mühe sparen, weil die Lösung total absurd ist? Şugly

Keine Ahnung, was man da machen muss. Ich hab da auch ewig rumüberlegt, aber dann hatte ich irgendwann keinen Bock mehr und hab einfach so weitergemacht. Man muss ja zum Glück nicht jedes Rätsel in dem Schloss lösen. Hab ich dann aber tatsächlich ganz vergessen, mal nachzuschauen, wie sich das eigentlich lösen lässt. Ich schau jetzt einfach mal nach... ..puh, ja, also in der Lösung steht zwar "Und? Ist doch ganz einfach, das Rätsel, oder?", aber da wage ich jetzt einfach mal zu widersprechen. Şugly Finde das jetzt ehrlich gesagt schon ziemlich an den Haaren herbeigezogen und nicht mal so richtig konsequent irgendwie. Also, man kann sicher schon irgendwie drauf kommen, wenn man sich einen Tag lang mit nichts anderem beschäftigt, aber ich würde dir wohl tendenziell eher empfehlen, dich nicht zu lange damit aufzuhalten.

Und nochwas: Odin hat sich beim Kampf gegen Cifer am Ende von CD3 etwas "verhoben" (da habe ich vielleicht geschaut, als der plötzlich beschworen wurde). Dann kam ja dieser Kerl, den ich jetzt anhand seines Aussehens und seines Schwertgelabers einfach mal als den FF-Dauercharakter Gilgamesh identifiziert habe. Der wurde auch vor kurzem dann schonmal bei einem Kampf beschworen. War's das jetzt und der hat einfach Odins Rolle übernommen, oder muss ich noch irgendwie was machen, damit da noch was passiert? Ich war ja vor Betreten von Artemisias Schloss dann nochmal durch eines dieser Portale gegangen und dann zu Odins, äh, HEIMSTATT, aber da war nix Neues los.

Nee, da kann man glaube ich nichts mehr machen. Das hatte ich meine ich mal nachgelesen, wie das mit dem ist, und anscheinend wurde Odin dadurch einfach durch einen stärkeren Charakter ersetzt. Das ist quasi die Belohnung davor, dass man sich Odin vor Ende von CD3 geholt hat. Wenn man das später erst macht, bekommt man den anderen dann nicht und es bleibt bei Odin. Fand ich aber jedenfalls ziemlich spektakulär, vor allem weil ich mich erst schon gefreut hatte, dass Odin den Kampf jetzt mal eben für mich entscheidet. Und dann sowas. Şugly

**John Irenicus**

23.04.2017, 21:13

Ja, das ist genauso wie mit Sofort-Tod-Zaubern, die ja auch grundsätzlich nur bei irgendwelchem Kruppzeug funktionieren, das man sowieso problemlos platt kriegt.

Keine Ahnung, was man da machen muss. Ich hab da auch ewig rumüberlegt, aber dann hatte ich irgendwann keinen Bock mehr und hab einfach so weitergemacht. Man muss ja zum Glück nicht jedes Rätsel in dem Schloss lösen. Hab ich dann aber tatsächlich ganz vergessen, mal nachzuschauen, wie sich das eigentlich lösen lässt. Ich schau jetzt einfach mal nach... ..puh, ja, also in der Lösung steht zwar "Und? Ist doch ganz einfach, das Rätsel, oder?", aber da wage ich jetzt einfach mal zu widersprechen. Şugly Finde das jetzt ehrlich gesagt schon ziemlich an den Haaren herbeigezogen und nicht mal so richtig konsequent irgendwie. Also, man kann sicher schon irgendwie drauf kommen, wenn man sich einen Tag lang mit nichts anderem beschäftigt, aber ich würde dir wohl tendenziell eher empfehlen, dich nicht zu lange damit aufzuhalten. Hm, dann hatte ich da ja schon den richtigen Riecher. :D Naja, ich probier da jetzt trotzdem noch ein bisschen rum, aber werde es dann auch sein lassen, wenn das nix gibt.

Und wie sieht das mit dieser Orgel aus, lohnt es sich da, herumzuprobieren? Ich habe bis jetzt einmal "Alle meine Entchen" gespielt und sonst gedacht, dass es vielleicht was bringt, die Final-Fantasy-Siegesfanfare zu spielen, aber die Töne dröhnen dann ja auch alle durcheinander ... da hatte ich dann keine Lust, da weiter rumzuprobieren!

Nee, da kann man glaube ich nichts mehr machen. Das hatte ich meine ich mal nachgelesen, wie das mit dem ist, und anscheinend wurde Odin dadurch einfach durch einen stärkeren Charakter ersetzt. Das ist quasi die Belohnung davor, dass man sich Odin vor Ende von CD3 geholt hat. Wenn man das später erst macht, bekommt man den anderen dann nicht und es bleibt bei Odin. Fand ich aber jedenfalls ziemlich spektakulär, vor allem weil ich mich erst schon gefreut hatte, dass Odin den Kampf jetzt mal eben für mich entscheidet. Und dann sowas. Şugly  
Ich war ja eher ganz entsetzt, als Odin auftauchte, weil ich nur dachte: "Was? NEIN! ABER WENN CIFER EINE G.F. ZUM DRAWEN HAT!?!?"

**John Irenicus**

23.04.2017, 21:27

Noch eine kurze Nachfrage ...

Ich habe jetzt beim Gemälde gesehen, dass deren Titel alle mit V, VI, I oder X anfangen - römische Ziffern. Ich habe jetzt bereits versucht, mehrere Kombinationen durchzugehen, deren Anfänge am Ende dann VIII ergeben, aber das hat jetzt auch noch nichts gebracht ... hat die Lösung des Rätsels denn etwas damit zu tun?

**Laidoridas**

23.04.2017, 21:34

Und wie sieht das mit dieser Orgel aus, lohnt es sich da, herumzuprobieren? Ich habe bis jetzt einmal "Alle meine Entchen" gespielt und sonst gedacht, dass es vielleicht was bringt, die Final-Fantasy-Siegesfanfare zu spielen, aber die Töne dröhnen dann ja auch alle durcheinander ... da hatte ich dann keine Lust, da weiter rumzuprobieren!  
 Ach, die Orgel, stimmt, die gabs ja auch noch... muss ich jetzt auch mal eben nachgucken, was es mit der eigentlich auf sich hat. :D  
 Hm, naja, kannst du wohl auch lieber mal links liegen lassen. Das ist halt sowas, wo man vielleicht durch Zufall drauf kommen kann, aber da würd ich jetzt lieber nicht zu viel Energie reinstecken. Das kann ja auch nicht als ernsthaftes Rätsel gemeint sein, weil es für die Lösung (zumindest meiner Erinnerung nach) einfach überhaupt keinen Hinweis gibt.

Ich war ja eher ganz entsetzt, als Odin auftauchte, weil ich nur dachte: "Was? NEIN! ABER WENN CIFER EINE G.F. ZUM DRAWEN HAT!?!?"  
 Ich glaube, da hatte ich gar nicht so mit gerechnet, dass der eine G.F. dabei haben könnte, weil man ja schon früher mal gegen ihn angetreten ist und er da meine ich auch keine dabei hatte (bzw. wenn doch, hatte ich sie ihm dann ja abgenommen). Der war für mich G.F.-mäßig quasi schon abgehakt. Aber ich kann die Sorge natürlich gut verstehen. :D

Noch eine kurze Nachfrage ...

Ich habe jetzt beim Gemälde gesehen, dass deren Titel alle mit V, VI, I oder X anfangen - römische Ziffern. Ich habe jetzt bereits versucht, mehrere Kombinationen durchzugehen, deren Anfänge am Ende dann VIII ergeben, aber das hat jetzt auch noch nichts gebracht ... hat die Lösung des Rätsels denn etwas damit zu tun?  
 Ja, da bist du prinzipiell schon so ungefähr auf der richtigen Fährte. Aber es geht jetzt nicht einfach darum, irgendwas mit dem Namen des Spiels zu machen. Es gibt da einen speziellen Hinweis, aus dem man dann die richtigen Schlüsse ziehen muss (wobei das dann meiner Meinung nach eher auf Rumraten hinausläuft, aber vielleicht hast du ja wirklich die richtige Idee).

**John Irenicus**

23.04.2017, 22:03

Ach, die Orgel, stimmt, die gabs ja auch noch... muss ich jetzt auch mal eben nachgucken, was es mit der eigentlich auf sich hat. :D  
 Hm, naja, kannst du wohl auch lieber mal links liegen lassen. Das ist halt sowas, wo man vielleicht durch Zufall drauf kommen kann, aber da würd ich jetzt lieber nicht zu viel Energie reinstecken. Das kann ja auch nicht als ernsthaftes Rätsel gemeint sein, weil es für die Lösung (zumindest meiner Erinnerung nach) einfach überhaupt keinen Hinweis gibt.  
 Okay, dann lass ich den Kram mal besser!

Ja, da bist du prinzipiell schon so ungefähr auf der richtigen Fährte. Aber es geht jetzt nicht einfach darum, irgendwas mit dem Namen des Spiels zu machen. Es gibt da einen speziellen Hinweis, aus dem man dann die richtigen Schlüsse ziehen muss (wobei das dann meiner Meinung nach eher auf Rumraten hinausläuft, aber vielleicht hast du ja wirklich die richtige Idee).  
 Hat es dann vielleicht etwas mit der Uhrzeit bzw. dem Ziffernblatt am Uhrturm zu tun, an dem man vorbeikommt? Ich frage das jetzt auch lieber mal vorher, bevor ich jetzt nochmal den ganzen Weg zurück zum Gemälde laufe und da irgendwas rumprobiere - denn bis auf die Tatsache, dass da eben auch römische Ziffern sind, habe ich keine Idee, wie mir das weiterhelfen könnte. :D

**Laidoridas**

23.04.2017, 22:09

Okay, dann lass ich den Kram mal besser!  
 Die Belohnung, die du kriegen würdest, ist jetzt auch nicht so wahnsinnig entscheidend, behaupte ich mal. Das Problem ist auch, dass man, wenn ich das jetzt richtig verstanden habe, gar keine unmittelbare Rückmeldung bekommt, dass man das Richtige gemacht hat. Aber falls du es doch nochmal probieren willst: Nichts zu Kompliziertes versuchen, sondern einfach mal machen! \$wahrsagerpiratensmilie

Hat es dann vielleicht etwas mit der Uhrzeit bzw. dem Ziffernblatt am Uhrturm zu tun, an dem man vorbeikommt? Ich frage das jetzt auch lieber mal vorher, bevor ich jetzt nochmal den ganzen Weg zurück zum Gemälde laufe und da irgendwas rumprobiere - denn bis auf die Tatsache, dass da eben auch römische Ziffern sind, habe ich keine Idee, wie mir das weiterhelfen könnte. :D  
 Also, der Hinweis befindet sich im gleichen Raum wie die Gemälde, so viel kann ich ja mal verraten. Und du bist auch im Prinzip schon auf der richtigen Spur.

**John Irenicus**

23.04.2017, 22:22

Also, der Hinweis befindet sich im gleichen Raum wie die Gemälde, so viel kann ich ja mal verraten. Und du bist auch im Prinzip schon auf der richtigen Spur.

Okay, das Ziffernblatt auf dem Fußboden den GemäldeRaums ist mir jetzt auch aufgefallen (war fast schon ein bisschen ein Indiana-Jones-Moment, "X marks the Spot" und so). Aber ja, hm. So richtig bringt mich das jetzt leider auch nicht weiter. \$ugly

**John Irenicus**

23.04.2017, 22:29

Ich hab's.

**Laidoridas**

23.04.2017, 22:30

Okay, das Ziffernblatt auf dem Fußboden den GemäldeRaums ist mir jetzt auch aufgefallen (war fast schon ein bisschen ein Indiana-Jones-Moment, "X marks the Spot" und so). Aber ja, hm. So richtig bringt mich das jetzt leider auch nicht weiter. \$ugly  
 Genauso ging es mir halt auch an der Stelle. :D Ich war mir total sicher, dass das der entscheidende Hinweis sein muss, wusste damit aber überhaupt nichts anzufangen.

Ja, also jetzt kann ich dir leider auch keinen Tipp mehr geben, der dann nicht direkt die Lösung verraten würde. Musst du jetzt selber wissen, ob du da noch rumüberlegen willst. Man KANN wahrscheinlich schon drauf kommen, allerdings finde ich die Lösung wie gesagt auch nicht so ganz einwandfrei logisch, wenn ich nicht irgendwas missverstanden habe.

edit: Was, echt? Du bist da echt drauf gekommen, und dann auch noch so schnell? :eek:

**John Irenicus**

23.04.2017, 22:35

VIVIDARIUM

INTERVIGILIUM

VIATOR

Ist aber schon blöd, dass bei VIVIDARIUM und INTERVIGILIUM da dann auch überzählige Ziffern drin sind, das hat mich dann eher verwirrt.

Hat sich aber wohl gelohnt, dass ich mir gesagt habe: "Komm, jetzt setzte dich nochmal richtig hin mit Zettel und Stift! :D

**Laidoridas**

23.04.2017, 22:42

VIVIDARIUM

INTERVIGILIUM

VIATOR

Ist aber schon blöd, dass bei VIVIDARIUM und INTERVIGILIUM da dann auch überzählige Ziffern drin sind, das hat mich dann eher verwirrt.

Hat sich aber wohl gelohnt, dass ich mir gesagt habe: "Komm, jetzt setzte dich nochmal richtig hin mit Zettel und Stift! :D  
Ja, genau das mit den überzähligen Ziffern find ich eben auch so doof dabei. Das passt dann ja nicht mal richtig einwandfrei. Aber beeindruckend, dass du es trotzdem hinbekommen hast! §respekt

**John Irenicus**

23.04.2017, 23:01

Ja, genau das mit den überzähligen Ziffern find ich eben auch so doof dabei. Das passt dann ja nicht mal richtig einwandfrei. Aber beeindruckend, dass du es trotzdem hinbekommen hast! §respekt

Bin auch ganz stolz auf mich! Hätte ohne deine Hinweise aber auch schon längst aufgegeben.

Bei der Orgel bin ich jetzt nicht weitergekommen. Ich habe noch so einen Schleusenschlüssel aufgesammelt, den ich glaube ich noch nicht verwendet habe. Und da gibt's ja noch rechts von diesem Platz mit dem Springbrunnen diese Gasse mit dem Gitter, und später bei dieser Holzbrücke da diesen Abstieg nach unten. Aber da habe ich irgendwie nix machen können. Hm!

**Laidoridas**

23.04.2017, 23:55

Bin auch ganz stolz auf mich! Hätte ohne deine Hinweise aber auch schon längst aufgegeben.

Bei der Orgel bin ich jetzt nicht weitergekommen. Ich habe noch so einen Schleusenschlüssel aufgesammelt, den ich glaube ich noch nicht verwendet habe. Und da gibt's ja noch rechts von diesem Platz mit dem Springbrunnen diese Gasse mit dem Gitter, und später bei dieser Holzbrücke da diesen Abstieg nach unten. Aber da habe ich irgendwie nix machen können. Hm!  
Bei dem Schleusenschlüssel weiß ich auch gar nicht mehr, ob ich den mal benutzt habe. Weiß nur noch, dass ich da auch immer drauf gewartet habe, dass ich den mal endlich einsetzen konnte.

Ja, was das Orgelrätsel angeht... weiß auch nicht, was man da noch für Tipps geben könnte. Das Rätsel ist eigentlich echt nicht besonders vertrackt, eher im Gegenteil. Bloß kriegt man halt mal wieder keinen einzigen Hinweis darauf, was man da eigentlich machen soll. Man könnte wahrscheinlich durch ausdauerndes Probieren irgendwann drauf kommen. Vielleicht sogar wieder total schnell, wenn du da wieder den richtigen Riecher hast wie beim letzten Mal. Aber wenn nicht, dann würde ich da wie gesagt nicht zu viel Energie rein investieren. Storymäßig oder so verpasst du da nichts, wenn man der Komplettlösung glauben kann.

**MiMo**

24.04.2017, 08:32

Es darf sich dann mal darum gerissen werden, wer die spektakuläre 150. Taverne eröffnet. :gratz

Powered by vBulletin® Version 4.2.2 Copyright ©2019 Adduco Digital e.K. und vBulletin Solutions, Inc. Alle Rechte vorbehalten.