

[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](#)

**Laidoridas**

18.02.2017, 22:28

<http://upload.worldofplayers.de/files8/tRRDQOo9MqT18KTavernenschild.png>

### Speisekarte

Ei (unbefruchtet) (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/175071-Story-An-Egg-Carol>)  
 Vegetarischer Seitan-Lammbraten (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/268404-Story-Von-Lammbraten-und-gebrochenen-Vors%C3%A4tzen>)  
 Fritten (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/487232-Story-Fritten>)  
 Bratkartoffeln (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/857252-Story-Bratkartoffeln>)  
 Hingemurkster Kram (Allerlei Körnchen nach Art des Hauses)  
 (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/630516-Story-Hingemurkster-Kram>)  
 Nudelsalat (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/115494-Story-Nudelsalat>)  
 Gefühlssalat (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/397590-Story-Gef%C3%BChlssalat>)  
 Eintopf (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/107554-Story-Eintopf>)  
 Buchstabenbrei (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/749416-Story-Buchstabenbrei>)  
 Ketchup (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/743499-Story-Ketchup-aus-dem-Klo>)  
 Senf (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/742084-Story-Senf-Fl%C3%BCssiges-Gold>)  
 Kirschkuchen (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1408857-Story-Von-frisch-gebackenem-Kirschkuchen>)  
 Roter Riesen Kürbis (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1173883-Story-Der-Fluch-des-roten-Riesenk%C3%BCrbis%C2%91>)

### Getränke

Kaffee (mit Haar) (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/530730-Story-Das-Haar-im-Kaffee>)  
 Rotwein (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/503136-Story-Rotwein>)  
 Traubensaft (Kunstblut für blutrünstige Söldner) (<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1309950-Story-Blut-ist-dicker-als-Traubensaft>)

Lares eskortiert euch auf Wunsch zur ehemaligen Taverne (<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1484690-OT-Taverne-zum-hungrigen-Schattenl%C3%A4ufer-148-%C2%96-Was-f%C3%BCr-ein-Spiel-wird-hier-eigentlich-gespielt-%21>).

Nachdem wir im letzten Tavernenthread über alle möglichen Spiele geredet haben und der Lord auf die Frage "Welches Spiel wird hier eigentlich gespielt?!" die entrüstete Antwort "Gothic jedenfalls nicht!" gegeben hat, kann dieser Thread ja mal voll und ganz im Zeichen frischer, ergiebiger und überraschender Gothic-Diskussionen stehen. Also, dann legt mal los! :)

Übrigens, damit das nicht untergeht: MiMo hat im letzten Post des vorangegangenen Threads tatsächlich zwischen den Zeilen das Statement rausgehauen, dass Arcania kein Gothic-Spiel ist! :eek:

**Stonecutter**

18.02.2017, 22:30

Wird eigentlich irgendjemand hier (Laido, John, Ewek) Torment: Tides of Numenera, was als geistiger Nachfolger von Planescape Torment gilt, spielen?  
 Ich habe mir das jedenfalls vorbestellt

**Laidoridas**

18.02.2017, 23:10

Ja, allerdings schätze ich mal, dass ich es noch nicht gleich zum Erscheinungstermin spielen werde. Ich habe das ja nämlich damals in der Phase meiner größten Kickstarter-Begeisterung sogar mit ordentlich Moneten unterstützt, sodass ich das Spiel (wenn es ähnlich läuft wie bei Pillars of Eternity) wahrscheinlich irgendwann im Spätsommer oder so zugeschickt bekommen werde. Ich könnte natürlich vorher schon die rein digitale Version spielen, aber dann macht einem der ganze Plunder, den man ein paar Monate später zugeschickt bekommt, ja nicht mehr so richtig viel Spaß, schätze ich mal. :D Außerdem weiß ich noch nicht, ob ich während einem laufenden SnB-Wettbewerb die Lust auf (und die Zeit für) ein so textlastiges Spiel habe. Aber gespannt bin ich auf jeden Fall drauf. Im Prinzip klingt das ja alles sehr vielversprechend (vor allem die rundenweise ablaufenden Kämpfe, die schon im Original sicher die bessere Wahl gewesen wären), und die Screenshots sehen auch klasse aus. Am Wichtigsten sind aber natürlich die Dialoge und die Story, und da kann man ja noch gar nicht abschätzen, ob das was gibt. Pillars of Eternity hatte mich in der Hinsicht ja ziemlich enttäuscht, aber nachdem Torment sich damit ja nur die Engine teilt, muss das wohl nix zu sagen haben.

**John Irenicus**

18.02.2017, 23:25

Klappt ja schonmal sehr gut mit der Gothic-Diskussion. :p

Ich werde mir Tides of Numenera wahrscheinlich dann mal holen, wenn die üblichen Bugs draußen sind und es billiger geworden ist (genau so, wie ich es mit Pillars of Eternity vorhatte, aber dann doch immer noch nicht getan habe. §ugly). Muss mich dann nur vorher noch von diesem "geistiger Nachfolger"-Gefasel freimachen, da gibt ja doch nur eine Riesenenttäuschung und ist ja auch ein reiner PR-Gag (auch wenn das, was ich gesehen habe, wirklich ganz okay aussah). Wir erinnern uns: Dragon Age war damals als "geistiger Nachfolger" von Baldur's Gate angekündigt worden ...

**Laidoridas**

19.02.2017, 00:04

Klappt ja schonmal sehr gut mit der Gothic-Diskussion. :p

Naja, zumindest hat das Original-Torment auch einen namenlosen Helden, da ist der Gothicbezug ja gewährleistet. :D

Ich werde mir Tides of Numenera wahrscheinlich dann mal holen, wenn die üblichen Bugs draußen sind und es billiger geworden ist (genau so, wie ich es mit Pillars of Eternity vorhatte, aber dann doch immer noch nicht getan habe. §ugly). Muss mich dann nur vorher noch von diesem "geistiger Nachfolger"-Gefasel freimachen, da gibt ja doch nur eine Riesenenttäuschung und ist ja auch ein reiner PR-Gag (auch wenn das, was ich gesehen habe, wirklich ganz okay aussah). Wir erinnern uns: Dragon Age war damals als "geistiger Nachfolger" von Baldur's Gate angekündigt worden ...

Ja gut, aber beim neuen Torment ist ja schon mal mit diesem Colin McComb einer der beiden damaligen Haupt-Designer und Storywriter auch wieder in leitender Position mit dabei (und der andere, Chris Avellone, sollte doch glaube ich auch irgendwas schreiben, wobei ich vermute, dass das dann wirklich eher so ein PR-Gag war und man im Spiel nicht viel davon merken wird). Und ich hab auch nicht das Gefühl, dass man versucht, das Spiel irgendwie für mehr Mainstream-Kompatibilität zu verwässern. Also, so in Richtung Dragon Age wird das schon nicht gehen, das wäre ja auch wirklich ein handfester Skandal und das Gegenteil von dem, was sie in der Kickstarter-Kamagne versprochen haben. Aber ich könnte mir halt vorstellen, dass es vielleicht ein bisschen zu verkopft wird und die humorigen Seiten des Original-Torments dem Spiel vielleicht abgehen werden, weil man zu sehr versucht, ganz tief sinnig und philosophisch zu sein, um dem Original gerecht zu werden. Aber das ist jetzt nur so eine Befürchtung und kann natürlich auch ganz anders kommen, mal schauen.

**Stonecutter**

19.02.2017, 10:40

Ich habe mich kaum damit auseinander gesetzt und lasse mich über raschen. Hoffe nur dass es sich auch auf PS4 gut steuern lässt

**Laidoridas**

19.02.2017, 12:53

Ich hätte ja eher Bedenken, was das Lesen der ganzen Texte angeht. Das finde ich bei Spielen mit kleinerer Schrift auf der PS4 schon manchmal ziemlich anstrengend. Aber kann natürlich auch an meinem Fernseher bzw. dem Abstand zum Fernseher oder sonstwas liegen.

**John Irenicus**

19.02.2017, 13:46

Simon Hurtz, Redakteur im Digitalressort der Süddeutschen Zeitung:

<http://www.christoph-koch.net/blog/wp-content/uploads/2013/04/Simon-Hurtz-Medienmen%C3%BC.jpg>

<https://www.zu.de/info-wAssets/studiengaenge/bilder/pom/pom-hurtz-simon-farbe.jpg>

Kannst mir später danken, MiMo. §wink

**MiMo**

19.02.2017, 16:57

Vielen Dank, John. Hättest du es bei dem ersten Bild belassen, hätte ich mich ohne Abstriche bedankt. §wink

Ich will den Sonntagabend nutzen, um die so tobenden Gothicdiskussionen kurz zu unterbrechen. :p Ich habe nämlich den fünfzehnten Teil der Spielreihe, die nicht genannt werden darf, beendet:

Am besten hangel ich mich da mal ein bisschen chronologisch durch:

Als man nach Altissia kommt war ich in den ersten Sekunden von der schönen Stadt durchaus angetan. Aber sobald man dann an Land geht und die Stadt son bisschen erkundet hatte, war ich gleich wieder maßlos enttäuscht. Das war ja im Prinzip nichts weiter als die Attrappe einer Stadt. Fand ich jedenfalls ziemlich leblos, da konnte man ja auch einfach nicht viel machen. Und bis ich dann mal raus hatte, dass man nur mit diesen Gondeln zu dieser ominösen Bar kommt, hatte ich auch schon einen kleinen Groll gegen die verwinkelten Gassen. Dann war ich jedenfalls auch nicht sonderlich begeistert, dass so ne alte Frau uns dann zufällig und so pseudobedrohlich von der Seite anquatscht und total klischeemäßig Luna in ihrer Gewalt haben soll. Da fand ich auch besonders wieder die Präsentation wieder absolut unterirdisch. Ohne die kleinste Videosequenz steht die da einfach plötzlich, sagt ihren Text auf und verschwindet wieder. Umso überraschter war ich dann, dass Noctis und die Alte sich dann einen so prickelnden Schlagabtausch liefern. Das fand ich zum ersten Mal richtig gut gemacht, da wurde ja auch mal ein bisschen mit der Kameraperspektive gespielt und Noctis musste auch endlich mal mehr Qualitäten als nur Kampfesstärke demonstrieren. Irgendwie hat mich dieser Dialog auch ein bisschen an Gothic erinnert, aber ich weiß gar nicht so genau woran. Vielleicht an die Aufnahme als Schatten bei Gomez? Da hing ja auch viel davon ab, ob man die

richtigen Antworten gibt. Allerdings bin ich mir gar nicht sicher, wie schlimm das Gespräch in FFXV eigentlich ausgehen konnte. Wahrscheinlich war es wieder total egal, was man antwortet. Aber die Illusion war da! Von da an hat mir das Spiel erstmal sehr gut gefallen, wie man da von den Freunden getrennt wird, immer mal wieder zu Luna gewechselt wird, Leviathan auftaucht. Das hatte endlich mal die epische Tragweite, die ich von einem Final Fantasy erwartet habe. Allerdings musste Ardyn diese coole Szene ja gleich wieder kaputt machen, so wie er jede Szene kaputt macht, in der er auftaucht. Ohne jede Erklärung macht er mal wieder etwas, womit keiner gerechnet hätte und verschwindet danach wieder. Lunas Tod war absolut unnötig und hat in dieser lieblosen Art und Weise einfach nur sauer aufgestoßen. Da hab ich nicht mitgelitten, keine Träne vergossen oder vor Ergriffenheit den Atem angehalten - ich habe mit den Augen gerollt und genervt aufgestöhnt. Eine von so vielen tollen Ideen, die grottig umgesetzt worden sind. In die Reihe solcher verunglückter Ideen reiht sich außerdem ein: Ignis' Blindheit. Im Gegensatz zum Tod von Regis scheinen hier ja mal alle ein bisschen betroffen zu sein, aber dass Ignis so problemlos weiter mitkämpft und sich eigentlich ganz normal verhält, das war einfach nur störend unglaublich. Promptos Verschwinden hat mir da eine ganze Ecke besser gefallen. Tenebrae hingegen war ein weiterer Tiefpunkt des Spiels. Als wollten die Entwickler sagen: Guckt mal, dass wollten wir eigentlich noch rein bringen, aber dann hat das doch nicht mehr geklappt. Shivas Auftritt hat mir wieder gut gefallen. Und das ganze Eindringen in Niflheim mit der Entdeckung des Kristalls war auch okay, stellenweise vielleicht sogar ein bisschen besser. Obwohl der Ring irgendwie einfach nur komisch war und ich mir da irgendwie was anderes drunter vorgestellt hatte.

Krass fand ich jedenfalls, dass dann satte zehn Jahre vergehen und Noctis in dieser Zeit nur heißer wird. Şherz Von da an war die bedrückende Stimmung jedenfalls ganz gut umgesetzt. Nur das Finale, das musste dann ja noch mal richtig ätzend werden. Ifrit, ohne Erklärung, gut und schön. Aber Ardyn dann wieder... Ich schaff es einfach nicht die Geschichte von FFXV und insbesondere das Ende zu einem logischen Bild zusammenzusetzen. Wenn Ardyn so problemlos Gladio, Prompto und Ignis erledigen kann, warum dann nicht auch Noctis? Es wirkte eher so, als hätte er seine eigentliche Kraft im Kampf mit Noct gar nicht eingesetzt. Und ist Noctis nun am Ende auch tot? Oder ist Luna wieder lebendig? Und egal welcher Fall wahr ist: Warum??? Wieso musste Noct sich überhaupt auf den Thron setzen, um die Macht des Rings entfalten zu können? Und warum hat Ardyn ihnen die ganze Zeit über geholfen? Wurde eigentlich aufgeklärt, was Gladio in der Zeit gemacht hat, in der er sich von der Gruppe abgesetzt hatte?

Gesamtfazit: Die Story ist zu 90% einfach nur Müll. Das Spiel beginnt damit (oder zumindest das zweite Kapitel), dass Noctis sich seinen Thron zurückholen will und da ändert sich bis zum Ende des Spiels ja einfach mal nichts dran. Welchem Final Fantasy konnte man gut zwei Stunden nach Spielbeginn schon sein Ende ansehen? Wo waren die unvorhersehbaren Wendungen? Luna stirbt, Ignis erblindet. Alles egal, geht weiter wie bisher, ohne Probleme. Wo Cor abgeblieben ist weiß auch keiner. Und was hat es gebracht, Ardyn zu erledigen? Sind jetzt alle Niflheimer einfach auch plötzlich tot? Oder sollte Lucis etwa weiterhin von einem riesigen Imperium bedroht werden? Wozu brauchte Noct die Königswaffen und die Unterstützung der Götter? Ramuh und Leviathan hat er nicht zwangsläufig gebraucht. Titan hat er nur gebraucht, um Leviathan zu bändigen. Bahamut hat einen nutzlosen Auftritt im Kampf gegen Ifrit, Ifrit wurde auch nicht gebraucht. Im Prinzip hat er nur Shiva gebraucht, um Ifrit zu besiegen. Und die Königswaffen... Zu behaupten, ohne sie hätte er Ardyn nicht besiegen können, würde auf sehr dünnes Eis führen. Zumal man das Spiel ja auch ohne alle Königswaffen zu besitzen, durchspielen kann. Was also hat Noctis da eigentlich die ganze Zeit gemacht? Einem riesigen Imperium drei Basen kaputt gemacht, ein paar Roboterkrieger kaputt gehauen und einen Präsidenten erledigt, der mutterseelenallein in einer Trümmerstadt rumsaß. Damit ist Lucis doch wohl kein Stück geholfen.

Man merkt deutlich, dass das Team, das an FFXV gearbeitet hat, öfter gewechselt hat. Das Spiel ist Flickwerk aus einem stinklangweiligen Skyrimabklatsch im Amerikastil und einer wuchtigen Fantasyerzählung, die nur leider vergessen hat ihre offenen Fragen zu klären und auf einen Nenner zu kommen.

Und das schlimmste an all dem ist: Das Spiel wird gehyped wie eines der besten Spiele aller Zeiten. Das gehört doch verboten. :mad:

Zu einem Gesamtfazit gehört wohl auch, zuzugeben, dass mir das Spiel im Großen und Ganzen Spaß gemacht hat. Ein paar tolle Dungeons (Aquädukt und Küstenmarkt waren spieze, aber ebenfalls arm an Geschichte), ein gutes Kampfsystem... mit einem total überflüssigen Fertigkeitsystem (hätte man gar keine FP investiert, wäre das Spiel dann überhaupt schwerer geworden? :confused) und ein überraschend gelungener Film zum Spiel.

## Laidoridas

19.02.2017, 17:46

Am besten hangel ich mich da mal ein bisschen chronologisch durch:

Als man nach Altissia kommt war ich in den ersten Sekunden von der schönen Stadt durchaus angetan. Aber sobald man dann an Land geht und die Stadt son bisschen erkundet hatte, war ich gleich wieder maßlos enttäuscht. Das war ja im Prinzip nichts weiter als die Attrappe einer Stadt. Fand ich jedenfalls ziemlich leblos, da konnte man ja auch einfach nicht viel machen. Und bis ich dann mal raus hatte, dass man nur mit diesen Gondeln zu dieser ominösen Bar kommt, hatte ich auch schon einen kleinen Groll gegen die verwinkelten Gassen. Dann war ich jedenfalls auch nicht sonderlich begeistert, dass so ne alte Frau uns dann zufällig und so pseudobedrohlich von der Seite anquatscht und total klischeemäßig Luna in ihrer Gewalt haben soll. Da fand ich auch besonders wieder die Präsentation wieder absolut unterirdisch. Ohne die kleinste Videosequenz steht die da einfach plötzlich, sagt ihren Text auf und verschwindet wieder. Umso überraschter war ich dann, dass Noctis und die Alte sich dann einen so prickelnden Schlagabtausch liefern. Das fand ich zum ersten Mal richtig gut gemacht, da wurde ja auch mal ein bisschen mit der Kameraperspektive gespielt und Noctis musste auch endlich mal mehr Qualitäten als nur Kampfesstärke demonstrieren. Irgendwie hat mich dieser Dialog auch ein bisschen an Gothic erinnert, aber ich weiß gar nicht so genau woran. Vielleicht an die Aufnahme als Schatten bei Gomez? Da hing ja auch viel davon ab, ob man die richtigen Antworten gibt. Allerdings bin ich mir gar nicht sicher, wie schlimm das Gespräch in FFXV eigentlich ausgehen konnte. Wahrscheinlich war es wieder total egal, was man antwortet. Aber die Illusion war da! Hat man nicht am Ende irgendwie ein paar AP gekriegt? Ich hatte den Eindruck, dass der einzige Unterschied in der Anzahl der AP liegt, die man da bekommt. Also einfach: Wenn man die richtigen Sachen sagt, kriegt man viele AP, ansonsten weniger oder gar keine. Weiß es jetzt natürlich auch nicht genau, aber das scheint mir so das Wahrscheinlichste zu sein, denn irgendwelche unterschiedlichen Storyverläufe traue ich dem Spiel nun wirklich nicht zu.

Von da an hat mir das Spiel erstmal sehr gut gefallen, wie man da von den Freunden getrennt wird, immer mal wieder zu Luna gewechselt wird, Leviathan auftaucht. Das hatte endlich mal die epische Tragweite, die ich von einem Final Fantasy erwartet habe. Allerdings musste Ardyn diese coole Szene ja gleich wieder kaputt machen, so wie er

jede Szene kaputt macht, in der er auftaucht. Ohne jede Erklärung macht er mal wieder etwas, womit keiner gerechnet hätte und verschwindet danach wieder. Lunas Tod war absolut unnötig und hat in dieser lieblosen Art und Weise einfach nur sauer aufgestoßen. Da hab ich nicht mitgelitten, keine Träne vergossen oder vor Ergriffenheit den Atem angehalten - ich habe mit den Augen gerollt und genervt aufgestöhnt. Eine von so vielen tollen Ideen, die grottig umgesetzt worden sind. In die Reihe solcher verunglückter Ideen reiht sich außerdem ein: Ignis' Blindheit. Im Gegensatz zum Tod von Regis scheinen hier ja mal alle ein bisschen betroffen zu sein, aber dass Ignis so problemlos weiter mitkämpft und sich eigentlich ganz normal verhält, das war einfach nur störend unglaublich. Zuerst fand ich das ja noch ganz cool, dass der so richtig ernsthaft verletzt war und dann auch alle entsprechend deprimiert sind, aber du hast natürlich recht, dass sich das in den Kämpfen überhaupt nicht auswirkt. Und dass der einem halt plötzlich als blind vorgesetzt wird, ohne dass man überhaupt weiß, wie das passiert ist, ist auch wieder so eine selten dämliche Story-Idee (wenn es denn wirklich gewollt war und nicht durch irgendwelche Kürzungen entstanden ist).

Promptos Verschwinden hat mir da eine ganze Ecke besser gefallen. Tenebrae hingegen war ein weiterer Tiefpunkt des Spiels. Als wollten die Entwickler sagen: Guckt mal, dass wollten wir eigentlich noch rein bringen, aber dann hat das doch nicht mehr geklappt. Shivas Auftritt hat mir wieder gut gefallen. Und das ganze Eindringen in Niflheim mit der Entdeckung des Kristalls war auch okay, stellenweise vielleicht sogar ein bisschen besser. Obwohl der Ring irgendwie einfach nur komisch war und ich mir da irgendwie was anderes drunter vorgestellt hatte. Ich fand das dreizehnte Kapitel ja am schlechtesten. Das passt für mich auch irgendwie überhaupt nicht ins Spiel rein, wirkt wie ein einziger Fremdkörper und hat mich irgendwann nur noch genervt. Vor allem fand ich es auch extrem ernüchternd, dass die große Hauptstadt des mächtigen feindlichen Imperiums dann aus einer Aneinanderreihung langer Korridore besteht. Das hätte ja genauso gut auch wieder irgendeine Militärbasis sein können, ohne dass es einen Unterschied gemacht hätte.

Krass fand ich jedenfalls, dass dann satte zehn Jahre vergehen und Noctis in dieser Zeit nur heißer wird. Şherz Von da an war die bedrückende Stimmung jedenfalls ganz gut umgesetzt. Nur das Finale, das musste dann ja noch mal richtig ätzend werden. Ifrit, ohne Erklärung, gut und schön. Aber Ardyn dann wieder... Ich schaff es einfach nicht die Geschichte von FFXV und insbesondere das Ende zu einem logischen Bild zusammenzusetzen. Wenn Ardyn so problemlos Gladio, Prompto und Ignis erledigen kann, warum dann nicht auch Noctis? Es wirkte eher so, als hätte er seine eigentliche Kraft im Kampf mit Noct gar nicht eingesetzt. Und ist Noctis nun am Ende auch tot? Oder ist Luna wieder lebendig? Und egal welcher Fall wahr ist: Warum??? Wieso musste Noct sich überhaupt auf den Thron setzen, um die Macht des Rings entfalten zu können? Und warum hat Ardyn ihnen die ganze Zeit über geholfen? Wurde eigentlich aufgeklärt, was Gladio in der Zeit gemacht hat, in der er sich von der Gruppe abgesetzt hatte? Ja, wie gesagt, ich habs ja auch alles nicht kapiert. Ist einfach völlig konfus, da passt nicht viel zusammen. :D Das mit Ardyn wirkt auch echt unglaublich stümperhaft gemacht, so als hätten sie sich gesagt: "Hey, das wär doch cool, wenn der Oberschurke so jemand ist, der einem zuerst mal die ganze Zeit hilft und bei dem man denkt, dass er vielleicht auch ganz in Ordnung sein könnte", aber dann ist ihnen halt nix eingefallen, WIESO der Noctis usw. eigentlich helfen sollte, was ihnen dann aber offenbar auch egal war. Macht jedenfalls für meine Begriffe auch vorne und hinten keinen Sinn.

Das Ende hab ich jetzt so verstanden, dass Noctis tot und im Jenseits mit Luna vereint ist. War übrigens bei mir ziemlich kurios, da ich als Foto ein Bild von Iris ausgewählt hatte (fand die halt besser als Luna und dachte mir, dass Noctis ja jetzt mit der glücklich werden kann, da Luna aus dem Weg geräumt ist, aber naja... Şugly), und Noctis und Luna dann zusammen selig lächelnd ein Bild von Iris angeguckt haben. Was aber übrigens lustig war, war dass Gladio da sogar noch einen irritierten Kommentar zu abgegeben hat, als Noctis das Bild gewählt hat, das fand ich schon ganz klasse. :D

Wo der geliebte ist, als er weg war... keine Ahnung. Auch so eine total sinnlose Geschichte. Gerüchteweise soll das ja aber evtl. in dem DLC mit Gladio als Hauptfigur behandelt werden, das würde natürlich ganz gut passen. Wäre aber auch wieder total schlecht gemacht, dass man da so eine riesige Lücke im Hauptspiel klaffen lässt.

Gesamtfazit: Die Story ist zu 90% einfach nur Müll. Das Spiel beginnt damit (oder zumindest das zweite Kapitel), dass Noctis sich seinen Thron zurückholen will und da ändert sich bis zum Ende des Spiels ja einfach mal nichts dran. Welchem Final Fantasy konnte man gut zwei Stunden nach Spielbeginn schon sein Ende ansehen? Wo waren die unvorhersehbaren Wendungen? Luna stirbt, Ignis erblindet. Alles egal, geht weiter wie bisher, ohne Probleme. Wo Cor abgeblieben ist weiß auch keiner.

Ja, Cor war dann echt völlig egal am Ende. Ich stimme dir jedenfalls voll zu, die Handlung ist ein absoluter Witz verglichen mit denen von VII-IX. In VII zum Beispiel hatte ich ja schon nach dem ersten Teil des Spiels das Gefühl, eine vollständige Spielhandlung durchgespielt zu haben, und dann kam man überhaupt erst mal auf die Weltkarte. Mir ist das auch ein absolutes Rätsel, wieso das in den Tests zu dem Spiel mal nie zur Sprache kommt. Das höchste der Kritik, was ich da mal gelesen habe, war dass die Story nicht ganz an die besten Geschichten der vergangenen Teile herankommt, aber trotzdem total spannend ist. Und das ist ja einfach mal absoluter Quatsch.

Und was hat es gebracht, Ardyn zu erledigen? Sind jetzt alle Niflheimer einfach auch plötzlich tot? Oder sollte Lucis etwa weiterhin von einem riesigen Imperium bedroht werden?

(Achtung, nur zur Sicherheit für eventuelle andere Mitleser, hier ist noch ein FFVIII-Spoiler mit drin...)

Naja, das Imperium wurde doch schon vorher von den Dämonen geplättet. Ardyn hat das ja quasi nur irgendwie für seine Zwecke benutzt, um die Dämonen herzustellen, mit denen er dann die Welt unterjochen kann oder so. Insofern ist das Imperium als Bedrohung ja vom Tisch, der Imperator wurde doch auch zwischen zwei Sätzen mal für tot erklärt. Im Prinzip ist das ja die gleiche Wendung wie im achten Teil, wo der Imperator ja auch nur eine Marionette der Hexe war, die dann die wahre Bedrohung war. Bloß war das da halt viel viel besser gemacht, und man hatte auch wirklich erstmal eine Weile lang mit dem Imperator zu tun, bevor der dann spektakulär abgetreten ist.

Und das schlimmste an all dem ist: Das Spiel wird gehyped wie eines der besten Spiele aller Zeiten. Das gehört doch verboten. :mad:

Es soll sich ja aber wohl in Japan nicht so gut verkauft haben, was vielleicht hoffen lässt, dass sie es in Zukunft wieder anders machen. Dass es in den Tests so gut wegkommt, kapiert ich wie gesagt auch nicht. Aber ich hab da eh

das Vertrauen in Spieleseiten wie Gamestar oder so verloren, das hat mit Spielekritik für meine Begriffe nicht mehr viel zu tun. Man muss sich nur mal den Gamepro-Test zu FFXV durchlesen, da wird im Prinzip alles über den grünen Klee gelobt und wenn mal ein Kritikpunkt angesprochen wird, dann nur mit einem "Aber" im nächsten Satz. Und das ist ja wohl wirklich ein Spiel, das vor Kritikpunkten geradezu überläuft - dass es trotzdem die meiste Zeit über Spaß macht, finde ich zwar auch, aber die ganzen Sachen, die uns jetzt hier aufgefallen sind, können doch wohl von professionellen Spielekritikern nicht einfach übersehen werden.

Wenn du die Zeit und Lust hast, kannst du ja vielleicht mal hier (<https://www.gamespodcast.de/2016/12/18/runde-89-final-fantasy-15-ft-robin-schweiger/>) reinhören, das ist so die einzige Stelle, an der mal wirklich die richtige Kritik geübt wird. Fand ich jedenfalls sehr angenehm, das zu hören, weil da wirklich alle möglichen Sachen gesagt werden, die wir hier auch angesprochen haben. Es liegt also bestimmt nicht an uns! :D

Zu einem Gesamtfazit gehört wohl auch, zuzugeben, dass mir das Spiel im Großen und Ganzen Spaß gemacht hat. Ein paar tolle Dungeons (Aquädukt und Küstenmarktturm waren spieze, aber ebenfalls arm an Geschichte), ein gutes Kampfsystem... mit einem total überflüssigen Fertigkeitensystem (hätte man gar keine FP investiert, wäre das Spiel dann überhaupt schwerer geworden? :confused) und ein überraschend gelungener Film zum Spiel.

Die beiden Dungeons haben mir auch am meisten Spaß gemacht. Wobei dieses Würfelrätsel im Turm echt verwirrend war und mich dazu gezwungen hat, immer wieder gegen diese übertrieben starken Gruppen aus irgendwelchen Riesen und Schlangenviechern zu kämpfen. Aber immerhin gabs da mal sowas wie ein echtes Rätsel, das ist ja auch was wert.

Beim Fertigkeitensystem kann ich jetzt gar nicht so gut einschätzen, wie wichtig das ist. Diese Spezialfähigkeiten der Helden fand ich schon sehr nützlich, insbesondere Gladios Superangriff, und ansonsten hab ich halt das meiste auf diese ganzen Kampffähigkeiten gesetzt. Ein paar Unterschiede hab ich dann schon gemerkt, aber ob die so entscheidend waren... weiß ich nicht. Den größeren Ausschlag hat sicher das automatische Erhöhen von Stärke und Lebensenergie beim Aufleveln gegeben.

Wenn ich meinen SnB-Beitrag nicht mehr fertig bekomme, ist MiMo schuld!

### John Irenicus

19.02.2017, 18:45

Damit uns der Lord nicht noch abspringt:

<https://upload.worldofplayers.de/files10/Absprung.jpg>

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Alle\\_auf\\_einen.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Alle_auf_einen.jpg)

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Alte\\_Sprache.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Alte_Sprache.jpg)

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Das\\_Portal.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Das_Portal.jpg)

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Der\\_Canyon.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Der_Canyon.jpg)

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Die\\_Gruft.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Die_Gruft.jpg)

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Die\\_Miliz.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Die_Miliz.jpg)

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Die\\_Minenkolonie.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Die_Minenkolonie.jpg)

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Dunkle\\_Gasse.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Dunkle_Gasse.jpg)

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Durchs\\_Fenster.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Durchs_Fenster.jpg)

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Ein\\_Magier.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Ein_Magier.jpg)

<https://upload.worldofplayers.de/files10/Fernsicht.jpg>

<https://upload.worldofplayers.de/files10/Feuermord.jpg>

<https://upload.worldofplayers.de/files10/Feuerpfeil.jpg>

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Flucht\\_vor\\_Blutfliegen.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Flucht_vor_Blutfliegen.jpg)

<https://upload.worldofplayers.de/files10/Freibier.jpg>

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Friedhof\\_der\\_Paladine.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Friedhof_der_Paladine.jpg)

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Gebirge\\_in\\_Jharkendar.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Gebirge_in_Jharkendar.jpg)

<https://upload.worldofplayers.de/files10/Wandmalerei.jpg>

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Gef\\_hrliche\\_Schatzsuche.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Gef_hrliche_Schatzsuche.jpg)

<https://upload.worldofplayers.de/files10/2fc8gX7IE7CHafen.jpg>

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Nm2B40ZPdYH\\_hle.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Nm2B40ZPdYH_hle.jpg)

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Im\\_Sessel.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Im_Sessel.jpg)

[https://upload.worldofplayers.de/files10/Magischer\\_Pfeil\\_2.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Magischer_Pfeil_2.jpg)  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/6TAr28jGjYKMinercrawler.jpg>  
[https://upload.worldofplayers.de/files10/Oberes\\_Viertel.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Oberes_Viertel.jpg)  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/Opfergabe.jpg>  
[https://upload.worldofplayers.de/files10/Orc\\_Hund.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Orc_Hund.jpg)  
[https://upload.worldofplayers.de/files10/Ork\\_bei\\_Nacht.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Ork_bei_Nacht.jpg)  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/Orktrommler.jpg>  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/Polizeigriff.jpg>  
[https://upload.worldofplayers.de/files10/Portal\\_zum\\_Adanostempel.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Portal_zum_Adanostempel.jpg)  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/Rast.jpg>  
[https://upload.worldofplayers.de/files10/Sprung\\_auf\\_Wagen.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Sprung_auf_Wagen.jpg)  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/Templertod.jpg>  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/Totengebet.jpg>  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/Uarmung.JPG>  
[https://upload.worldofplayers.de/files10/Unter\\_Wasser.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/Unter_Wasser.jpg)  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/DWaAcUO0009.jpg>  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/UO0013.jpg>  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/UO0021.jpg>  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/UO0156.jpg>  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/UO0176.jpg>  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/UO0177.jpg>  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/jvRCjWKUO0180.jpg>  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/UO0198.jpg>  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/UO0201.jpg>  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/UO0238.jpg>  
<https://upload.worldofplayers.de/files10/UO0243.jpg>

Der Großteil davon ist 10-12 Jahre alt.

**Laidoridas**

19.02.2017, 18:49

Das hier (<https://upload.worldofplayers.de/files10/UO0198.jpg>) musst du unbedingt mal bei der WoG als PotM einreichen! Das sieht ja wohl fantastisch aus. §danke

Bin aber entsetzt davon, auf welche netten Leute du da so mit deinem Bogen gezielt hast! :mad:

**John Irenicus**

19.02.2017, 18:54

Das hier (<https://upload.worldofplayers.de/files10/UO0198.jpg>) musst du unbedingt mal bei der WoG als PotM einreichen! Das sieht ja wohl fantastisch aus. §danke  
Ich gehe mal davon aus, dass dieses Motiv schon ca. 100 mal in allen möglichen Versionen eingesandt wurde. :p

Bin aber entsetzt davon, auf welche netten Leute du da so mit deinem Bogen gezielt hast! :mad:  
War ja nur zu Fotozwecken, es ist niemand dabei zu Schaden gekommen! §engel

**Laidoridas**

19.02.2017, 19:02

Ich gehe mal davon aus, dass dieses Motiv schon ca. 100 mal in allen möglichen Versionen eingesandt wurde. :p  
Achso, sieht das etwa immer so aus an der Stelle? :D Kann mich da schon gar nicht mehr richtig dran erinnern.

**John Irenicus**

19.02.2017, 19:04

Achso, sieht das etwa immer so aus an der Stelle? :D Kann mich da schon gar nicht mehr richtig dran erinnern.

Naja, man kann ja ein Stück weit ins Portal reingehen bevor der Weltwechsel kommt, und da kann man in diesem Schimmer dann alle möglichen Faxen machen.

**Laidoridas**

19.02.2017, 19:13

Naja, man kann ja ein Stück weit ins Portal reingehen bevor der Weltwechsel kommt, und da kann man in diesem Schimmer dann alle möglichen Faxen machen.

Ja, aber siehste, da muss man ja auch erstmal drauf kommen, und dann auch noch den Künstlerblick für den perfekten Screenshot haben, und den dann auch wirklich machen UND den dann noch bei der WoG als PotM einreichen. Da bist du bestimmt der weltweite erste Mensch, bei dem all das zu einer einzigartigen Kombination zusammengefallen hat - zu dem einen großen Moment, zum Screenshot deines Lebens! Das alles kannst du doch jetzt nicht einfach so wegwerfen!

**John Irenicus**

19.02.2017, 19:14

Ich kann.

**MiMo**

20.02.2017, 14:50

Übrigens, damit das nicht untergeht: MiMo hat im letzten Post des vorangegangenen Threads tatsächlich zwischen den Zeilen das Statement rausgehauen, dass Arcania kein Gothic-Spiel ist! :eek:

Nun wäre es doch fast untergegangen: Ich glaubte einfach nicht, dass Regonas mit Diskussionen über Götterdämmerung und ArcaniA zufrieden zu stellen ist. §ugly

**John Irenicus**

20.02.2017, 15:16

Ich muss mich übrigens extrem zurückhalten, nicht direkt wieder Gothic II anzufangen.

**MiMo**

20.02.2017, 16:00

Ich muss mich übrigens extrem zurückhalten, nicht direkt wieder Gothic II anzufangen.

Ich will als nächstes eigentlich mal wieder Gothic 3 spielen. Gothic 2 hab ich ja erst letztes Jahr gespielt. Und es war mal wieder großartig. §omg

**Lord Regonas**

20.02.2017, 20:55

Nachdem wir im letzten Tavernenthread über alle möglichen Spiele geredet haben und der Lord auf die Frage "Welches Spiel wird hier eigentlich gespielt?!" die entrüstete Antwort "Gothic jedenfalls nicht!" gegeben hat, kann dieser Thread ja mal voll und ganz im Zeichen frischer, ergiebiger und überraschender Gothic-Diskussionen stehen. Also, dann legt mal los! :)

Übrigens, damit das nicht untergeht: MiMo hat im letzten Post des vorangegangenen Threads tatsächlich zwischen den Zeilen das Statement rausgehauen, dass Arcania kein Gothic-Spiel ist! :eek:

Ich spiele derzeit Gothic... ja GOTHIC... verdammichnochmaundschießmichtot! Gothic 2 dNdR:mad:

Und es ist immer noch geil! Geiler als jeder FF-Rotz den es gibt und je geben wird!§held

Ich muss mich übrigens extrem zurückhalten, nicht direkt wieder Gothic II anzufangen.  
Mach es!

**Laidoridas**

20.02.2017, 20:58

Wusstest du, dass die Piranhas einen Gothic-Sound aus dem Outro von Final Fantasy VIII geklaut haben? Du hast also schon ein Stück Final Fantasy konsumiert und genossen, ohne es zu ahnen! :G

Weiß eigentlich Ajnif Bescheid, dass in einer Stunde Schreim-naoch-Buchstohm-Abgabeschluss ist? Sie wollte ja eigentlich was schreiben, nicht dass sie schon wieder wie im letzten Jahr wegen einem verpassten Termin rausfliegt. :scared:

**MiMo**

20.02.2017, 21:35

Wusstest du, dass die Piranhas einen Gothic-Sound aus dem Outro von Final Fantasy VIII geklaut haben? Du hast also schon ein Stück Final Fantasy konsumiert und genossen, ohne es zu ahnen! :G

Das musst du aber mal genauer erklären! Ich glaube, hier ist mindestens einer, der zu schlecht war, um in den Genuss von diesem Outro zu kommen. :eek:

Weiß eigentlich Ajnif Bescheid, dass in einer Stunde Schreim-naoch-Buchstohm-Abgabeschluss ist? Sie wollte ja eigentlich was schreiben, nicht dass sie schon wieder wie im letzten Jahr wegen einem verpassten Termin rausfliegt.

:scared:  
Herrje, das wär ja wirklich schade. Aber so lange, wie sie sich nicht mehr gemeldet hat... §cry

**Ajnif**

20.02.2017, 22:07

Das musst du aber mal genauer erklären! Ich glaube, hier ist mindestens einer, der zu schlecht war, um in den Genuss von diesem Outro zu kommen. :eek:

Herrje, das wär ja wirklich schade. Aber so lange, wie sie sich nicht mehr gemeldet hat... §cry

Ich hatte das tatsächlich die ganze Zeit auf dem Schirm. Aber ich war mit meinem ersten Anfang absolut nicht zufrieden und habe dann kurz noch einmal alles umgeworfen um nun noch viel weniger zufrieden zu sein §cry

Wenn ich daran denke wie viele Rechtschreib und Zeichensetzungsfehler der arme John nun wieder verkraften muss, tut es mir ja echt ziemlich leid.

**DerGroßeDummeMann**

20.02.2017, 22:18

Deine Last Minute-Aktion war aber mal megaspektakulär. §danke

Achja, falls das im Fraagnthread niemand mitbekommen hat:

OK. Ich brauche eine Person, einen Ort und ein Ereignis.

bezog sich auf:

Es gibt ja übrigens noch gar keinen, der sich seine Buchstaben von anderen Leuten vorgeben lässt! Stone, Rhob & Olivia, wo seid ihr? §wink

Ich könnte ja ab Runde 2 damit beginnen. Runde 1 habe ich schon fast fertig geschrieben, da lässt sich das schlecht einbauen.

Also her mit euren Vorschlägen.

**Laidoridas**

20.02.2017, 22:30

Ich traue mich mal wieder nicht, weil ich nicht so viel Einfluss nehmen will. :scared: Bei Stone hab ich mich auch nur dazu durchgerungen, was zu nennen, weil ich gehofft habe, ihn so überhaupt zum Schreiben einer Story zu kriegen. Also überlasse ich erstmal den anderen den Vortritt!

**John Irenicus**

20.02.2017, 22:42

Von mir übrigens an dieser Stelle auch herzlichste Gratulation zu deinem offiziellen Einstand, Söldi! Normalerweise gibt es solche Glückwünsche ja immer direkt in Verbindung mit einem Kommentar, aber der wird aus naheliegenden Gründen ja noch länger auf sich warten lassen. :D

Bin jedenfalls schon ganz gespannt, was du da fabriziert hast - werde ich von den ganzen Beiträgen glaube ich als erstes lesen! §omg

**Söldner Zu Befehl!**

21.02.2017, 12:32

Beim Überfliegen hab ich nichts Schlimmes gefunden, so arg kann es also nicht sein. Glückwunsch also zum Einstand! :gratz

Von mir übrigens an dieser Stelle auch herzlichste Gratulation zu deinem offiziellen Einstand, Söldi! Normalerweise gibt es solche Glückwünsche ja immer direkt in Verbindung mit einem Kommentar, aber der wird aus naheliegenden Gründen ja noch länger auf sich warten lassen. :D

Bin jedenfalls schon ganz gespannt, was du da fabriziert hast - werde ich von den ganzen Beiträgen glaube ich als erstes lesen! §omg

Vielen Dank für die Glückwünsche! :D

**Stonecutter**

21.02.2017, 15:38

Ich habe ja überhaupt nicht mitbekommen, dass gestern Abend um 22 Uhr Abgabeschluss war. Hätte mich da nicht einer von euch sicherheitshalber darauf hinweisen können?

**John Irenicus**

21.02.2017, 20:35

Ich habe ja überhaupt nicht mitbekommen, dass gestern Abend um 22 Uhr Abgabeschluss war. Hätte mich da nicht einer von euch sicherheitshalber darauf hinweisen können?



Sorry, da haben wir wohl geschlampt. §gnah

#### Stonecutter

21.02.2017, 20:36

Vor allem habt ihr mir keine Person B gegeben. Alles andere, ja, aber nicht Person B.

ICH KANN SO NICHT ARBEITEN

#### Laidoridas

22.02.2017, 01:28

Person B ist der Flo.

Das musst du aber mal genauer erklären! Ich glaube, hier ist mindestens einer, der zu schlecht war, um in den Genuss von diesem Outro zu kommen. :eek:

Hätte ich ja fast vergessen! Leider hab ich den Sound an sich nicht nur fast, sondern so richtig schon wieder vergessen. Ich weiß nur noch, dass ich ihn hundertprozentig als Gothic-Sound wiedererkannt habe. Ich glaube, es war irgendein Waffensound oder so... vielleicht das Orkwaffenziehgeräusch? Ich weiß es aber wirklich nicht mehr genau.

#### alibombali

22.02.2017, 12:33

MiMo, lebst du noch in Münster?

Falls ja, kennst du dich mit dem Wohnungsmarkt aus oder weißt, ob jemand zufällig noch eine Mitbewohnerin sucht? Ich frage für eine sehr nette französische Erasmus-Studentin, die in vier Wochen dahin ziehen möchte und bislang nicht weiß, wo sie bleiben soll. :)

#### MiMo

22.02.2017, 17:14

MiMo, lebst du noch in Münster?

Falls ja, kennst du dich mit dem Wohnungsmarkt aus oder weißt, ob jemand zufällig noch eine Mitbewohnerin sucht? Ich frage für eine sehr nette französische Erasmus-Studentin, die in vier Wochen dahin ziehen möchte und bislang nicht weiß, wo sie bleiben soll. :)

Jo, tu ich!

Auskennen ist zu viel gesagt, aber soweit ich weiß, ist die Situation unverändert schlecht. Wenn man kein Vermögen ausgeben will, sollte man nicht zu pingelig sein, und selbst dann braucht man wohl noch ne Menge Glück. Das ist aber ja nichts Neues, deshalb gibt es da eigentlich viele Seiten, die einen bei der Wohnungssuche unterstützen sollen. Vom Asta gibt es zum Beispiel "Das Brett" (Link (<http://www.asta.ms/angebote/wohnen>)), wo unter anderem unter dem Motto "Deine Couch für Ersties" auch Sofas in WGs vermietet werden, falls man es nicht schafft, rechtzeitig ein Zimmer/eine Wohnung zu finden. Erfahrungsberichte kenn ich da von Seiten der Couchsurfer allerdings keine. Eine befreundete WG hatte mal einen Couchsurfer, da hat das eigentlich super geklappt, soweit ich mich erinnere.

Aber ich will jetzt ja auch gar nicht zu schwarz malen. Wenn sie sich reinhängt, findet sie bestimmt noch irgendwie was, nur die Hoffnung nicht aufgeben. :gratz

Ich hab allerdings noch nie selbst nach Wohnungen gesucht (das haben immer andere für mich gemacht), weshalb ich da nun auch wirklich nicht bewandert drin bin. Und in meinem bescheidenen Bekanntenkreis sucht auch leider gerade niemand Nachmieter/Mitbewohner.

Edit:

Die Viertel Kinderhaus, Coerde, Berg Fidel werden übrigens gerne als unannehmbar Assi-Viertel dargestellt, aber so schlimm sind die gar nicht. In Berg Fidel hab ich selbst zwei Jahre gewohnt, da ist aber nie irgendetwas Beängstigendes gewesen. In den genannten Vierteln ist halt der Ausländeranteil höher als anderswo, aber dass da besorgniserregende Kriminalität herrscht, hab ich bislang nicht bekommen. Da seid ihr in Bremen Gerüchten zufolge ja ganz anderes gewohnt. :p

Edit2:

[www.nadann.de](http://www.nadann.de) ist übrigens der größte Kleinanzeigenmarkt für Münster.

#### Lord Regonas

22.02.2017, 22:06

Wusstest du, dass die Piranhas einen Gothic-Sound aus dem Outro von Final Fantasy VIII geklaut haben? Du hast also schon ein Stück Final Fantasy konsumiert und genossen, ohne es zu ahnen! :G  
Das erzähl mal dem Kai Rosenkranz:p

#### John Irenicus

22.02.2017, 23:03

MiMo, mir ist gerade aufgefallen - warum auch immer ;) - dass der Link zu "Eiskreis" in deiner Signatur nicht funktioniert. Hast da wohl eine falsche Threadnummer eingetragen (offenbar die Nummer des Eröffnungsposts, statt, wie richtig, die Nummer des Threads).

#### MiMo

22.02.2017, 23:36

MiMo, mir ist gerade aufgefallen - warum auch immer ;) - dass der Link zu "Eiskreis" in deiner Signatur nicht funktioniert. Hast da wohl eine falsche Threadnummer eingetragen (offenbar die Nummer des Eröffnungsposts, statt, wie richtig, die Nummer des Threads).

Wie kommst du denn jetzt plötzlich auf die alte Kamelle? :igitt:  
Aber Danke für den Hinweis, das werde ich natürlich gleich mal beheben! §wink

### alibombali

22.02.2017, 23:58

Jo, tu ich!

Auskennen ist zu viel gesagt, aber soweit ich weiß, ist die Situation unverändert schlecht. Wenn man kein Vermögen ausgeben will, sollte man nicht zu pingelig sein, und selbst dann braucht man wohl noch ne Menge Glück. Das ist aber ja nichts Neues, deshalb gibt es da eigentlich viele Seiten, die einen bei der Wohnungssuche unterstützen sollen. Vom Asta gibt es zum Beispiel "Das Brett" (Link (<http://www.asta.ms/angebote/wohnen>)), wo unter anderem unter dem Motto "Deine Couch für Ersties" auch Sofas in WGs vermietet werden, falls man es nicht schafft, rechtzeitig ein Zimmer/eine Wohnung zu finden. Erfahrungsberichte kenn ich da von Seiten der Couchsurfer allerdings keine. Eine befreundete WG hatte mal einen Couchsurfer, da hat das eigentlich super geklappt, soweit ich mich erinnere.

Aber ich will jetzt ja auch gar nicht zu schwarz malen. Wenn sie sich reinhängt, findet sie bestimmt noch irgendwie was, nur die Hoffnung nicht aufgeben. :gratz

Ich hab allerdings noch nie selbst nach Wohnungen gesucht (das haben immer andere für mich gemacht), weshalb ich da nun auch wirklich nicht bewandert drin bin. Und in meinem bescheidenen Bekanntenkreis sucht auch leider gerade niemand Nachmieter/Mitbewohner.

Edit:

Die Viertel Kinderhaus, Coerde, Berg Fidel werden übrigens gerne als unannehmbar Assi-Viertel dargestellt, aber so schlimm sind die gar nicht. In Berg Fidel hab ich selbst zwei Jahre gewohnt, da ist aber nie irgendetwas Beängstigendes gewesen. In den genannten Vierteln ist halt der Ausländeranteil höher als anderswo, aber dass da besorgniserregende Kriminalität herrscht, hab ich bislang nicht bekommen. Da seid ihr in Bremen Gerüchten zufolge ja ganz anderes gewohnt. :p

Edit2:

[www.nadann.de](http://www.nadann.de) (<http://www.nadann.de>) ist übrigens der größte Kleinanzeigenmarkt für Münster.

Danke dir! Habe es weitergeleitet. :gratz

Ja, diese Stadtviertelgerüchte stimmen eh nie. Da muss ja nur ne Moschee stehen und schon hast du nen neuen sozialen Brennpunkt. :p

### Laidoridas

23.02.2017, 01:21

Hier in Kalk bin ich ja auch im schlimmsten Verbrecherviertel, wenn ich nach den Express-Schlagzeilen gehe: Drive-By-Shootings, verwirrte Besoffene mit scharfen Handgranaten, Terror-Razzien in der Straße hier gleich um die Ecke bei mir... ich glaube, das ist echt reines Glück, dass mir bisher noch nix passiert ist. :scared:

Das erzähl mal dem Kai Rosenkranz:p

Weiß der doch schon, der ist ja schließlich der Sounddieb (und offenbar ein fanatischer Final-Fantasy-Fan!).

edit: Ich hab mir das Outro jetzt gerade nochmal auf Youtube angesehen, weil ich ja auch nichts Falsches erzählen will, und tatsächlich bin ich mir jetzt auch nicht mehr ganz so sicher, ob es wirklich ein Original-Gothic-Sound ist. Also, zumindest kommt aber ein extrem ähnlicher Sound in Gothic vor, als Zauberspruch-Sound oder so. Oder, äh, vielleicht doch in einem ganz anderen Spiel? :grinundwe Ich glaube, ich hätte es doch lieber nicht mehr nachprüfen sollen, dann müsste ich jetzt nicht so zurückrudern und hätte das einfach bis in alle Ewigkeit so behaupten können! Ihr könnt es euch ja selber mal anhören (<https://www.youtube.com/watch?v=ucSKdCbteMQ&t=198>). Da wird auch nix gespoilert an der Stelle (und ich zumindest hab das Outro eh nicht so richtig kapiert §ugly).

### Jünger des Xardas

23.02.2017, 10:23

Ja, diese Stadtviertelgerüchte stimmen eh nie. Da muss ja nur ne Moschee stehen und schon hast du nen neuen sozialen Brennpunkt. :p

Es ist wirklich nur lächerlich. Es gibt halt auch einfach mal kein Viertel in Deutschland, wo es irgendwie nennenswert gefährlich wäre (na ja, bestimmte Viertel und Dörfer sind wohl schon gefährlich, wenn man Ausländer ist). Deutschland hat wahrscheinlich mit die sichersten Großstädte weltweit. Ich bin dafür, dass einfach alle Erstklässler Deutschlands (außer die in den Brennpunkten, die brauchen das ja nicht) jede Woche eine Doppelstunde lang verpflichtet werden, den Satz "Es gibt in Deutschland keine Ghettos" abzuschreiben, und außerdem gezwungen werden, auf Klassenfahrt nach Johannesburg oder so zu gehen. Anders wird man solchen Unsinn nie los (der ja von den örtlichen Politikern gerne noch befördert wird, die sich zumindest hier bei uns in den Kopf gesetzt haben, zu beweisen, dass die AfD kein Monopol auf Rassismus und Dummheit hat).

verwirrte Besoffene mit scharfen Handgranaten

Was? [http://upload.worldofplayers.de/files10/roter\\_ugly.gif](http://upload.worldofplayers.de/files10/roter_ugly.gif)

Also in meiner Straße wurde schon auf einen Rapper geschossen

[http://upload.worldofplayers.de/files10/rotes\\_brillengesicht.gif](http://upload.worldofplayers.de/files10/rotes_brillengesicht.gif) Und Söldi könnte euch sicher einiges darüber erzählen, dass Araber fiese Monatskartendiebe sind! Aber Besoffene mit Handgranaten haben wir hier nicht

[http://upload.worldofplayers.de/files10/roter\\_ugly.gif](http://upload.worldofplayers.de/files10/roter_ugly.gif)

edit: Ich hab mir das Outro jetzt gerade nochmal auf Youtube angesehen, weil ich ja auch nichts Falsches erzählen will, und tatsächlich bin ich mir jetzt auch nicht mehr ganz so sicher, ob es wirklich ein Original-Gothic-Sound ist. Also, zumindest kommt aber ein extrem ähnlicher Sound in Gothic vor, als Zauberspruch-Sound oder so. Oder, äh, vielleicht doch in einem ganz anderen Spiel? :grinundwe Ich glaube, ich hätte es doch lieber nicht mehr nachprüfen sollen, dann müsste ich jetzt nicht so zurückrudern und hätte das einfach bis in alle Ewigkeit so behaupten können! Ihr könnt es euch ja selber mal anhören (<https://www.youtube.com/watch?v=ucSKdCbteMQ&t=198>). Da wird auch nix gespoilert an der Stelle (und ich zumindest hab das Outro eh nicht so richtig kapiert \$ugly). Hm, na ja, könnte eventuell ein Feuerballsound sein oder so. Ist aber so kurz und ein derart generischer Sound, dass ich da nicht sicher bin.

#### Laidoridas

23.02.2017, 12:27

Was? [http://upload.worldofplayers.de/files10/roter\\_ugly.gif](http://upload.worldofplayers.de/files10/roter_ugly.gif)

Na gut, es war nur ein einziger Besoffener mit einer scharfen Handgranate, aber in der Mehrzahl klingt es halt immer besser. :D Und immerhin, ein einziger Besoffener, der mit einer scharfen Handgranate durch Kalk torkelt, kann ja auch schon ausreichen, um einen in die Luft zu jagen! Ist ein hartes Pflaster hier, das wollte ich damit sagen! \$\$p4

Hm, na ja, könnte eventuell ein Feuerballsound sein oder so. Ist aber so kurz und ein derart generischer Sound, dass ich da nicht sicher bin.

Ja, genau deswegen bin ich mir auch nicht mehr so sicher. Als ich das zum ersten Mal beim Spielen gehört habe, bin ich an der Stelle halt echt aufgeschreckt und war mir total sicher, dass das doch ein Gothic-Sound war. Da konnte ich aber natürlich nicht gleich wieder zurückspulen. Jetzt beim mehrmaligen Hören bin ich mir dann auch schon nicht mehr so sicher. Kann natürlich auch sein, dass Kai und der Japano-Sound-Designer unabhängig voneinander die gleichen Sachen mit ihren Synthesizern oder Keyboards oder was die da haben gemacht haben.

#### Lord Regonas

23.02.2017, 20:19

edit: Ich hab mir das Outro jetzt gerade nochmal auf Youtube angesehen, weil ich ja auch nichts Falsches erzählen will, und tatsächlich bin ich mir jetzt auch nicht mehr ganz so sicher, ob es wirklich ein Original-Gothic-Sound ist. Also, zumindest kommt aber ein extrem ähnlicher Sound in Gothic vor, als Zauberspruch-Sound oder so. Oder, äh, vielleicht doch in einem ganz anderen Spiel? :grinundwe Ich glaube, ich hätte es doch lieber nicht mehr nachprüfen sollen, dann müsste ich jetzt nicht so zurückrudern und hätte das einfach bis in alle Ewigkeit so behaupten können! Ihr könnt es euch ja selber mal anhören (<https://www.youtube.com/watch?v=ucSKdCbteMQ&t=198>). Da wird auch nix gespoilert an der Stelle (und ich zumindest hab das Outro eh nicht so richtig kapiert \$ugly). Da ist nix Gothic, nur FF-Rotz:o

#### John Irenicus

23.02.2017, 20:25

Also ich glaubte da direkt, den Sound des Zaubers "Feuersturm" (nicht Feuerregen) herauszuhören, aber naja ... das ist ja im Grunde einfach nur wie ein Windgeräusch oder so.

Hier in Kalk bin ich ja auch im schlimmsten Verbrecherviertel, wenn ich nach den Express-Schlagzeilen gehe: Drive-By-Shootings, verwirrte Besoffene mit scharfen Handgranaten, Terror-Razzien in der Straße hier gleich um die Ecke bei mir... ich glaube, das ist echt reines Glück, dass mir bisher noch nix passiert ist. :scared:

Bei uns hat immerhin mal letztens jemand im Bus eine kleine Armbrust ausgepackt, wie berichtet wurde! \$\$p4

Ansonsten wird bei uns so seit einem Jahr immer mal wieder in unserem Wohngebiet eingebrochen, aber das ist jetzt nicht so das, was ich unter "gefährlich" verstehen würde.

#### Ajnif

23.02.2017, 20:49

Bei uns hat immerhin mal letztens jemand im Bus eine kleine Armbrust ausgepackt, wie berichtet wurde! \$\$p4

Ansonsten wird bei uns so seit einem Jahr immer mal wieder in unserem Wohngebiet eingebrochen, aber das ist jetzt nicht so das, was ich unter "gefährlich" verstehen würde.

Wenn man gefährliche Dinge hautnah erleben möchte, muss man Tankstellenverkäufer werden :o. Bei mir wollte damals jemand mit einem 30 cm langen Messer seinen Sprit "bezahlen", seitdem gehe ich im Dunkeln unwahrscheinlich "gerne" raus.

#### Söldner Zu Befehl!

23.02.2017, 22:42

Also in meiner Straße wurde schon auf einen Rapper geschossen  
[http://upload.worldofplayers.de/files10/rotes\\_brillengesicht.gif](http://upload.worldofplayers.de/files10/rotes_brillengesicht.gif) Und Söldi könnte euch sicher einiges darüber erzählen, dass Araber fiese Monatskartendiebe sind! Aber Besoffene mit Handgranaten haben wir hier nicht  
[http://upload.worldofplayers.de/files10/roter\\_ugly.gif](http://upload.worldofplayers.de/files10/roter_ugly.gif)

Haben meine Eltern immerhin hautnah erlebt!

Wenn man gefährliche Dinge hautnah erleben möchte, muss man Tankstellenverkäufer werden :o. Bei mir wollte damals jemand mit einem 30 cm langen Messer seinen Sprit "bezahlen", seitdem gehe ich im Dunkeln unwahrscheinlich "gerne" raus.

Wieso denn das? Die Finsternis ist des Menschen bester Freund. Du solltest dich glücklich schätzen, von ihr umgeben zu sein, da sie uns Sicherheit verschafft. Außerdem haben solche Spritbezahler ja oft schlechte Augen, deswegen noch ein Pluspunkt für die Dunkelheit.

Ich habe ja das Glück, dass ich einen starken Mann an meiner Seite habe. JüdeX beschützt mich vor dem ganzen kriminellen Pack, dass sich hier in Neukölln so rumtreibt!

**John Irenicus**

23.02.2017, 22:59

Ich habe ja das Glück, dass ich einen starken Mann an meiner Seite habe. JüdeX beschützt mich vor dem ganzen kriminellen Pack, dass sich hier in Neukölln so rumtreibt!

Er hat seinen eigenen Angaben nach die Einwanderungswelle der Amerikaner aber doch gar nicht aufhalten können!

**Laidoridas**

23.02.2017, 23:17

Wieso denn das? Die Finsternis ist des Menschen bester Freund. Du solltest dich glücklich schätzen, von ihr umgeben zu sein, da sie uns Sicherheit verschafft. Außerdem haben solche Spritbezahler ja oft schlechte Augen, deswegen noch ein Pluspunkt für die Dunkelheit.

Finde ich jetzt ehrlich gesagt nicht so nötig, darüber irgendwelche Witze zu machen. Ich weiß ja nicht wie sehr Ajnif das noch zu schaffen macht, aber wenn ich in so eine Situation geraten wäre, würde ich dann glaube ich nicht sowas lesen wollen.

**MiMo**

24.02.2017, 21:10

Wenn Regonas kein Thema für eine vernünftige Gothicdiskussion vorschlägt, tu ich es eben:

(Besonders JüdeX darf sich angesprochen fühlen, denn der Almanach ist grottig! :o)

Hat das alte Volk in Varant eigentlich an Adanos oder Innos geglaubt? Ich meine mich an irgendeinen Dialog zu erinnern, wo von der überraschenden Entdeckung die Rede war, dass sie Innos angebetet haben, aber das passt doch irgendwie nicht dazu, dass in ihren Tempeln die göttlichen Artefakte von Adanos aufbewahrt werden. Jetzt frage ich mich halt, ob die Piranhas die Logik wirklich derart überstrapaziert haben oder ob ich mich da einfach falsch erinnere.

**Jünger des Xardas**

24.02.2017, 23:49

Er hat seinen eigenen Angaben nach die Einwanderungswelle der Amerikaner aber doch gar nicht aufhalten können! Ich kann so (natürlich total unintegrierte und nicht einmal des Deutschen mächtige) Amerikaner ja nicht mal davon abhalten, mit ihrer dämlichen Waschmaschine einen Wasserschaden an unserer Flurdecke zu verursachen...

Wenn Regonas kein Thema für eine vernünftige Gothicdiskussion vorschlägt, tu ich es eben:

(Besonders JüdeX darf sich angesprochen fühlen, denn der Almanach ist grottig! :o)

Hat das alte Volk in Varant eigentlich an Adanos oder Innos geglaubt? Ich meine mich an irgendeinen Dialog zu erinnern, wo von der überraschenden Entdeckung die Rede war, dass sie Innos angebetet haben, aber das passt doch irgendwie nicht dazu, dass in ihren Tempeln die göttlichen Artefakte von Adanos aufbewahrt werden. Jetzt frage ich mich halt, ob die Piranhas die Logik wirklich derart überstrapaziert haben oder ob ich mich da einfach falsch erinnere.

Eindeutig Innosanhänger ([http://almanach.worldofgothic.de/wiki/Die\\_Flut\\_\(Schrift\)](http://almanach.worldofgothic.de/wiki/Die_Flut_(Schrift))). Der Ingametext, den der held an den Buchständern vorliest, ist zwar nicht ganz korrekt wiedergegeben, sondern offensichtlich nur nach Gehör abgeschrieben, weshalb da unter anderem "Und Innos sprach zu denjenigen Wanderer" statt "Und Innos sprach zu dem Ewigen Wanderer" steht, wie es im Spiel eigentlich lautet, was doppelt peinlich ist, weil sich da jemand nicht nur verhöhrt, sondern offenbar auch mit den Fällen so seine Probleme hat, aber ungefähr stimmt's. Das Alte Volk entstand, als einige Nomaden sich Innos zuwandten und sesshaft wurden. Der Feuerclan hat seinen Innosglauben ja auch von Akascha, der schließlich ein Krieger des Alten Volks war.

Und so viele Logiklücken das Spiel auch haben mag, das mit den Adanosartefakten war für mich nie eine. Die Nomaden beten ja zu Adanos. Der Ewige Wanderer wird halt die Artefakte gehabt und dann eben behalten haben, als Innos ihn erwählte. Die sind ja auch nicht in den Tempeln, weil es irgendwelche heiligen Kultobjekte wären, sondern wurden da nur vor der Flut versteckt (das letzte Artefakte konnte Akascha ja nicht mehr in den vorgesehenen Tempel bringen, ehe der versank, weshalb er damit dann nach Nordmar zog und es in seinem Ahnengrab liegt).

**DerGroßeDummeMann**

25.02.2017, 01:18

Ich schlage vor, JüdeX absofort zum Leiter des DFG-Sonderforschungsbereichs "Varantische Geschichte" zu ernennen. §danke

**John Irenicus**

25.02.2017, 11:57

Ich habe schonmal ein bisschen mitgeholfen, einen DFG-Antrag zu stellen, da bringe ich mich hier gerne erneut ein. §danke

Bin aber auch ganz erstaunt, wie JüdeX so Wissen immer parat hat ... und vor allem, dass solche Hintergründe in Gothic 3 sogar tatsächlich existieren. Muss wohl immer alles an mir vorbeigegangen sein!

**Laidoridas**

25.02.2017, 12:19

Genau das hab ich mir auch gedacht, als ich das gelesen habe. Kann ich irgendwie kaum glauben, dass das wirklich im Spiel stecken soll. So lang waren die Dialoge da doch gar nicht, dass die Infos alle reingepasst hätten. :D

**Stonecutter**

25.02.2017, 15:49

Scheiß auf Gothic!

[https://upload.worldofplayers.de/files10/IMG\\_20170225\\_152924\\_1.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/IMG_20170225_152924_1.jpg)

Dabei kommen beide Spiele erst Mittwoch raus\$§p4

Womit soll ich bloß anfangen?

**Laidoridas**

25.02.2017, 16:38

Torment kommt am Dienstag raus. §lehrer Da Horizon doch glaube ich wieder so ein Open-World-Gedöns ist, würde ich persönlich mit Torment anfangen, aber du musst ja selber wissen, worauf du mehr Lust hast!

**Stonecutter**

25.02.2017, 16:51

Ich muss mit Horizon anfangen bzw habe ich es getan. Torment muss erst mal dröfl GB runter laden

**MiMo**

25.02.2017, 17:26

Mein nächstes PS4-Spiel wird wahrscheinlich Earthlock.

Eindeutig Innosanhänger ([http://almanach.worldofgothic.de/wiki/Die\\_Flut\\_\(Schrift\)](http://almanach.worldofgothic.de/wiki/Die_Flut_(Schrift))). Der Ingametext, den der held an den Buchständern vorliest, ist zwar nicht ganz korrekt wiedergegeben, sondern offensichtlich nur nach Gehör abgeschrieben, weshalb da unter anderem "Und Innos sprach zu denjenigen Wanderer" statt "Und Innos sprach zu dem Ewigen Wanderer" steht, wie es im Spiel eigentlich lautet, was doppelt peinlich ist, weil sich da jemand nicht nur verhält, sondern offenbar auch mit den Fällen so seine Probleme hat, aber ungefähr stimmt's. Das Alte Volk entstand, als einige Nomaden sich Innos zuwandten und sesshaft wurden. Der Feuerclan hat seinen Innosglauben ja auch von Akascha, der schließlich ein Krieger des Alten Volks war.

Und so viele Logiklücken das Spiel auch haben mag, das mit den Adanosartefakten war für mich nie eine. Die Nomaden beten ja zu Adanos. Der Ewige Wanderer wird halt die Artefakte gehabt und dann eben behalten haben, als Innos ihn erwählte. Die sind ja auch nicht in den Tempeln, weil es irgendwelche heiligen Kultobjekte wären, sondern wurden da nur vor der Flut versteckt (das letzte Artefakte konnte Akascha ja nicht mehr in den vorgesehenen Tempel bringen, ehe der versank, weshalb er damit dann nach Nordmar zog und es in seinem Ahnengrab liegt).

Das ist fantastisch, ich wusste, dass ich mich auf dich verlassen kann! §klatsch

Ist das denn dieselbe Flut gewesen, wie die, von der Vatrass in Khorinis ([http://almanach.worldofgothic.de/wiki/Vatrass\\_Predigt](http://almanach.worldofgothic.de/wiki/Vatrass_Predigt)) predigt? Da ging es ja auch darum, dass Adanos das Tier mit einer Flut vom Land fegt. Ich hätte jetzt gedacht, dass es vielleicht zwei Fluten gab und die von Vatrass' Predigt kurz nach der Schöpfung geschah, während die in Varant noch gar nicht so lange her ist. Aber dann wäre es ziemlich komisch, dass in beiden Geschichten dieser Satz steht:

Und so sprach Adanos zu seinen Brüdern: Nie mehr sollt ihr mein Land betreten. Denn es ist heilig. Und so soll es sein.

Das klingt ja in beiden Texten so, als wäre das vorher nicht so gewesen. Also wird da doch von derselben Flut gesprochen? :confused:

Das frage ich jetzt tatsächlich nur interessehalber. Das nötige Wissen für meinen Wettbewerbsbeitrag hast du mir bereits zuteil werden lassen. §danke

**Laidoridas**

26.02.2017, 02:45

Ich spiele ja gerade Legend of Kyrandia 3 und wurde da jetzt mit dem wahrscheinlich haarsträubendsten Rätsel konfrontiert, das mir je in einem Point&Click-Adventure untergekommen ist. Leider war es so knifflig, dass ich, obwohl ich das sonst eigentlich nie machen will, dann doch wieder in die Lösung gucken musste, um darauf zu kommen - aber diesmal war es nicht so dieses "Mist, da hättest du doch auch selber drauf kommen können!"-Gefühl, sondern eher das gegenteilige "Hättest du doch bloß viel früher mal nachgeguckt, anstatt die ganze Zeit rumzuprobieren!" Aber vielleicht liegt das ja nur an mir. Deswegen mache ich jetzt mal eine große Competition draus und fordere euch auf, dieses sicherlich total geniale Rätsel zu lösen! Wer es schafft, kriegt einen sensationellen Preis von mir, den ich mir aber erst ausdenken werde, wenn es einer geschafft hat. Und nicht in die Lösung gucken!

Die Situation ist folgende: Man steht in einem Kellerraum eines Hauses vor einer Mauer, die ein bisschen bröckelig ist und offenbar zerstört werden kann. Es stehen folgende Items zur Verfügung, die auch miteinander kombiniert werden können:

- Ein Nagel
- Eine Orangenschale
- Sesamsamen
- Ein Spielzeugpferd
- Eine Schere
- Ein Aal
- Eine zerbrochene Säge
- Ein Fläschchen mit Sahne
- Ein Fläschchen mit Wasser
- Ein Baumstamm

(Eigentlich gibt es an der Stelle im Spiel noch haufenweise Items mehr, aber ich wills mal nicht übertreiben!)

Was tut ihr, um die Mauer zu zerstören?

**John Irenicus**

26.02.2017, 11:41

Ich weiß jetzt nicht, ob mir vielleicht wegen irgendwelchen Podcasthörens oder Let's Plays Teile der Lösung hängengeblieben sind, aber irgendwie habe ich das Gefühl, dass man auf jeden Fall den Aal benutzen muss. Şugly Vielleicht denke ich das aber auch, weil man in King's Quest VII an einer Stelle ein Gummihuhn mithilfe eines Baumes anspannen muss, um das so als Katapult/Schleuder zu benutzen.

Naja, jedenfalls hätte ich so den Gedanken gehabt, irgendwie den Aal am Baustamm zu befestigen - vielleicht indem ich ihn an einer Seite mit dem Nagel festnagle, wobei ich, äh, das Spielzeugpferd als Hammerersatz benutze. Und die andere Seite, ja, hm, das geht dann schon irgendwie so! Und dann brauche ich quasi ein Katapultgeschoss ... vielleicht das Spielzeugpferd selbst, und das donnert dann gegen die Mauer, und ... hm, naja, klingt mir jetzt auch nicht so erfolgversprechend. Vielleicht muss man den Aal vielmehr wie ein Gummiband begreifen, das man mit dem Nagel an der Mauer selbst festmacht, an der anderen Seite am Baumstamm, dann zieht man den Baumstamm so auf Spannung nach hinten und ... ja. Klingt auch nicht so gut! Lebt der Aal denn noch? Şugly Vielleicht hat ja auch die zerbrochene Säge so einen Griff, an dem man den Aal irgendwie im Sinne der oben vorgeschlagenen Varianten befestigen kann!

Vielleicht muss man auch einfach die Sesamsamen ins bröckelige Mauerwerk einstreuen, und weil in dem Keller alles so schnell wächst und gedeiht, wächst dann direkt die Sesampflanze heran, die dann mit ihren Trieben das Mauerwerk zerstört!

**Laidoridas**

26.02.2017, 12:45

Unglaublich, mit dem letzten Satz bist du schon absolut auf der richtigen Spur! Ich bin beeindruckt! :eek: So weit bin ich schon mal nicht gekommen (wobei ich auch dazu sagen muss, dass die Sesamsamen schon für ein anderes Rätsel gebraucht wurden, das man lösen musste, um an die Sahne zu kommen, und ich die deswegen quasi schon abgehakt hatte, was natürlich ein Fehler war). Aber es bringt nichts, die Sesamsamen einfach in die Wand zu streuen, da passiert dann nix. Da muss man noch was ganz Spezielles (und bestimmt total Logisches!) machen...

Lebt der Aal denn noch? Şugly

Ja, der zappelt auch die ganze Zeit im Inventar rum. Şugly

Vielleicht hat ja auch die zerbrochene Säge so einen Griff, an dem man den Aal irgendwie im Sinne der oben vorgeschlagenen Varianten befestigen kann!

Die Säge hat zwar einen Griff, aber daran kann man nix befestigen.

**John Irenicus**

26.02.2017, 13:18

Man muss die Samen natürlich noch ein bisschen mit der Schere anschneiden oder aufschneiden, damit die auch richtig keimen! \*hoff\*

Edit: Oder aber man schneidet die Orangenschalen in Teile, um sie dann ins Mauerwerk zu stecken, damit die Samen quasi einen pflanzlichen Untergrund haben, um zu sprießen. Şugly

**Laidoridas**

26.02.2017, 13:37

Das ist es nicht, aber es ist auf jeden Fall so, dass man irgendwie das Wachstum beschleunigen muss. Und da fällt einem jetzt ja quasi sofort ein Item ins Auge, mit dem das total gut geht, oder?

**John Irenicus**

26.02.2017, 13:41

Ach, ja klar, mit dem Spielzeugpferd natürlich!

**MiMo**

26.02.2017, 13:56

Wieso gießt man die nicht einfach mit der Flasche Wasser? :confused:

**Laidoridas**

26.02.2017, 14:09

Ach, ja klar, mit dem Spielzeugpferd natürlich!  
Gut kombiniert, aber leider falsch!

Wieso gießt man die nicht einfach mit der Flasche Wasser? :confused:

Richtig, genau das muss man auch machen. Aber mit den normalen Sesamsamen funktioniert das dann trotzdem nicht. Vorher muss man noch ein anderes Item mit den Samen benutzen... welches könnte das wohl sein?!

**John Irenicus**

26.02.2017, 14:23

Ja gut, das mit dem Wasser hatte ich jetzt auch immer schon mitgedacht.

Naja, dann muss man sie wahrscheinlich noch in die Sahne tunken.

**Laidoridas**

26.02.2017, 14:34

Nee, so naheliegend ist es dann doch nicht. Na komm, du hattest es doch quasi schon raus!

**MiMo**

26.02.2017, 14:35

Ich hab ja übrigens noch nie ein Point&Click-Adventure gespielt. Dafür wäre ich glaub ich viel zu ungeduldig. Ich hab gestern Abend mit einem anderen Spiel angefangen und mich an herrlichen Namen sowie am Seilspringen erfreut. Und nach einem halben Dutzend versuchen, ein Publikum zu hundert Prozent zufrieden gestellt. :cool:

**John Irenicus**

26.02.2017, 14:45

Nee, so naheliegend ist es dann doch nicht. Na komm, du hattest es doch quasi schon raus!

Man muss sie mit dem Aal ... einreiben? §ugly

Ich hab ja übrigens noch nie ein Point&Click-Adventure gespielt. Dafür wäre ich glaub ich viel zu ungeduldig. Ich hab gestern Abend mit einem anderen Spiel angefangen und mich an herrlichen Namen sowie am Seilspringen erfreut. Und nach einem halben Dutzend versuchen, ein Publikum zu hundert Prozent zufrieden gestellt. :cool:

#itshappening §omg

**Laidoridas**

26.02.2017, 14:55

Ich hab ja übrigens noch nie ein Point&Click-Adventure gespielt. Dafür wäre ich glaub ich viel zu ungeduldig. Dabei ist das doch das allerbeste Genre überhaupt!

Ich hab gestern Abend mit einem anderen Spiel angefangen und mich an herrlichen Namen sowie am Seilspringen erfreut. Und nach einem halben Dutzend versuchen, ein Publikum zu hundert Prozent zufrieden gestellt. :cool:  
§danke

Man muss sie mit dem Aal ... einreiben? §ugly

Tja, was genau man da mit dem Aal macht, weiß ich ja auch nicht, aber es kommen dann jedenfalls "Gedüngte Körner" dabei heraus. Und wenn man die an die Mauer klatscht und Wasser drüberschüttet, explodiert die Mauer. §ugly Deine Intuition, dass man was mit dem Aal machen muss, hat dich auf jeden Fall nicht getäuscht. :D

**John Irenicus**

26.02.2017, 14:58

Tja, was genau man da mit dem Aal macht, weiß ich ja auch nicht, aber es kommen dann jedenfalls "Gedüngte Körner" dabei heraus. Und wenn man die an die Mauer klatscht und Wasser drüberschüttet, explodiert die Mauer. §ugly Deine Intuition, dass man was mit dem Aal machen muss, hat dich auf jeden Fall nicht getäuscht. :D

Dabei wollte ich diese Intuition zugunsten des Aals aufgeben, als du meintest, dass er noch lebt. :D

Bin mir aber wirklich nicht sicher, ob ich das nicht doch schonmal gehört habe. StayForever hatten ja erst kürzlich einen Podcast zu Legend of Kyrandia, und normalerweise erwähnen die da solche absurden Rätsel ja schon ganz gerne mal. Aber die Details hatte ich dann ja offenbar doch wieder vergessen. :D

Hätte mich jedenfalls auch verrückt gemacht, das Rätsel. Also auf diesen "Die Samen wachsen lassen um die Wand zu sprengen"-Trichter wäre ich schon recht schnell gekommen, wäre dann damit aber natürlich nicht weitergekommen und hätte geglaubt, man muss doch was ganz anderes machen, und spätestens ab da wäre ich dann in der Sackgasse gewesen.

**Laidoridas**

26.02.2017, 15:15

Dabei wollte ich diese Intuition zugunsten des Aals aufgeben, als du meintest, dass er noch lebt. :D  
Naja, nachdem man ihn als Dünger benutzt hat, lebt er dann ja offenbar nicht mehr. §ugly

Bin mir aber wirklich nicht sicher, ob ich das nicht doch schonmal gehört habe. StayForever hatten ja erst kürzlich einen Podcast zu Legend of Kyrandia, und normalerweise erwähnen die da solche absurden Rätsel ja schon ganz gerne mal. Aber die Details hatte ich dann ja offenbar doch wieder vergessen. :D  
Das hab ich auch schon gesehen und hör mir den auch garantiert mal an, wenn ich das Spiel durchgespielt habe. Aber die spoilern ja doch immer eine Menge, deswegen hör ich mir da nur die Podcasts zu den Spielen an, die ich auch kenne. Kann mir aber schon vorstellen, dass die den dritten Teil verreißen werden, weil der wirklich mehr als bekloppt ist. Da landet man z.B. ab und zu im Knast und muss dann als Strafarbeit zehnmal hintereinander die gleiche Aktionsfolge ausführen (z.B. Steine hauen und mit einem Karren wegbringen), bevor man da wieder rausdarf, außer man hat das richtige Item mitgenommen, wobei man aber nur ein einziges Item mit dorthin nehmen darf und einem natürlich auch keiner sagt, welches das ist. Die Musik ist auch so eine total merkwürdige Mischung aus wirklich schönen Melodien wie aus einem ganz ernsthaften, märchenhaften Fantasy-Spiel und so Sachen, die in Richtung Funk oder Hip Hop gehen (im Hauptmenü wird auch die ganze Zeit "Come on, yooo!" gerufen §ugly). Und das Allerbescheuertste ist, dass wie in einer Sitcom die ganze Zeit so Gelächter von Band abgespielt wird, allerdings so gut wie ausschließlich an Stellen, die nicht lustig und auch offenbar gar nicht lustig gemeint sind. Also der Held fragt z.B. jemanden "Kann ich dir irgendwie helfen?" und das Publikum johlt und klatscht daruflos. Ich weiß nicht, ob das irgendwie als Persiflage auf humorige Adventures gemeint ist, aber es macht einen auf Dauer echt ein bisschen kirre. :D

Hätte mich jedenfalls auch verrückt gemacht, das Rätsel. Also auf diesen "Die Samen wachsen lassen um die Wand zu sprengen"-Trichter wäre ich schon recht schnell gekommen, wäre dann damit aber natürlich nicht weitergekommen und hätte geglaubt, man muss doch was ganz anderes machen, und spätestens ab da wäre ich dann in der Sackgasse gewesen.

Du musst ja aber auch bedenken, dass man immer nur zehn Items auf einmal mitnehmen kann und es in diesem Teil des Spiels grob geschätzt bestimmt so an die 30 verschiedene Items gibt. Die Sesamsamen hatte ich ja wie gesagt schon für ein anderes Rätsel benutzt und die deswegen gar nicht mehr mitgenommen. Aber das ist halt auch das Fiese an dem Spiel, dass man einige Items überhaupt nicht braucht und andere dann ganz schön oft. Ist schon echt eines der härtesten Adventures, die ich kenne! Aber Respekt, dass du das Rätsel geknackt hast! §respekt

**John Irenicus**

26.02.2017, 15:18

Das hab ich auch schon gesehen und hör mir den auch garantiert mal an, wenn ich das Spiel durchgespielt habe. Aber die spoilern ja doch immer eine Menge, deswegen hör ich mir da nur die Podcasts zu den Spielen an, die ich auch kenne. Kann mir aber schon vorstellen, dass die den dritten Teil verreißen werden, weil der wirklich mehr als bekloppt ist. Da landet man z.B. ab und zu im Knast und muss dann als Strafarbeit zehnmal hintereinander die gleiche Aktionsfolge ausführen (z.B. Steine hauen und mit einem Karren wegbringen), bevor man da wieder rausdarf, außer man hat das richtige Item mitgenommen, wobei man aber nur ein einziges Item mit dorthin nehmen darf und einem natürlich auch keiner sagt, welches das ist. Die Musik ist auch so eine total merkwürdige Mischung aus wirklich schönen Melodien wie aus einem ganz ernsthaften, märchenhaften Fantasy-Spiel und so Sachen, die in Richtung Funk oder Hip Hop gehen (im Hauptmenü wird auch die ganze Zeit "Come on, yooo!" gerufen §ugly). Und das Allerbescheuertste ist, dass wie in einer Sitcom die ganze Zeit so Gelächter von Band abgespielt wird, allerdings so gut wie ausschließlich an Stellen, die nicht lustig und auch offenbar gar nicht lustig gemeint sind. Also der Held fragt z.B. jemanden "Kann ich dir irgendwie helfen?" und das Publikum johlt und klatscht daruflos. Ich weiß nicht, ob das irgendwie als Persiflage auf humorige Adventures gemeint ist, aber es macht einen auf Dauer echt ein bisschen kirre. :D

Ja, war auch mehr oder minder ein Verriss, und das mit dieser Lachkonserve ist mir auch am meisten in Erinnerung geblieben. Frage mich auch wirklich, wie man auf so eine Idee kommt. :D

Du musst ja aber auch bedenken, dass man immer nur zehn Items auf einmal mitnehmen kann und es in diesem Teil des Spiels grob geschätzt bestimmt so an die 30 verschiedene Items gibt. Die Sesamsamen hatte ich ja wie gesagt schon für ein anderes Rätsel benutzt und die deswegen gar nicht mehr mitgenommen. Aber das ist halt auch das Fiese an dem Spiel, dass man einige Items überhaupt nicht braucht und andere dann ganz schön oft. Ist schon echt eines der härtesten Adventures, die ich kenne! Aber Respekt, dass du das Rätsel geknackt hast! §respekt  
Ja ich glaub, das Spiel wär dann auch nix für mich, wenn das schon so fies ist.

**Laidoridas**

26.02.2017, 15:38

Ja, war auch mehr oder minder ein Verriss, und das mit dieser Lachkonserve ist mir auch am meisten in Erinnerung geblieben. Frage mich auch wirklich, wie man auf so eine Idee kommt. :D

Das ist ja von den gleichen Entwicklern, die auch Lands of Lore gemacht haben, und da meintest du doch, dass man sich im zweiten Teil alle paar Minuten entweder in einen Riesen oder eine Kröte (?) verwandelt. Passt doch also ganz gut ins Bild. :D

**John Irenicus**

26.02.2017, 17:21

Das ist ja von den gleichen Entwicklern, die auch Lands of Lore gemacht haben, und da meintest du doch, dass man sich im zweiten Teil alle paar Minuten entweder in einen Riesen oder eine Kröte (?) verwandelt. Passt doch also ganz gut ins Bild. :D

Naja, bei Lands of Lore II ist die Verwandlung in riesiges Monster oder kleine Echse (!) aber erstens zentral in die Spielhandlung eingebettet (das ist halt der Fluch, der auf dem Protagonisten lastet, und der mit Spielfortschritt



immer weiter unter Kontrolle gebracht werden kann) und zweitens auch insofern sinnvoller, als die unterschiedlichen Formen ja auch unterschiedliche Fähigkeiten mit sich bringen (das Monster kann schwere Steine verschieben und hat generell eine kräftige Physis, die Echse ist magiebegabt und kann eben auch Tunnel nutzen). §lehrer

**Laidoridas**

26.02.2017, 18:51

Naja, bei Lands of Lore II ist die Verwandlung in riesiges Monster oder kleine Echse (!) aber erstens zentral in die Spielhandlung eingebettet (das ist halt der Fluch, der auf dem Protagonisten lastet, und der mit Spielfortschritt immer weiter unter Kontrolle gebracht werden kann) und zweitens auch insofern sinnvoller, als die unterschiedlichen Formen ja auch unterschiedliche Fähigkeiten mit sich bringen (das Monster kann schwere Steine verschieben und hat generell eine kräftige Physis, die Echse ist magiebegabt und kann eben auch Tunnel nutzen). §lehrer  
Ich meine ja nur, dass die wohl offenbar eine Menge ungewöhnlicher Ideen hatten und dann auch nicht davor zurückgeschreckt haben, die einfach mal umzusetzen. Dass manche von denen besser waren als andere, steht ja außer Frage. :D

**John Irenicus**

26.02.2017, 18:56

Verstehe aber nicht, was an dieser Verwandlungsidee so ungewöhnlich sein soll. Vor allem jetzt im Vergleich mit der Idee, so Lachkonserven in ein Adventure einzubauen. §ugly

**Laidoridas**

26.02.2017, 19:09

Ja komm, dass man sich in einem Rollenspiel die ganze Zeit über ständig verwandelt, ohne darauf Einfluss zu haben, das soll nicht ungewöhnlich sein? Und dass man dann stirbt, wenn man sich in einem engen Gang plötzlich in einen Riesen verwandelt? (Hast du doch so mal erzählt, ne?) In welchem Spiel gibts denn sowas sonst noch? Das würden andere vielleicht mal im Rahmen einer einzelnen Quest einbauen, aber doch nicht das ganze Spiel über.

**John Irenicus**

26.02.2017, 19:21

Ja, das stimmt, man wird zerquetscht, wenn man sich an falscher Stelle zurückverwandelt. :D So oft passiert das zum Glück nicht.

Ja gut, ich werde das jetzt wahrscheinlich auch als nicht so ungewöhnlich wahrnehmen, weil Lands of Lore II so eines der ersten PC-Spiele war, was ich kannte. Das prägt die Wahrnehmung natürlich!

Und dennoch ist es doch meilenweit von dem entfernt, was in Legend of Kyrandia 3 so abgeht! :o

**MiMo**

26.02.2017, 19:53

Habt ihr die Regeln von Tetra Master gerallt oder einen Guide gefunden, der das gut erklärt? Find das Spiel soweit eigentlich ganz Spaßig, aber ich versteh nur wie ich mit einer Karte eine andere besiege. Wie das dann manchmal kommt, dass dadurch noch mehr Karten erobert werden als die angegriffene, und manchmal nicht, das ist mir bislang schleierhaft. :confused:

**Laidoridas**

26.02.2017, 20:13

Ja, das stimmt, man wird zerquetscht, wenn man sich an falscher Stelle zurückverwandelt. :D So oft passiert das zum Glück nicht.

Ja gut, ich werde das jetzt wahrscheinlich auch als nicht so ungewöhnlich wahrnehmen, weil Lands of Lore II so eines der ersten PC-Spiele war, was ich kannte. Das prägt die Wahrnehmung natürlich!

Und dennoch ist es doch meilenweit von dem entfernt, was in Legend of Kyrandia 3 so abgeht! :o

Pff, in Legend of Kyrandia 3 hab ich mich gerade erst in eine Maus verwandelt. Von wegen "meilenweit entfernt"! :o

Habt ihr die Regeln von Tetra Master gerallt oder einen Guide gefunden, der das gut erklärt? Find das Spiel soweit eigentlich ganz Spaßig, aber ich versteh nur wie ich mit einer Karte eine andere besiege. Wie das dann manchmal kommt, dass dadurch noch mehr Karten erobert werden als die angegriffene, und manchmal nicht, das ist mir bislang schleierhaft. :confused:

Ja hör mal, das kann man sich doch alles ganz problemlos aus dem Spiel erschließen, wenn man mal ein kleines Bisschen aufpasst! Ich hab mir das ja damals auch nicht einfach von John erklären lassen  
(<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1451599-OT-Taverne-zum-hungrigen-Schattenl%C3%A4ufer-139-%C2%96-Das-Schlimmste-ist-wenn-die-Spekulativus-alle-sind?p=24687709&viewfull=1#post24687709>)!

**John Irenicus**

26.02.2017, 20:18

Finde die Erklärung im Spiel auch unzureichend, so die "Feinheiten" habe ich auch erst gerafft, als ich in so einen Guide geschaut habe bzw. hat sich manches erst nach vielen Partien bei mir ergeben.

Bei dem, was du ansprichst, ist es aber einfach so, dass es immer dann zu so einer "Kettenreaktion" bzw. "Kombo" von weiteren Eroberungen kommt, wenn die besiegte Karte mit ihren Pfeilen direkt auf andere Pfeile von anderen Karten zeigt. Das passiert dann aber nur bei einer Eroberung der Ausgangskarte durch Kampf ("Kartenschlacht"), also nicht, wenn man die einfach mit einem Pfeil auf eine freie Stelle "sticht".

Wenn du dann einen Guide haben willst, der Auskunft darüber gibt, was die Werte auf den Karten genau bedeuten (ist ja auch teilweise kaum zu durchschauen), kann ich den von icksmehl empfehlen:  
<https://www.icksmehl.de/ff9/tetramaster.php>.

P.S.: Das werden hier noch sehr schlimme Zeiten für Lord Regonas werden. :D

**MiMo**

26.02.2017, 22:38

Ja hör mal, das kann man sich doch alles ganz problemlos aus dem Spiel erschließen, wenn man mal ein kleines Bisschen aufpasst! Ich hab mir das ja damals auch nicht einfach von John erklären lassen (<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1451599-OT-Taverne-zum-hungrigen-Schattenlaeufer-139-%C2%96-Das-Schlimmste-ist-wenn-die-Spekulativ-alle-sind?p=24687709&viewfull=1#post24687709>)! Boa, hab ich einen Schreck gekriegt! Ich dachte, du meinst das ernst! :scared:  
 Icksmehl hatte ich natürlich längst konsultiert (#besteffseite4eva), aber da steht ja nichts zu den Spielregeln, sondern nur etwas zu den Karten. Das war für das Verständnis der Werte schon gut, aber meine Frage blieb dabei halt noch offen.

Finde die Erklärung im Spiel auch unzureichend, so die "Feinheiten" habe ich auch erst gerafft, als ich in so einen Guide geschaut habe bzw. hat sich manches erst nach vielen Partien bei mir ergeben.

Bei dem, was du ansprichst, ist es aber einfach so, dass es immer dann zu so einer "Kettenreaktion" bzw. "Kombo" von weiteren Eroberungen kommt, wenn die besiegte Karte mit ihren Pfeilen direkt auf andere Pfeile von anderen Karten zeigt. Das passiert dann aber nur bei einer Eroberung der Ausgangskarte durch Kampf ("Kartenschlacht"), also nicht, wenn man die einfach mit einem Pfeil auf eine freie Stelle "sticht".  
 Das beantwortet meine Frage dafür umso besser, dankeschön! :gratz Dann will ich doch mal sehen, wer sich morgen in Lindblum so zu einer Runde überreden lässt. \$Sp4

P.S.: Das werden hier noch sehr schlimme Zeiten für Lord Regonas werden. :DSchsch! Ich hab doch extra das F-Wort nicht erwähnt. :scared:

**John Irenicus**

26.02.2017, 22:53

Man muss da dann gerade, wenn man später viele stärkere Karten hat und die Gegner auch, immer gut taktieren, wie man die Karte setzt und wann und wo man kennt. Nach jeder gewonnen Kartenschlacht kann sich da ja der Gegner nämlich direkt "hintersetzen", deine letzte Karte in einer Kartenschlacht besiegen und dann dreht sich alles wieder um. Ich finde, dann wird das Spiel auch so richtig interessant, wenn man sowas bedenken muss.

**Laidoridas**

27.02.2017, 00:11

Boa, hab ich einen Schreck gekriegt! Ich dachte, du meinst das ernst! :scared:  
 Tschuldigung. :D

Icksmehl hatte ich natürlich längst konsultiert (#besteffseite4eva), aber da steht ja nichts zu den Spielregeln, sondern nur etwas zu den Karten. Das war für das Verständnis der Werte schon gut, aber meine Frage blieb dabei halt noch offen.

Stimmt, hatte jetzt gerade die Seite nur nochmal kurz angeguckt. Was mich damals halt auch verwirrt hat waren eben diese ganzen Zahlen und Buchstaben und was die nun zu bedeuten haben, und da war die Seite dann schon sehr hilfreich.

Man muss da dann gerade, wenn man später viele stärkere Karten hat und die Gegner auch, immer gut taktieren, wie man die Karte setzt und wann und wo man kennt. Nach jeder gewonnen Kartenschlacht kann sich da ja der Gegner nämlich direkt "hintersetzen", deine letzte Karte in einer Kartenschlacht besiegen und dann dreht sich alles wieder um. Ich finde, dann wird das Spiel auch so richtig interessant, wenn man sowas bedenken muss.  
 Wann und wo man kennt? Meinst du "kämpft"? Dann weiß ich glaube, was du meinst. :D

Ich finde übrigens, dass man dem Kartenspiel aus IX total anmerkt, dass sie die Schwachstellen des Kartenspiels aus VIII erkannt haben und die dann angegangen sind. In VIII fand ich, dass sich die einzelnen Partien gar nicht mehr so richtig voneinander unterscheiden haben, wenn man erstmal wusste wie es geht und ein gutes Kartenset beisammen hatte (was jetzt auch nicht soo lange gedauert hat). Da gab es dann zwar diese Spezialregeln, aber die haben das Spiel eher frustrierender gemacht, weil da halt einfach nur immer mehr Glück eine Rolle gespielt hat, weswegen ich das Kartenspiel dann auch irgendwann kaum noch gespielt habe. Das ist in IX echt viel besser gemacht, da war ich auch bis zum Ende motiviert, immer noch bessere Karten zu bekommen. Und vielleicht war das auch ein Grund dafür, die Regeln nicht so genau zu erklären, damit das Kartenspiel nicht so leicht durchschaut ist. In VIII sind die Regeln nämlich noch alle ganz detailliert in einem eigenen Hilfenü erklärt. Wobei ich eigentlich finde, dass das Kartenspiel aus IX es gar nicht nötig gehabt hätte, das so künstlich zu verrätseln, weil es ja auch (und gerade) bei Kenntnis der genauen Regeln schon interessant genug ist.

**MiMo**

27.02.2017, 10:47

Ich finde übrigens, dass man dem Kartenspiel aus IX total anmerkt, dass sie die Schwachstellen des Kartenspiels aus VIII erkannt haben und die dann angegangen sind. In VIII fand ich, dass sich die einzelnen Partien gar nicht mehr so richtig voneinander unterscheiden haben, wenn man erstmal wusste wie es geht und ein gutes Kartenset beisammen hatte (was jetzt auch nicht soo lange gedauert hat). Da gab es dann zwar diese Spezialregeln, aber die haben das Spiel eher frustrierender gemacht, weil da halt einfach nur immer mehr Glück eine Rolle gespielt hat, weswegen ich das Kartenspiel dann auch irgendwann kaum noch gespielt habe. Das ist in IX echt viel besser gemacht, da war ich

auch bis zum Ende motiviert, immer noch bessere Karten zu bekommen. Und vielleicht war das auch ein Grund dafür, die Regeln nicht so genau zu erklären, damit das Kartenspiel nicht so leicht durchschaut ist. In VIII sind die Regeln nämlich noch alle ganz detailliert in einem eigenen Hilfenü erklärt. Wobei ich eigentlich finde, dass das Kartenspiel aus IX es gar nicht nötig gehabt hätte, das so künstlich zu verrätseln, weil es ja auch (und gerade) bei Kenntnis der genauen Regeln schon interessant genug ist.

Bei VIII hatte ich ganz lange gar nicht geschallt, dass man fast jeden herumlaufenden Typen herausfordern kann. Ich hab halt darauf gewartet, dass mich da endlich mal irgendjemand nach fragt und es endlich mit dem Spielen los geht. Das war für mich auch vollkommen rätselhaft, warum man sofort am Anfang die ganzen Regeln durchlesen kann, dann aber niemand da ist, gegen den man spielen kann. Viele Stunden später hab ich dann diese Taste gefunden, mit der man die herausfordern kann, aber da waren die Gegner dann schon viel zu stark. Ich hab es dann einfach sein lassen. Das finde ich in IX wirklich deutlich besser, dass man da nicht die ganze Zeit selbst dran denken muss, sondern dass einem das über so ein kleines Symbol angezeigt wird.

**Laidoridas**

27.02.2017, 12:34

Bei VIII hatte ich ganz lange gar nicht geschallt, dass man fast jeden herumlaufenden Typen herausfordern kann. Ich hab halt darauf gewartet, dass mich da endlich mal irgendjemand nach fragt und es endlich mit dem Spielen los geht. Das war für mich auch vollkommen rätselhaft, warum man sofort am Anfang die ganzen Regeln durchlesen kann, dann aber niemand da ist, gegen den man spielen kann. Viele Stunden später hab ich dann diese Taste gefunden, mit der man die herausfordern kann, aber da waren die Gegner dann schon viel zu stark. Ich hab es dann einfach sein lassen. Das finde ich in IX wirklich deutlich besser, dass man da nicht die ganze Zeit selbst dran denken muss, sondern dass einem das über so ein kleines Symbol angezeigt wird.

Was denn für ein Symbol? :D Das muss dann aber neu sein in der PC-Version (die spielst du doch, oder?). In der Originalversion wird da nichts eingeblendet, aber man bekommt ja auch früh im Spiel klar gesagt, dass man Leute mit der Quadrattaste herausfordern kann.

Du spielst aber nicht diese schreckliche Version, bei der man Kämpfe, Zwischensequenzen und sowieso das ganze Spiel jederzeit überspringen kann und auch noch andauernd irgendwelche Cheat-Buttons eingeblendet werden, oder? :scared:

**MiMo**

27.02.2017, 15:21

Was denn für ein Symbol? :D Das muss dann aber neu sein in der PC-Version (die spielst du doch, oder?). In der Originalversion wird da nichts eingeblendet, aber man bekommt ja auch früh im Spiel klar gesagt, dass man Leute mit der Quadrattaste herausfordern kann.

Ich spiel die Steamversion. Ich wüsste jetzt auch von keiner anderen PC-Version ehrlich gesagt. Damals sind doch nur VII und VIII für PC veröffentlicht worden. §kratze

Wenn ich in der Nähe von Leuten stehe, mit denen ich reden kann, kommt eine kleine Sprechblase mit einem Ausrufezeichen. Kann man mit der Person auch Tetra Master spielen, erscheint zusätzlich noch eine Sprechblase mit Karten über ihrem Kopf. Finde ich sehr praktisch nicht bei jedem einzelnen Charakter diese Taste ausprobieren zu müssen, sondern gleich zu sehen, ob das geht oder nicht.

Du spielst aber nicht diese schreckliche Version, bei der man Kämpfe, Zwischensequenzen und sowieso das ganze Spiel jederzeit überspringen kann und auch noch andauernd irgendwelche Cheat-Buttons eingeblendet werden, oder? :scared:

Mir werden keine Cheat-Buttons eingeblendet. :D Ich kann mir nur unter Einstellungen diese Booster aktivieren, dass meine Statuswerte aufs Maximum gesetzt werden und so. Das war bei VIII aber ja auch schon so... Und es ist einfach nur gruselig. :scared: Wenn ich mich da mal verlicke... :scared:

Zwischensequenzen kann ich überspringen, aber das mach ich natürlich nicht, wenn ich die Sequenz zum ersten Mal sehe. Das wär ja dumm. Es kommt aber bestimmt noch zu Bossgegnern, an denen ich mir die Zähne ausbeiß, und vor denen man eine Viertelstunde nicht speichern kann. Dann könnte so etwas natürlich nützlich werden.

**Laidoridas**

27.02.2017, 15:50

Ich spiel die Steamversion. Ich wüsste jetzt auch von keiner anderen PC-Version ehrlich gesagt. Damals sind doch nur VII und VIII für PC veröffentlicht worden. §kratze

Ja, aber die PC-Version ist ja noch relativ neu, insofern ist das dann ja ein neues Feature jetzt. Ich habe die PS1-Version mit der PS3 gespielt, da werden dann nur die normalen Ausrufezeichen eingeblendet.

Mir werden keine Cheat-Buttons eingeblendet. :D Ich kann mir nur unter Einstellungen diese Booster aktivieren, dass meine Statuswerte aufs Maximum gesetzt werden und so. Das war bei VIII aber ja auch schon so... Und es ist einfach nur gruselig. :scared: Wenn ich mich da mal verlicke... :scared:

Zwischensequenzen kann ich überspringen, aber das mach ich natürlich nicht, wenn ich die Sequenz zum ersten Mal sehe. Das wär ja dumm. Es kommt aber bestimmt noch zu Bossgegnern, an denen ich mir die Zähne ausbeiß, und vor denen man eine Viertelstunde nicht speichern kann. Dann könnte so etwas natürlich nützlich werden.

Na gut, da ist was dran... insbesondere eine Funktion zum Überspringen von Endgegner-Spezialangriffs-Videos hätte ich jetzt auch nicht schlecht gefunden. :D

**John Irenicus**

27.02.2017, 22:45

Wann und wo man kennt? Meinst du "kämpft"? Dann weiß ich glaube, was du meinst. :D  
Äh, ja, natürlich!

Wenn ich in der Nähe von Leuten stehe, mit denen ich reden kann, kommt eine kleine Sprechblase mit einem

Ausrufezeichen. Kann man mit der Person auch Tetra Master spielen, erscheint zusätzlich noch eine Sprechblase mit Karten über ihrem Kopf. Finde ich sehr praktisch nicht bei jedem einzelnen Charakter diese Taste ausprobieren zu müssen, sondern gleich zu sehen, ob das geht oder nicht.

Ach, ich fand das ja eigentlich immer ganz spannend, mit der Quadrat-Taste auszuprobieren, ob man mit der Person auch spielen kann, gerade bei so auffälligeren Personen. Ähnlich wie bei FFX, wo man später ja auch mit ... der Dreieckstaste, meine ich, dann Leute für sein Blitzball-Team rekrutieren kann und das dann auch einfach mal bei irgendwelchen Leuten ausprobiert und dann überrascht ist, dass es geht.

**Stonecutter**

28.02.2017, 16:06

Ich hätte ja eher Bedenken, was das Lesen der ganzen Texte angeht. Das finde ich bei Spielen mit kleinerer Schrift auf der PS4 schon manchmal ziemlich anstrengend. Aber kann natürlich auch an meinem Fernseher bzw. dem Abstand zum Fernseher oder sonstwas liegen. habe das Spiel heute angefangen und kann sagen, dass das Lesen auf der PS4 kein großes Problem darstellt. Man kann die Schriftgröße auch einstellen.

Mich stören viel eher die ganzen Rechtschreibfehler. Kaum 20 Minuten gespielt und schon viel zu viele gefunden, inklusive fehlender Worte mitten im Satz §ugly

**John Irenicus**

28.02.2017, 16:10

Spielst du es auf deutsch?

**Stonecutter**

28.02.2017, 16:17

Spielst du es auf deutsch? selbstverständlich. Ich spiele alles auf deutsch:o

**John Irenicus**

28.02.2017, 16:19

Ok!

Dann wurde also schonmal an der Übersetzung gespart, schätze ich.

**Stonecutter**

28.02.2017, 16:30

Dann kommt es auch schon mal zu derartigen interessanten Sätzen:

[https://upload.worldofplayers.de/files10/IMG\\_20170228\\_162709.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/IMG_20170228_162709.jpg)

**Laidoridas**

28.02.2017, 17:23

Hm, dann werd ichs vielleicht doch lieber auf Englisch spielen. Ich hab zwar die Befürchtung, dass ich bei den ganzen hochphilosophischen Gesprächen dann nicht immer mitkomme, zumal die Autoren auch bestimmt mit jeder Menge obskurem Vokabular um sich werfen werden, aber wenn bei so einem textlastigen Spiel dann alles voller Fehler ist, ist das ja auch eher doof.

Hattest du denn schon einen Kampf? Ich hab was von "Vier Kämpfe in den ersten 25 Stunden" gelesen, aber vielleicht hängt das auch ein bisschen davon ab, wie sehr man es drauf anlegt. :D

**John Irenicus**

28.02.2017, 17:23

Oh weh. Abgesehen vom komischen Satz ist die Wortwahl ja auch so ... ja, klingt halt richtig nach Übersetzung. "Eine komplizierte Tätowierung", das würde man so ja auch nicht sagen - es sei denn, es geht darum, dass der Tätowierer den Tätowiervorgang als kompliziert empfindet!

**Laidoridas**

28.02.2017, 17:28

Oh weh. Abgesehen vom komischen Satz ist die Wortwahl ja auch so ... ja, klingt halt richtig nach Übersetzung. "Eine komplizierte Tätowierung", das würde man so ja auch nicht sagen - es sei denn, es geht darum, dass der Tätowierer den Tätowiervorgang als kompliziert empfindet!

Ja, zumal "fünfeckig" und "kompliziert" auch nicht so gut zusammenpassen. Ein Fünfeck ist ja erstmal eine total unkomplizierte Form, da kann man sich dann gar nicht so recht vorstellen, was daran kompliziert sein soll. Wenn schon so viele Fantasy-Autoren am Spiel mitgeschrieben haben, hättense doch für die Übersetzung auch mal einen renommierten deutschsprachigen Fantasy-Autor nehmen können (Wolfgang Hohlbein, Markus Heitz, Thomas Brezina)!

**Stonecutter**

28.02.2017, 17:45

Bin nach 3 Stunden Charaktererstellung gerade im ersten Toteralkampf

**Laidoridas**

28.02.2017, 18:05

Was ist denn ein Toteralkampf?

Im ersten Torment ging die Charaktererstellung ja immer schnell: Alles auf Intelligenz, Weisheit und Charisma und fertig! :D

**Stonecutter**

28.02.2017, 18:16

Halbwegs gutes Toteralkampf (https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/823030-Lets-Play-Problem-%28Aus-der-PE%29?p=12924162&viewfull=1#post12924162) was man versteht halt

So ganz raffte ich die Kämpfe aber immer noch nicht.

**John Irenicus**

28.02.2017, 18:35

Im ersten Torment ging die Charaktererstellung ja immer schnell: Alles auf Intelligenz, Weisheit und Charisma und fertig! :D

So ist es! :D

**MiMo**

28.02.2017, 19:53

Ja, zumal "fünfeckig" und "kompliziert" auch nicht so gut zusammenpassen. Ein Fünfeck ist ja erstmal eine total unkomplizierte Form, da kann man sich dann gar nicht so recht vorstellen, was daran kompliziert sein soll. Wenn schon so viele Fantasy-Autoren am Spiel mitgeschrieben haben, hätten sie doch für die Übersetzung auch mal einen renommierten deutschsprachigen Fantasy-Autor nehmen können (Wolfgang Hohlbein, Markus Heitz, Thomas Brezina)! Also das kann ich ja so nicht ganz stehenlassen! §Lehrer  
Du scheinst hier wie selbstverständlich von einem gleichmäßigen Fünfeck auszugehen, aber es gibt ja noch jede Menge andere Fünfecke. Und selbst wenn man von einem gleichmäßigen Fünfeck ausgeht, so ist dieses viel schwieriger zu konstruieren als ein Sechseck oder ein Achteck, obwohl es weniger Ecken hat. Das gleichmäßige Siebeneck zum Beispiel würde von dir ja sicherlich als kaum komplizierter angesehen werden als das Fünfeck, dabei ist es unmöglich nur mithilfe von Zirkel und Lineal ein gleichmäßiges Siebeneck zu zeichnen. :eek:

Aber was den Kontext des Spiels angeht: Ja, die Umschreibung ist wohl ein bisschen schwammig.

**John Irenicus**

28.02.2017, 19:57

Mich würde vor allem interessieren, was da im Original steht. Vielleicht "sophisticated"? Oder es steht da auch einfach complicated und ist von Haus aus nicht so toll geschrieben, oder aber "complicated" hat im Englischen einfach eine Bedeutung, die auf das passt, was dort ausgedrückt werden soll ... was immer das nun auch genau sein mag. Halt vielleicht sowas wie "verschlungen" oder "verzweigt", meinethalben auch "komplex".

**Laidoridas**

28.02.2017, 20:04

Also das kann ich ja so nicht ganz stehenlassen! §Lehrer  
Du scheinst hier wie selbstverständlich von einem gleichmäßigen Fünfeck auszugehen, aber es gibt ja noch jede Menge andere Fünfecke. Und selbst wenn man von einem gleichmäßigen Fünfeck ausgeht, so ist dieses viel schwieriger zu konstruieren als ein Sechseck oder ein Achteck, obwohl es weniger Ecken hat. Das gleichmäßige Siebeneck zum Beispiel würde von dir ja sicherlich als kaum komplizierter angesehen werden als das Fünfeck, dabei ist es unmöglich nur mithilfe von Zirkel und Lineal ein gleichmäßiges Siebeneck zu zeichnen. :eek:  
Vielleicht ist ein Fünfeck kompliziert zu zeichnen, aber doch nicht beim Betrachten kompliziert zu erfassen, und darum geht es hier ja wohl ganz offensichtlich! §Lehrer

Mich würde vor allem interessieren, was da im Original steht. Vielleicht "sophisticated"? Oder es steht da auch einfach complicated und ist von Haus aus nicht so toll geschrieben, oder aber "complicated" hat im Englischen einfach eine Bedeutung, die auf das passt, was dort ausgedrückt werden soll ... was immer das nun auch genau sein mag. Halt vielleicht sowas wie "verschlungen" oder "verzweigt", meinethalben auch "komplex".  
"elaborate" vielleicht? Wäre dann aber schon eine mutwillig miserable Übersetzung. :D  
Vielleicht hat der Übersetzer das Wort aber auch einfach nicht verstanden und dachte dann: "Ja, halt irgendsowas Kompliziertes mal wieder!"

**John Irenicus**

28.02.2017, 20:18

Das wäre dann aber schon die Methode - Achtung Regonas - Final Fantasy VII, wo ja speziell gegen Ende ganz offensichtlich ist, dass da dutzende Dialogfenster nicht mehr übersetzt, sondern von den Übersetzerinnen einfach mit irgendwas gefüllt wurden, von dem sie dachten, dass könnte passen. :D

**Jünger des Xardas**

28.02.2017, 23:17

Genau das hab ich mir auch gedacht, als ich das gelesen habe. Kann ich irgendwie kaum glauben, dass das wirklich im Spiel stecken soll. So lang waren die Dialoge da doch gar nicht, dass die Infos alle reingepasst hätten. :D  
Das kriegt man halt alles über diese über die Welt verteilten Buchständer häppchenweise vorgelesen.

Das ist fantastisch, ich wusste, dass ich mich auf dich verlassen kann! §klatsch

Ist das denn dieselbe Flut gewesen, wie die, von der Vatrass in Khorinis ([http://almanach.worldofgothic.de/wiki/Vatrass\\_Predigt](http://almanach.worldofgothic.de/wiki/Vatrass_Predigt)) predigt? Da ging es ja auch darum, dass Adanos das Tier mit einer Flut vom Land fegt. Ich hätte jetzt gedacht, dass es vielleicht zwei Fluten gab und die von Vatrass' Predigt kurz nach der Schöpfung geschah, während die in Varant noch gar nicht so lange her ist. Aber dann wäre es ziemlich komisch, dass in beiden Geschichten dieser Satz steht:

Das klingt ja in beiden Texten so, als wäre das vorher nicht so gewesen. Also wird da doch von derselben Flut gesprochen? :confused:

Das frage ich jetzt tatsächlich nur interessehalber. Das nötige Wissen für meinen Wettbewerbsbeitrag hast du mir bereits zuteil werden lassen. §danke

Nun ja, direkt bestätigt wird's zwar nie, aber es gäbe dann ja im Zweifel mit der von Jharkendar drei Fluten. Könnte natürlich auch sein, dass Adanos ständig bei jeder Kacke gleich eine Flut schickt, aber na ja. Ich ziehe es vor, davon auszugehen, dass es nur eine Flut gab. Wobei es da zumindest bei der Jharkendar-Flut zugegebenermaßen keine wirklichen Hinweise drauf gibt - aber eben auch nichts, was dagegen spreche. Die Flut von Varant und die, von der Vatrass erzählt, dürften aber wirklich dieselbe sein. Den entscheidenden Satz hast du ja schon zitiert. Ich würde aber auch davon ausgehen, dass

Und Beliar sprach zu einem weiteren Wesen. Aber Adanos ließ die Flut kommen, und das Wesen wurde fortgespült von der Erde. und

als aber Beliar sah, was die Diener Innos taten, schrie er vor Zorn

und ein Wesen von uralter Macht hörte seinen Ruf

und erhob sich aus der Erde

und andere große Wesen mit ihm

aber die Zeit der großen Wesen war vorbei, denn so war Adanos' Wille

aber Adanos ließ die Flut kommen und das Wesen wurde fortgespült von der Erde auch denselben Sachverhalt beschreiben, dass also das Große Wesen eben dieses weitere Wesen war, was neben dem Tier von Beliar zum Avatar erwählt wurde. Im CSP lassen wir unter anderem die Spekulation einfließen, dass das diese riesigen Dinoskelette in Varant und Südmyrtana sein könnten, allerdings eben nur als Spekulation. Ich persönlich würde das eher ausschließen, denn diese Großen Wesen waren ja eben weder Mensch noch Tier, sondern etwas ganz anderes, dessen Zeit abgelaufen war (in meinem persönlichen Gothic-Risen-Kanon waren es die Titanen). Jedenfalls würde ich behaupten, bei Vatrass und den Gothic 3-Schriften werden zwei Versionen derselben Geschichte erzählt. Wie lange nach der Schöpfung das spielt, wird bei beiden Versionen ja recht offen gelassen. Ich würde aber auch behaupten, dass bei beiden Versionen auch innerhalb der Geschichte völlig offen ist, wie viel Zeit da vergeht. Es wäre bei Vatrass durchaus möglich, dass erst mal Jahrhunderte lang Mensch und Tier erwählt waren und miteinander kämpften, ehe Beliar sich noch einen zweiten Avatar suchte.

Hm, dann werd ichs vielleicht doch lieber auf Englisch spielen. Ich hab zwar die Befürchtung, dass ich bei den ganzen hochphilosophischen Gesprächen dann nicht immer mitkomme, zumal die Autoren auch bestimmt mit jeder Menge obskurem Vokabular um sich werfen werden, aber wenn bei so einem textlastigen Spiel dann alles voller Fehler ist, ist das ja auch eher doof.

Also gerade philosophische Texte sind auf Englisch nun wirklich unvergleichlich einfacher als auf Deutsch - so sehr, dass ich z.B. von Kommilitonen weiß, die z.B. Hegel lieber auf Englisch gelesen haben, obwohl ihre Muttersprache UND die Originalsprache der Texte Deutsch ist (ob das nun so sinnvoll ist, ist eine andere Frage - gerade Hegel ist auf Englisch wohl vor allem einfach, weil das dann nichts mehr mit Hegel zu tun hat, der ganz einfach unübersetzbar ist, aber gut...).

## Laidoridas

01.03.2017, 03:50

Ja, sach mal, John, lebst du noch in 2016 oder was? Schaltjahr gibbet dieses Jahr nicht! Also her mit der PotM! §motz

Das wäre dann aber schon die Methode - Achtung Regonas - Final Fantasy VII, wo ja speziell gegen Ende ganz offensichtlich ist, dass da dutzende Dialogfenster nicht mehr übersetzt, sondern von den Übersetzerinnen einfach mit irgendwas gefüllt wurden, von dem sie dachten, dass könnte passen. :D

Ja, da gab es ja dann öfters diese Dialoge, bei denen irgendwas gesagt wurde, ohne dass man irgendeine Ahnung hatte, worum es eigentlich gerade geht. War dann mehr so aus Füllsätzen zusammengebastelt. :D

Das kriegt man halt alles über diese über die Welt verteilten Buchständer häppchenweise vorgelesen. Stimmt, die gabs ja auch noch. Die hatte ich schon wieder ganz vergessen (und das, was drinsteht, natürlich sowieso).

Also gerade philosophische Texte sind auf Englisch nun wirklich unvergleichlich einfacher als auf Deutsch - so sehr, dass ich z.B. von Kommilitonen weiß, die z.B. Hegel lieber auf Englisch gelesen haben, obwohl ihre Muttersprache UND die Originalsprache der Texte Deutsch ist (ob das nun so sinnvoll ist, ist eine andere Frage - gerade Hegel ist auf Englisch wohl vor allem einfach, weil das dann nichts mehr mit Hegel zu tun hat, der ganz einfach unübersetzbar ist, aber gut...).

Da hast du wahrscheinlich wirklich recht. In Sachen Philosophie weiß ich es jetzt zwar nicht so, aber so

wissenschaftliche Texte sind auf Englisch wirklich oft besser verständlich, einfach weil die Sätze meistens klarer formuliert sind und nicht so verschwurbelt. Bei der Vorbereitung für meine mündliche Bachelorprüfung haben mir damals auch die deutschen Texte am meisten zu schaffen gemacht, insbesondere so eine DFG-Verlautbarung, bei der ich auch nach mehrmaligem Lesen beim besten Willen nicht sagen konnte, was da nun eigentlich der inhaltliche Gehalt des Ganzen war. :scared: Beim neuen Torment ist es aber auch wirklich eher das vermutlich extravagante Vokabular, das mir etwas Sorgen bereitet, weil da sicher alles abgeschöpft wird, was das Englische so hergibt. Aber ich denke, ich werde es trotzdem mal wagen!

**John Irenicus**

01.03.2017, 23:55

März-Passage ist jetzt da. Sorry, hatte da einfach nicht mehr dran gedacht, die letzten Tage.

**Sir Ewek Emelot**

04.03.2017, 22:26

Die Passage ist fast so großartig, wie ihre Verfasserin.

**John Irenicus**

04.03.2017, 22:37

Da sprichst du ein wahres Wort gelassen aus.

**John Irenicus**

05.03.2017, 15:11

Ich habe jetzt übrigens angefangen, Final Fantasy VIII zu spielen. Ich habe auch schon knapp 3 Stunden im Spiel verbracht. Was ich in diesen 3 Stunden gemacht habe:

Triple Triad

**Laidoridas**

05.03.2017, 15:55

Ich habe ja glaube ich in den ersten gefühlten drei Stunden an diesem Computer im Klassenraum gesessen. :D

Tja, am liebsten würde ich ja gleich auch noch irgendein Final Fantasy anfangen, um den Lord endgültig in den Wahnsinn zu treiben, aber leider fehlt mir da beim besten Willen die Zeit für. :(

**John Irenicus**

05.03.2017, 19:29

Ja, also die Sache mit dem Koppeln ... was ich, nachdem ich mir jetzt gerade Ifrit geholt habe, trotz Erklärung noch nicht verstanden habe: Unter welchen Voraussetzungen kann ich dieses Element-Koppeln machen, also für Angriff und Abwehr? Ich hätte ja ganz logisch gedacht, dass ich als G.F. Shiva koppeln muss, um dann das Element Eis koppeln zu können. Aber jetzt war das so, dass das mit Shiva nicht ging, wohl aber mit Ifrit. Das ist jetzt also genau umgekehrt, wie ich das gedacht hätte. Oder habe ich da was falsch verstanden?

**Laidoridas**

05.03.2017, 19:37

Also, es ist so, dass die G.F. einem Charakter erstmal nur die grundsätzliche Möglichkeit geben können, überhaupt irgendwelche Zauber mit Element-Angriff/-Abwehr, Status-Angriff/-Abwehr oder den einzelnen Attributwerten zu koppeln. Das steht auch im G.F.-Menü, welche Kopplungen welche G.F. jeweils ermöglicht bzw. können die dann ja auch entsprechend aufgelevelt werden, um zusätzliche Möglichkeiten zu bieten. Welche Zauber du dann koppelst, ist völlig unabhängig von den G.F. und ist nur davon abhängig, welche Zauber du eben dabei hast.

**John Irenicus**

05.03.2017, 20:45

Hm, irgendwie beantwortet mir das meine Frage noch nicht so ganz. :D

Also, dass ich erst eine G.F. kopple und dann der Weg frei ist für (irgendwelche) Zauberkopplungen an (bestimmten) Attributen, das habe ich schon verstanden. Ist das jetzt einfach so, dass man mit bestimmten G.F.s einfach gar keine Elementkopplungen machen kann? Oder geht das dann erst ab einem bestimmten Level? Mich hat jetzt eben nur verwirrt, dass ich mit Shiva in Sachen Elementkopplung (momentan?) gar nix machen kann, mit Ifrit hingegen schon, und dann auch noch mit Eis.

Ist irgendwie ganz schön verkopft, bin mit dem Beschwörungsviecher-Kopplungssystem in Final Fantasy VI und dem Materie-Kopplungssystem aus Final Fantasy VII ja gerade noch so klargekommen, aber das jetzt verbindet ja so vom Prinzip her beides und da überhitzt mein Verstand.

**Laidoridas**

05.03.2017, 21:15

Ich fands am Anfang auch echt verwirrend, weil man ja auch mit haufenweise Infos auf einmal zugeschüttet wird. :D

Also, ich versuchs nochmal was strukturierter: Jede G.F. hat eine Reihe von Fähigkeiten, die die Individualisierung des Charakters ermöglichen, dem die G.F. zugeordnet ist. Welche Fähigkeiten das sind, wird dir im G.F.-Menü aufgelistet, wenn du die entsprechende G.F. auswählst. Da gibt es dann passive Boni (z.B. Stärke +10%), zusätzliche Handlungsoptionen im Kampf (alles außer dem Standard-Angriff bekommt man ja erst durch die G.F.) und eben die

## Kopplungsmöglichkeiten.

Eine der Kopplungsmöglichkeiten ist die Kopplung mit einem Attributswert. Ifrit erlaubt, wenn ich mich richtig erinnere, z.B. die Stärke-Kopplung. D. h., wenn ein Charakter Ifrit zugewiesen bekommen hat, kannst du dem Stärkewert einen Zauber zuweisen, und je nach Zauber (und Anzahl der gesammelten Zauber) bekommt der Wert einen unterschiedlich starken Bonus. Du kannst grundsätzlich immer alle Zauber zuweisen, die du dabei hast, der Zaubertyp ist also völlig unabhängig von der G.F. Also Ifrit schaltet dann sowohl die Zuordnung von Feuer als auch von Eis oder Gift oder Ultima oder sonstwas frei.

Genauso ist es auch bei den Kopplungen der Angriffs- und Abwehrwerte. Wenn eine G.F. z.B. die Möglichkeit freischaltet, den Element-Angriff mit einem Zauber zu koppeln, dann kannst du da frei aus allen Zaubern auswählen.

Dass Ifrit ein Feuermonster ist, spielt also nur eine Rolle, wenn du ihn im Kampf beschwörst. Dann macht er natürlich Feuerschaden und Shiva macht Eisschaden usw.

Die Fähigkeiten der G.F. können wie gesagt im Laufe des Spiels erweitert werden. Die G.F. steigen genauso auf wie die Charaktere und bekommen dabei AP, die man für neue Fähigkeiten ausgeben kann. Dadurch können dann noch mehr Sachen gekoppelt werden oder es gibt neue passive Boni, die dem Charakter zugewiesen werden können usw. Das wird aber alles schön übersichtlich im G.F.-Menü aufgelistet.

**John Irenicus**

05.03.2017, 21:26

Okay, danke, das hat Einiges entwirrt. Meine große gedankliche Hürde war jetzt wirklich die, dass ich mit Ifrit so Elementkram-Sachen mit Eis machen kann. Muss ich dann wohl so hinnehmen, dass das mit dem geht. Hätte ich aber glaube ich noch interessanter gefunden, wenn das elementspezifisch gewesen wäre!

**Laidoridas**

05.03.2017, 21:29

Naja, das hätte das System dann aber auch nochmal komplizierter gemacht, wenn die Freischaltungen von Status-Abwehr/-Angriff auch noch einzeln für bestimmte Elemente erfolgen würden. Und so ein bisschen spiegelt sich der Charakter der G.F. ja auch in den Fähigkeiten wider, also dass Ifrit z.B. Stärkekopplung ermöglicht und andere dann mehr so Magie- oder Heilungssachen usw.

**John Irenicus**

05.03.2017, 21:47

Gut, stimmt - in dem Fall hätte ich hier natürlich genauso verwirrt Fragen stellen müssen, schätze ich. :D

Will jetzt nicht immer zu viele Wasserstandsmeldungen abgeben, was ich gerade mache und tue, sonst fühle ich mich in meinem Spielerlebnis zu sehr exposed, aber bis jetzt finde ich das alles schon ziemlich klasse!

Edit: Mich macht aber komplett fertig, dass eine Stelle aus diesem Lied, das im Garden die ganze Zeit herumdudelt, so klingt wie eine Stelle aus so einem dieser Songs, die bei Anno 1602 laufen.

**MiMo**

06.03.2017, 00:24

Ich bin heute Abend in Treno angekommen... Ihr beide ahnt wohl, warum ich storytechnisch in den letzten drei Stunden nicht vorangekommen bin. §ugly  
Der eine Kerl am Eingang hat mir meine drei besten Karten abgeknüpft und nicht wieder rausgerückt. :mad: Dafür hat er mir zwar drei schneie Sandgolem überlassen, aber ich will meine Battlecat zurück! §cry Die hatte ich voll ins Herz geschlossen, so viel wie ich mit der schon durchgemacht habe. :(

**Laidoridas**

06.03.2017, 00:33

Edit: Mich macht aber komplett fertig, dass eine Stelle aus diesem Lied, das im Garden die ganze Zeit herumdudelt, so klingt wie eine Stelle aus so einem dieser Songs, die bei Anno 1602 laufen.

Hast du da einen Link zum Vergleichen? Wäre dann ja schon der zweite deutsche Spieleentwickler, der seine Akustik dreist aus FFVIII geklaut hat! :eek:

Ich bin heute Abend in Treno angekommen... Ihr beide ahnt wohl, warum ich storytechnisch in den letzten drei Stunden nicht vorangekommen bin. §ugly  
Der eine Kerl am Eingang hat mir meine drei besten Karten abgeknüpft und nicht wieder rausgerückt. :mad: Dafür hat er mir zwar drei schneie Sandgolem überlassen, aber ich will meine Battlecat zurück! §cry Die hatte ich voll ins Herz geschlossen, so viel wie ich mit der schon durchgemacht habe. :(  
Ich glaube, wenn man nochmal mit jemand anderem spielt, sind die eigenen Karten bei den anderen Kartenspielern dann wieder weg. Ich meine jedenfalls, dass man Karten nur zurückgewinnen konnte, wenn man direkt danach wieder mit dem gespielt hat. Später geht das dann nicht mehr. Aber vielleicht weiß John das genauer.

**MiMo**

06.03.2017, 10:01

Ich glaube, wenn man nochmal mit jemand anderem spielt, sind die eigenen Karten bei den anderen Kartenspielern dann wieder weg. Ich meine jedenfalls, dass man Karten nur zurückgewinnen konnte, wenn man direkt danach wieder mit dem gespielt hat. Später geht das dann nicht mehr. Aber vielleicht weiß John das genauer.  
Ich hab danach direkt dreißig Mal gegen den gespielt, aber weil ich da vier Mal hintereinander verloren hatte (eine



unfassbare Pechsträhne :mad:), hab ich nur die olle Mimik-Karte wiederbekommen, die ich als letztes verloren habe. Ich habe nun zumindest die Vermutung, dass man nur die zuletzt verlorene Karte zurückgewinnen kann.

**Laidoridas**

06.03.2017, 10:03

Ich muss ja gestehen, dass ich meistens neu geladen habe, wenn ich eine gute Karte verloren habe und die nicht zurückgewinnen konnte. Ist zwar ziemlich gepfuscht, aber mir war das sonst einfach zu frustrierend. Das ist dann auch wahrscheinlich der Grund dafür, dass ich es im echten Leben nie zum Karten-King gebracht habe. :(

**MiMo**

06.03.2017, 10:42

Ich muss ja gestehen, dass ich meistens neu geladen habe, wenn ich eine gute Karte verloren habe und die nicht zurückgewinnen konnte. Ist zwar ziemlich gepfuscht, aber mir war das sonst einfach zu frustrierend. Das ist dann auch wahrscheinlich der Grund dafür, dass ich es im echten Leben nie zum Karten-King gebracht habe. :(

Dass habe ich Lindblum auch gemacht. Aber in Treno hatte ich in diesen vielen Partien so viele andere Karten bekommen, die vorher noch nicht hatte. Das wollte ich dann auch irgendwie nicht aufgeben. :( Mir führt das Spiel aber auch vor Augen was für ein schlechter Glücksspieler ich wäre. Nachdem ich "Okay, nur noch eine Partie gegen den" gedacht habe, spiele ich noch mindestens zehn. Und wenn ich dann mal wirklich aufhören will, verlier ich und muss dann natürlich so lange weiter spielen, bis ich die Karte zurück habe. Im Casino würde ich dann wahrscheinlich so lange weiter spielen, bis ich meinen ursprünglichen Betrag wieder zusammen hab. §ugly

**John Irenicus**

06.03.2017, 11:46

Ich bin heute Abend in Treno angekommen... Ihr beide ahnt wohl, warum ich storytechnisch in den letzten drei Stunden nicht vorangekommen bin. §ugly  
Der eine Kerl am Eingang hat mir meine drei besten Karten abgeknüpft und nicht wieder rausgerückt. :mad: Dafür hat er mir zwar drei schnieke Sandgolem überlassen, aber ich will meine Battlecat zurück! §cry Die hatte ich voll ins Herz geschlossen, so viel wie ich mit der schon durchgemacht habe. :(  
Ich muss endlich mal wieder vernünftig Keyboard/Piano üben, und dann das Treno-Theme lernen. §danke

Hast du da einen Link zum Vergleichen? Wäre dann ja schon der zweite deutsche Spieleentwickler, der seine Akustik dreist aus FFVIII geklaut hat! :eek:  
Sunflowers sind aber Österreicher! §lehrer Achso, nee, sehe gerade, dass Sunflowers Deutsche waren, diese Max Design aber Österreicher. Naja ... jedenfalls kam Anno 1602 aber früher raus!

Warte, ich suche es mal eben raus ...

Beim "Balamb Garden"-Track aus Final Fantasy VIII, ab 0:53/0:54 gibt es diese vier längeren, hohen (flötenhaften) Töne (<https://youtu.be/GLi9-5ukw0o?t=53s>) ...

... die mich immer an diese, natürlich flottere Stelle aus "In the Beginning" aus Anno 1602 erinnert, ab 0:31/0:32 und später auch ab 2:40 (<https://youtu.be/c8l7K67idZc?t=31s>), wobei ich glaube, dass diese Stelle irgendwo im Anno-Soundtrack auch nochmal langsamer und noch ähnlicher wie beim FFVIII-Track vorkommt, aber dazu müsste ich mich jetzt durch den ganzen Soundtrack hören. :D

Es sind halt nur diese paar Töne, aber sowas macht mich dann direkt immer ganz rappelig.

(wobei auch die allseits beliebte Ballad of Hope (<https://www.youtube.com/watch?v=JPws-nwzcPQ>) mit Instrumentierung etc. einen ähnlichen Vibe wie der Balamb-Garden-Track hat.)

Ich glaube, wenn man nochmal mit jemand anderem spielt, sind die eigenen Karten bei den anderen Kartenspielern dann wieder weg. Ich meine jedenfalls, dass man Karten nur zurückgewinnen konnte, wenn man direkt danach wieder mit dem gespielt hat. Später geht das dann nicht mehr. Aber vielleicht weiß John das genauer.

Ich hab danach direkt dreißig Mal gegen den gespielt, aber weil ich da vier Mal hintereinander verloren hatte (eine unfassbare Pechsträhne :mad:), hab ich nur die olle Mimik-Karte wiederbekommen, die ich als letztes verloren habe. Ich habe nun zumindest die Vermutung, dass man nur die zuletzt verlorene Karte zurückgewinnen kann.

Also, Laido hat auf jeden Fall recht, aber es kann auch gut sein, dass es noch strenger ist, wie von MiMo gesagt, und dass man nur die letzte verlorene Karte zurückgewinnen kann. Das weiß ich so genau nicht, denn ...

Ich muss ja gestehen, dass ich meistens neu geladen habe, wenn ich eine gute Karte verloren habe und die nicht zurückgewinnen konnte. Ist zwar ziemlich gepfuscht, aber mir war das sonst einfach zu frustrierend. Das ist dann auch wahrscheinlich der Grund dafür, dass ich es im echten Leben nie zum Karten-King gebracht habe. :(

... so habe ich es meistens auch gemacht.

Mir führt das Spiel aber auch vor Augen was für ein schlechter Glücksspieler ich wäre. Nachdem ich "Okay, nur noch eine Partie gegen den" gedacht habe, spiele ich noch mindestens zehn. Und wenn ich dann mal wirklich aufhören will, verlier ich und muss dann natürlich so lange weiter spielen, bis ich die Karte zurück habe. Im Casino würde ich dann

wahrscheinlich so lange weiter spielen, bis ich meinen ursprünglichen Betrag wieder zusammen hab. §ugly

Das kenn ich allerdings auch ein bisschen. Bei so Casino-Sachen - natürlich nur in Videospielen - benutze ich eh immer die Taktik "Bei verlorener Runde Einsatz verdoppeln", und diese Taktik hat sogar auch einen Namen, den ich aber leider wieder vergessen habe.

Google hilft: Martingalespiel! (<https://de.wikipedia.org/wiki/Martingalespiel>) Ist jetzt wieder was für euch Mathegenies. :o

**MiMo**

06.03.2017, 12:13

Das kenn ich allerdings auch ein bisschen. Bei so Casino-Sachen - natürlich nur in Videospielen - benutze ich eh immer die Taktik "Bei verlorener Runde Einsatz verdoppeln", und diese Taktik hat sogar auch einen Namen, den ich aber leider wieder vergessen habe.

Google hilft: Martingalespiel! (<https://de.wikipedia.org/wiki/Martingalespiel>) Ist jetzt wieder was für euch Mathegenies. :o

In meiner Wahrscheinlichkeitstheorie I-Vorlesung haben wir keine Martingale gemacht. In meiner WTII-Vorlesung bei einem anderen Prof wurden sie dann einfach vorausgesetzt. Darum hasse ich Martingale. §ugly

**Laidoridas**

06.03.2017, 17:21

Ich muss endlich mal wieder vernünftig Keyboard/Piano üben, und dann das Treno-Theme lernen. §danke  
Oder du gründest eine Metal-Band und coverst "You are not alone" als episches Symphonic-Power-Metal-Spektakel!  
§danke

Sunflowers sind aber Österreicher! §lehrer Achso, nee, sehe gerade, dass Sunflowers Deutsche waren, diese Max Design aber Österreicher. Naja ... jedenfalls kam Anno 1602 aber früher raus!

Warte, ich suche es mal eben raus ...

Beim "Balamb Garden"-Track aus Final Fantasy VIII, ab 0:53/0:54 gibt es diese vier längeren, hohen (flötenhaften) Töne (<https://youtu.be/GLi9-5ukw0o?t=53s>) ...

... die mich immer an diese, natürlich flottere Stelle aus "In the Beginning" aus Anno 1602 erinnert, ab 0:31/0:32 und später auch ab 2:40 (<https://youtu.be/c8l7K67idZc?t=31s>), wobei ich glaube, dass diese Stelle irgendwo im Anno-Soundtrack auch nochmal langsamer und noch ähnlicher wie beim FFVIII-Track vorkommt, aber dazu müsste ich mich jetzt durch den ganzen Soundtrack hören. :D

Es sind halt nur diese paar Töne, aber sowas macht mich dann direkt immer ganz rappelig.  
Die sind ja aber auch wirklich ganz identisch. Ob der Itsigushi Kitamari, den du beim "Schlag den Irenicus" so gut erkannt hast, wohl auch die Musik für Anno geschrieben hat? Vielleicht kennt Xrüssi den ja sogar persönlich!

**MiMo**

06.03.2017, 17:45

Die Ähnlichkeit ist ja wirklich nicht von der Hand zu weisen. Wie gut, dass ich Anno 1602 nie gespielt habe, sodass ich VIII umstandslos genießen konnte. :p

**John Irenicus**

06.03.2017, 18:00

Oder du gründest eine Metal-Band und coverst "You are not alone" als episches Symphonic-Power-Metal-Spektakel!  
§danke

Hm, also ich denke mal, auf YouTube wird das eh schon irgendjemand gemacht haben, wenn nicht vielleicht sogar die "Black Mages" selbst!

Die sind ja aber auch wirklich ganz identisch. Ob der Itsigushi Kitamari, den du beim "Schlag den Irenicus" so gut erkannt hast, wohl auch die Musik für Anno geschrieben hat? Vielleicht kennt Xrüssi den ja sogar persönlich!  
Nobuo Uematsu! :o

Die Ähnlichkeit ist ja wirklich nicht von der Hand zu weisen. Wie gut, dass ich Anno 1602 nie gespielt habe, sodass ich VIII umstandslos genießen konnte. :p

Ja, dein Glück!

**Lord Regonas**

07.03.2017, 00:59

So viele neue Wettbewerbsbeiträge:eek:

Da muss ich wohl mal wieder kontern\$§p4

**John Irenicus**

07.03.2017, 16:11

Regonas mal bitte weghören!

Ich wollte jetzt eigentlich auch noch was zu diesem Draw-Kram bei FFVIII fragen, aber da ich jetzt gemerkt habe, dass gerade solche Fragen bei diesen schriftlichen SEED-Tests auftauchen, spare ich mir das jetzt wohl mal lieber. :p

**MiMo**

07.03.2017, 16:13

Regonas mal bitte weghören!

Ich wollte jetzt eigentlich auch noch was zu diesem Draw-Kram bei FFVIII fragen, aber da ich jetzt gemerkt habe, dass gerade solche Fragen bei diesen schriftlichen SEED-Tests auftauchen, spare ich mir das jetzt wohl mal lieber. :p

Oh, die waren so furchtbar! §ugly Find ich zwar eigentlich echt super, dass das mal ein bisschen anspruchsvoller gehalten ist als in so manch anderen Spielen, aber die meiste Zeit hab ich dann auch nur geraten. :grinundwe

**John Irenicus**

07.03.2017, 16:27

Oh, die waren so furchtbar! §ugly Find ich zwar eigentlich echt super, dass das mal ein bisschen anspruchsvoller gehalten ist als in so manch anderen Spielen, aber die meiste Zeit hab ich dann auch nur geraten. :grinundwe

Hab da jetzt so eine gute Handvoll von gemacht, und bei den meisten direkt im ersten Durchgang 80-90 Prozent gehabt und dann die entsprechende(n) Frage(n), bei der ich mir eh nicht sicher war, korrigiert. Bei einem Test musste ich aber auch langwierig per Ausschlussverfahren herausfinden, welche Frage denn nun die ist, die ich falsch beantwortet habe. Und als ich jetzt einen Test hatte, bei dessen erstem Durchgang ich nur 40 Prozent habe, habe ich erstmal aufgehört.

Es waren aber auch schon ein paar Fragen dabei, wo ich mir direkt dachte: "Ja, genau das habe ich mich nämlich auch schon gefragt!" Von daher ja ganz hilfreich, diese Fragenkataloge. :D

**Laidoridas**

07.03.2017, 16:27

Ich fand die ja eigentlich ganz Spaßig. Auch wenn es natürlich schon echt kurios ist, dass man in dem Spiel quasi sein ganzes Geld damit verdient, dass man Fragen über das Spiel beantwortet. §ugly

**John Irenicus**

07.03.2017, 16:28

Ich fand die ja eigentlich ganz Spaßig. Auch wenn es natürlich schon echt kurios ist, dass man in dem Spiel quasi sein ganzes Geld damit verdient, dass man Fragen über das Spiel beantwortet. §ugly

Ja, quasi als wenn ein Schulzzug die vierte Wand durchbricht. #keinebremsen

**Lord Regonas**

07.03.2017, 20:31

Regonas mal bitte weghören!  
Am A... Popo\$§p4

Gothic II dNDR habe ich Heute durch gespielt und nun kommt Gothic III\$§p4

**John Irenicus**

07.03.2017, 20:36

Gothic II dNDR habe ich Heute durch gespielt und nun kommt Gothic III\$§p4

Also, wenn ich so meine "Ich muss jetzt erstmal wieder alle Gothics durchspielen"-Phase habe, höre ich in der Regel nach Gothic II DNDR auf. Meist eigentlich auch schon nach Gothic I. §ugly

Von daher: Viel Glück und Durchhaltevermögen wünsche ich dir. \$§p4

**MiMo**

07.03.2017, 22:01

Von dem "Turnier" in Treno bin ich ja ein bisschen enttäuscht. Was unterscheidet das denn bitte von den gewöhnlichen Partien?

Ich möchte aber anmerken: Das ist bisher das einzige Haar, das ich in einer vorzüglichen Suppe gefunden habe. Also nicht wundern, wenn ich zumeist schweigend genieße. ^2^

**Lord Regonas**

07.03.2017, 22:06

Also, wenn ich so meine "Ich muss jetzt erstmal wieder alle Gothics durchspielen"-Phase habe, höre ich in der Regel nach Gothic II DNDR auf. Meist eigentlich auch schon nach Gothic I. §ugly

Von daher: Viel Glück und Durchhaltevermögen wünsche ich dir. \$§p4

Ich habe G3 erst einmal durchspielen können. Danach immer wieder gescheitert. Doch ich habe Götterdämmerung, Arcania und Fall of Seratif bei mir liegen und alles noch nicht gespielt. Jetzt kommt der Ultimative Durchlauf\$§p4

**John Irenicus**

07.03.2017, 22:19

Von dem "Turnier" in Treno bin ich ja ein bisschen enttäuscht. Was unterscheidet das denn bitte von den gewöhnlichen Partien?

Ja, wie du schon gemerkt hast, gibt es da keinen Unterschied. Ich glaube, das wurde vor allem eingebaut, damit einem der Spielinhalt "Tetra Master" nochmal aufgezwungen wird, falls man vorher nie einfach mal so gespielt hat. :D

**Laidoridas**

07.03.2017, 23:57

Von dem "Turnier" in Treno bin ich ja ein bisschen enttäuscht. Was unterscheidet das denn bitte von den gewöhnlichen Partien?

Ich hätte es auch ganz nett gefunden, wenn man da zumindest mal mehrere Gegner hintereinander hätte besiegen müssen (also ohne die Chance auf zwischenzeitliches Speichern), um zu gewinnen. Das wäre ja ohne großen Aufwand machbar gewesen und hätte halt so ein bisschen mehr was von einem Turnier gehabt. Andererseits hätte ich dann wahrscheinlich keinen Blumenpott gewonnen und hätte das Turnier nur als frustrierend in Erinnerung gehabt. :D

Ich möchte aber anmerken: Das ist bisher das einzige Haar, das ich in einer vorzüglichen Suppe gefunden habe. Also nicht wundern, wenn ich zumeist schweigend genieße. ^2^

Ja, dagegen ist 15 doch echt mal ein Witz, oder? Die Story hat da doch schon in den ersten paar Stunden mehr Wendungen als die von 15 im ganzen Spiel. Und die ganzen herrlichen Dialoge... und die Mogrys, die an jeder Ecke stehen... und die kölschen Briefe! §danke

Ich habe G3 erst einmal durchspielen können. Danach immer wieder gescheitert. Doch ich habe Götterdämmerung, Arcania und Fall of Seratiff bei mir liegen und alles noch nicht gespielt. Jetzt kommt der Ultimative Durchlauf\$§p4 Oha, da hast du dir ja was vorgenommen... ob du jemals zu den Arcania-Spielen kommen wirst, wage ich ja fast zu bezweifeln, wenn ich daran denke, was man sich so über den Verrückt Birdman und seine Spießgesellen erzählt! :scared:

**Lord Regonas**

08.03.2017, 01:01

Oha, da hast du dir ja was vorgenommen... ob du jemals zu den Arcania-Spielen kommen wirst, wage ich ja fast zu bezweifeln, wenn ich daran denke, was man sich so über den Verrückt Birdman und seine Spießgesellen erzählt! :scared:

Wer ist Verrückt Birdman?§weissnich

Darüber hinaus bin ich echt hartnäckig, was das angeht. Ich habe mir die Spiele als ich noch jung war für costa fast nix gekauft und will sie endlich auch spielen. Da ich ein eher "Der Reihe nach Typ" bin, darf das dann auch ruhig dauern. Zudem plane ich für G3 genügend Spielzeit mit ein. Was mich direkt zum next Thema bringt...

... bei Witcher 3 hatte ich mich mit der Zeit total verhaufen. Ich saß da fast 300 Stunden dran. Ich hatte ja sogar in Skellige das Finale erwartet und hatte zuvor alle möglichen Quests und Dinge erledigt. Als ich dann das erste Mal in Skellige ankam und das Ausmaß erkannte... es war neben dem bis dahin ohnehin schon tollen Spielerlebnis noch mal eine enorme Steigerung. Damit zurück zu...

...Gothic 3.

Das wird wohl qualitativ eher nicht an ein Witcher 3 kommen, doch bin ich sehr gespannt, was die aktuellen Projekte der WoG so mit sich bringen. Allein 3 Gigabyte an Patches sollten doch ordentlich was bringen... hoffe ich doch mal:dnuhr:

**MiMo**

08.03.2017, 10:45

Wer ist Verrückt Birdman?§weissnich

Ein Kult gewordenes Mopfer aus Götterdämmerung. ;)

GD hab ich übrigens auch nie zu Ende gespielt, obwohl ich mir das fest vorgenommen hatte, um endlich mal alle Spiele durch zu haben, die etwas mit Gothic zu tun zu haben.

Mich juckt es übrigens auch seit geraumer Zeit, mal wieder G3 zu spielen, nachdem ich letztes Jahr meine G2-Kenntnisse aufgefrischt habe. Aber es gibt noch so viel anderes, was gespielt werden muss... §cry

Darüber hinaus bin ich echt hartnäckig, was das angeht. Ich habe mir die Spiele als ich noch jung war für costa fast nix gekauft und will sie endlich auch spielen. Da ich ein eher "Der Reihe nach Typ" bin, darf das dann auch ruhig dauern. Zudem plane ich für G3 genügend Spielzeit mit ein. Was mich direkt zum next Thema bringt...

... bei Witcher 3 hatte ich mich mit der Zeit total verhaufen. Ich saß da fast 300 Stunden dran. Ich hatte ja sogar in Skellige das Finale erwartet und hatte zuvor alle möglichen Quests und Dinge erledigt. Als ich dann das erste Mal in Skellige ankam und das Ausmaß erkannte... es war neben dem bis dahin ohnehin schon tollen Spielerlebnis noch mal eine enorme Steigerung. Damit zurück zu...

...Gothic 3.

Das wird wohl qualitativ eher nicht an ein Witcher 3 kommen, doch bin ich sehr gespannt, was die aktuellen Projekte der WoG so mit sich bringen. Allein 3 Gigabyte an Patches sollten doch ordentlich was bringen... hoffe ich doch mal:dnuhr:Also Verbuggt ist G3 nicht mehr, aber trotz dieser Patches und selbst mit Quespaket wirst du es kaum schaffen viel mehr als 70 Stunden mit dem Spiel zu verbringen. Durch haben kannst du es auch schon nach fünf Stunden. :grinudwe

**Jünger des Xardas**

08.03.2017, 11:00

Also WENN man schon Götterdämmerung spielt, dann muss man das schon ungepatcht tun. Nur so hat man doch das originale und authentische Spielerlebnis!

Und Götterdämmerung ist doch mal objektiv das einzige Spiel, das durch Patches viel, VIEL schlechter wird. Weil es gepatcht und bugfrei nämlich einfach nur noch ein doofes Spiel mit schlechter Story und faschistoidem Arschloch-Helden ist, wohingegen es mit den Bugs eben ein doofes Spiel mit schlechter Story, faschistoidem Arschloch-Helden und lustigen Bugs ist. Ein Verrückt Birdman ist doch viel kultiger als so ein langweiliger Verrückter Vogelmann.

**Lord Regonas**

08.03.2017, 11:18

Ein Kult gewordenes Mopfer aus Götterdämmerung. ;)

GD hab ich übrigens auch nie zu Ende gespielt, obwohl ich mir das fest vorgenommen hatte, um endlich mal alle Spiele durch zu haben, die etwas mit Gothic zu tun zu haben.

Mich juckt es übrigens auch seit geraumer Zeit, mal wieder G3 zu spielen, nachdem ich letztes Jahr meine G2-Kenntnisse aufgefrischt habe. Aber es gibt noch so viel anderes, was gespielt werden muss... ŞcryAlso Verbuggt ist G3 nicht mehr, aber trotz dieser Patches und selbst mit Quespaket wirst du es kaum schaffen viel mehr als 70 Stunden mit dem Spiel zu verbringen. Durch haben kannst du es auch schon nach fünf Stunden. :grinundwe

Ich hatte es tatsächlich länger in Erinnerung. Mag aber auch vielleicht daran liegen, dass ich ein typischer Sammler bin und eben auch in wirklich jede Höhle gehe. So weiß ich zum Beispiel dass es sehr lange gedauert hat, bis ich nach Varant und Nordmar aufgebrochen bin, weil es im Midland einfach so viel zu entdecken gab.

Zitat von Jünger des Xardas:

Also WENN man schon Götterdämmerung spielt, dann muss man das schon ungepatcht tun. Nur so hat man doch das originale und authentische Spielerlebnis!

Und Götterdämmerung ist doch mal objektiv das einzige Spiel, das durch Patches viel, VIEL schlechter wird. Weil es gepatcht und bugfrei nämlich einfach nur noch ein doofes Spiel mit schlechter Story und faschistoidem Arschloch-Helden ist, wohingegen es mit den Bugs eben ein doofes Spiel mit schlechter Story, faschistoidem Arschloch-Helden und lustigen Bugs ist. Ein Verrückt Birdman ist doch viel kultiger als so ein langweiliger Verrückter Vogelmann.

Jetzt verdirb mir mal nicht die Vorfriede:p

**alibombali**

11.03.2017, 13:19

Jemand hat dem Story Forum einen wichtigen Hinweis in Tel Aviv hinterlassen! Leider ist er nun erst mit einer Verspätung von mehreren Jahren entdeckt worden.

[https://upload.worldofplayers.de/files10/20170301\\_141830.jpg](https://upload.worldofplayers.de/files10/20170301_141830.jpg)

**John Irenicus**

11.03.2017, 15:19

Naja, aber immerhin können wir uns jetzt ja sicher sein, dass Dead Frank wirklich nicht tot ist! Ich meine, so die Möglichkeit, dass er durch einen Doppelgänger bzw. überhaupt durch irgendjemanden ausgetauscht wurde, konnte ja eh nie richtig ausgeschlossen werden. Wer weiß schon, ob der freundliche, gutaussehende Schweizer, der bei Stone war, wirklich Dead Frank war und nicht etwa sein Mörder? :scared:

Final-Fantasy-VIII-Kram, ab jetzt mal in Spoilern:

Ich habe mich jetzt gerade durch das Grab des unbekannten Königs gewurschtelt. Also, wie es für mich ja seit Final Fantasy IX gute Sitte ist, hatte ich das auch zum ersten Mal aufgesucht, noch bevor ich in Deling City nähere Informationen darüber erhalten hatte, eben ganz nach dem Motto: Erstmal alles abgrasen, nur nicht sofort in der Hauptquest weitermachen. Tja, das war dann natürlich ein ganz schönes Herumgeirre gestern Abend, und ich dachte, ich müsste da irgendwelche unglaublichen Zahlenrätsel anstellen, um herauszufinden, wie man wo in diesem Irrgarten entlang kommt ... und dann kriege ich da hinterher in Deling City sogar Karte samt Ortungsgerät, naja. Şugly Habe das jetzt jedenfalls gemacht und das ging auch alles ganz gut, zumindest, als ich endlich verstanden hatte, dass die Blickrichtung meiner Truppe immer davon abhängt, aus welchem Gang ich gerade gekommen bin. War dann aber schon ganz nett gemacht, gerade auch weil das so megarätselhaft war mit diesem Wassereinlassen und dann woanders diese Zahnräder da bewegen ... ist wohl auch klassisch FF, dass man da erstmal nicht rafft, was man eigentlich gerade gemacht hat. :D

Was ich noch loswerden wollte: Also, diesen Missbrauch Schutzbefohlener in Timber, den kann ich nun wirklich nicht gutheißen. :mad:

Außerdem noch eine Frage: Was genau macht die Wünschelrute-Ability? Ich hatte die jetzt einfach mal gelernt und auch gekoppelt (kann das Wort "Koppeln" so langsam nicht mehr sehen), aber wann benutze ich die bzw. wann wird die aktiviert? Bis jetzt wurden mir jedenfalls keine versteckten Draw-Punkte offenbart, die musste ich nach wie vor alle selber finden.

**Laidoridas**

11.03.2017, 15:38

Naja, aber immerhin können wir uns jetzt ja sicher sein, dass Dead Frank wirklich nicht tot ist! Ich meine, so die Möglichkeit, dass er durch einen Doppelgänger bzw. überhaupt durch irgendjemanden ausgetauscht wurde, konnte ja eh nie richtig ausgeschlossen werden. Wer weiß schon, ob der freundliche, gutaussehende Schweizer, der bei Stone war, wirklich Dead Frank war und nicht etwa sein Mörder? :scared:

Vielleicht befindet sich der echte Dead Frank ja auch seit Jahren in der Gefangenschaft des freundlichen, gutausschenden Schweizers und muss seitdem in dessen Auftrag Frank-Filme drehen, Frank-Geschichten schreiben und ihm während CTs per Walkie-Talkie Original-Frank-Oneliner auf den gut versteckten Ohrhörer soufflieren, damit der Tausch nicht auffällt!

Ich habe mich jetzt gerade durch das Grab des unbekannten Königs gewurschtelt. Also, wie es für mich ja seit Final Fantasy IX gute Sitte ist, hatte ich das auch zum ersten Mal aufgesucht, noch bevor ich in Deling City nähere Informationen darüber erhalten hatte, eben ganz nach dem Motto: Erstmal alles abgrasen, nur nicht sofort in der Hauptquest weitermachen. Tja, das war dann natürlich ein ganz schönes Herumgeirre gestern Abend, und ich dachte, ich müsste da irgendwelche unglaublichen Zahlenrätsel anstellen, um herauszufinden, wie man wo in diesem Irrgarten entlang kommt ... und dann kriege ich da hinterher in Deling City sogar Karte samt Ortungsgerät, naja. Şugly Habe das jetzt jedenfalls gemacht und das ging auch alles ganz gut, zumindest, als ich endlich verstanden hatte, dass die Blickrichtung meiner Truppe immer davon abhängt, aus welchem Gang ich gerade gekommen bin. War dann aber schon ganz nett gemacht, gerade auch weil das so megarätselhaft war mit diesem Wassereinlassen und dann woanders diese Zahnräder da bewegen ... ist wohl auch klassisch FF, dass man da erstmal nicht rafft, was man eigentlich gerade gemacht hat. :D

Das war ja eine meine Lieblingspassagen im Spiel. Das war mal ein richtig schönes Rätsel, nicht übertrieben kompliziert, aber eben so, dass man ein bisschen rumprobieren musste, um es zu lösen. Wenn ich da ohne Karte reingelaufen wäre, hätte ich das aber vielleicht auch eher als frustrierend empfunden. :D

Was ich noch loswerden wollte: Also, diesen Missbrauch Schutzbefohlener in Timber, den kann ich nun wirklich nicht gutheißen. :mad:

Was war denn da nochmal genau? Du weißt ja wie das immer mit meinem Gedächtnis ist... Meinst du, dass man da durch dieses Kinderzimmer in den Hinterhof gekommen ist oder wie das nochmal war? Şkratz

Dann hast du ja aber wahrscheinlich diesen ganzen Zug-Kram schon gemacht, ne? Das fand ich ja total fantastisch mit diesem ganzen aufwändigen Plan und so. :D

Außerdem noch eine Frage: Was genau macht die Wünschelrute-Ability? Ich hatte die jetzt einfach mal gelernt und auch gekoppelt (kann das Wort "Koppeln" so langsam nicht mehr sehen), aber wann benutze ich die bzw. wann wird die aktiviert? Bis jetzt wurden mir jedenfalls keine versteckten Draw-Punkte offenbart, die musste ich nach wie vor alle selber finden.

Das hab ich auch nie rausgefunden, was die bringt. Kann natürlich sein, dass man dadurch Draw-Punkte angezeigt bekommt, die man sonst nicht sehen würde. Aber so richtig bewusst was gemerkt habe ich da von dem Effekt jetzt auch nix. Irgendwann hab ich die Ability dann auch nicht mehr benutzt, es gab ja genug Sachen, die wirklich offensichtlich nützlich waren.

### John Irenicus

11.03.2017, 15:53

Das war ja eine meine Lieblingspassagen im Spiel. Das war mal ein richtig schönes Rätsel, nicht übertrieben kompliziert, aber eben so, dass man ein bisschen rumprobieren musste, um es zu lösen. Wenn ich da ohne Karte reingelaufen wäre, hätte ich das aber vielleicht auch eher als frustrierend empfunden. :D

Ja, fand ich vom Schwierigkeitsgrad dann auch ganz angemessen, halt auch wirklich sowas, wo hartnäckiges Rumprobieren zum Erfolg führt und nicht etwa wo stundenlanges Herumprobieren dann dazu führt, dass man erst recht frustriert ist. :D

Was war denn da nochmal genau? Du weißt ja wie das immer mit meinem Gedächtnis ist... Meinst du, dass man da durch dieses Kinderzimmer in den Hinterhof gekommen ist oder wie das nochmal war? Şkratz

Dann hast du ja aber wahrscheinlich diesen ganzen Zug-Kram schon gemacht, ne? Das fand ich ja total fantastisch mit diesem ganzen aufwändigen Plan und so. :D

Durch das Kinderzimmer kann man einfach nur aus dem Fenster in den Hinterhof schauen. Und wenn man das zum ersten Mal macht, verlangt dann der eine Junge 10 Gil (im Gegensatz zu anderen Leuten, wo er schon 1000 Gil verlangt hat). Und dann kommt die Mutter hoch und versohlt ihm kurz den Hintern. Fand ich schon sehr unschön! Habe dann auch richtig gehofft, dass ich dem Jungen nach der Szene trotzdem 10 Gil geben kann oder gar 1000, aber war leider nicht so.

Ja, diesen Zug-Kram hatte ich schon gemacht, und als dieser ausufernde (und natürlich total unauffällige Şugly) Plan geschildert wurde, musste ich schon ziemlich lachen, war dann aber auch schon sehr eingeschüchtert ... war bei der Ausführung dann ja trotzdem halb so wild, auch wenn ich mich ein bisschen doof angestellt hatte. Ich hatte allerdings auch eine Art Bug: Nachdem ich während des Code-Eingebens von einer Wache erwischt worden war, und ich im Menü auf Weitermachen gedrückt hatte, hatte ich eine Minute Zeit oben drauf bekommen. Das ist mir zweimal so passiert.

Gibt es denn eigentlich noch eine Möglichkeit, diesem Thon

(<http://www.sportsworldcards.com/ekmps/shops/sportsworld/images/germany-olaf-thon-205-panini-1994-world-cup-story-sonric-s-football-sticker-45584-p.jpg>) die "Girly Times" zu geben, die ich bei den Timber Maniacs gefunden habe, oder habe ich da die Gelegenheit schon verpasst?

Zu Rinoa ist mir übrigens eine irgendwie unangenehme Geschichte eingefallen: Damals vor etlichen Jahren, als ich noch so RPG-Maker-mäßig unterwegs war, war ich irgendwie über Umwege in einem Forum gelandet, wo eine Userin dort, die etwa ein Jahr jünger war als ich (damals also ca. 15 Jahre), Fotos von sich selbst im Rinoa-Cosplay gepostet hatte. Und wie das bei so Cosplay-Kram so ist, war das natürlich mit ordentlich Haut und, äh, einen Tick zu aufreizend, sag ich mal, was ich damals natürlich, sagen wir mal, interessant fand. Was jetzt zur Folge hat, dass ich Rinoa nicht so ganz unbefangen spielen kann. Şugly

Das hab ich auch nie rausgefunden, was die bringt. Kann natürlich sein, dass man dadurch Draw-Punkte angezeigt bekommt, die man sonst nicht sehen würde. Aber so richtig bewusst was gemerkt habe ich da von dem Effekt jetzt auch nix. Irgendwann hab ich die Ability dann auch nicht mehr benutzt, es gab ja genug Sachen, die wirklich offensichtlich nützlich waren.

Ja, gut, vielleicht ist das dann wirklich ohne Funktion geblieben. Ich habe eh das Gefühl, dass es bei diesem Spiel den sogenannten "Feature Freeze" erst recht spät in der Entwicklung gab, so viel, was es da so an Fähigkeiten gibt und was man machen und kaufen kann ... gerade bei sowas wie Rinoas Angel und diesem Hundemagazin hätte ich als Entwicklungsleiter vielleicht irgendwann mal "Stoppl" gesagt. §ugly Aber gut, was diese Wünschelrute angeht, hatte ich jetzt eh schon beschlossen, die rauszuschmeißen, sobald ich den Platz für eine andere Fähigkeit brauche.

**MiMo**

11.03.2017, 19:12

Ich fand Rinoa von den Damen mit Abstand am wenigsten sympathisch. Ich mag zwar generell keine Hunde, aber wie die bei ihrem Spezialangriff ihren Köter ohne Mühe auf einem Arm platziert... Ich glaube, für diese Szene wurde der Ausdruck "unfreiwillig komisch" erfunden. §ugly  
Selphie ist ja allein ihres Namens wegen schon total toll. §herz  
Und Squall und Dings da... der Sporttypie... Ja, mein Gedächtnis ist halt auch ein Sieb. §gnah Den und Squall finde ich ja jedenfalls durchaus attraktiv. §list

**John Irenicus**

11.03.2017, 19:47

Ich fand Rinoa von den Damen mit Abstand am wenigsten sympathisch. Ich mag zwar generell keine Hunde, aber wie die bei ihrem Spezialangriff ihren Köter ohne Mühe auf einem Arm platziert... Ich glaube, für diese Szene wurde der Ausdruck "unfreiwillig komisch" erfunden. §ugly  
Selphie ist ja allein ihres Namens wegen schon total toll. §herz  
Und Squall und Dings da... der Sporttypie... Ja, mein Gedächtnis ist halt auch ein Sieb. §gnah Den und Squall finde ich ja jedenfalls durchaus attraktiv. §list

Ich weiß noch nicht so, wie ich sie finde, aber bis jetzt kam sie mir eigentlich ganz okay vor. Aber naja, wie erläutert, ist meine Wahrnehmung da ja ein wenig beeinträchtigt. §ugly Diese "Angel-Kanone" habe ich letztens auch mal gesehen, dachte auch, ich seh nicht richtig. Das hat diesen Hundekram ja auch wirklich auf ein ganz tiefes Niveau gebracht, oh Mann.

Und bei Selphie finde ich sowohl den Namen als auch den Rest des Charakters doof. :p Wobei das vielleicht gar nicht so sehr Selphies Charakter als solchen betrifft, sondern diese Darstellung als "Dummerchen", inklusive lächerlich knapper Klamotten im Feld und im Kampf (nach jedem Sieg ein Pantsu-Shot, wie schön). Kann sowas einfach nicht mehr taken.

Von den Frauen finde ich bisher Quistis ganz eindeutig am besten. Find das allein schon gut, wie sie zu Beginn eines Kampfes immer die Peitsche so schön knallen lässt, das ist einfach ein gutes Geräusch. :D Allerdings fand ich da die Charakterdarstellung speziell zu Anfang auch ein bisschen doof. Gerade in dieser Ifrit-Höhle da. Ihren Kommentar: "Manche der Schüler haben Schwierigkeiten, sich zu Konzentrieren, wenn ich dabei bin" fand ich ja ganz witzig, aber dass sie dann unbedingt "Liegt wohl an meinem Sexappeal" nachsetzen musste, naja, das hat's für mich wieder zerstört, weil das wieder so voll offensichtlich auf die "HAHA SEXY SEXY QUISTIS ALLE SCHÜLER WOLLEN SIE UND DER FANCLUB HACH QUISTIS"-Schiene ging. Bin froh, dass ich mittlerweile etwas älter bin - hätte ich das Spiel mit 15 oder 16 oder so gespielt, hätte ich sicher auch direkt nach "Quistis Trepe Hentai" googlet oder so. §ugly

Ich hoffe mal, mit diesem Sporttypie meinst du irgendeinen Charakter, den ich noch nicht kenne, und nicht etwa diesen unfassbar furchtbaren Xell. :igitt:

Wobei ich diesen Irvine glaub ich genau so schlimm finde, aber das liegt vielleicht auch daran, dass der mich so an mich selbst erinnert mit seinen langen Haaren und diesem schlimmen Gehabe, halt so, wie ich früher hier so gepostet habe, so "Na girls \*hechel hechel\* ;);)"-mäßig. Wobei, ich habe ja vorhin CD1 zu Ende gespielt, und wie er da vor seinem Schuss dann zugegeben hat, dass das nicht nur viel Aufschneiderei bei ihm ist (war ja fast zu erwarten), sondern auch offen und ehrlich gesagt hat, dass er Schiss hat, ja, das hat ihn mir dann doch deutlich sympathischer gemacht, gerade auch dieses "All dieses Rumgealbere und auf Cool tun, es hat nichts genützt", wie er meinte ... da dachte ich mir ja schon kurz: Mensch, vielleicht wird der ja doch noch mein Kumpel!

Aber bis jetzt finde ich eindeutig Squall am besten (wenn man mal von Laguna absieht), der ist ja auch nicht so weit weg von Cloud, finde ich. Ein vernünftig übersetzter Cloud wäre vielleicht genau so gewesen! Irgendwie attraktiv kann ich den aber auch nicht finden, denn wer allen Ernstes mit so einer peinlichen Jacke mit Fellkragen herumläuft, oh weh ...

**Laidoridas**

11.03.2017, 19:58

Ja, diesen Zug-Kram hatte ich schon gemacht, und als dieser ausufernde (und natürlich total unauffällige §ugly) Plan geschildert wurde, musste ich schon ziemlich lachen, war dann aber auch schon sehr eingeschüchtert ... war bei der Ausführung dann ja trotzdem halb so wild, auch wenn ich mich ein bisschen doof angestellt hatte. Ich hatte allerdings auch eine Art Bug: Nachdem ich während des Code-Eingebens von einer Wache erwischt worden war, und ich im Menü auf Weitermachen gedrückt hatte, hatte ich eine Minute Zeit oben drauf bekommen. Das ist mir zweimal so passiert.

Ich glaube, die Stelle war bei mir auch ein bisschen konfus. Weiß nicht mehr genau wie das war, aber so ganz hat das da mit dem Timer meine ich auch nicht hingehauen. Und doof angestellt hab ich mich auch. :D

Gibt es denn eigentlich noch eine Möglichkeit, diesem Thon

(<http://www.sportsworldcards.com/ekmps/shops/sportsworld/images/germany-olaf-thon-205-panini-1994-world->

cup-story-sonric-s-football-sticker-45584-p.jpg) die "Girly Times" zu geben, die ich bei den Timber Maniacs gefunden habe, oder habe ich da die Gelegenheit schon verpasst?

Puh, keine Ahnung... ich hab das jedenfalls auch nicht hingekriegt, wenn mich nicht alles täuscht.

Ja, gut, vielleicht ist das dann wirklich ohne Funktion geblieben. Ich habe eh das Gefühl, dass es bei diesem Spiel den sogenannten "Feature Freeze" erst recht spät in der Entwicklung gab, so viel, was es da so an Fähigkeiten gibt und was man machen und kaufen kann ... gerade bei sowas wie Rinoas Angel und diesem Hundemagazin hätte ich als Entwicklungsleiter vielleicht irgendwann mal "Stopp!" gesagt. §ugly Aber gut, was diese Wünschelrute angeht, hatte ich jetzt eh schon beschlossen, die rauszuschmeißen, sobald ich den Platz für eine andere Fähigkeit brauche. Das find ich aber gerade klasse an dem Spiel. Man merkt so richtig wie die alle möglichen Ideen hatten und die dann auch alle einfach umgesetzt haben. Und den Hund fand ich sowieso spieze! Die Hundemagazin-Texte sind ja wohl auch grandios mit den Beschreibungen der ganzen Spezialattacken. Man stelle sich sowas mal in einem echten Hundemagazin vor. §ugly

Ich fand Rinoa von den Damen mit Abstand am wenigsten sympathisch. Ich mag zwar generell keine Hunde, aber wie die bei ihrem Spezialangriff ihren Köter ohne Mühe auf einem Arm platziert... Ich glaube, für diese Szene wurde der Ausdruck "unfreiwillig komisch" erfunden. §ugly  
Selphie ist ja allein ihres Namens wegen schon total toll. §herz  
Und Squall und Dings da... der Sporttypie... Ja, mein Gedächtnis ist halt auch ein Sieb. §gnah Den und Squall finde ich ja jedenfalls durchaus attraktiv. §list  
Ich fand alle Girlies total toll! Und alle Jungs doof. Xell am allermeisten mit seiner hässlichen Gesichtstätowierung... die Mutter von dem hat mir immer total leid getan. Da schickt die den an so eine Eliteschule und der kommt eines Tages mit so einem entstellenden Mike-Tyson-Look nach Hause. :scared:

**John Irenicus**

11.03.2017, 20:00

[...]

Xell am allermeisten mit seiner hässlichen Gesichtstätowierung... die Mutter von dem hat mir immer total leid getan. Da schickt die den an so eine Eliteschule und der kommt eines Tages mit so einem entstellenden Mike-Tyson-Look nach Hause. :scared:

Ja, also besser hätte ich es jetzt auch nicht formulieren können ... zumal das ja wirklich genau dieses Mike-Tyson-Tattoo ist, ne? :D

**Laidoridas**

11.03.2017, 20:05

Ja, also besser hätte ich es jetzt auch nicht formulieren können ... zumal das ja wirklich genau dieses Mike-Tyson-Tattoo ist, ne? :D

[https://www.biography.com/.image/c\\_fit,cs\\_srgb,dpr\\_1.0,q\\_80,w\\_460/MTIwNjA4NjM0MjYwOTE1NzI0/mike-tyson-9512980-1-rawjpg.jpg](https://www.biography.com/.image/c_fit,cs_srgb,dpr_1.0,q_80,w_460/MTIwNjA4NjM0MjYwOTE1NzI0/mike-tyson-9512980-1-rawjpg.jpg)

[http://vignette1.wikia.nocookie.net/finalfantasy2/images/c/c6/User\\_Xell.jpg/revision/latest?cb=20120311182304&path-prefix=de](http://vignette1.wikia.nocookie.net/finalfantasy2/images/c/c6/User_Xell.jpg/revision/latest?cb=20120311182304&path-prefix=de)

Ist schon ziemlich nah dran, ja. :D Damit ich jetzt nicht völlig oberflächlich wirke, muss ich aber noch hinzufügen, dass ich den auch sonst so von der ganzen Art her ziemlich schlimm fand!

Bei Irvine gings mir übrigens genauso wie dir. Am Anfang fand ich ihn ziemlich schrecklich, aber nach der Szene, die du auch genannt hast, wurde er mir dann doch ganz sympathisch. Hat aber nicht dazu gereicht, ihn in die Truppe aufzunehmen, da hatte ich dann (wenn es gerade erlaubt war) immer Quistis und Rinoa mit drin.

**John Irenicus**

11.03.2017, 20:19

[https://www.biography.com/.image/c\\_fit,cs\\_srgb,dpr\\_1.0,q\\_80,w\\_460/MTIwNjA4NjM0MjYwOTE1NzI0/mike-tyson-9512980-1-rawjpg.jpg](https://www.biography.com/.image/c_fit,cs_srgb,dpr_1.0,q_80,w_460/MTIwNjA4NjM0MjYwOTE1NzI0/mike-tyson-9512980-1-rawjpg.jpg)

[http://vignette1.wikia.nocookie.net/finalfantasy2/images/c/c6/User\\_Xell.jpg/revision/latest?cb=20120311182304&path-prefix=de](http://vignette1.wikia.nocookie.net/finalfantasy2/images/c/c6/User_Xell.jpg/revision/latest?cb=20120311182304&path-prefix=de)

Ist schon ziemlich nah dran, ja. :D Damit ich jetzt nicht völlig oberflächlich wirke, muss ich aber noch hinzufügen, dass ich den auch sonst so von der ganzen Art her ziemlich schlimm fand!

Bei Irvine gings mir übrigens genauso wie dir. Am Anfang fand ich ihn ziemlich schrecklich, aber nach der Szene, die du auch genannt hast, wurde er mir dann doch ganz sympathisch. Hat aber nicht dazu gereicht, ihn in die Truppe aufzunehmen, da hatte ich dann (wenn es gerade erlaubt war) immer Quistis und Rinoa mit drin.

Ja, ich find den ja auch in erster Linie wegen seiner Art blöd. Und dass er so diesen Mike-Tyson-Look hat (der dann ja vermutlich auch Absicht ist), ist jetzt auch nicht hilfreich ! Habe ich hier vielleicht schonmal erzählt: Mike Tyson war ja so die erste "berühmte Person", vor der ich ein bisschen Angst hatte. Als der Evander Holyfield einen Teil des Ohrs abgebissen hat, war ich ja gerade mal 6 Jahre alt, und ich weiß noch genau, wie das so in den Nachrichten kam und ich zusammen mit meinem Vater vom Fernseher saß: "Papa ... hat der dem echt das Ohr abgebissen?" War da wirklich richtig eingeschüchtert. :D Aber gut, gerade jetzt habe ich im Wikipedia-Artikel zu ihm gelesen, dass der auch mal wegen Vergewaltigung verurteilt wurde, das finde ich ja jetzt doch deutlich schockierender als irgendwelche Ohrabbeißgeschichten, muss ich gestehen.

Quistis und Rinoa hatte ich jetzt vorher auch immer dabei, wenn es vollkommen frei wählbar war. Muss aber mal



schauen, wie ich das mit Rinoa so halte, weiß ja auch nicht, wer da noch so kommt. Ich fand das aber richtig klasse, als bei der Planung für das Attentat auf DIE HEXE dann die Sprache auf einen Schützentrupp und einen Triumphbogentrupp kam, und ich mir direkt dachte: "Okay, Squall muss auf jeden Fall mit Irvine in den Schützentrupp, damit der so ein bisschen aufpassen kann, was der macht; und der andere Trupp muss auf jeden Fall von Quistis angeführt werden", tja, und dann hat das Spiel das auch direkt genau so entschieden. :D

**Stonecutter**

11.03.2017, 20:23

was

Horizon Zero Dawn ist übrigens richtig gut. Nach Witcher 3 dachte ich ja, dass mich so schnell kein Spiel mehr so begeistern würde wie der Hexer. Aber Horizon macht mich auch richtig süchtig.

**John Irenicus**

11.03.2017, 20:36

Berichte uns doch lieber mal mehr über das Torment-Spiel! \$\$p4

**Lord Regonas**

11.03.2017, 20:41

Horizon Zero Dawn ist übrigens richtig gut. Nach Witcher 3 dachte ich ja, dass mich so schnell kein Spiel mehr so begeistern würde wie der Hexer. Aber Horizon macht mich auch richtig süchtig. Was ich bisher davon gesehen habe, erweckte bei mir zumindest auch einen guten Eindruck; wobei ich es noch nicht spiele. Gibt es das eigentlich auch für PC?

Achtung Gothic 3 Inhalte:

Wo ist eigentlich Lester?

Die Sprachausgabe der zusätzlichen Inhalte ist ja mal low. Hmmm... = H M M M. Darüber hinaus breche ich wohl bald nach Montara auf\$omg

**Stonecutter**

11.03.2017, 20:54

Berichte uns doch lieber mal mehr über das Torment-Spiel! \$\$p4

Außer den einen Tag habe ich es noch nicht weiter gespielt. Ich suchte Horizon.

Was ich bisher davon gesehen habe, erweckte bei mir zumindest auch einen guten Eindruck; wobei ich es noch nicht spiele. Gibt es das eigentlich auch für PC?

Achtung Gothic 3 Inhalte:

Wo ist eigentlich Lester?

Die Sprachausgabe der zusätzlichen Inhalte ist ja mal low. Hmmm... = H M M M. Darüber hinaus breche ich wohl bald nach Montara auf\$omg

PS4 exklusiv\$\$p4

Es ist im Prinzip eine Mischung aus Witcher3, dem Tomb Raider Reboot und Far Cry, wobei es sich von allem die besten Parts ausleiht.

**Laidoridas**

11.03.2017, 23:03

Ja, ich find den ja auch in erster Linie wegen seiner Art blöd. Und dass er so diesen Mike-Tyson-Look hat (der dann ja vermutlich auch Absicht ist), ist jetzt auch nicht hilfreich ! Habe ich hier vielleicht schonmal erzählt: Mike Tyson war ja so die erste "berühmte Person", vor der ich ein bisschen Angst hatte. Als der Evander Holyfield einen Teil des Ohrs abgebissen hat, war ich ja gerade mal 6 Jahre alt, und ich weiß noch genau, wie das so in den Nachrichten kam und ich zusammen mit meinem Vater vom Fernseher saß: "Papa ... hat der dem echt das Ohr abgebissen?" War da wirklich richtig eingeschüchtert. :D Aber gut, gerade jetzt habe ich im Wikipedia-Artikel zu ihm gelesen, dass der auch mal wegen Vergewaltigung verurteilt wurde, das finde ich ja jetzt doch deutlich schockierender als irgendwelche Ohrabbeißgeschichten, muss ich gestehen.

Das hatte ich jetzt auch tatsächlich gar nicht im Kopf, auch dass der deswegen offenbar ein paar Jahre im Knast saß. Schon merkwürdig, dass diese Ohrgeschichte so viel bekannter ist.

Ich fand ja damals Michael Jackson ziemlich gruselig. Also dass der halt immer bleicher wurde, und dann dieser Auftritt bei "Wetten dass", in dem er den Earth Song gesungen hat... das wirkte irgendwie so wie aus einer anderen Welt. Damals hat mein Vater auch ständig diese Sendungen gesehen mit Berichten über übernatürliche Ereignisse und Träume, die dann später real werden usw., was ich auch immer extrem gruselig fand, und in meiner Erinnerung gehörte Michael Jackson da auch irgendwie mit dazu. :D

Quistis und Rinoa hatte ich jetzt vorher auch immer dabei, wenn es vollkommen frei wählbar war. Muss aber mal schauen, wie ich das mit Rinoa so halte, weiß ja auch nicht, wer da noch so kommt. Ich fand das aber richtig klasse, als bei der Planung für das Attentat auf DIE HEXE dann die Sprache auf einen Schützentrupp und einen Triumphbogentrupp kam, und ich mir direkt dachte: "Okay, Squall muss auf jeden Fall mit Irvine in den Schützentrupp, damit der so ein bisschen aufpassen kann, was der macht; und der andere Trupp muss auf jeden Fall von Quistis angeführt werden", tja, und dann hat das Spiel das auch direkt genau so entschieden. :D Das hat mir hier ja übrigens auch wieder gut gefallen, dass man immer mal wieder dazu genötigt wird, auch mit den anderen Figuren zu spielen und nicht nur mit den paar Favoriten. In VII war das ja so, dass Leute wie Cid oder

Vincent dann überhaupt gar keine Rolle bei mir gespielt haben, das find ich in VIII und IX schon deutlich besser gelöst. Da bleiben einem am Ende dann auch wirklich alle Figuren in Erinnerung.

**MiMo**

11.03.2017, 23:33

Das hat mir hier ja übrigens auch wieder gut gefallen, dass man immer mal wieder dazu genötigt wird, auch mit den anderen Figuren zu spielen und nicht nur mit den paar Favoriten. In VII war das ja so, dass Leute wie Cid oder Vincent dann überhaupt gar keine Rolle bei mir gespielt haben, das find ich in VIII und IX schon deutlich besser gelöst. Da bleiben einem am Ende dann auch wirklich alle Figuren in Erinnerung.

In IX finde ich das bisher mit Abstand am besten gelöst! Bisher durfte ich noch kein einziges Mal selbst aussuchen, wer in meiner Truppe ist. Wenn ich schon alle Plätze besetzt habe und dann plötzlich wieder einer von den anderen um die Ecke kommt, bin ich schon immer ganz gespannt, wie das dieses Mal aufgelöst wird. :D Allein schon, dass man ständig zwischen den Perspektiven gesprungen ist, während Zidane und Garnet voneinander getrennt waren, fand ich spieze. Dagegen sind diese zwei (?) Passagen in VIII, in denen man sich auftrennt, ja gar nichts. Find ich eigentlich richtig schade, dass das in späteren Final Fantasys nur noch höchstens halbherzig fortgeführt wird. Und die ATEs sind auch etwas ganz Besonderes. Damit wird den Charakteren richtig Tiefe verliehen. Dass man die da mal nur für sich sieht und nicht nur als Teil der großen Gruppe, trägt glaub ich wirklich viel dazu bei.

Ich bin jedenfalls gerade auf dem äußeren Kontinent angekommen und hab dieses komische über eine Schlucht gebaute Tempelding der Orklinge gefunden. Nach dem Betreten musste ich allerdings erstmal ewig Karten spielen, weshalb ich mal wieder auf der Stelle trete. Dabei wollte ich doch unbedingt die Story weiter spielen. Şcry

**John Irenicus**

11.03.2017, 23:58

Das hatte ich jetzt auch tatsächlich gar nicht im Kopf, auch dass der deswegen offenbar ein paar Jahre im Knast saß. Schon merkwürdig, dass diese Ohrgeschichte so viel bekannter ist.

Ich fand ja damals Michael Jackson ziemlich gruselig. Also dass der halt immer bleicher wurde, und dann dieser Auftritt bei "Wetten dass", in dem er den Earth Song gesungen hat... das wirkte irgendwie so wie aus einer anderen Welt. Damals hat mein Vater auch ständig diese Sendungen gesehen mit Berichten über übernatürliche Ereignisse und Träume, die dann später real werden usw., was ich auch immer extrem gruselig fand, und in meiner Erinnerung gehörte Michael Jackson da auch irgendwie mit dazu. :D

Ja, den fand ich glaube ich auch gruselig. Gerade auch mit seiner Nase oder wie er dann eine Zeitlang ständig diesen Mundschutz getragen hat, und dann irgendwie sein (?) Kind so aus dem Fenster gehalten hat ... das war vielleicht was mit dem.

Das hat mir hier ja übrigens auch wieder gut gefallen, dass man immer mal wieder dazu genötigt wird, auch mit den anderen Figuren zu spielen und nicht nur mit den paar Favoriten. In VII war das ja so, dass Leute wie Cid oder Vincent dann überhaupt gar keine Rolle bei mir gespielt haben, das find ich in VIII und IX schon deutlich besser gelöst. Da bleiben einem am Ende dann auch wirklich alle Figuren in Erinnerung.

Ja, find ich auch am besten so. VII hat ja so ein bisschen unter diesem typischen Effekt gelitten, dass man spät(er) dazukommende Charaktere einfach nicht mehr so richtig integriert, wenn man nicht muss, weil man eben schon so seine festen Lieblinge hat, von eventuellen Skills, Levels, Abilities etc. mal ganz zu schweigen. Das gibt es ja in einigen Rollenspielen, sowas.

Richtig konsequent wird dieses Gruppenaufteilen ja übrigens auch in VI durchgezogen. Da hat man ja wirklich ein Übermaß an (teils auch optionalen) Charakteren, aber dafür gibt es immer mal wieder Stellen, wo man nicht nur zwei Trupps, sondern auch mal drei Trupps zusammenstellen muss, die dann auch alle irgendwo was machen. Das war teils schon ziemlich spektakulär, auch wenn die Charaktere da dann nicht immer so die absolute Tiefe haben. Aber man hat dann auf jeden Fall immer unterschiedliche Fähigkeiten benutzt. Hat schon sehr zur Abwechslung beigetragen.

In IX finde ich das bisher mit Abstand am besten gelöst! Bisher durfte ich noch kein einziges Mal selbst aussuchen, wer in meiner Truppe ist. Wenn ich schon alle Plätze besetzt habe und dann plötzlich wieder einer von den anderen um die Ecke kommt, bin ich schon immer ganz gespannt, wie das dieses Mal aufgelöst wird. :D Allein schon, dass man ständig zwischen den Perspektiven gesprungen ist, während Zidane und Garnet voneinander getrennt waren, fand ich spieze. Dagegen sind diese zwei (?) Passagen in VIII, in denen man sich auftrennt, ja gar nichts. Find ich eigentlich richtig schade, dass das in späteren Final Fantasys nur noch höchstens halbherzig fortgeführt wird. Und die ATEs sind auch etwas ganz Besonderes. Damit wird den Charakteren richtig Tiefe verliehen. Dass man die da mal nur für sich sieht und nicht nur als Teil der großen Gruppe, trägt glaub ich wirklich viel dazu bei.

Ja, diese ständigen Trennungen da fand ich auch immer ziemlich gut ... also, naja, ob ich das immer so gut fand, kann ich nicht sagen, war dann eher oft besorgt um meine Charaktere. :D Aber hat mich handlungsmäßig auf jeden Fall auch immer mitgerissen, da entstehen ja richtige Spannungsbögen, und ich habe da dann auch häufig sehnsüchtig drauf gewartet bzw. war einfach nur gespannt, wann die Gruppen denn mal wieder aufeinander treffen.

Ich bin jedenfalls gerade auf dem äußeren Kontinent angekommen und hab dieses komische über eine Schlucht gebaute Tempelding der Orklinge gefunden. Nach dem Betreten musste ich allerdings erstmal ewig Karten spielen, weshalb ich mal wieder auf der Stelle trete. Dabei wollte ich doch unbedingt die Story weiter spielen. Şcry  
Cheerio!

**Laidoridas**

12.03.2017, 12:19

In IX finde ich das bisher mit Abstand am besten gelöst! Bisher durfte ich noch kein einziges Mal selbst aussuchen, wer in meiner Truppe ist. Wenn ich schon alle Plätze besetzt habe und dann plötzlich wieder einer von den anderen um die Ecke kommt, bin ich schon immer ganz gespannt, wie das dieses Mal aufgelöst wird. :D Allein schon, dass man ständig zwischen den Perspektiven gesprungen ist, während Zidane und Garnet voneinander getrennt waren, fand ich spieze. Dagegen sind diese zwei (?) Passagen in VIII, in denen man sich auftrennt, ja gar nichts. Find ich

eigentlich richtig schade, dass das in späteren Final Fantasys nur noch höchstens halbherzig fortgeführt wird.

Achtung, John, VIII-Spoiler, nicht lesen!

In VIII gab es schon auch mehrere Passagen, in denen die Gruppe aufgeteilt wurde. Drei fallen mir jetzt schon mal auf Anhieb ein: Einmal die von John genannte beim Attentat. Dann später wenn drei Leute zum Mond fliegen und der Rest gegen diese Viecher kämpft, die mit dem antiken Raumschiff ankommen. Und dann nochmal am Schluss, wobei ich da jetzt gar nicht weiß, ob du zu dieser Stelle gekommen bist. Außerdem gab es doch auch noch diese Passage, in der man mal mit Squall alleine über die Weltkarte gelaufen ist und so... Aber in IX wird das schon nochmal einen Tick häufiger gemacht, das stimmt.

Ich bin jedenfalls gerade auf dem äußeren Kontinent angekommen und hab dieses komische über eine Schlucht gebaute Tempelding der Orklinge gefunden. Nach dem Betreten musste ich allerdings erstmal ewig Karten spielen, weshalb ich mal wieder auf der Stelle trete. Dabei wollte ich doch unbedingt die Story weiter spielen. §cry Weiß ich noch, dass mir das an der Stelle ganz genauso ging. Ich war da auch ganz begeistert, nach dem Dungeon und dem Latschen über die Weltkarte endlich mal wieder Karten spielen zu können. :D

Ja, find ich auch am besten so. VII hat ja so ein bisschen unter diesem typischen Effekt gelitten, dass man spät(er) dazukommende Charaktere einfach nicht mehr so richtig integriert, wenn man nicht muss, weil man eben schon so seine festen Lieblinge hat, von eventuellen Skills, Levels, Abilities etc. mal ganz zu schweigen. Das gibt es ja in einigen Rollenspielen, sowas.

Bei VII ist es aber ja auch so, dass die späteren Charaktere kaum noch mit der Handlung verknüpft sind. Also den Vincent hat man doch einfach nur in seinem Sarg da aufgegabelt und dann war der halt mit dabei, ohne aber irgendeine echte Rolle zu spielen. Bei Cid war es auch ähnlich, wobei der wenigstens noch im Rahmen der Hauptgeschichte eingeführt wurde. Da hatte ich dann eben auch das Gefühl, dass mir das Spiel ziemlich deutlich vorgibt, welche Figuren hier im Mittelpunkt stehen und welche mehr so Bonuscharaktere sind.

Richtig konsequent wird dieses Gruppenaufteilen ja übrigens auch in VI durchgezogen. Da hat man ja wirklich ein Übermaß an (teils auch optionalen) Charakteren, aber dafür gibt es immer mal wieder Stellen, wo man nicht nur zwei Trupps, sondern auch mal drei Trupps zusammenstellen muss, die dann auch alle irgendwo was machen. Das war teils schon ziemlich spektakulär, auch wenn die Charaktere da dann nicht immer so die absolute Tiefe haben. Aber man hat dann auf jeden Fall immer unterschiedliche Fähigkeiten benutzt. Hat schon sehr zur Abwechslung beigetragen.

Der sechste Teil scheint ja auch ziemlich umfangreich zu sein, ne? Ich habe jedenfalls mal gelesen, dass das wohl so das größte Final-Fantasy-Spiel sein soll. Ende letzten Jahres hieß es ja mal, dass dieses Jahr zum dreißigsten Geburtstag der Final-Fantasy-Reihe eine Sammlung mit den ersten neun Spielen in den Originalversionen rauskommen soll, da war ich schon ganz begeistert und hatte mir vorgenommen, dann die früheren Teile mal zu spielen. Aber seitdem hab ich davon leider nix mehr gelesen, ich hoffe mal dass das nicht nur ein Gerücht war. Den sechsten Teil gibt es ja glaube ich im Original, aber auf diese manipulierten Versionen der Teile davor mit anderer Grafik oder leichterem Schwierigkeitsgrad habe ich nicht so viel Lust.

#### John Irenicus

12.03.2017, 15:02

Der sechste Teil scheint ja auch ziemlich umfangreich zu sein, ne? Ich habe jedenfalls mal gelesen, dass das wohl so das größte Final-Fantasy-Spiel sein soll. Ende letzten Jahres hieß es ja mal, dass dieses Jahr zum dreißigsten Geburtstag der Final-Fantasy-Reihe eine Sammlung mit den ersten neun Spielen in den Originalversionen rauskommen soll, da war ich schon ganz begeistert und hatte mir vorgenommen, dann die früheren Teile mal zu spielen. Aber seitdem hab ich davon leider nix mehr gelesen, ich hoffe mal dass das nicht nur ein Gerücht war. Den sechsten Teil gibt es ja glaube ich im Original, aber auf diese manipulierten Versionen der Teile davor mit anderer Grafik oder leichterem Schwierigkeitsgrad habe ich nicht so viel Lust.

Ja, umfangreich ist der auf alle Fälle. Dass der auch immer so als größter Final-Fantasy-Teil gilt, habe ich auch schon gelesen, aber das kann ich dann nicht so wirklich nachvollziehen. Man kann da zwar schon viel machen und hat viele Charaktere und die Haupthandlung ist auch schon recht lang, ebenso wie die Spielwelt nicht klein ist, aber man kann da schon deutlich weniger machen als jetzt z.B. in VIII oder IX, und die Städte und Dörfer die man da so aufsucht sind dann auch schon eher leblos. Wenn ich da diese paar Bildschirme, die man da so serviert bekommt, jetzt zum Beispiel mit Timber oder Deling City vergleiche ... weiß jetzt nicht so ganz, wo das herkommt, dass das das "größte" Final-Fantasy-Spiel ist. Habe es allerdings aber auch nur einmal kurz in der Playstation-Fassung und dann ganz in der Gameboy-Advance-Fassung gespielt, wer weiß, was da an Spielinhalten möglicherweise wegmanipuliert wurde!

Die Gameboy-Advance-Remakes der ganzen alten Teile kann ich übrigens empfehlen, da wurde am schonendsten mit den Spielinhalten umgegangen, und speziell bei IV-VI würde ich da auch fast schon mehr von "Portierung" sprechen als von einem wirklichen Remake. Man muss sich dann nur die hinten angeklatschten Zusatzdungeons dann einfach sparen.

Bei den ersten drei Teilen sieht das schon anders aus, da wurde natürlich auch in den GBA-Versionen ordentlich was verändert, was mir im Vergleich dann auch nicht so recht gepasst hat. Und naja, III bekommt man jetzt so ohne Emulator und so für den nicht-japanischen Markt ja nur in dieser DS 3D-Lolicon-Fassung, und das ist natürlich der übelste Mist.

#### Laidoridas

12.03.2017, 17:06

Die Gameboy-Advance-Remakes der ganzen alten Teile kann ich übrigens empfehlen, da wurde am schonendsten mit den Spielinhalten umgegangen, und speziell bei IV-VI würde ich da auch fast schon mehr von "Portierung" sprechen als von einem wirklichen Remake. Man muss sich dann nur die hinten angeklatschten Zusatzdungeons dann einfach sparen.

Ja gut, das bringt mir ja aber ohne Gameboy Advance nicht so viel. :p Hätte aber auch glaube ich keine große Lust,

so ein Spiel auf einem so kleinen Bildschirm zu spielen, den man dann auch noch die ganze Zeit über in der Hand halten muss. Am besten wärs wirklich, wenn es diese Jubiläumsedition gäbe mit I-VI in den Originalversionen für PS4. Das kann doch auch nicht so schwer sein, sowas mal auf den Markt zu schmeißen! Aber vielleicht haben die auch zu viel Angst, dass im direkten Vergleich noch viel mehr auffällt, wie scheiße XV ist...

Bei den ersten drei Teilen sieht das schon anders aus, da wurde natürlich auch in den GBA-Versionen ordentlich was verändert, was mir im Vergleich dann auch nicht so recht gepasst hat. Und naja, III bekommt man jetzt so ohne Emulator und so für den nicht-japanischen Markt ja nur in dieser DS 3D-Lolicon-Fassung, und das ist natürlich der übelste Mist.

Ja, das ist natürlich mit Abstand das Abschreckendste von den Screenshots her. :D Teil I könnte ich ja auf der NES Classic spielen, wenn die denn mal wieder geliefert werden könnte... aber die kriegt man ja nur für das Doppelte des eigentlichen Preises momentan, und das muss ja nun auch nicht sein. Wahrscheinlich werd ich dann als nächstes mal X spielen, das kann ich ja jetzt auf der PS4 mit Originalsoundtrack spielen.

**John Irenicus**

12.03.2017, 17:13

Ja gut, das bringt mir ja aber ohne Gameboy Advance nicht so viel. :p Hätte aber auch glaube ich keine große Lust, so ein Spiel auf einem so kleinen Bildschirm zu spielen, den man dann auch noch die ganze Zeit über in der Hand halten muss. Am besten wärs wirklich, wenn es diese Jubiläumsedition gäbe mit I-VI in den Originalversionen für PS4. Das kann doch auch nicht so schwer sein, sowas mal auf den Markt zu schmeißen! Aber vielleicht haben die auch zu viel Angst, dass im direkten Vergleich noch viel mehr auffällt, wie scheiße XV ist...

Ja, stimmt natürlich! Ich find das aber auch auf so einem kleinen Bildschirm ganz gut, gerade diese ganz alten Spiele sehen auf sowas dann ja recht nett aus. Aber ist sicherlich Geschmackssache! Diese Jubiläumsedition klingt aber auch ein bisschen wie sowas, was du einfach nur geträumt hast, finde ich. :D Aber gut, habe jetzt ja selber so einen Artikel darüber gesehen. Wer weiß, ob das noch was gibt!

Ja, das ist natürlich mit Abstand das Abschreckendste von den Screenshots her. :D Teil I könnte ich ja auf der NES Classic spielen, wenn die denn mal wieder geliefert werden könnte... aber die kriegt man ja nur für das Doppelte des eigentlichen Preises momentan, und das muss ja nun auch nicht sein. Wahrscheinlich werd ich dann als nächstes mal X spielen, das kann ich ja jetzt auf der PS4 mit Originalsoundtrack spielen.

Ja, als nächstes erstmal X zu spielen, das ist sicherlich eine gute Wahl! Bei dem NES-Classic dachte ich ja auch, dass Nintendo jetzt bald mal eine Fuhre nachliefert, die dann auch wirklich an den normalen Handel geht und nicht nur an so ominöse Reseller, aber naja. Nintendo ist jetzt ja auch nicht gerade der netteste Konzern, wer weiß, was deren fiesen Pläne diesbezüglich sind!

**Laidoridas**

12.03.2017, 17:19

Ja, stimmt natürlich! Ich find das aber auch auf so einem kleinen Bildschirm ganz gut, gerade diese ganz alten Spiele sehen auf sowas dann ja recht nett aus. Aber ist sicherlich Geschmackssache! Diese Jubiläumsedition klingt aber auch ein bisschen wie sowas, was du einfach nur geträumt hast, finde ich. :D Aber gut, habe jetzt ja selber so einen Artikel darüber gesehen. Wer weiß, ob das noch was gibt!

Ja, ich war ja auch ganz aus dem Häuschen, als ich das gelesen habe, weil das halt wirklich nach genau dem klingt, was ich haben will. :D Und Ende letzten Jahres war das ja nun auch in allen Medien, also das schien mir schon eine ziemlich handfeste Sache zu sein. Aber wenn da nicht bald noch was zu kommt, dann wirds wohl wirklich nur ein Gerücht gewesen sein. :(

Ja, als nächstes erstmal X zu spielen, das ist sicherlich eine gute Wahl! Bei dem NES-Classic dachte ich ja auch, dass Nintendo jetzt bald mal eine Fuhre nachliefert, die dann auch wirklich an den normalen Handel geht und nicht nur an so ominöse Reseller, aber naja. Nintendo ist jetzt ja auch nicht gerade der netteste Konzern, wer weiß, was deren fiesen Pläne diesbezüglich sind!

Aber die verdienen doch nix an den Resellern. Da können die noch so fies sein, da haben die doch nix von. :D Aber wahrscheinlich sind die zu sehr mit ihrem Mario- und Switch-Gedöns beschäftigt, um sich darum zu kümmern. :o

**John Irenicus**

12.03.2017, 17:24

Aber die verdienen doch nix an den Resellern. Da können die noch so fies sein, da haben die doch nix von. :D Aber wahrscheinlich sind die zu sehr mit ihrem Mario- und Switch-Gedöns beschäftigt, um sich darum zu kümmern. :o

Vielleicht machen sie es eben aus der reinen Lust am Fiessein! Naja, keine Ahnung, vielleicht haben die das diesen ominösen Resellern ja ihrerseits zu einem höheren Preis vertickt oder keine Ahnung.

Um auch mal wieder eine Final Fantasy VIII-Frage zu stellen: Was hat es mit diesem [Kampf-Zähler] auf sich? Also, ich nehme mal an, da kann man einfach irgendwelche Kampfstatistiken nachlesen, so wie einem das diese Girlies ganz am Anfang im Balamb-Garden auch vorbeten konnten. Aber ich habe jetzt irgendwie nie was gefunden, wo man den aufrufen kann. Und jetzt am Anfang von Disc 2 im Gefängnis habe ich da in einer Zelle einen Kerl beim Kartenkloppen besiegt, und der meinte dann, er würde mir jetzt meinen Kampf-Zähler modifizieren oder so, und da kam die Frage jetzt bei mir wieder auf, was das eigentlich ist und wo ich mir das ansehe ...

**Laidoridas**

12.03.2017, 17:27

Um auch mal wieder eine Final Fantasy VIII-Frage zu stellen: Was hat es mit diesem [Kampf-Zähler] auf sich? Also, ich nehme mal an, da kann man einfach irgendwelche Kampfstatistiken nachlesen, so wie einem das diese Girlies ganz am Anfang im Balamb-Garden auch vorbeten konnten. Aber ich habe jetzt irgendwie nie was gefunden, wo man den aufrufen kann. Und jetzt am Anfang von Disc 2 im Gefängnis habe ich da in einer Zelle einen Kerl beim

Kartenkloppen besiegt, und der meinte dann, er würde mir jetzt meinen Kampf-Zähler modifizieren oder so, und da kam die Frage jetzt bei mir wieder auf, was das eigentlich ist und wo ich mir das ansehe ...

Der ist irgendwo im Hilfmeneü versteckt. Wo genau weiß ich jetzt auch nicht mehr, aber da gab es auf jeden Fall einen Statistikbereich, in dem man sich auch angucken kann, wer wie oft kampfunfähig war usw. Da ist auch der Kampfpzähler dabei (oder vielleicht ist genau das auch der Kampfpzähler, so genau hab ich das nicht mehr im Kopf).

**John Irenicus**

12.03.2017, 17:30

Der ist irgendwo im Hilfmeneü versteckt. Wo genau weiß ich jetzt auch nicht mehr, aber da gab es auf jeden Fall einen Statistikbereich, in dem man sich auch angucken kann, wer wie oft kampfunfähig war usw. Da ist auch der Kampfpzähler dabei (oder vielleicht ist genau das auch der Kampfpzähler, so genau hab ich das nicht mehr im Kopf).

Ah, okay. Ins Tutorial-Menü hatte ich auch schon kurz geschaut, aber in den Niederungen des Hilfe-Menüs hatte ich das dann doch nicht vermutet. Dann hoffe ich mal, dass das jetzt nicht eine Frage in kommenden SEED-Tests sein wird, sonst habe ich mir hiermit ja quasi eine Antwort erschummelt!

**Lord Regonas**

12.03.2017, 18:17

Ihr nervt\$§p4

Gothic 3 Inhalte...

Montera erreicht.

Warum gibt es so verdammt wenig Pfeile zu kaufen und zu finden? Den Bestand an Pfeilen zu senken, um die Spannung zu erhöhen, finde ich ja generell gut. Doch nach geraumer Zeit bekommt man ja gar keine Pfeile mehr und macht meine bisherige Skillung als Bogenschütze überflüssig. §wall

**John Irenicus**

12.03.2017, 18:42

Gothic 3 Inhalte...

Montera erreicht.

Warum gibt es so verdammt wenig Pfeile zu kaufen und zu finden? Den Bestand an Pfeilen zu senken, um die Spannung zu erhöhen, finde ich ja generell gut. Doch nach geraumer Zeit bekommt man ja gar keine Pfeile mehr und macht meine bisherige Skillung als Bogenschütze überflüssig. §wall

Das war mir gar nicht so aufgefallen, dass es in dem Spiel so einen Pfeilmangel gibt. Aber richtig Bogenschütze habe ich da ja auch noch nie gespielt, von daher ... und damals bei meinem ersten Durchgang mit zu schwachem Rechner verbot sich bei dem Geruckel sowas Filigranes wie Zielen mit dem Bogen sowieso! :D

**Lord Regonas**

12.03.2017, 20:07

Das war mir gar nicht so aufgefallen, dass es in dem Spiel so einen Pfeilmangel gibt. Aber richtig Bogenschütze habe ich da ja auch noch nie gespielt, von daher ... und damals bei meinem ersten Durchgang mit zu schwachem Rechner verbot sich bei dem Geruckel sowas Filigranes wie Zielen mit dem Bogen sowieso! :D

Das Problem bestand früher auch nicht. Auch früher hab ich reibungslos am Anfang auf Bogen gesetzt. Der Mist kommt erst durch den Patch. Gibt es eigentlich ein Rezept für den einfachen Pfeil?

**Lady Xrystal**

14.03.2017, 15:29

Ähm...

Hallo. :)

**Söldner Zu Befehl!**

14.03.2017, 15:52

Hallöle §wink

**MiMo**

14.03.2017, 16:02

Hallo! §danke

**Lady Xrystal**

14.03.2017, 17:18

Wie geht es der holden Belegschaft? §wink

**John Irenicus**

14.03.2017, 17:26

Wie geht es der holden Belegschaft? §wink

Es geht uns gut, wir freuen uns über deine Ankunft und wir erwarten deine Befehle.

**Lady Xrystal**

14.03.2017, 17:41

Es geht uns gut, wir freuen uns über deine Ankunft und wir erwarten deine Befehle.

Stürmt die Bastion, Männer! Die Bastion! Karthago soll fallen!

§burn§burn§burn§burn§burn§burn§burn

**John Irenicus**

14.03.2017, 17:44

Stürmt die Bastion, Männer! Die Bastion! Karthago soll fallen!

§burn§burn§burn§burn§burn§burn§burn

Geht nicht, das Grundstück, auf dem die Bastion stand, wurde vor zwei Wochen wegen Insolvenz des Eigentümers zwangsversteigert und dann vom neuen Eigentümer eingeebnet. Sorry!

**Lady Xrystal**

14.03.2017, 18:16

Geht nicht, das Grundstück, auf dem die Bastion stand, wurde vor zwei Wochen wegen Insolvenz des Eigentümers zwangsversteigert und dann vom neuen Eigentümer eingeebnet. Sorry!

Das macht mich sehr traurig. :(

**Lord Regonas**

14.03.2017, 21:04

Ähm...

Hallo. :)

Du hast mir gefehlt:gratz

**MiMo**

14.03.2017, 22:00

Sag mal, Xrystal, hast du deine Vorsätze in die Tat umgesetzt und Final Fantasy XIII gespielt? :gratz

(Regonas-Bashing +1)

**Lady Xrystal**

14.03.2017, 23:17

Du hast mir gefehlt:gratz

Aww ^2^ §knuff

Im Herzen bin ich immer bei euch. :)

Sag mal, Xrystal, hast du deine Vorsätze in die Tat umgesetzt und Final Fantasy XIII gespielt? :gratz

(Regonas-Bashing +1)

Leider noch nicht. <http://www.worldofugly.de/ugly/003.gif>

Ich hol es aber ganz bald nach. Versprochen!

**John Irenicus**

15.03.2017, 18:55

Final Fantasy VIII:

Was mich so ein bisschen stört, aber auch kein ernstes Problem, sondern nur so meinen Ordnungszwängen geschuldet ist: Ich mag das nicht, dass das Spiel den Anführer bei Party-Neubildungen immer in die Mitte einsortiert, also sowohl im Menü als auch dann auf dem Feld (selbst wenn es da von der Optik her passen sollte). Bin von so ziemlich allen anderen Spielen gewohnt, dass der Anführer halt der erste in der Liste ist - das verwirrt mich jetzt manchmal, und wenn ich es umordne und zwischendrin mal Partywechsel ist (also Perspektivenwechsel), sortiert das Spiel es dann auch manchmal wieder zurück. :o

Was ich außerdem heute bei der Flucht aus dem Wüstengefängnis gemerkt habe: Der Zustand "Verwirrt" ist hier mal richtig fies - wie die verwirrte Quistis einfach mal zwei meiner Elixiere verbraten hat, ich dachte, ich seh nicht richtig! §ugly

**Lord Regonas**

15.03.2017, 22:30

Gothic 3:

Die KI ist dann doch wieder doof. Die Laufen jetzt ja viel öfter gegen z.B. Bäume. Sie gehen dann zwar ein Stück zurück, jedoch nur um dann wieder gegen den Baum zu laufen. Indes kann ich bequem den Bogen zücken und einen auf die tribute von Panem machen§enton

Übrigens fehlen mir immer noch Pfeile. Auch einen Bauplan für einen normalen Pfeil habe ich noch net finden können. Das ist in der Tat doof gemacht. Erschreckend ist auch, dass ich inzwischen schon 63.000 Gold habe und gerade mal in Montera bin. Damit kann ich aber zumindest den doofen Ork bezahlen (50.000).

Insgesamt spielt es sich dann aber doch dank der fast 3 Gigabyte großen Patches flüssiger als früher.

**MiMo**

16.03.2017, 22:41

FFIX:

Ich bin jetzt auf dem vergessenen Kontinent abgesetzt worden und hab mich für Freya, Steiner und Mahagon entschieden. Grundlage dieser Entscheidung war, dass Kuja was davon sagte, dass auf dem Kontinent keine Magie anwendbar ist. Bislang hab ich aber nur das Gefühl, dass meine Zusammenstellung meinem Hi-Potion- und Zeltvorrat nicht gut tut. §gnah Und dann ist nicht mal irgendwo ein Händler, dem man sein sauer erspartes an den Kopf werfen kann! §cry

Negativ überrascht bin ich von: Zelte heilen ja gar nicht 100% der HP! :eek: Das war mir bisher gar nicht aufgefallen.

Positiv überrascht bin ich von: Der Fähigkeit Segen! Die ist ja echt so praktisch wie sie klingt. Braucht man wirklich gar keine Phönixfedern mehr, wenn man das allen beigebracht hat? §omg

Ich dachte, mit der Zeit durchschaue ich das noch, aber so richtig verstanden hab ich das Skillssystem irgendwie doch nicht. Wann muss ich denn Fähigkeiten anlegen? Blitzra und so waren ja schon verfügbar, sobald ich die jeweilige Ausrüstung Vivi (Vivi §herz) gegeben habe. Da dachte ich dann, dieses Kristall verbrauchende Anlegen muss ich nur machen, wenn ich die Fähigkeit auch ohne Tragen dieser Ausrüstung haben will. Aber bei Sachen wie Konter hat das nicht geklappt, da musste ich das trotz Tragen der Ausrüstung im Abilitymenü anlegen, bevor da mal was passiert ist. Hat das vielleicht was mit den verschiedenen Symbolen der Abilities zu tun? Und wann bekommt man eigentlich Kristallpunkte? Ich hoffe, nicht beim Level-up, denn bisher hatte ich die nicht benutzt, dann sind mir wohl schon eine ganze Menge durch die Lappen gegangen. §ugly Naja, solange die Kämpfe noch locker von der Hand gehen will ich mich mal nicht beklagen.

Und was zum Henker sollen eigentlich diese Gegner, die nur Schwerelos und Schwerkraft einsetzen? Die können doch nicht hoffen, mit dem Aerora, das die alle Jubeljahre mal vom Stapel lassen, irgendjemanden besiegen zu können. :confused: Hat die Schwerelosigkeit überhaupt Nachteile? Werde ich dadurch nicht einfach nur immun gegen Erdmagie? §ugly

Und vielleicht mal für alle, den wohl merkwürdigsten Gegner, den ich je in einem Final Fantasy angetroffen habe: <http://vignette2.wikia.nocookie.net/finalfantasy2/images/4/4c/Hausmann.JPG/revision/latest?cb=20130613133843&path-prefix=de>

Es gab so eine Hütte zwar auch schon in FFXVII, aber da ist die nicht auf so dünnen Beinchen hin und her getrippelt und hatte auch keinen riesigen Fisch ans Dach genagelt. :scared:

**John Irenicus**

16.03.2017, 23:36

Übrigens fehlen mir immer noch Pfeile. Auch einen Bauplan für einen normalen Pfeil habe ich noch net finden können. Das ist in der Tat doof gemacht. Erschreckend ist auch, dass ich inzwischen schon 63.000 Gold habe und gerade mal in Montera bin. Damit kann ich aber zumindest den doofen Ork bezahlen (50.000).

Wo hast du so viel Gold her? :eek:

FFIX:

Ich bin jetzt auf dem vergessenen Kontinent abgesetzt worden und hab mich für Freya, Steiner und Mahagon entschieden. Grundlage dieser Entscheidung war, dass Kuja was davon sagte, dass auf dem Kontinent keine Magie anwendbar ist. Bislang hab ich aber nur das Gefühl, dass meine Zusammenstellung meinem Hi-Potion- und Zeltvorrat nicht gut tut. §gnah Und dann ist nicht mal irgendwo ein Händler, dem man sein sauer erspartes an den Kopf werfen kann! §cry

Ja, das kann da schonmal ein bisschen knifflig werden, aber Kopf hoch! Im Übrigen meine ich aber, dass Zon und Son dir am Luftschiff Kram verkaufen, wenn du da nochmal drangehst.

Negativ überrascht bin ich von: Zelte heilen ja gar nicht 100% der HP! :eek: Das war mir bisher gar nicht aufgefallen.

Ist ein bisschen so wie in älteren Final Fantasys, wo noch zwischen "Zelt" und "Hütte" und manchmal auch "Schlafsack" unterschieden wurde. Da es hier nur Zelte gibt, finde ich das aber auch in bisschen doof.

Positiv überrascht bin ich von: Der Fähigkeit Segen! Die ist ja echt so praktisch wie sie klingt. Braucht man wirklich gar keine Phönixfedern mehr, wenn man das allen beigebracht hat? §omg  
Segen ist doch die Ability, die automatisch den "Wiedergeburt"-Zustand erteilt, ne? Ich meine aber, der ist nach einer Wiederbelebung im Kampf erschöpft, man hat den also immer nur zu Kampfbeginn bis zu erstmaligen Kampfunfähigkeit und bei Aktivierung der Wiederbelebung dann eben nicht mehr.

Ich dachte, mit der Zeit durchschaue ich das noch, aber so richtig verstanden hab ich das Skillssystem irgendwie doch

nicht. Wann muss ich denn Fähigkeiten anlegen? Blitzra und so waren ja schon verfügbar, sobald ich die jeweilige Ausrüstung Vivi (Vivi Şherz) gegeben habe. Da dachte ich dann, dieses Kristall verbrauchende Anlegen muss ich nur machen, wenn ich die Fähigkeit auch ohne Tragen dieser Ausrüstung haben will. Aber bei Sachen wie Konter hat das nicht geklappt, da musste ich das trotz Tragen der Ausrüstung im Abilitymenü anlegen, bevor da mal was passiert ist. Hat das vielleicht was mit den verschiedenen Symbolen der Abilities zu tun?

Ja, hat mit den Symbolen zu tun. Diese roten A-Fähigkeiten sind solche, die du eben aktiv im Kampf einsetzen musst, also irgendwelche Zauber, Skills, Fähigkeiten: "Action-Abilities". Da musst du nichts mehr gesondert anlegen, solange du die entsprechende Ausrüstung trägst oder aber die Fähigkeit schon durch Sammeln von AP fertig gelernt hast und sie deshalb unabhängig von der Ausrüstung benutzen kannst. Anlegen musst du nur die sogenannten "Hilfs-Abilities", also passive Fertigkeiten, mit den Kristallkugeln im entsprechenden Menü. Man hat ja nur eine begrenzte Zahl dieser Kugeln und muss die dann eben entsprechend verteilen, unabhängig davon, ob die Fähigkeit jetzt schon fest gelernt ist (nach einer gewissen Anzahl an AP, gilt auch für die A-Fähigkeiten, nur dass man die wie gesagt nicht anlegen muss) oder erstmal nur durch die angelegte (also angezogene) Ausrüstung vermittelt wird. Das heißt, auch wenn du die Fähigkeit nach genügend AP-Sammeln schon fest gelernt hast, muss du zur Aktivierung trotzdem die Kugeln verteilen.

Und wann bekommt man eigentlich Kristallpunkte? Ich hoffe, nicht beim Level-up, denn bisher hatte ich die nicht benutzt, dann sind mir wohl schon eine ganze Menge durch die Lappen gegangen. Şugly Naja, solange die Kämpfe noch locker von der Hand gehen will ich mich mal nicht beklagen.

Die Kapazität deiner Kügelchen erhöht sich bei bestimmten Level-Ups, genau weiß ich das nicht mehr, alle geraden Level-Ups oder so. Das passiert dann ganz automatisch und dann kannst du eben mehr verteilen und dadurch mehr Hilfs-Abilities gleichzeitig anlegen.

Und was zum Henker sollen eigentlich diese Gegner, die nur Schwerelos und Schwerkraft einsetzen? Die können doch nicht hoffen, mit dem Aerora, das die alle Jubeljahre mal vom Stapel lassen, irgendjemanden besiegen zu können.

:confused: Hat die Schwerelosigkeit überhaupt Nachteile? Werde ich dadurch nicht einfach nur immun gegen Erdmagie? Şugly

Ich weiß gerade nicht, welche Gegner du meinst. Aber ich bin mir ziemlich sicher, dass Schwerelosigkeit (neben der Immunität gegen Erdangriffe) anfälliger gegen Windangriffe macht - was dann ja zum Aerora-Zauber passt.

Und vielleicht mal für alle, den wohl merkwürdigsten Gegner, den ich je in einem Final Fantasy angetroffen habe: <http://vignette2.wikia.nocookie.net/finalfantasy2/images/4/4c/Hausmann.JPG/revision/latest?cb=20130613133843&path-prefix=de>

Es gab so eine Hütte zwar auch schon in FFXVII, aber da ist die nicht auf so dünnen Beinchen hin und her getrippelt und hatte auch keinen riesigen Fisch ans Dach genagelt. :scared:

Fand den gar nicht sooo merkwürdig sondern irgendwie nur ... albern. :p

## MiMo

17.03.2017, 01:53

Ich pfeif auf diese Spoiler. Das nimmt ja Überhand! :mad:  
Wo hast du so viel Gold her? :eek:

G3 eben. :dnuhr:

Ja, das kann da schonmal ein bisschen knifflig werden, aber Kopf hoch! Im Übrigen meine ich aber, dass Zon und Son dir am Luftschiff Kram verkaufen, wenn du da nochmal drangeht.

Der Mogry am Eingang von Oil Vert oder so hat mir ganz tolle Ausrüstung verkauft! Şomg

Ist ein bisschen so wie in älteren Final Fantasys, wo noch zwischen "Zelt" und "Hütte" und manchmal auch "Schlafsack" unterschieden wurde. Da es hier nur Zelte gibt, finde ich das aber auch in bisschen doof.

Das ist dann ja wirklich ein bisschen doof. Andererseits gibt es als Option für die Komplettheilung ja immer noch das Übernachten in einem Gasthaus. So gesehen muss man halt nur was auf sich nehmen, um die ersehnte Komplettheilung zu bekommen. :D

Segen ist doch die Ability, die automatisch den "Wiedergeburt"-Zustand erteilt, ne? Ich meine aber, der ist nach einer Wiederbelebung im Kampf erschöpft, man hat den also immer nur zu Kampfbeginn bis zu erstmaligen Kampfunfähigkeit und bei Aktivierung der Wiederbelebung dann eben nicht mehr.

Ja, das hab ich inzwischen auch gemerkt. Wäre ja auch zu schön gewesen. Şgnah

Das vielleicht nervigste am Kampfsystem von FFXIX ist ja eh, dass die Phönixfedern nur so wenig HP zurückgeben. Da sind die frisch wiederbelebten Charaktere ja sofort wieder weg vom Fenster, wenn der Feind einen Flächenangriff startet. Şhhmpf

Ja, hat mit den Symbolen zu tun. Diese roten A-Fähigkeiten sind solche, die du eben aktiv im Kampf einsetzen musst, also irgendwelche Zauber, Skills, Fähigkeiten: "Action-Abilities". Da musst du nichts mehr gesondert anlegen, solange du die entsprechende Ausrüstung trägst oder aber die Fähigkeit schon durch Sammeln von AP fertig gelernt hast und sie deshalb unabhängig von der Ausrüstung benutzen kannst. Anlegen musst du nur die sogenannten "Hilfs-Abilities", also passive Fertigkeiten, mit den Kristallkugeln im entsprechenden Menü. Man hat ja nur eine begrenzte Zahl dieser Kugeln und muss die dann eben entsprechend verteilen, unabhängig davon, ob die Fähigkeit jetzt schon fest gelernt ist (nach einer gewissen Anzahl an AP, gilt auch für die A-Fähigkeiten, nur dass man die wie gesagt nicht anlegen muss) oder erstmal nur durch die angelegte (also angezogene) Ausrüstung vermittelt wird. Das heißt, auch



wenn du die Fähigkeit nach genügend AP-Sammeln schon fest gelernt hast, muss du zur Aktivierung trotzdem die Kugeln verteilen.

Aber dann kann ich ja gar nicht alles anlegen, was ich anlegen will. Was ist das denn für ein Skillssystem? :o  
#casualgamer

Fand den gar nicht sooo merkwürdig sondern irgendwie nur ... albern. :pIch fand das ziemlich cool. :D Wie das immer auf diesen dünnen Beinchen hin und her geschwankt ist, als würde es jeden Moment die Balance verlieren...  
^2^

### Laidoridas

17.03.2017, 02:01

Das ist dann ja wirklich ein bisschen doof. Andererseits gibt es als Option für die Komplettheilung ja immer noch das Übernachten in einem Gasthaus.

Ich fand das jetzt nicht so schlimm. Man kriegt doch eh ziemlich viele Zelte, wenn die alle komplettheilen würden, wären das schon viel zu viele. So passt das von der Balance her eigentlich ganz gut, finde ich.

Das vielleicht nervigste am Kampfsystem von FFX ist ja eh, dass die Phönixfedern nur so wenig HP zurückgeben. Da sind die frisch wiederbelebten Charaktere ja sofort wieder weg vom Fenster, wenn der Feind einen Flächenangriff startet. §hhmpf

Man muss eben einen anderen Charakter direkt danach einen Heilzauber wirken lassen, damit die Wiederbelebung was bringt. Fand ich eigentlich immer ziemlich spannend, wenn man dann am bibbern ist, ob der Gegner noch einen Angriff dazwischenhaut. :D Das passt ja auch ziemlich gut dazu, dass man hier vier Charaktere zur Verfügung hat, da hat man dann immer noch einen übrig, der angreifen oder sonstwas anderes machen kann.

### John Irenicus

17.03.2017, 12:21

Das ist dann ja wirklich ein bisschen doof. Andererseits gibt es als Option für die Komplettheilung ja immer noch das Übernachten in einem Gasthaus. So gesehen muss man halt nur was auf sich nehmen, um die ersehnte Komplettheilung zu bekommen. :D

Ja, es wertet die Gasthäuser natürlich auf, das stimmt.

Was ja auch witzig ist, dass man die Zelte im Kampf benutzen kann, dabei aber das Risiko hat, von so einer Schlange gebissen zu werden und dann blind und/oder stumm davon wird. Und das kann man sich zu eine auch bei manchen Bossen zunutze machen, indem man das Zelt auf die wirft und hofft, dass die auch davon blind werden. Verrückt. §ugly

Aber dann kann ich ja gar nicht alles anlegen, was ich anlegen will. Was ist das denn für ein Skillssystem? :o  
#casualgamer

Find das ja gerade richtig gut an diesem System. Mir hat das immer richtig Spaß gemacht, auszuknobeln, welche Abilities ich denn so aktiviere und auf welche ich dafür verzichten muss. Das ist ja auch sowohl von der jeweiligen Spielsituation, als auch vom persönlichen Spielstil abhängig. So klingt Segen ja erstmal richtig mächtig, aber wie du ja ansprichst, ist die Wirkung einer Wiederbelebung mit wenigen HP ja auch nicht immer so dolle, wenn der Gegner vor allem mit Angriffen agiert, welche die ganze Truppe treffen und dann auch sofort den gerade erst wiederbelebten. Da muss man sich dann schon überlegen, ob man so eine teure Ability aktiviert, für die man locker drei andere anwählen könnte. Knifflige Sache!

Das vielleicht nervigste am Kampfsystem von FFX ist ja eh, dass die Phönixfedern nur so wenig HP zurückgeben. Da sind die frisch wiederbelebten Charaktere ja sofort wieder weg vom Fenster, wenn der Feind einen Flächenangriff startet. §hhmpf

Man muss eben einen anderen Charakter direkt danach einen Heilzauber wirken lassen, damit die Wiederbelebung was bringt. Fand ich eigentlich immer ziemlich spannend, wenn man dann am bibbern ist, ob der Gegner noch einen Angriff dazwischenhaut. :D Das passt ja auch ziemlich gut dazu, dass man hier vier Charaktere zur Verfügung hat, da hat man dann immer noch einen übrig, der angreifen oder sonstwas anderes machen kann.

Ja, ich finde das auch ziemlich spannend, und für mich ist das auch so eine klassische Final Fantasy-Situation: Man sitzt da an einem Endboss, und wegen dessen schlimmen Flächenangriffen kommt irgendwann die Phase, wo man rundenlang immer nur noch damit beschäftigt ist, die Truppe am Leben zu erhalten bzw. eben wiederzubeleben und zu hoffen, jetzt mal wieder ein Bein auf die Erde zu bekommen. Das ist dann so ein richtig "zähes Ringen", was ich mir zwar auch nie so richtig wünsche, aber dann eben doch so schön mitreißend ist.

### Atticus

17.03.2017, 19:14

Final Fantasy §enton

### MiMo

17.03.2017, 19:33

Final Fantasy §enton

Spiderman-Comics. §enton

Aber willkommen zuhause, Sturmell! §knuff

### Lord Regonas

17.03.2017, 19:45

Wo hast du so viel Gold her? :eek:

Du musst halt alles verkaufen was geht und dann natürlich auch bei den richtigen Händlern verkaufen. Ich habe halt relativ früh das Tiere ausnehmen erlernt und dadurch kommt einiges zusammen. Waffen gehen seit den Patches auch richtig gut. Ein abgenutztes Bastardschwert bringt immer noch schöne Tausender:gratz

@Sturmsense:

Was hältst du davon den FF-Rotz aus der Taverne zu verbannen?

### Atticus

17.03.2017, 22:02

Du musst halt alles verkaufen was geht und dann natürlich auch bei den richtigen Händlern verkaufen. Ich habe halt relativ früh das Tiere ausnehmen erlernt und dadurch kommt einiges zusammen. Waffen gehen seit den Patches auch richtig gut. Ein abgenutztes Bastardschwert bringt immer noch schöne Tausender:gratz

@Sturmsense:

Was hältst du davon den FF-Rotz aus der Taverne zu verbannen?

Rotz würde ich jetzt nicht sagen. Ich mag diese Art Spiele einfach nicht. Das Einzige was mir da gefällt, sind die heißen Miezen.§cat

### Laidoridas

18.03.2017, 00:54

Rotz würde ich jetzt nicht sagen. Ich mag diese Art Spiele einfach nicht. Das Einzige was mir da gefällt, sind die heißen Miezen.§cat  
[http://vignette2.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/c/c0/Cait\\_sith\\_battle\\_render2.jpg/revision/latest?cb=20101206041841](http://vignette2.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/c/c0/Cait_sith_battle_render2.jpg/revision/latest?cb=20101206041841)

§list

Übrigens, nachdem ich ja nun am Donnerstagabend auf der Bahnfahrt nach Hause tatsächlich mal das Leonard-Cohen-Album gehört habe, kann ich ja auch mal meine Meinung dazu kundtun. Und die deckt sich zumindest nach dem ersten Eindruck überraschenderweise zu 100% mit der des langhaarigen Ruhrpott-Metal-Freaks und Simple-Plan-Aficionados John! :eek: "Diamonds in the Mine" ist auf jeden Fall der Knaller schlechthin, und auch seinen restlichen Favoriten kann ich mich anschließen:

Ich find von dem Album dann auch nur noch "Famous Blue Raincoat" und "Avalanche" gut, aber der Rest ist dann mehr wieder so gepflegte Langeweile. Naja, "Dress Rehearsal Rag" geht auch noch!

So richtig langweilig fand ich den Rest jetzt zwar auch nicht, das war schon alles sehr angenehm zu hören gerade auch so bei der nächtlichen Zugfahrt im erschöpften und döseligen Zustand, aber da hatte ich dann schon das Gefühl, dass es ihm mehr darum ging, seine Texte vorzutragen, als auch einen richtigen Song daraus zu machen. Aber vielleicht tue ich diesen Songs auch Unrecht und ich muss sie nur noch häufiger hören, wer weiß! Aber diese von John schon genannten Songs stachen für mich schon sehr heraus, insbesondere Avalanche.

### John Irenicus

18.03.2017, 13:23

[http://vignette2.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/c/c0/Cait\\_sith\\_battle\\_render2.jpg/revision/latest?cb=20101206041841](http://vignette2.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/c/c0/Cait_sith_battle_render2.jpg/revision/latest?cb=20101206041841)

§list

Die heißeste Mieze in der gesamten Spielereihe. §danke

<https://www.youtube.com/watch?v=R1dh9GtvHqU>

(Ich muss mehr üben. §gnah)

Übrigens, nachdem ich ja nun am Donnerstagabend auf der Bahnfahrt nach Hause tatsächlich mal das Leonard-Cohen-Album gehört habe, kann ich ja auch mal meine Meinung dazu kundtun. Und die deckt sich zumindest nach dem ersten Eindruck überraschenderweise zu 100% mit der des langhaarigen Ruhrpott-Metal-Freaks und Simple-Plan-Aficionados John! :eek: "Diamonds in the Mine" ist auf jeden Fall der Knaller schlechthin, und auch seinen restlichen Favoriten kann ich mich anschließen:

So richtig langweilig fand ich den Rest jetzt zwar auch nicht, das war schon alles sehr angenehm zu hören gerade auch so bei der nächtlichen Zugfahrt im erschöpften und döseligen Zustand, aber da hatte ich dann schon das Gefühl, dass es ihm mehr darum ging, seine Texte vorzutragen, als auch einen richtigen Song daraus zu machen. Aber vielleicht tue ich diesen Songs auch Unrecht und ich muss sie nur noch häufiger hören, wer weiß! Aber diese

von John schon genannten Songs stachen für mich schon sehr heraus, insbesondere Avalanche.

Tja, da kannst du mal sehen! Ich glaube auch, dass es ihm vor allem ging, seine Texte da vorzutragen. Aber da muss ich halt auch sagen, dass ich die meisten davon jetzt nicht so pralle finde. Zumindest wäre mir da beim Hören und gelegentlichem Nachlesen nix aufgefallen, was ich besonders toll gefunden hätte.

**MiMo**

18.03.2017, 14:45

FFIX:

Wie soll man denn diese Wächter der Elemente besiegen? §cry

Bislang hatte ich nie Probleme bei einem Bosskampf, dann hab ich diese Kali nur mit Ach und Krach besiegen können und jetzt schnaubt mich dieser Tiamat einmal an und meine ganze Gruppe ist über den Jordan. :mad:

**John Irenicus**

18.03.2017, 15:13

FFIX:

Wie soll man denn diese Wächter der Elemente besiegen? §cry

Bislang hatte ich nie Probleme bei einem Bosskampf, dann hab ich diese Kali nur mit Ach und Krach besiegen können und jetzt schnaubt mich dieser Tiamat einmal an und meine ganze Gruppe ist über den Jordan. :mad:

Hm, so richtige Tipps fallen mir da auch nicht ein. Wenn du irgendwelche Ausrüstung haben solltest, die vor Windangriffen schützt, dann wäre jetzt wohl der richtige Zeitpunkt, die anzulegen. Aber keine Ahnung, ob man sowas in ausreichendem Maße so mit sich herumträgt. Irgendeinen "Trick" gibt es da aber nicht, musste einfach weiter versuchen! Ich glaube, Tiamat fand ich damals bei meinem ersten Durchgang auch mit am unangenehmsten von denen.

**MiMo**

18.03.2017, 15:40

Hm, so richtige Tipps fallen mir da auch nicht ein. Wenn du irgendwelche Ausrüstung haben solltest, die vor Windangriffen schützt, dann wäre jetzt wohl der richtige Zeitpunkt, die anzulegen. Aber keine Ahnung, ob man sowas in ausreichendem Maße so mit sich herumträgt. Irgendeinen "Trick" gibt es da aber nicht, musste einfach weiter versuchen! Ich glaube, Tiamat fand ich damals bei meinem ersten Durchgang auch mit am unangenehmsten von denen.

Icksmehl war meine Rettung. Mit Thermometer übersteht man diesen Glutschnauber schadenlos. :A Und Aquadon ist gleich im Anschluss auch weggeputzt worden. :cool: Steiner lag während des ganzen Kampfes tot rum. Vivi wurde die ganze Zeit von den Wasserattacken geheilt und konnte immer schön mit Blitzga draufgehen, während Lili sich immer wieder mit einer Kombo aus Auto-Potion und Apotheker auf den Damm gebracht hat. Ihre Aufgabe war dann, ununterbrochen Trance-Zidane wiederzubeleben, der endlich seinen Superangriff rausholen sollte, letztendlich aber immer gestorben ist, bevor er ihn einsetzen konnte. Vivi hat ihn also fast im Alleingang erledigt. Der heimliche Held. Wie halt auch sonst im Spiel. §herz

**John Irenicus**

18.03.2017, 17:01

Icksmehl war meine Rettung. Mit Thermometer übersteht man diesen Glutschnauber schadenlos. :A Und Aquadon ist gleich im Anschluss auch weggeputzt worden. :cool: Steiner lag während des ganzen Kampfes tot rum. Vivi wurde die ganze Zeit von den Wasserattacken geheilt und konnte immer schön mit Blitzga draufgehen, während Lili sich immer wieder mit einer Kombo aus Auto-Potion und Apotheker auf den Damm gebracht hat. Ihre Aufgabe war dann, ununterbrochen Trance-Zidane wiederzubeleben, der endlich seinen Superangriff rausholen sollte, letztendlich aber immer gestorben ist, bevor er ihn einsetzen konnte. Vivi hat ihn also fast im Alleingang erledigt. Der heimliche Held. Wie halt auch sonst im Spiel. §herz

Achso, wusste jetzt gar nicht, dass du diesen Glutkram meinst, dachte jetzt an so Tornadozauber und so. Naja, dann ist's ja gut, dass es geklappt hat!

Ja, Vivi ist schon großartig! Wollte jetzt auch gerade sagen, dass ich mir eine Partyzusammenstellung ohne den kaum vorstellen kann, aber wenn ich recht überlege ... glaube, bei meinem letzten Durchgang hatte ich zum Schluss auch auf jeden Fall Steiner und Mahagon dabei. Wenn ich dann noch Vivi dabei hatte, hieße das ja, dass ich ohne richtigen Heiler gespielt hätte, was ich mir auch nicht so vorstellen kann, hm. Aber naja, so oder so war ich auf jeden Fall auch immer ein großer Fan von Vivi!

**MiMo**

18.03.2017, 17:16

Achso, wusste jetzt gar nicht, dass du diesen Glutkram meinst, dachte jetzt an so Tornadozauber und so. Naja, dann ist's ja gut, dass es geklappt hat!

Ja, Vivi ist schon großartig! Wollte jetzt auch gerade sagen, dass ich mir eine Partyzusammenstellung ohne den kaum vorstellen kann, aber wenn ich recht überlege ... glaube, bei meinem letzten Durchgang hatte ich zum Schluss auch auf jeden Fall Steiner und Mahagon dabei. Wenn ich dann noch Vivi dabei hatte, hieße das ja, dass ich ohne richtigen Heiler gespielt hätte, was ich mir auch nicht so vorstellen kann, hm. Aber naja, so oder so war ich auf jeden Fall auch immer ein großer Fan von Vivi!

Vivi ist mir im Verlauf der Geschichte auf jeden Fall am meisten ans Herz gewachsen. Bis auf Mahagon und vielleicht noch Garnet finde ich die Charaktere aber sowieso alle toll. Besonders Freia finde ich einfach cool, aber die ist im Kampf irgendwie so nutzlos, dass ich lieber doch Steiner mitgenommen habe. :(

Naja, jetzt geh ich eh erstmal für ein paar Stunden leveln. Bei diesem Pandämoniumvieh ist nun wirklich Schluss. Ohne Vigra, Erzengel, Segen und Hast war es aber vielleicht auch ein bisschen vermessen, mir Hoffnungen zu machen. §ugly

Habt ihr ohne dieses praktische Symbol eigentlich die Triple Triad-Spieler im Ort der Erinnerung gefunden? Die setzen ja plötzlich haufenweise übermächtige Karten ein. Dagegen sind die anderen Spieler ja auf Kindergarteniveau! :eek:

#### John Irenicus

18.03.2017, 17:47

Vivi ist mir im Verlauf der Geschichte auf jeden Fall am meisten ans Herz gewachsen. Bis auf Mahagon und vielleicht noch Garnet finde ich die Charaktere aber sowieso alle toll. Besonders Freia find ich einfach cool, aber die ist im Kampf irgendwie so nutzlos, dass ich lieber doch Steiner mitgenommen habe. :(

Naja, jetzt geh ich eh erstmal für ein paar Stunden leveln. Bei diesem Pandämoniumvieh ist nun wirklich Schluss. Ohne Vigra, Erzengel, Segen und Hast war es aber vielleicht auch ein bisschen vermessen, mir Hoffnungen zu machen. §ugly

Habt ihr ohne dieses praktische Symbol eigentlich die Triple Triad-Spieler im Ort der Erinnerung gefunden? Die setzen ja plötzlich haufenweise übermächtige Karten ein. Dagegen sind die anderen Spieler ja auf Kindergarteniveau! :eek:

Mahagon find ich cool. :cool: Garnet mochte ich aber auch einige Zeit lang nicht so ganz bzw. halt ihre Darstellung, aber sie wächst ja im Laufe der Geschichte wenigstens ein wenig. Bei Freia hatte ich im Grunde das gleiche Problem wie du, ich find die zwar schon ganz cool, aber so von den Fähigkeiten her passt's einfach nicht so gut.

Tetra Master, nicht Triple Triad! §lehrer So ein Ausrufezeichen wird da zwar auch schon angezeigt an diesen Stellen in der PS-Version, aber man muss dann halt mal auf die Idee kommen, die Quadrattaste zum Kartenspielen zu drücken, denn wenn man ganz normal X drückt, wundert sich Zidane da nur mit stummer Geste und man rafft nicht, was das soll. §ugly

#### Laidoridas

18.03.2017, 18:05

<https://www.youtube.com/watch?v=R1dh9GtvHqU>

(Ich muss mehr üben. §gnah)

Och, wieso, ist doch spiezenmäßig in die Tasten geklimpert und auch problemlos wiederzuerkennen! :gratz

Vivi ist mir im Verlauf der Geschichte auf jeden Fall am meisten ans Herz gewachsen. Bis auf Mahagon und vielleicht noch Garnet finde ich die Charaktere aber sowieso alle toll. Besonders Freia find ich einfach cool, aber die ist im Kampf irgendwie so nutzlos, dass ich lieber doch Steiner mitgenommen habe. :(

Ging mir genauso, ich hab die eigentlich immer nur rumhüpfen lassen, wobei das dann auch nicht so richtig viel gebracht hat. Garnet ist doch aber super! Mahagon war eigentlich der einzige, mit dem ich nicht so viel anfangen konnte. Der gehörte ja auch irgendwie nie so richtig zur Gruppe dazu und hat dann auch immer wieder diese betont grummeligen Kommentare vom Stapel gelassen, da bin ich bis zum Ende nicht so warm mit dem geworden.

Naja, jetzt geh ich eh erstmal für ein paar Stunden leveln. Bei diesem Pandämoniumvieh ist nun wirklich Schluss. Ohne Vigra, Erzengel, Segen und Hast war es aber vielleicht auch ein bisschen vermessen, mir Hoffnungen zu machen. §ugly

Habt ihr ohne dieses praktische Symbol eigentlich die Triple Triad-Spieler im Ort der Erinnerung gefunden? Die setzen ja plötzlich haufenweise übermächtige Karten ein. Dagegen sind die anderen Spieler ja auf Kindergarteniveau! :eek:

Bist du echt schon so weit? Das gibts ja gar nicht, da hast du das Spiel dann ja im Eiltempo durchgespielt. Aber dann wette ich drauf, dass du diesen ganzen Chocobo- und Mognetkram nicht gemacht hast, denn dafür allein wären sonst schon mal mindestens drei oder vier zusätzliche Wochen draufgegangen. :D

Die unsichtbaren Kartenspieler hab ich übrigens tatsächlich nicht als solche erkannt. Ich hab John nach dem Durchspielen noch gefragt, was denn eigentlich diese komischen Fragezeichen sollten, bei denen dann nix passiert, und da hat er es mir erzählt. Bin ich blöderweise nicht drauf gekommen, da mal das Quadrat zu drücken...

#### MiMo

18.03.2017, 19:07

Bist du echt schon so weit? Das gibts ja gar nicht, da hast du das Spiel dann ja im Eiltempo durchgespielt. Aber dann wette ich drauf, dass du diesen ganzen Chocobo- und Mognetkram nicht gemacht hast, denn dafür allein wären sonst schon mal mindestens drei oder vier zusätzliche Wochen draufgegangen. :D

Die unsichtbaren Kartenspieler hab ich übrigens tatsächlich nicht als solche erkannt. Ich hab John nach dem Durchspielen noch gefragt, was denn eigentlich diese komischen Fragezeichen sollten, bei denen dann nix passiert, und da hat er es mir erzählt. Bin ich blöderweise nicht drauf gekommen, da mal das Quadrat zu drücken...

Joa, ließ sich halt echt ganz geschmeidig durchspielen. :) Es gab halt nirgendwo so eine Phase, in der ich nicht wusste, was ich machen sollte oder aus einem anderen Grund nicht weiterkam. Das ist bei VII und VIII zwischendurch ja schon ganz anders. Dass der Schwierigkeitsgrad jetzt am Ende so steilgeht konnte ich ja nicht ahnen. :mad: Zeitraubende Nebenquests hab ich nicht gemacht bzw. nicht mal bemerkt, dass es gibt. §ugly Trotzdem bringe ich 44 Stunden auf die Waage und das ist für die Story eines Rollenspiels aus der Zeit doch im guten Mittelfeld.

Gestern hab ich vielleicht ein bisschen übertrieben. Da war ich irgendwo auf dem Weg zur Hochburg Ipsen angefangen und hab dann gespielt bis zu den Chaosen in der Welt der Erinnerungen. :grinundwe

**Laidoridas**

18.03.2017, 19:27

Joa, ließ sich halt echt ganz geschmeidig durchspielen. :) Es gab halt nirgendwo so eine Phase, in der ich nicht wusste, was ich machen sollte oder aus einem anderen Grund nicht weiterkam. Das ist bei VII und VIII zwischendurch ja schon ganz anders. Dass der Schwierigkeitsgrad jetzt am Ende so steilgeht konnte ich ja nicht ahnen. :mad: Zeitraubende Nebenquests hab ich nicht gemacht bzw. nicht mal bemerkt, dass es sie gibt. §ugly Trotzdem bringe ich 44 Stunden auf die Waage und das ist für die Story eines Rollenspiels aus der Zeit doch im guten Mittelfeld.

Gestern hab ich vielleicht ein bisschen übertrieben. Da war ich irgendwo auf dem Weg zur Hochburg Ipsen angefangen und hab dann gespielt bis zu den Chaosen in der Welt der Erinnerungen. :grinundwe Oha, ich glaube 44 Stunden habe ich allein schon mit Nebentätigkeiten verbracht. :D Ich hatte irgendwas im 80-Stunden-Bereich am Ende. Aber die Chocobo-Schatzsuche hast du zumindest mal ein bisschen angefangen? Das wär schon schade, wenn du die ganz verpasst hättest, weil die wirklich spaßig ist. Da hättest du mal die Chance gehabt, die Chocobos wirklich lieb zu gewinnen!

**Lord Regonas**

18.03.2017, 21:39

[http://vignette2.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/c/c0/Cait\\_sith\\_battle\\_render2.jpg/revision/latest?cb=20101206041841](http://vignette2.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/c/c0/Cait_sith_battle_render2.jpg/revision/latest?cb=20101206041841)

Also unter heißen Miezen verstehe ich definitiv etwa anderes. TW3 hat da schon ganz brauchbares Zeug geliefert. Umso enttäuschter war ich dann, als der Dreier mit Triss und Yennefer ins Wasser fiel.

**MiMo**

19.03.2017, 01:21

Regonas, darf sich freuen: Ich bin durch. Und fix und fertig.

Ich frag mich jetzt die ganze Zeit, wie um alles in der Welt Vivi Kinder bekommen konnte. :eek:

Also unter heißen Miezen verstehe ich definitiv etwa anderes. TW3 hat da schon ganz brauchbares Zeug geliefert. Umso enttäuschter war ich dann, als der Dreier mit Triss und Yennefer ins Wasser fiel.

1. Ich hab gerade bestimmt eine halbe Minute gedacht, dass ich den Release eines TwoWorlds 3 verpasst habe.
2. Ich auch. Ich frage mich auch wirklich, wen Sturmel da meinen könnte. Mit Ausnahme eines Bunnies in 12 und vielleicht noch den Mädels aus 13, gibt es in FF mMn jetzt nicht sooo die Burner. Aber ich hab da ja auch keine Ahnung von. :p

**Lord Regonas**

19.03.2017, 01:31

1. Ich hab gerade bestimmt eine halbe Minute gedacht, dass ich den Release eines TwoWorlds 3 verpasst habe.

§rofl

Davon mal abgesehen... Two Worlds steht auch noch auf meiner "to Play"-Liste\$§p4

**Laidoridas**

19.03.2017, 12:02

Regonas, darf sich freuen: Ich bin durch. Und fix und fertig.

Ich frag mich jetzt die ganze Zeit, wie um alles in der Welt Vivi Kinder bekommen konnte. :eek: Das ist natürlich die Frage. :D Vielleicht hat er sich ja die unterirdische Marionettenfabrik nochmal angeguckt und da selber ein bisschen rumgebastelt!

2. Ich auch. Ich frage mich auch wirklich, wen Sturmel da meinen könnte. Mit Ausnahme eines Bunnies in 12 und vielleicht noch den Mädels aus 13, gibt es in FF mMn jetzt nicht sooo die Burner. Aber ich hab da ja auch keine Ahnung von. :p Na komm! Aeris, Yuffie, Rinoa, Selphie, Lili, Ruby und Iris sind doch alle mal voll die Hübschen! Da wäre der Lord schwer aus dem Häuschen, wenn er die alle sehen würde, da garantier ich aber für!

**John Irenicus**

19.03.2017, 12:25

Och, wieso, ist doch spiezenmäßig in die Tasten geklumpert und auch problemlos wiederzuerkennen! :gratz Ich würde es gerne ganz können! Aber dafür bin ich auch einfach zu schlecht und die Noten die ich dazu habe kommen mir an manchen Stellen auch etwas komisch vor. Aber das ist ja auch eigentlich für Gitarre arrangierter Kram, den ich da habe, daran mag das auch liegen.

Oha, ich glaube 44 Stunden habe ich allein schon mit Nebentätigkeiten verbracht. :D Ich hatte irgendwas im 80-

Stunden-Bereich am Ende. Aber die Chocobo-Schatzsuche hast du zumindest mal ein bisschen angefangen? Das wär schon schade, wenn du die ganz verpasst hättest, weil die wirklich spaßig ist. Da hättest du mal die Chance gehabt, die Chocobos wirklich lieb zu gewinnen!

Ja, ich war ja bei meinem letzten Durchgang auch so bei 80 Stunden.

Bei FFVIII ...

... bin ich jetzt, kurz nach dieser seltsamen Begegnung mit Master Norg und nachdem der schwimmende Garden diese Stadt gerammt hat, bei 38 Spielstunden ... da gehe ich auch mal davon aus, dass ich da schon viel rumgetrödelte habe mit dieser "Nie sofort dahin gehen, wo man soll"-Taktik. :D

Regonas, darf sich freuen: Ich bin durch. Und fix und fertig.

Ich frag mich jetzt die ganze Zeit, wie um alles in der Welt Vivi Kinder bekommen konnte. :eek:

Ja, das fragt sich wahrscheinlich jeder, der das Ende gesehen hat, und so ein bisschen blöd find ich das ja im Nachhinein auch, weil das mit diesem doch eher, ja, "fatalistischen" Perspektive auf Vivi, der komme was da wolle ja eben doch nur eine lebende Marionette ist, bricht.

1. Ich hab gerade bestimmt eine halbe Minute gedacht, dass ich den Release eines TwoWorlds 3 verpasst habe.

2. Ich auch. Ich frage mich auch wirklich, wen Sturmel da meinen könnte. Mit Ausnahme eines Bunnies in 12 und vielleicht noch den Mädels aus 13, gibt es in FF mMn jetzt nicht sooo die Burner. Aber ich hab da ja auch keine Ahnung von. :p

Also, damals als ich noch jünger war und so, da fand ich Tifa schon geil (weil ganz große Brüste und ganz kurzer eng anliegender Rock, mit dem sie diese ganzen Kampfmoves eigentlich niemals realistisch ausführen könnte) und Rikku fand ich ja auch gut, und damals habe ich dann natürlich auch mal bei Google sowas wie "Final Fantasy VII Tifa Hentai" eingegeben ... ähem. Igitt igitt! Aber da gab es natürlich jede Menge Kram von und deshalb gehe ich auch mal davon aus, dass genug Leute der Meinung sein werden, dass es da "heiße Miezen" gibt. Bei mir sieht das dann mittlerweile doch etwas anders aus, und beim letzten Durchspielen von FFX habe ich dann ja auch gemerkt, dass ich Rikku trotz (oder wegen?) diverser Fanservice-Szenen für alles andere als eine "heiße Miese" halte.

Aber das liegt ja auch daran, dass in diesen JRPGs auch alle immer so jung sein müssen. Ich glaube, Rinoa ist in FFVIII auch erst 17, ne? Und naja ... das ist dann mit steigendem Alter ja eh alles nicht mehr so interessant dann. Şugly

Ich find aber Quistis schon ganz, äh, "nett". Die ist halt mal nicht so "hihi kicher ich bin ein niedliches kleines Mädchen und manchmal ganz hilflos und dumm bitte rette mich dann darfst du mir auch unter den rock gucken hihi", sondern einfach eine ganz normale Person, die auch nicht so unangenehm ständig den Hauch von Minderjährigkeit und so einen "Lolita-Charme" ausstrahlt. Also, auf icksmehl habe ich jetzt gerade gelesen, dass ihr Alter 18 sein soll, aber die kommt ja im Spiel deutlich älter rüber, mehr wie so Ende 20 oder so und das find ich dann doch mal ganz angenehm. Fand ich auch bei FFX dann recht angenehm, dass man mit Lulu, ihren fiesen Gothic-Look mal beiseite, auch eine ganz normale Frau in der Party hat, die nicht nur dafür da ist, um irgendwelchen Samenstauwünsche verklemmter Jugendlicher zu befriedigen (no offense, falls jemand trotzdem in die ganzen Girlies total verliebt sein sollte oder sonstwelche Fantasien hat, das ist ja vollkommen okay, und hübsch und nett find ich da ja auch trotzdem viele, war jetzt nur überspitzt von mir formuliert. :gratz).

Also unter heißen Miezen verstehe ich definitiv etwa anderes. TW3 hat da schon ganz brauchbares Zeug geliefert. Umso enttäuschter war ich dann, als der Dreier mit Triss und Yennefer ins Wasser fiel.

Ich glaube, das sowas mal öfters ins Wasser fiele, täte Spielen wie The Witcher sogar eher gut ... ich mein, ich hab bei Witcher 1 und 2 ja auch immer sofort jede Gelegenheit ergriffen, mit irgendwem Sex zu haben, aber naja. Ich sag mal so: Im Grunde nervt mich das immer mehr, wenn in so Spielen ohne Not bzw. ohne, dass es der Handlung wirklich zuträglich ist, irgendwelche Männerfantasien befriedigt werden. Das hat alles sowas unangenehm Schwitziges, wie man bei TW dann auch noch diese Kärtchen kriegt, für jeden Fick, den Geralt geleistet hat. Ich meine, warum eigentlich? Je mehr man das durchdenkt, desto peinlicher muss einem das doch vorkommen. Und dass gerade in Witcher 1 auch fast ausschließlich nur die Frauen, mit denen man dann auch bumsen konnte, ein eigenes Design bekommen haben bzw. das fast jede Frau, die ein eigenes Design hatte, mit einem in die Kiste gestiegen ist, naaaaaa.

Will das jetzt gar nicht aus irgendeiner feministischen Perspektive oder so kritisieren, das steht mir wahrscheinlich am allerwenigsten zu, aber mal ehrlich: Oft ist das doch einfach dummer Scheiß und ich würde mir schon wünschen, dass sowas zurückgefahren wird. Heißt ja nicht, dass auf Geficke und hotte bois and gurls in Spielen verzichtet werden muss, aber die Art, wie das da meistens angeleiert und präsentiert wird ist oft so ... ja, weiß nicht, so "unnötig". Ich will ja auch niemandem seine Die-Frau-als-Belohnung-Fantasien missgönnen, ist ja nicht so, dass ich die nicht auch hätte, aber mir wäre das schon lieb, wenn das nicht immer so in diese Spiele hineingezwungen werden müsste. Ich meine, dann denken sich da Entwickler ein episches und wirklich gelungenes Rollenspiel aus, und dann sorgen die mit so Späßen dafür, dass Gesprächsthema Nr. 1 unter den Jungens am Ende ist "Boah wie Geralt Triss gefickt hat hohoho, richtig rangenommen die geile Sau, die würd ich auch den ganzen Tag durchvögeln HARHAR". Weiß ich jetzt nicht, ob ich als Entwickler meine Arbeit vorrangig auf diese Arbeit gewürdigt wissen will, aber sowas provoziert man dann halt auch durch sowas. Naja, Sex sells, gell ...

(War jetzt natürlich auch einiges überspitzt, aber musste jetzt mal raus!)

**Laidoridas**

19.03.2017, 13:04

Ja, das fragt sich wahrscheinlich jeder, der das Ende gesehen hat, und so ein bisschen blöd find ich das ja im Nachhinein auch, weil das mit diesem doch eher, ja, "fatalistischen" Perspektive auf Vivi, der komme was da wolle ja eben doch nur eine lebende Marionette ist, bricht.

Ja, das stimmt. Ich fand das Ende auch insgesamt ein bisschen zu happy. Da hätte man nicht so dick auftragen

müssen, find ich.

Aber das liegt ja auch daran, dass in diesen JRPGs auch alle immer so jung sein müssen. Ich glaube, Rinoa ist in FFVIII auch erst 17, ne? Und naja ... das ist dann mit steigendem Alter ja eh alles nicht mehr so interessant dann. Şugly  
Tja, wenn ich das Spiel damals mit 10 gespielt hätte, wäre bestimmt die Eiko mein Love Interest No. 1 gewesen!

Ich find aber Quistis schon ganz, äh, "nett". Die ist halt mal nicht so "hihi kicher ich bin ein niedliches kleines Mädchen und manchmal ganz hilflos und dumm bitte rette mich dann darfst du mir auch unter den rock gucken hihi", sondern einfach eine ganz normale Person, die auch nicht so unangenehm ständig den Hauch von Minderjährigkeit und so einen "Lolita-Charme" ausstrahlt. Also, auf icksmehl habe ich jetzt gerade gelesen, dass ihr Alter 18 sein soll, aber die kommt ja im Spiel deutlich älter rüber, mehr wie so Ende 20 oder so und das find ich dann doch mal ganz angenehm.

Das hat mich auch total irritiert, als ich im Handbuch gelesen habe, dass die noch so jung sein soll. Vor allem auch etwas absurd, dass die dann mit dem einen Jahr Altersunterschied die Lehrerin von den anderen ist und auch so ganz selbstverständlich als Respektsperson wahrgenommen wird. Ich hätte 29 oder so auch viel passender gefunden, so sieht sie ja nun auch einfach aus. Das scheint den FF-Entwicklern aber wohl undenkbar zu sein, dass Frauen auch mal über 20 sein können. :D (Wobei es da schon auch einen Grund für das niedrige Alter gibt, den ich jetzt aber nicht angesprechen will, weil ich dich in dem Zusammenhang glaube ich schlimm spoilern würde!)

Hilflos und dumm ist doch aber eigentlich keine der Frauenfiguren in den FF-Spielen, die ich bisher jetzt gespielt habe. Also zumindest nicht die steuerbaren Hauptcharaktere. Die sind doch im Prinzip alle ziemlich tough, auch wenn jetzt z.B. Selphie dabei natürlich schon sehr auf niedlich getrimmt ist. Aber gleichzeitig ist die ja auch sehr engagiert und jetzt nicht eine, die sich die ganze Zeit nur von anderen führen oder retten lassen will.

Ich glaube, das sowas mal öfters ins Wasser fiele, täte Spielen wie The Witcher sogar eher gut ... ich mein, ich hab bei Witcher 1 und 2 ja auch immer sofort jede Gelegenheit ergriffen, mit irgendwem Sex zu haben, aber naja. Ich sag mal so: Im Grunde nervt mich das immer mehr, wenn in so Spielen ohne Not bzw. ohne, dass es der Handlung wirklich zuträglich ist, irgendwelche Männerfantasien befriedigt werden. Das hat alles sowas unangenehm Schwitziges, wie man bei TW dann auch noch diese Kärtchen kriegt, für jeden Fick, den Geralt geleistet hat. Ich meine, warum eigentlich? Je mehr man das durchdenkt, desto peinlicher muss einem das doch vorkommen. Und dass gerade in Witcher 1 auch fast ausschließlich nur die Frauen, mit denen man dann auch bumsen konnte, ein eigenes Design bekommen haben bzw. das fast jede Frau, die ein eigenes Design hatte, mit einem in die Kiste gestiegen ist, naaaaaa.

Allein schon, dass man die meisten von denen dazu einfach mit irgendeinem Geschenk bestechen konnte... diese Bäuerinnen am Anfang sind dann ja auch teilweise für ein Butterbrot mit einem ins Bett gegangen. Şugly Ich denke auch, dass es dem Spiel nicht geschadet hätte, wenn man sich einfach nur auf die zentrale Liebesgeschichte mit Shani oder Triss konzentriert hätte, die ja ganz schön gemacht war. Aber vermutlich wollte man einfach der Romanvorlage gerecht werden, in der das bestimmt ganz genauso ist, dass Geralt da alle paar Seiten mal eine aufgabelt!

## MiMo

19.03.2017, 13:08

Das ist natürlich die Frage. :D Vielleicht hat er sich ja die unterirdische Marionettenfabrik nochmal angeguckt und da selber ein bisschen rumgebastelt! Der Gedanke ist mir heute Nacht irgendwann auch gekommen. Aber da frag ich mich dann ja auch wirklich: Warum?? Es ist ja sowieso schon fraglich, warum Vivi noch nicht stehen geblieben ist, aber dass er sein als schwer empfundenes Schicksal dann auch noch reproduziert, das passt ja eigentlich mal so überhaupt nicht zu Vivi. Ich kann mir jedenfalls nicht vorstellen, dass er da aus purem Egoismus gesagt hat: Ich will nicht der einzige meiner Rasse sein, ich hab Bock auf Kinder, hokuspokus. Aber dass es da so einen richtigen Fortpflanzungsakt mit einem anderen Lebewesen gegeben haben könnte, das kann ich mich dann wiederum auch nicht vorstellen. Das hätte dann ja bei der Konstruktion der Schwarzmagier irgendwo berücksichtigt werden müssen, denke ich mal, und das traue ich wiederum Kuja nicht zu.

Komisch ist ja obendrein auch noch, dass die "Kinder" eine Ecke kleiner sind als Vivi. Ich hätte eigentlich erwartet, dass die kein Wachstum haben. Weist die Größe vielleicht doch auf einen natürlichen Fortpflanzungsakt hin?

:confused: Oder aber Vivi wollte mit der Nebelmaschine wirklich explizit Kinder produzieren und hat die deshalb ein bisschen kleiner gemacht.

Es war auf jeden Fall ein lustiger Moment, als die ganzen Kinder durchs Bild marschiert sind und mir ist auch richtig schön warm ums Herz geworden, bei dem Gedanken, dass Vivi so ein Familienglück bekommen hat, aber einen Funken mehr Erklärung hätte man da schon bringen sollen, finde ich. Da wäre denen doch bestimmt etwas nettes eingefallen.

Irgendwelche Chocobo-Quests hab ich nicht gemacht. Selbst wenn ich die gefunden hätte, Albträume aus FFVII und X hätten mich wahrscheinlich trotzdem davon abgehalten. :scared:

Ansonsten war das Finale aber ja mal ziemlich geil. Der Endgegner hat mit seinen ganzen Planetenexplosionsangriffe ja so übermächtig gewirkt wie kein anderer FF-Endgegner, der mir bisher unter die Nase gekommen ist. Da war ich wirklich jedes Mal eine Viertelstunde mit Heilen beschäftigt, ehe ich dann mal wieder einen einzigen Angriff platzieren konnte. Und dann hat der ja auch noch Vigra eingesetzt und damit jedesmal die Arbeit einer gefühlten halben Stunde wieder zunichte gemacht! :scared: Vivi lag jedenfalls die ganze Zeit nur tot rum, zu dem bin ich nie gekommen.

Vielleicht hätte ich stattdessen doch besser Eiko mitnehmen sollen. Ich hätte den Kampf jedenfalls nicht innerhalb einer Stunde beenden können, wenn Lili und Zidane nicht gleichzeitig in Trance gekommen wären und innerhalb von drei Angriffen 30.000 Schadenspunkte rausgebolzt hätten.

Dass dann auch noch eine ganze Stunde Videomaterial hinterher kam, wo man sich auch noch von jedem einzelnen Charakter so schön verabschieden konnte, das war natürlich ganz große Klasse. Ich muss John jetzt auch uneingeschränkt zustimmen, dass die FF-Serie von 8 zu 9 den Wandel durchmacht und nicht erst von 9 zu 10. Von einem zweiten Wandel, den man wohl irgendwo zwischen 13 und 14 oder 14 und 15 verorten müsste, will ich lieber gar nicht reden. :mad:

Na komm! Aeris, Yuffie, Rinoa, Selphie, Lili, Ruby und Iris sind doch alle mal voll die Hübschen! Da wäre der Lord schwer aus dem Häuschen, wenn er die alle sehen würde, da garantier ich aber für!  
 Wenn du Yuffie, Rinoa und Lili gut fandest, wird X dir was zu bieten haben! :p  
 Ich war an einigen Stellen sowieso ziemlich überrascht, wie ähnlich IX stellenweise anderen FFs war. Nicht nur Garland und die Elementarwächter aus I. Das Weltenstromzeug am Ende ähnelte ja sehr dem von VII und Lili ist besonders was ihre Skills angeht ja schon der Prototyp für... aber wir wollen den Laido mal nicht spoilern. :p

Also, damals als ich noch jünger war und so, da fand ich Tifa schon geil (weil ganz große Brüste und ganz kurzer eng anliegender Rock, mit dem sie diese ganzen Kampfmoves eigentlich niemals realistisch ausführen könnte) und Rikku fand ich ja auch gut, und damals habe ich dann natürlich auch mal bei Google sowas wie "Final Fantasy VII Tifa Hentai" eingegeben ... ähem. Igitt igitt! Aber da gab es natürlich jede Menge Kram von und deshalb gehe ich auch mal davon aus, dass genug Leute der Meinung sein werden, dass es da "heiße Miezen" gibt. Bei mir sieht das dann mittlerweile doch etwas anders aus, und beim letzten Durchspielen von FFX habe ich dann ja auch gemerkt, dass ich Rikku trotz (oder wegen?) diverser Fanservice-Szenen für alles andere als eine "heiße Mieze" halte.

Aber das liegt ja auch daran, dass in diesen JRPGs auch alle immer so jung sein müssen. Ich glaube, Rinoa ist in FFVIII auch erst 17, ne? Und naja ... das ist dann mit steigendem Alter ja eh alles nicht mehr so interessant dann. Şugly

Ich find aber Quistis schon ganz, äh, "nett". Die ist halt mal nicht so "hihi kicher ich bin ein niedliches kleines Mädchen und manchmal ganz hilflos und dumm bitte rette mich dann darfst du mir auch unter den rock gucken hihi", sondern einfach eine ganz normale Person, die auch nicht so unangenehm ständig den Hauch von Minderjährigkeit und so einen "Lolita-Charme" ausstrahlt. Also, auf icksmehl habe ich jetzt gerade gelesen, dass ihr Alter 18 sein soll, aber die kommt ja im Spiel deutlich älter rüber, mehr wie so Ende 20 oder so und das find ich dann doch mal ganz angenehm. Fand ich auch bei FFX dann recht angenehm, dass man mit Lulu, ihren fiesen Gothic-Look mal beiseite, auch eine ganz normale Frau in der Party hat, die nicht nur dafür da ist, um irgendwelchen Samenstauwünsche verklemmter Jugendlicher zu befriedigen (no offense, falls jemand trotzdem in die ganzen Girlies total verliebt sein sollte oder sonstwelche Fantasien hat, das ist ja vollkommen okay, und hübsch und nett find ich da ja auch trotzdem viele, war jetzt nur überspitzt von mir formuliert. :gratz).

Ich glaube, das sowas mal öfters ins Wasser fiele, täte Spielen wie The Witcher sogar eher gut ... ich mein, ich hab bei Witcher 1 und 2 ja auch immer sofort jede Gelegenheit ergriffen, mit irgendwem Sex zu haben, aber naja. Ich sag mal so: Im Grunde nervt mich das immer mehr, wenn in so Spielen ohne Not bzw. ohne, dass es der Handlung wirklich zuträglich ist, irgendwelche Männerfantasien befriedigt werden. Das hat alles sowas unangenehm Schwitziges, wie man bei TW dann auch noch diese Kärtchen kriegt, für jeden Fick, den Geralt geleistet hat. Ich meine, warum eigentlich? Je mehr man das durchdenkt, desto peinlicher muss einem das doch vorkommen. Und dass gerade in Witcher 1 auch fast ausschließlich nur die Frauen, mit denen man dann auch bumsen konnte, ein eigenes Design bekommen haben bzw. das fast jede Frau, die ein eigenes Design hatte, mit einem in die Kiste gestiegen ist, naaaaaa.

Will das jetzt gar nicht aus irgendeiner feministischen Perspektive oder so kritisieren, das steht mir wahrscheinlich am allerwenigsten zu, aber mal ehrlich: Oft ist das doch einfach dummer Scheiß und ich würde mir schon wünschen, dass sowas zurückgefahren wird. Heißt ja nicht, dass auf Geficke und hotte bois and gurls in Spielen verzichtet werden muss, aber die Art, wie das da meistens angeleiert und präsentiert wird ist oft so ... ja, weiß nicht, so "unnötig". Ich will ja auch niemandem seine Die-Frau-als-Belohnung-Fantasien missgönnen, ist ja nicht so, dass ich die nicht auch hätte, aber mir wäre das schon lieb, wenn das nicht immer so in diese Spiele hineingezwungen werden müsste. Ich meine, dann denken sich da Entwickler ein episches und wirklich gelungenes Rollenspiel aus, und dann sorgen die mit so Späßen dafür, dass Gesprächsthema Nr. 1 unter den Jungens am Ende ist "Boah wie Geralt Triss gefickt hat hohoho, richtig rangenommen die geile Sau, die würd ich auch den ganzen Tag durchvögeln HARHAR". Weiß ich jetzt nicht, ob ich als Entwickler meine Arbeit vorrangig auf diese Arbeit gewürdigt wissen will, aber sowas provoziert man dann halt auch durch sowas. Naja, Sex sells, gell ...

(War jetzt natürlich auch einiges überspitzt, aber musste jetzt mal raus!)

Ja, das muss schon wirklich auch passen und nicht auf Gedeih und Verderb hineingezwungen werden. Aber da hat ja auch jede Spielereihe irgendwie ihr eigenes Flair. In Dragon Age kriegt der Held einen beliebigen Mitstreiter ab, in Witcher kriegt der Held alle auf einmal. Und in FF hat nur der Protagonist ein Recht auf Hoffnungen. :p (Allein deshalb sollte man X-2 wohl nicht zur Hauptreihe zählen... Wakka x Lulu... never forget)

## Laidoridas

19.03.2017, 13:34

Der Gedanke ist mir heute Nacht irgendwann auch gekommen. Aber da frag ich mich dann ja auch wirklich: Warum?? Es ist ja sowieso schon fraglich, warum Vivi noch nicht stehen geblieben ist, aber dass er sein als schwer empfundenen Schicksal dann auch noch reproduziert, das passt ja eigentlich mal so überhaupt nicht zu Vivi. Ich kann mir jedenfalls nicht vorstellen, dass er da aus purem Egoismus gesagt hat: Ich will nicht der einzige meiner Rasse sein, ich hab Bock auf Kinder, hokuspokus. Aber dass es da so einen richtigen Fortpflanzungsakt mit einem anderen Lebewesen gegeben haben könnte, das kann ich mich dann wiederum auch nicht vorstellen. Das hätte dann ja bei der Konstruktion der Schwarzmagier irgendwo berücksichtigt werden müssen, denke ich mal, und das traue ich wiederum Kuja nicht zu.

Komisch ist ja obendrein auch noch, dass die "Kinder" eine Ecke kleiner sind als Vivi. Ich hätte eigentlich erwartet, dass die kein Wachstum haben. Weist die Größe vielleicht doch auf einen natürlichen Fortpflanzungsakt hin? :confused: Oder aber Vivi wollte mit der Nebelmaschine wirklich explizit Kinder produzieren und hat die deshalb ein bisschen kleiner gemacht.

Es war auf jeden Fall ein lustiger Moment, als die ganzen Kinder durchs Bild marschieren und mir ist auch richtig schön warm ums Herz geworden, bei dem Gedanken, dass Vivi so ein Familienglück bekommen hat, aber einen Funken mehr Erklärung hätte man da schon bringen sollen, finde ich. Da wäre denen doch bestimmt etwas nettes



eingefallen.

Ich glaube, so richtig viel hat man sich dabei wohl einfach nicht gedacht. Man wollte Vivi wohl einfach ein versöhnliches Ende spendieren und zeigen, dass er in seinem Leben nun einen Sinn gefunden hat. Aber da hätte ich es glaube ich schöner und passender gefunden, wenn er irgendwelche Waisenkinder unter seine Fittiche genommen hätte oder so.

Vom Ende jetzt mal abgesehen finde ich aber, dass diese ganze Geschichte um Vivi und die anderen Schwarzmagier ein ganz tolles Beispiel dafür ist, was FFIIX so gut macht. Auch wenn da jetzt vielleicht nicht der Gipfel der Tiefgründigkeit erreicht wird (was ich aber auch nicht nötig finde), werden da ja mit dem Thema Tod bzw. Sinn des Lebens wirklich essentielle Fragen angegangen (was ja sowieso das große Thema des Spiels zu sein scheint, auch z.B. im Hinblick auf Kuja und Zidane), und das eben auch auf eine Weise, die nicht so ganz oberflächlich daherkommt. Ich fand das schon manchmal auch berührend und nachdenklich stimmend. Da zeigt sich für mich auch wieder der große Qualitätsunterschied zu XV jetzt: Auch wenn das Spiel nach außen hin mit den bunten Figuren und Leuten wie Quina erstmal viel kindlicher wirkt, ist es im Kern so viel erwachsener als so ein XV, das die ganze Zeit mit diesem peinlichen pubertären Gehabe einen auf erwachsen machen will. Das ist halt wirklich noch ein Kunstwerk und kein Produkt, das in erster Linie möglichst cool wirken soll. Ich frage mich ja, ob solche Spiele wie FFIIX überhaupt nochmal kommen werden, vor allem in diesem Umfang und mit dem "Production Value". Coolness scheint ja wirklich alles zu sein, worauf es den großen Publishern mittlerweile ankommt, und das ödet mich persönlich wirklich extrem an.

Ja, das muss schon wirklich auch passen und nicht auf Gedeih und Verderb hineingezwungen werden. Aber da hat ja auch jede Spielereihe irgendwie ihr eigenes Flair. In Dragon Age kriegt der Held einen beliebigen Mitsstreiter ab, in Witcher kriegt der Held alle auf einmal. Und in FF hat nur der Protagonist ein Recht auf Hoffnungen. :p Stimmt doch gar nicht, Steiner hat doch auch eine abgekriegt! :)

(Allein deshalb sollte man X-2 wohl nicht zur Hauptreihe zählen... Wakka x Lulu... never forget)  
Ey, da schreibst du erst, dass du mich nicht spoilern willst, und dann sowas! :mad:  
(Die Namen klingen übrigens... äh... naja... Şugly)

**MiMo**

19.03.2017, 13:47

Ich glaube, so richtig viel hat man sich dabei wohl einfach nicht gedacht. Man wollte Vivi wohl einfach ein versöhnliches Ende spendieren und zeigen, dass er in seinem Leben nun einen Sinn gefunden hat. Aber da hätte ich es glaube ich schöner und passender gefunden, wenn er irgendwelche Waisenkinder unter seine Fittiche genommen hätte oder so.

Vom Ende jetzt mal abgesehen finde ich aber, dass diese ganze Geschichte um Vivi und die anderen Schwarzmagier ein ganz tolles Beispiel dafür ist, was FFIIX so gut macht. Auch wenn da jetzt vielleicht nicht der Gipfel der Tiefgründigkeit erreicht wird (was ich aber auch nicht nötig finde), werden da ja mit dem Thema Tod bzw. Sinn des Lebens wirklich essentielle Fragen angegangen (was ja sowieso das große Thema des Spiels zu sein scheint, auch z.B. im Hinblick auf Kuja und Zidane), und das eben auch auf eine Weise, die nicht so ganz oberflächlich daherkommt. Ich fand das schon manchmal auch berührend und nachdenklich stimmend. Da zeigt sich für mich auch wieder der große Qualitätsunterschied zu XV jetzt: Auch wenn das Spiel nach außen hin mit den bunten Figuren und Leuten wie Quina erstmal viel kindlicher wirkt, ist es im Kern so viel erwachsener als so ein XV, das die ganze Zeit mit diesem peinlichen pubertären Gehabe einen auf erwachsen machen will. Das ist halt wirklich noch ein Kunstwerk und kein Produkt, das in erster Linie möglichst cool wirken soll. Ich frage mich ja, ob solche Spiele wie FFIIX überhaupt nochmal kommen werden, vor allem in diesem Umfang und mit dem "Production Value". Coolness scheint ja wirklich alles zu sein, worauf es den großen Publishern mittlerweile ankommt, und das ödet mich persönlich wirklich extrem an.

Diese philosophischen Anklänge fand ich auch wirklich toll. Berührt hat mich ja auch, wie die einzelnen Kameraden in Gedanken Abschied von Zidane genommen haben und erzählt haben, was sie von ihm gelernt haben. Erst hatte ich befürchtet, dass das zu platt wird, aber da haben sie schon sehr gut Maß gehalten, finde ich. Mahagon zum Beispiel hat ja nicht plötzlich die vollkommene Erleuchtung. Einzig bei Steiner war ich da nicht ganz zufrieden. Der hat doch eigentlich auch eine Entwicklung durchgemacht, am Ende wirkte es dann aber irgendwie so, als hätte er gar nichts dazu gelernt.

Bei IX fand ich auch sehr krass, wie sich das Spiel immer wieder verändert. Erst diese fast märchenhafte Prinzessinnenentführung mit Flucht aus einem verwunschenem Wald. Dann die Mutter, die den ganzen Kontinent mit Krieg übersäht. Und plötzlich eine Macht im Hintergrund, die um ganze Planeten feilscht. Da waren einfach immer wieder Wendepunkte in der Geschichte, die das Geschehen auf ein ganz neues Level gehoben haben. Und das ist halt auch sowas, was XV fast vollkommen fehlt. Da geht es am Anfang darum seinen Thron von einer imperialen Übermacht zurückzubekommen und am Ende gehts da halt noch genauso drum. Der Zeitsprung macht das Szenario zwar düsterer, aber so ein richtiger Quantensprung ist das auch nicht.

Diese Entwicklung der Geschichte fand ich wohl sogar noch beeindruckender als bei VII, weil es da halt nicht so beschaulich und friedefreudemäßig anfängt, sondern von Anfang an so bedrohlich gehalten ist.

Stimmt doch gar nicht, Steiner hat doch auch eine abgekriegt! :)

Ja, das hat mich auch wirklich überrascht. Das fand ich wirklich ganz ungewöhnlich für ein FF. :D

Ey, da schreibst du erst, dass du mich nicht spoilern willst, und dann sowas! :mad:  
(Die Namen klingen übrigens... äh... naja... Şugly)

Ach komm. Was gibt es denn daran auszusetzen, seine Charaktere Wakka, Lulu und Rikku zu nennen. Ist doch voll duft. Şugly Nein, im Ernst: Man gewöhnt sich schnell dran.

(Im Übrigen wurde das hier schon mal so breit diskutiert, dass ich annahm, dass du das schon wüsstest. Und im Übrigen halte ich X-2-Spoiler für viel weniger schlimm als X-Spoiler. Şugly)

**Laidoridas**

19.03.2017, 14:04

Bei IX fand ich auch sehr krass, wie sich das Spiel immer wieder verändert. Erst diese fast märchenhafte Prinzessinnenentführung mit Flucht aus einem verwunschenem Wald. Dann die Mutter, die den ganzen Kontinent mit Krieg übersäht. Und plötzlich eine Macht im Hintergrund, die um ganze Planeten feilscht. Da waren einfach immer wieder Wendepunkte in der Geschichte, die das Geschehen auf ein ganz neues Level gehoben haben. Ja, genau das finde ich auch so großartig an der Geschichte. Da wird man eben immer wieder überrascht, und das Spiel fühlt sich dadurch auch immer wieder frisch an. Man hat nie das Gefühl, dass man die Geschichte durchschaut hat und den Rest des Spiels vorhersehen kann. Und plötzliches Auftauchen von Raumschiffen und Aliens finde ich persönlich ja sowieso immer klasse. :D

Und das ist halt auch sowas, was XV fast vollkommen fehlt. Da geht es am Anfang darum seinen Thron von einer imperialen Übermacht zurückzubekommen und am Ende gehts da halt noch genauso drum. Der Zeitsprung macht das Szenario zwar düsterer, aber so ein richtiger Quantensprung ist das auch nicht. Ja, die Geschichte fühlt sich auch (nicht nur in Vergleich zu IX, sondern auch zu VII und VIII) einfach viel zu klein an für ein Final Fantasy. Im Prinzip wollten sie ja hier den gleichen Twist machen wie in VIII (größere Bedrohung hinter dem Imperium), aber es kommt einfach nicht so richtig rüber und ändert auch im Prinzip nix an dem, was man so macht.

Diese Entwicklung der Geschichte fand ich wohl sogar noch beeindruckender als bei VII, weil es da halt nicht so beschaulich und friedefreudemäßig anfängt, sondern von Anfang an so bedrohlich gehalten ist. Also für mich hat IX sowieso die eindeutig beste Story von den FF-Teilen, die ich bisher gespielt habe. Sowohl von der Handlungsentwicklung her mit den ganzen Wendungen und Überraschungen, als auch von den Figuren und den Dialogen her. VII leidet aber natürlich auch sehr an der miserablen Übersetzung, während die Übersetzung von IX ja wirklich umwerfend gut ist. Kann mir gut vorstellen, dass die Dialoge da im Deutschen sogar noch besser sind als im Original, auch wenn das jetzt natürlich nur so eine Vermutung ist. :D

(Im Übrigen wurde das hier schon mal so breit diskutiert, dass ich annahm, dass du das schon wusstest. Und im Übrigen halte ich X-2-Spoiler für viel weniger schlimm als X-Spoiler. §ugly)  
Ich weiß nur noch, dass irgendeine Priesterin (?) zum Star einer Castingshow wird oder so. §ugly Aber verrät mal nix, vermutlich spiele ich die beiden Spiele dann ja als nächstes und dann will ich möglichst unvorbereitet entsetzt sein!

**alibombali**

19.03.2017, 14:07

Übrigens, nachdem ich ja nun am Donnerstagabend auf der Bahnfahrt nach Hause tatsächlich mal das Leonard-Cohen-Album gehört habe, kann ich ja auch mal meine Meinung dazu kundtun. Und die deckt sich zumindest nach dem ersten Eindruck überraschenderweise zu 100% mit der des langhaarigen Ruhrpott-Metal-Freaks und Simple-Plan-Aficionados John! :eek: "Diamonds in the Mine" ist auf jeden Fall der Knaller schlechthin, und auch seinen restlichen Favoriten kann ich mich anschließen:

So richtig langweilig fand ich den Rest jetzt zwar auch nicht, das war schon alles sehr angenehm zu hören gerade auch so bei der nächtlichen Zugfahrt im erschöpften und döseligen Zustand, aber da hatte ich dann schon das Gefühl, dass es ihm mehr darum ging, seine Texte vorzutragen, als auch einen richtigen Song daraus zu machen. Aber vielleicht tue ich diesen Songs auch Unrecht und ich muss sie nur noch häufiger hören, wer weiß! Aber diese von John schon genannten Songs stachen für mich schon sehr heraus, insbesondere Avalanche.  
Last Year's Man ist ja wohl auch richtig klasse!

Zumindest sein erstes Album ist soweit ich weiß ja so entstanden, dass er aus Gedichten Songs gemacht hat. Er wollte ja auch gar kein Musiker werden, sondern Schriftsteller und meinte, er könne sich mit der Musik was nebenher verdienen. Er hat also schon einen klaren Fokus auf den Texten gehabt (zumindest anfangs; irgendwann hat er wohl akzeptiert, dass er Musiker ist. :p Allerdings finde ich seine alten Sachen unglaublich viel besser als den Krams ab den 90ern). Ich zumindest finde seine Texte auch meistens richtig gut.

Tja, da kannst du mal sehen! Ich glaube auch, dass es ihm vor allem ging, seine Texte da vorzutragen. Aber da muss ich halt auch sagen, dass ich die meisten davon jetzt nicht so pralle finde. Zumindest wäre mir da beim Hören und gelegentlichem Nachlesen nix aufgefallen, was ich besonders toll gefunden hätte.  
aber

**Lord Regonas**

19.03.2017, 14:53

Ich glaube, das sowas mal öfters ins Wasser fiele, täte Spielen wie The Witcher sogar eher gut ... ich mein, ich hab bei Witcher 1 und 2 ja auch immer sofort jede Gelegenheit ergriffen, mit irgendwem Sex zu haben, aber naja. Ich sag mal so: Im Grunde nervt mich das immer mehr, wenn in so Spielen ohne Not bzw. ohne, dass es der Handlung wirklich zuträglich ist, irgendwelche Männerfantasien befriedigt werden. Das hat alles sowas unangenehm Schwitziges, wie man bei TW dann auch noch diese Kärtchen kriegt, für jeden Fick, den Geralt geleistet hat. Ich meine, warum eigentlich? Je mehr man das durchdenkt, desto peinlicher muss einem das doch vorkommen. Und dass gerade in Witcher 1 auch fast ausschließlich nur die Frauen, mit denen man dann auch bumsen konnte, ein eigenes Design bekommen haben bzw. das fast jede Frau, die ein eigenes Design hatte, mit einem in die Kiste gestiegen ist, naaaaaaja.

Will das jetzt gar nicht aus irgendeiner feministischen Perspektive oder so kritisieren, das steht mir wahrscheinlich am allerwenigsten zu, aber mal ehrlich: Oft ist das doch einfach dummer Scheiß und ich würde mir schon wünschen, dass sowas zurückgefahren wird. Heißt ja nicht, dass auf Geficke und hotte bois and gurls in Spielen verzichtet

werden muss, aber die Art, wie das da meistens angeleiert und präsentiert wird ist oft so ... ja, weiß nicht, so "unnötig". Ich will ja auch niemandem seine Die-Frau-als-Belohnung-Fantasien missgönnen, ist ja nicht so, dass ich die nicht auch hätte, aber mir wäre das schon lieb, wenn das nicht immer so in diese Spiele hineingezwungen werden müsste. Ich meine, dann denken sich da Entwickler ein episches und wirklich gelungenes Rollenspiel aus, und dann sorgen die mit so Späßen dafür, dass Gesprächsthema Nr. 1 unter den Jungens am Ende ist "Boah wie Geralt Triss gefickt hat hohoho, richtig rangenommen die geile Sau, die würd ich auch den ganzen Tag durchvögeln HARHAR". Weiß ich jetzt nicht, ob ich als Entwickler meine Arbeit vorrangig auf diese Arbeit gewürdigt wissen will, aber sowas provoziert man dann halt auch durch sowas. Naja, Sex sells, gell ...

(War jetzt natürlich auch einiges überspitzt, aber musste jetzt mal raus!)

Da stimme ich dir absolut zu, doch finde ich etwas fürs Auge des Mannes und natürlich auch der Frau nicht verkehrt.

### John Irenicus

19.03.2017, 15:31

Tja, wenn ich das Spiel damals mit 10 gespielt hätte, wäre bestimmt die Eiko mein Love Interest No. 1 gewesen! Hehe. :D Ich glaube, mit 10 hätte ich dann aber auch Garnet deutlich interessanter gefunden. Eiko ist doch irgendwie ... 6, oder so? Şugly

Das hat mich auch total irritiert, als ich im Handbuch gelesen habe, dass die noch so jung sein soll. Vor allem auch etwas absurd, dass die dann mit dem einen Jahr Altersunterschied die Lehrerin von den anderen ist und auch so ganz selbstverständlich als Respektsperson wahrgenommen wird. Ich hätte 29 oder so auch viel passender gefunden, so sieht sie ja nun auch einfach aus. Das scheint den FF-Entwicklern aber wohl undenkbar zu sein, dass Frauen auch mal über 20 sein können. :D (Wobei es da schon auch einen Grund für das niedrige Alter gibt, den ich jetzt aber nicht angesprechen will, weil ich dich in dem Zusammenhang glaube ich schlimm spoilern würde!)

Ja, 29 hatte ich auch direkt so im Kopf (wahrscheinlich, weil ich unbewusst ein Alter mit einer 3 vorne für mich als "etwas zu alt" empfinden würde, was ich aber bewusst eigentlich gar nicht sehen würde :D). Finde das jetzt auch ein bisschen schade, dass ich das Alter nachgeschaut habe, weil so eine 18-jährige, naja, das finde ich dann doch nicht mehr so "interessant". Hrmpf. Naja, egal, ich werde sie jetzt einfach weiter als 29-jährige wahrnehmen, zumindest, solange die Story das so zulässt (wahrscheinlich wird dann irgendein Verwandtschaftsverhältnis enthüllt oder so, ich lass mich mal überraschen). :D

Bei Männern ist das in FF-Spielen ja aber auch ähnlich mit dem viel zu jungen Alter (Squall benimmt sich halt auch nicht wie ein 17-jähriger sondern eher 10 Jahre älter). Ältere Männer gibt's dann zwar schonmal, aber da scheint das dann ja auch bevorzugt eher so die Riege um die 50 zu sein (zumindest von der Optik her, wenn man dann mal in die "Lore" schaut sind die dann ja auch alle lächerlich jung).

Hilflos und dumm ist doch aber eigentlich keine der Frauenfiguren in den FF-Spielen, die ich bisher jetzt gespielt habe. Also zumindest nicht die steuerbaren Hauptcharaktere. Die sind doch im Prinzip alle ziemlich tough, auch wenn jetzt z.B. Selphe dabei natürlich schon sehr auf niedlich getrimmt ist. Aber gleichzeitig ist die ja auch sehr engagiert und jetzt nicht eine, die sich die ganze Zeit nur von anderen führen oder retten lassen will.

Ja gut, so extrem ist es wohl wirklich nicht, und ich sehe das ja auch ein, dass Selphe vor allem auch einfach als "fröhliche Person" dargestellt wird. Will die ja jetzt auch nicht zu sehr huten! Aber die Tendenz ist es halt schon, Frauen immer so als zart, schwach und zerbrechlich darzustellen. In genug der Spiele machen die dann ja noch eine Entwicklung durch, aber naja, hab halt schon immer so das Gefühl, dass die Mädels da vor allem auf eine Weise dargestellt werden, damit es den männlichen (und heterosexuellen Şugly) Spielern gefällt ... weshalb der Protagonist ja auch fast immer männlich ist, obwohl das ja gar nicht immer sein müsste. Also, ich fand zum Beispiel Garnet häufig einfach zu weinerlich. Nicht, dass ich ihr das nicht zugestehen würde, ich fand zum Beispiel die Phase, wo sie ...

... dann erstmal verstummt aufgrund ihrer Trauer richtig gut, weil sie ja nun auch sicher so mit die größte Last von allen Personen zu tragen hat, und ein bisschen tough ist sie dann ja stellenweise auch, aber die Situationen sind dann ja doch irgendwie immer so, dass der nette Zidane ihr helfen und sie beschützen muss usw. usf.

Und so diesen Anklang findet man ja auch bei anderen Charakteren immer irgendwie mehr oder weniger stark ausgeprägt, bei den männlichen Charakteren hingegen sehr selten.

Allein schon, dass man die meisten von denen dazu einfach mit irgendeinem Geschenk bestechen konnte... diese Bäuerinnen am Anfang sind dann ja auch teilweise für ein Butterbrot mit einem ins Bett gegangen. Şugly Ich denke auch, dass es dem Spiel nicht geschadet hätte, wenn man sich einfach nur auf die zentrale Liebesgeschichte mit Shani oder Triss konzentriert hätte, die ja ganz schön gemacht war. Aber vermutlich wollte man einfach der Romanvorlage gerecht werden, in der das bestimmt ganz genauso ist, dass Geralt da alle paar Seiten mal eine aufgabelt!

Ja, das mit diesen Geschenkchen ist dann wirklich so der Gipfel. :D

Prinzipiell passt es ja schon in diesem Bild vom Hexer, der von der Bevölkerung irgendwie auch gefürchtet wird, dadurch aber auch "interessant" oder "exotisch" wirkt und so einen Schlag bei Frauen hat, sag ich ja nix gegen, und dass dann öfter mal was läuft, ist ja auch okay - wäre ja auch ein bisschen albern, wenn da jede Frau da als so pseudo-mittelalterlich-keusch dargestellt würde. Aber ja, in diesem Ausmaß ist das wirklich so, dass man sich manchmal fragt, ob die Romanvorlage nicht doch eher "Der Bro-Code" war ...

Irgendwelche Chocobo-Quests hab ich nicht gemacht. Selbst wenn ich die gefunden hätte, Albträume aus FFVII und X hätten mich wahrscheinlich trotzdem davon abgehalten. :scared:

Dabei ist der Chocobo-Kram da so großartig! Und auch sehr schön ins restliche Spiel integriert.

Wenn du Yuffie, Rinoa und Lili gut fandest, wird X dir was zu bieten haben! :p

Ich war an einigen Stellen sowieso ziemlich überrascht, wie ähnlich IX stellenweise anderen FFs war. Nicht nur

Garlant und die Elementarwächter aus I. Das Weltenstromzeug am Ende ähnelte ja sehr dem von VII und Lili ist besonders was ihre Skills angeht ja schon der Prototyp für... aber wir wollen den Laido mal nicht spoilern. :p  
Ja, IX wird manchmal auch so ein bisschen als "Best of" bezeichnet (ohne dass damit jetzt automatisch der Anspruch verbunden sein müsste, dass in dem Teil auch wirklich alles am besten wäre). Aber so Bezüge zwischen den Teilen, jetzt nicht nur inhaltlich sondern auch so von bestimmten "Mustern" her, die sieht man ja eh häufiger. Bei VIII haben mich ja jetzt auch ein paar Sachen irgendwie an X erinnert und so.

Ich glaube, so richtig viel hat man sich dabei wohl einfach nicht gedacht. Man wollte Vivi wohl einfach ein versöhnliches Ende spendieren und zeigen, dass er in seinem Leben nun einen Sinn gefunden hat. Aber da hätte ich es glaube ich schöner und passender gefunden, wenn er irgendwelche Waisenkinder unter seine Fittiche genommen hätte oder so.

Ja, das wäre wirklich eine gute Lösung gewesen, dass Vivi dann quasi selbst so ein "Großvater" wird, wie er eben auch einen hatte (mit dem Unterschied, dass er seine Zöglinge nicht zunächst plant, aufzuessen natürlich şugly). Aber das hätte man dann wohl eben nicht so effektiv zeigen können.

Vom Ende jetzt mal abgesehen finde ich aber, dass diese ganze Geschichte um Vivi und die anderen Schwarzmagier ein ganz tolles Beispiel dafür ist, was FFIIX so gut macht. Auch wenn da jetzt vielleicht nicht der Gipfel der Tiefgründigkeit erreicht wird (was ich aber auch nicht nötig finde), werden da ja mit dem Thema Tod bzw. Sinn des Lebens wirklich essentielle Fragen angegangen (was ja sowieso das große Thema des Spiels zu sein scheint, auch z.B. im Hinblick auf Kuja und Zidane), und das eben auch auf eine Weise, die nicht so ganz oberflächlich daherkommt. Ich fand das schon manchmal auch berührend und nachdenklich stimmend. Da zeigt sich für mich auch wieder der große Qualitätsunterschied zu XV jetzt: Auch wenn das Spiel nach außen hin mit den bunten Figuren und Leuten wie Quina erstmal viel kindlicher wirkt, ist es im Kern so viel erwachsener als so ein XV, das die ganze Zeit mit diesem peinlichen pubertären Gehabe einen auf erwachsen machen will. Das ist halt wirklich noch ein Kunstwerk und kein Produkt, das in erster Linie möglichst cool wirken soll. Ich frage mich ja, ob solche Spiele wie FFIIX überhaupt nochmal kommen werden, vor allem in diesem Umfang und mit dem "Production Value". Coolness scheint ja wirklich alles zu sein, worauf es den großen Publishern mittlerweile ankommt, und das ödet mich persönlich wirklich extrem an.

"Gipfel der Tiefgründigkeit" ist ja mal eine ... äußerst schiefe Metapher. :D

Fand das aber auch wie sicher schon häufiger gesagt gerade so anhand der Schwarzmagier einfach gut erzählt. Ich mochte auch sehr diesen "Friedhof" im Dorf der Schwarzmagier, wo einem Nr. Dingenskirchen dann erstmal so erzählt, wie er das mit diesem "Stehenbleiben" und dieser relativ feststehenden "Lebensspanne" herausgefunden hat. Und es ist dann ja so, dass er das den anderen Schwarzmagiern gar nicht erzählt, weil er sie irgendwie schützen will oder nicht weiß, wie er das sagen soll und überhaupt, und dann erfahren sie es ja als erstes von Kuja und können dann direkt wieder von ihm eingelullt werden, und wie Nr. Dingenskirchen da dann so drüber nachgedacht hat, das fand ich schon ziemlich stark.

Stimmt doch gar nicht, Steiner hat doch auch eine abgekiegelt! :)

Und dann auch noch direkt die beste! şherz

Diese philosophischen Anklänge fand ich auch wirklich toll. Berührt hat mich ja auch, wie die einzelnen Kameraden in Gedanken Abschied von Zidane genommen haben und erzählt haben, was sie von ihm gelernt haben. Erst hatte ich befürchtet, dass das zu platt wird, aber da haben sie schon sehr gut Maß gehalten, finde ich. Mahagon zum Beispiel hat ja nicht plötzlich die vollkommene Erleuchtung. Einzig bei Steiner war ich da nicht ganz zufrieden. Der hat doch eigentlich auch eine Entwicklung durchgemacht, am Ende wirkte es dann aber irgendwie so, als hätte er gar nichts dazu gelernt.

Ich weiß jetzt gar nicht mehr, was Mahagon am Ende gesagt hat. Ich fand das Verhältnis zwischen ihm und Zidane schon recht spannend, weil sich daran ja auch so ein bisschen ein kleiner Makel an Zidane zeigt: Indem Zidane dem damals in der Villa als Wächter beschäftigten Mahagon da diesen Diebstahl oder so angehängen hat, hat er ja quasi schon so ein bisschen sein Leben kaputtgemacht und erst dafür gesorgt, dass Mahagon so eine schlimme Verbrecherkarriere einschlagen musste. Und dann erinnert sich Zidane nicht einmal daran. Da kam Zidane dann ja einmal nicht als so der ganz tolle Kerl weg, das fand ich schon gut.

Da stimme ich dir absolut zu, doch finde ich etwas fürs Auge des Mannes und natürlich auch der Frau nicht verkehrt. An sich finde ich das ja auch nicht verkehrt, aber halt die Art und Weise ...

**MiMo**

19.03.2017, 15:45

Ja gut, so extrem ist es wohl wirklich nicht, und ich sehe das ja auch ein, dass Selphie vor allem auch einfach als "fröhliche Person" dargestellt wird. Will die ja jetzt auch nicht zu sehr haten! Aber die Tendenz ist es halt schon, Frauen immer so als zart, schwach und zerbrechlich darzustellen. In genug der Spiele machen die dann ja noch eine Entwicklung durch, aber naja, hab halt schon immer so das Gefühl, dass die Mädels da vor allem auf eine Weise dargestellt werden, damit es den männlichen (und heterosexuellen şugly) Spielern gefällt ... weshalb der Protagonist ja auch fast immer männlich ist, obwohl das ja gar nicht immer sein müsste. Also, ich fand zum Beispiel Garnet häufig einfach zu weinerlich.

Ich finde auch, dass starke Frauen den FF-Teilen bisher ausnahmslos gut getan haben. Klar, so viele warens dann ja leider gar nicht, aber Beatrix und Lulu waren doch super Ansätze. Und Lightning ist für mich ja sowieso bis in alle Zeiten der beste FF-Charakter der Welt. şherz

Obwohl mir gerade einfällt, dass ich die Söldneruschi aus XV furchtbar fand... şgnah Aber das hatte auch andere Gründe.

**Lady Xrystal**

19.03.2017, 15:57

Na komm! Aeris, Yuffie, Rinoa, Selphie, Lili, Ruby und Iris sind doch alle mal voll die Hübschen!

Oh komm schon... Aeris? Ernsthaft? Ich werde nie verstehen, was so viele an diesem nervigen Weib finden.

Ich glaube, das sowas mal öfters ins Wasser fiele, täte Spielen wie The Witcher sogar eher gut ... ich mein, ich hab bei Witcher 1 und 2 ja auch immer sofort jede Gelegenheit ergriffen, mit irgendwem Sex zu haben, aber naja. Ich sag mal so: Im Grunde nervt mich das immer mehr, wenn in so Spielen ohne Not bzw. ohne, dass es der Handlung wirklich zuträglich ist, irgendwelche Männerfantasien befriedigt werden. Das hat alles sowas unangenehm Schwitziges, wie man bei TW dann auch noch diese Kärtchen kriegt, für jeden Fick, den Geralt geleistet hat. Ich meine, warum eigentlich? Je mehr man das durchdenkt, desto peinlicher muss einem das doch vorkommen. Und dass gerade in Witcher 1 auch fast ausschließlich nur die Frauen, mit denen man dann auch bumsen konnte, ein eigenes Design bekommen haben bzw. das fast jede Frau, die ein eigenes Design hatte, mit einem in die Kiste gestiegen ist, naaaaaa.

Will das jetzt gar nicht aus irgendeiner feministischen Perspektive oder so kritisieren, das steht mir wahrscheinlich am allerwenigsten zu, aber mal ehrlich: Oft ist das doch einfach dummer Scheiß und ich würde mir schon wünschen, dass sowas zurückgefahren wird. Heißt ja nicht, dass auf Geficke und hotte bois and gurls in Spielen verzichtet werden muss, aber die Art, wie das da meistens angeleiert und präsentiert wird ist oft so ... ja, weiß nicht, so "unnötig". Ich will ja auch niemandem seine Die-Frau-als-Belohnung-Fantasien missgönnen, ist ja nicht so, dass ich die nicht auch hätte, aber mir wäre das schon lieb, wenn das nicht immer so in diese Spiele hineingezwungen werden müsste. Ich meine, dann denken sich da Entwickler ein episches und wirklich gelungenes Rollenspiel aus, und dann sorgen die mit so Späßen dafür, dass Gesprächsthema Nr. 1 unter den Jungens am Ende ist "Boah wie Geralt Triss gefickt hat hohoho, richtig rangenommen die geile Sau, die würd ich auch den ganzen Tag durchvögeln HARHAR". Weiß ich jetzt nicht, ob ich als Entwickler meine Arbeit vorrangig auf diese Arbeit gewürdigt wissen will, aber sowas provoziert man dann halt auch durch sowas. Naja, Sex sells, gell ...

(War jetzt natürlich auch einiges überspitzt, aber musste jetzt mal raus!)

Ich finde ja, dass viel mehr Rollenspiele der Hauptfigur eine Möglichkeit zur sexuellen Entfaltung geben sollten, gerne auch in Form von langanhaltenden Beziehungen (wobei Flirts und One-Night-Stands auch ganz spaßig sind). Es erwärmt doch immer wieder mein Herz, wenn mein Charakter nach einer geschlagenen Schlacht in die Arme seiner oder seines Liebsten sinken kann und man sich ganz unschuldig über Heirat und das Kinderkriegen unterhält. ^2^

Ich hab die Witcher-Reihe immer noch nicht allzu weit gespielt (ich gelobe Besserung, aber die Steuerung im ersten Teil macht mir jeden Versuch so unnötig schwer), aber die Liebeleien und Sexszenen sind eines der Dinge, auf die ich mich am meisten freue. Gut, die Sache mit den Sammelkarten hört sich wirklich albern an, auf der anderen Seite bin ich aber leidenschaftlicher Achievement-Hunter, insofern begrüße ich jede Art von Sammelobjekt. Sogar Frauen. Sugly

SWTOR (das Star Wars MMO von BioWare) ist auch eines der Spiele, das mir momentan besonders viel Spaß macht. Unter anderem auch deshalb, weil man dort wie wild rumflirten und Beziehungen zu seinen Begleitern eingehen kann. Ich habe auch schon einige neue Charaktere nur deshalb erstellt, weil ich mit einem vorherigen Charakter nicht mehr mit einem bestimmten NPC anbandeln konnte. Und den obligatorischen "Ich bin zwar Jedi, nehme es mit dem Codex aber nicht so genau und vögel mich lieber durch die halbe Galaxis"-Charakter habe ich natürlich auch schon erstellt.

Ja gut, so extrem ist es wohl wirklich nicht, und ich sehe das ja auch ein, dass Selphie vor allem auch einfach als "fröhliche Person" dargestellt wird. Will die ja jetzt auch nicht zu sehr huten! Aber die Tendenz ist es halt schon, Frauen immer so als zart, schwach und zerbrechlich darzustellen. In genug der Spiele machen die dann ja noch eine Entwicklung durch, aber naja, hab halt schon immer so das Gefühl, dass die Mädels da vor allem auf eine Weise dargestellt werden, damit es den männlichen (und heterosexuellen Sugly) Spielern gefällt ... weshalb der Protagonist ja auch fast immer männlich ist, obwohl das ja gar nicht immer sein müsste.

Ist diese Aussage jetzt nur auf FF bezogen oder generell auf Spiele?

Falls Letzteres: Ich finde die Aussage, Videospiele brauchen mehr starke Frauen, irgendwie albern. Es gab schon früher starke weibliche Charaktere, egal ob als Protagonist oder Nebenfigur. Klar trifft das nicht auf jedes Spiel zu. Aber starke, weibliche Figuren in Videospielen sind weder ein Novum noch der Heilsbringer für ein angeblich sexistisches Medium.

**John Irenicus**

19.03.2017, 16:49

Oh komm schon... Aeris? Ernsthaft? Ich werde nie verstehen, was so viele an diesem nervigen Weib finden. Naja, wieso nervig? Ich habe zu der einfach nie irgendeine Beziehung aufbauen können, die war ja doch eher einfach nur "da" und deshalb fand ich die eher ein bisschen langweilig. Aber genervt hat sie nicht.

Ich finde ja, dass viel mehr Rollenspiele der Hauptfigur eine Möglichkeit zur sexuellen Entfaltung geben sollten, gerne auch in Form von langanhaltenden Beziehungen (wobei Flirts und One-Night-Stands auch ganz spaßig sind). Es erwärmt doch immer wieder mein Herz, wenn mein Charakter nach einer geschlagenen Schlacht in die Arme seiner oder seines Liebsten sinken kann und man sich ganz unschuldig über Heirat und das Kinderkriegen unterhält. ^2^ "Ach Schatz, du glaubst nicht, was heute wieder los war, ich musste mindestens 23 Typen enthaupen!" Es dürfte ruhig mehr Rollenspiele geben, wo so etwas nicht unbedingt stattfinden muss. :o

Ich hab die Witcher-Reihe immer noch nicht allzu weit gespielt (ich gelobe Besserung, aber die Steuerung im ersten Teil macht mir jeden Versuch so unnötig schwer), aber die Liebeleien und Sexszenen sind eines der Dinge, auf die ich

mich am meisten freue. Gut, die Sache mit den Sammelkarten hört sich wirklich albern an, auf der anderen Seite bin ich aber leidenschaftlicher Achievement-Hunter, insofern begrüße ich jede Art von Sammelobjekt. Sogar Frauen.

Şugly

Ja, also, wie gesagt, ich hab das dann ja quasi auch so "Achievement"-mäßig betrieben und da jede Gelegenheit genutzt. Şugly Aber wenn man sich das recht überlegt, ist es halt - in der Form - wirklich nur dummer Scheiß, und ich käme als Entwickler halt nie auch nur ansatzweise auf die Idee, sowas so einzubauen. Jetzt mal abgesehen davon, dass die "Liebeleien und Sexszenen" ja auch kaum Inhalt haben, also, das passiert ja auch nix Tolles. Das finde ich dann ja noch einmal blöder, weil es einfach nur drin ist, um drin zu sein.

Ist diese Aussage jetzt nur auf FF bezogen oder generell auf Spiele?

Falls Letzteres: Ich finde die Aussage, Videospiele brauchen mehr starke Frauen, irgendwie albern. Es gab schon früher starke weibliche Charaktere, egal ob als Protagonist oder Nebenfigur. Klar trifft das nicht auf jedes Spiel zu. Aber starke, weibliche Figuren in Videospielen sind weder ein Novum noch der Heilsbringer für ein angeblich sexistisches Medium.

Nene, das war jetzt schon nur auf FF bezogen. Würde auch nie sagen, dass Videospiele mehr STARKE FRAUEN brauchen, sondern vielleicht einfach mehr ernstzunehmende Personen, und das stellt sich als übergeordnetes Problem ja geschlechtsunabhängig. Laido hatte das ja mit diesem "Alle müssen so cool sein" ja auch schon erwähnt. Ansonsten darfs von mir aus ja gerne männliche und weibliche Klischees geben, aber wenn es wirklich immer das selbe ist und dann immer so in eine Richtung geht ... und selbst frühere starke weibliche Charaktere wurden dann auch immer irgendwie so ein bisschen entwertet. Wenn ich zum Beispiel an Samus Aran denke, war das natürlich schon sicher ganz toll mit weiblicher Heldin im Kampfanzug die sich durch die Metroid-Welt ballert - und dann am Ende des Spiels zieht sie sich, je nachdem, wie toll man gespielt hat, mehr und mehr aus. Und dann sieht man nackte Pixel. Wow. Toller Spielabschluss. Nix gegen einen Gag zum Schluss, aber ich frage mich dann schon, wie man sowas für eine gute Idee halten kann. Das ist doch einfach kompletter Blödsinn und demontiert den Charakter, den man aufgebaut hat. Und naja, heutzutage haben Samus' Anzüge ja auch direkt High Heels und so Tittenaussparungen und so einen Schwachsinn, bei dem man dann das ganze Franchise nicht mehr so richtig ernst nehmen kann, zumindest fällt mir das schwer. Wie gesagt, habe jetzt kein Problem mit irgendwelchen Sex-Fantasien zu weiblichen Videospielcharakteren (schon gar nicht bei Samus Şlist), aber das sowas dann so häufig "ab Werk" mit dabei sein muss und dann so plump und öde und unsexy ... da merkt man halt direkt, dass das von schwitzigen Typen für schwitzige Typen ausgedacht wurde. Şugly

Und wie gesagt, ich sage das hier an dieser Stelle gar nicht aus so einer "Kampf dem Sexismus"-Position heraus, sondern einfach aus der Position heraus, dass das Spiel dadurch einfach schlechter wird. Tomb Raider ist da ja auch ein gutes Beispiel. Da wird in einer (für damalige Verhältnisse) schönen Introsequenz so das Setting vorgestellt, man sieht schon einmal die Heldin, alles in Eis und Schnee, eine schwierige Expedition - und kaum geht das Spiel los, steht Lara Croft in Hot Pants in der Anfangshöhle. Bei wahrscheinlich -20°C oder so. Da wird ja dann mit jeglicher Logik des Settings von vornherein vollkommen gebrochen und alles wieder eingerissen, nur weil man meint, man müsse jetzt unbedingt die ganze Zeit ein paar kantige Arschpolygone der Protagonistin zeigen. Das ist ja wirklich der einzige Grund, warum das gemacht wurde, weil sonst käme man ja nie auf die Idee, das so zu machen (es gibt natürlich auch total unpraktische Outfits bei männlichen Helden). Und dafür wirft man so Vieles andere über Bord. Man bekommt ein bisschen "Sexyness" (wenn man auf kantige Polygonärsche steht) und verliert dafür ganz vieles andere und macht das Spiel damit effektiv schlechter. Das ist ja stellenweise lächerlich, was da veranstaltet wird, nur damit irgendwer da irgendwen geil finden kann beim Spielen.

Das ist für mich eben so der entscheidende Unterschied. Von mir aus kann auch ein RPG nur über sexsüchtige Succubi, die mit alles und jedem schlafen, erfunden werden, bei dem der männliche und gut bestückte Protagonist sich durch Heerscharen williger Frauen rammelt und sich eine Sexszene an die nächste reiht. Wäre mir dann ja egal, kann ich ja spielen oder lassen. Ich find Sex auch geil, Überraschung, Überraschung, und manchmal auch, wenn er nur von Polygonfiguren vollzogen wird. Mich ärgert's halt nur, wenn bei gewöhnlichen Spielen dann wie weiter oben beschrieben eher sinnlose Entscheidungen getroffen werden, nur damit man da halt auf einen Arsch starren kann. Der Gedankengang bei Tomb Raider kann ja nicht anders gewesen sein als: "Ja gut, eigentlich müsste die bei der Kälte dick angezogen sein, aber mei, wofür haben wir eine Frau als Protagonistin wenn sie nix von sich zeigt?". Und an der Stelle geht das Gamedesign doch einfach fehl. Das ist natürlich ein Extrembeispiel, aber Abstufungen davon finden sich halt immer wieder, und ich frage mich dann halt, warum irgendwelches "Eye Candy" dann so wichtig ist, dass man dafür eigentlich logische Gamedesign-Entscheidungen hintenüberfallen lässt.

Und bei Witcher kippt das dann eben auch irgendwann, finde ich. Geralt hat einen Schlag bei Frauen und vögelt gerne. Ja, ist doch okay, wenn das der Charakter ist (zumal ja auch so vorgegeben). Und ist doch auch normal, dass das dann im Spiel stattfindet. Ist da ja meist auch weniger so, dass er die Frauen "pickuppen" würde, die verführen ja auch ihn und alles ist paletti (diesen Geschenkekrum mal außen vor). Aber dann, wie gesagt, kommt da auf einmal so eine Art Spiel im Spiel ins Spiel (ha! :cool:), bei dem es darum geht, Frauen in der Spielwelt nach auffälligem Aussehen herauszufiltern, um die dann anzusprechen und nach Bummsoptionen zu suchen. Und auch daran ist auch nix inherent "Schlimmes" oder "Falsches", weil genau das Männer im echten Leben ja auch machen. Şugly Nur frage ich mich dann: Warum ist das eigentlich in dem Spiel so drin, wo es doch eigentlich um etwas ganz anderes geht und man die Ressourcen, die man in so Jux hineingesteckt hat, z.B. gut dafür verwendet hätte, einfach generell viel mehr Charakteren ein individuelles Aussehen zu geben und nicht nur so fünf Grundtypen zu haben von denen es dann zig Klone gibt (ich beziehe mich vor allem auf Witcher 1)? Da wirkt es für mich halt einfach zu sehr reingezwungen, und dass ich das im Spiel dann trotzdem alles ausreize, ist dann auch meinen eigenen Trieben geschuldet und macht jetzt ja auch nicht alles total kaputt, aber besser ist das Spiel als solches dadurch eben auch nicht geworden. Und wie gesagt: Inhaltlich ist das jetzt auch nicht alles so sexy und eigentlich ziemlich öde und platt und vor allem einfallslos. "Hier, ein Geschenk" - "Ja okay, dann ficken wir jetzt aber wirklich." Und das wiederholt sich dann die ganze Zeit. Wow. So much sexyness. Habe heute noch feuchte Träume davon, wie ich als Geralt irgendwelche Mägdle vögele, weil die Erotik da ja soooooo sehr geknistert hat.

Edit: Das solche Fehlentscheidung aufgrund vermeintlicher "Sexyness" nicht nur auf Videospiele beschränkt sind, kann ich übrigens auch aus eigener Rückschau bestätigen:

Elegant beugte sie sich zur schwarzen Schatulle herunter. Sie tat dies so langsam, dass Marcus beim Beobachten dieser geschmeidigen Bewegungen und ihres außerordentlich biegsamen Körpers fast der Atem stehen blieb. Deeskalation konnte also auch so funktionieren. Er jedenfalls hatte nun wieder ganz andere Dinge im Kopf, als mit dieser Frau zu kämpfen...

Das ist doch ein ziemlich gutes Beispiel dafür. Die Story "spielt" zwar die ganze Zeit so ein bisschen mit "Männer und Frauen", aber an der Stelle wird die Geschichte dann einfach nur noch schlecht, weil es für diese Szene einfach keinen nachvollziehbaren Grund innerhalb der Geschichte gibt. Ja, genau, Marcus hat natürlich ganz andere Dinge im Kopf, als mit dieser Frau zu kämpfen (nachdem er vorher mit einem Mann gefickt hat und generell aller Leben auf dem Spiel steht oder stand), und ach, so sexy, wie sie sich da herunterbeugt, geballte Erotik erfüllt den Raum, der biegsame Körper ... wenn man das so liest, merkt man doch direkt, dass ich da einfach unbedingt meine schwitzigen Fantasien umsetzen wollte, an denen so zwar mal überhaupt nichts Schlimmes ist, aber die die Story einfach nur runterziehen. Das ist so Marke "Fanservice, den aber keiner will", und das ist eben ein gutes Beispiel, wie ganz unabhängig von irgendwelchen Sexismusdebatten einfach eine Erzählung sehr darunter leiden kann, indem man plump so etwas hineinzwingt.

#### MiMo

19.03.2017, 17:53

Ist eigentlich noch jemandem aufgefallen, wie groß die Ähnlichkeit von Zidane (Protagonist FFX) und Son Goku (Dragonball) ist? Nicht nur, dass beide einen Affenschwanz haben, beide sind auch (Wirklich nur öffnen, wenn ihr FFX bis zum Ende gespielt habt oder euch vollkommen sicher seid, dass ihr es nie tun werdet) von einem anderen Planeten auf die Erde geschickt worden, um ihre "Eroberung" einzuleiten, verloren aber ihr Gedächtnis und sympathisieren darum mit den Bewohnern des Planeten, den sie eigentlich einnehmen sollten. Ich frage mich ja, ob das etwas damit zu tun hat, dass Akira Toriyama in den 90ern bei Square als Charakterdesigner für Dragon Quest gearbeitet hat. Ich konnte bisher allerdings keine Quelle finden, die belegt, dass er auch bei der Entwicklung von FFX beteiligt war. Für einen Zufall finde ich die Parallelen aber eindeutig zu krass.

#### Lady Xrystal

19.03.2017, 18:01

Naja, wieso nervig? Ich habe zu der einfach nie irgendeine Beziehung aufbauen können, die war ja doch eher einfach nur "da" und deshalb fand ich die eher ein bisschen langweilig. Aber genervt hat sie nicht.

Ich finde ihre Art (und ihr ständiges Gekichere) schon irgendwie nervig. Aber, wenn ich wirklich darüber nachdenke, ist Aeris mir vor allem deshalb so negativ in Erinnerung geblieben, weil viele andere Spieler sie eben toll und sympathisch finden. Ich glaube, mit den Jahren hat sich bei mir eine gewisse Abwehrhaltung entwickelt. Vergleichbar wäre das mit einem Buch, das man selbst total langweilig und schlecht geschrieben findet und das trotzdem von allen Seiten in den Himmel gelobt wird.

Und wie gesagt, ich sage das hier an dieser Stelle gar nicht aus so einer "Kampf dem Sexismus"-Position heraus, sondern einfach aus der Position heraus, dass das Spiel dadurch einfach schlechter wird. Tomb Raider ist da ja auch ein gutes Beispiel. Da wird in einer (für damalige Verhältnisse) schönen Introsequenz so das Setting vorgestellt, man sieht schon einmal die Heldin, alles in Eis und Schnee, eine schwierige Expedition - und kaum geht das Spiel los, steht Lara Croft in Hot Pants in der Anfangshöhle. Bei wahrscheinlich -20°C oder so. Da wird ja dann mit jeglicher Logik des Settings von vornherein vollkommen gebrochen und alles wieder eingerissen, nur weil man meint, man müsse jetzt unbedingt die ganze Zeit ein paar kantige Arschpolygone der Protagonistin zeigen. Das ist ja wirklich der einzige Grund, warum das gemacht wurde, weil sonst käme man ja nie auf die Idee, das so zu machen (es gibt natürlich auch total unpraktische Outfits bei männlichen Helden). Und dafür wirft man so Vieles andere über Bord. Man bekommt ein bisschen "Sexiness" (wenn man auf kantige Polygonärsche steht) und verliert dafür ganz vieles andere und macht das Spiel damit effektiv schlechter. Das ist ja stellenweise lächerlich, was da veranstaltet wird, nur damit irgendwer da irgendwen geil finden kann beim Spielen.

Das unterschreibe ich gerne. Und deshalb finde ich (wie so viele andere ja auch) das Tomb Raider Reboot sehr gelungen. Lara Croft ist nicht mehr nur auf sexy getrimmt und trägt endlich mal vernünftige, dem Wetter angemessene Kleidung. Ironischerweise ist sie dabei auch gar nicht mehr diese "starke toughere Frau", sondern eine junge Persönlichkeit mit all ihren Schwächen.

Ich finde es übrigens auch irritierend, dass es tatsächlich Leute gibt, die Spiele nur mit Nacktmods spielen oder die ihre weiblichen RPG-Chars lieber in Stahlbikinis kleiden als ihnen vernünftige, zum Charakter passende Kleidung zu geben. Hab auch letztes ein Let's play zu SWTOR gesehen, wo der Charakter die ersten fünf Folgen über ganz gewöhnliche Jedi-Roben tragen durfte und in der sechsten plötzlich das Outfit einer Sexsklavin verpasst bekommt (nämlich hier (<https://youtu.be/Ceb9Wgw7EKw?t=6>), falls es jemanden interessiert). Da war ich dann schon ein wenig überrascht. Ich meine, durch sowas beraubt man sich doch selbst jeder Atmosphäre, die das Spiel erschaffen könnte.

#### John Irenicus

19.03.2017, 18:07

Ist eigentlich noch jemandem aufgefallen, wie groß die Ähnlichkeit von Zidane (Protagonist FFX) und Son Goku (Dragonball) ist? Nicht nur, dass beide einen Affenschwanz haben, beide sind auch (Wirklich nur öffnen, wenn ihr FFX bis zum Ende gespielt habt oder euch vollkommen sicher seid, dass ihr es nie tun werdet) von einem anderen Planeten auf die Erde geschickt worden, um ihre "Eroberung" einzuleiten, verloren aber ihr Gedächtnis und sympathisieren darum mit den Bewohnern des Planeten, den sie eigentlich einnehmen sollten. Ich frage mich ja, ob das etwas damit zu tun hat, dass Akira Toriyama in den 90ern bei Square als Charakterdesigner für Dragon Quest gearbeitet hat. Ich konnte bisher allerdings keine Quelle finden, die belegt, dass er auch bei der Entwicklung von FFX beteiligt war. Für einen Zufall finde ich die Parallelen aber eindeutig zu krass.

Das ist natürlich kein Zufall: Wenn du viel mit Mahagon gespielt hättest, wüsstest du ja auch, dass er so eine Kamehameha-mäßige Attacke lernen kann (im Deutschen dann sogar noch "Mahagomeha" oder so benannt)! Das kommt dann zu der vollkommen offensichtlichen Parallele was die Geschichten von Zidane und ja auch Kuja angeht, noch hinzu. Zidane ist ja schon recht deutlich so ein Son-Goku, während man Kuja so ein bisschen bei Radditz einordnen kann.

Dass das was mit Akira Toriyamas Designaufgaben bei Dragon Quest zu tun hat, würde ich aber vielleicht doch mal bezweifeln. Beteiligt an FFX war er jedenfalls nicht, und auch sonst wurden die beiden Serien ja immer getrennt gehandhabt, zumal Dragon Quest ja ursprünglich von Enix kommt, die ja nun erst einige Zeit später mit Squaresoft fusioniert sind (2003).

Ich finde ihre Art (und ihr ständiges Gekichere) schon irgendwie nervig. Aber, wenn ich wirklich darüber nachdenke, ist Aeris mir vor allem deshalb so negativ in Erinnerung geblieben, weil viele andere Spieler sie eben toll und sympathisch finden. Ich glaube, mit den Jahren hat sich bei mir eine gewisse Abwehrhaltung entwickelt. Vergleichbar wäre das mit einem Buch, das man selbst total langweilig und schlecht geschrieben findet und das trotzdem von allen Seiten in den Himmel gelobt wird.

Ja, sowas kenne ich. :D

Das unterschreibe ich gerne. Und deshalb finde ich (wie so viele andere ja auch) das Tomb Raider Reboot sehr gelungen. Lara Croft ist nicht mehr nur auf sexy getrimmt und trägt endlich mal vernünftige, dem Wetter angemessene Kleidung. Ironischerweise ist sie dabei auch gar nicht mehr diese "starke toughie Frau", sondern eine junge Persönlichkeit mit all ihren Schwächen.

Mein alter Herr hat ja dieses "Rise of the Tomb Raider" für die Xbox, was ich dann auch ein bisschen gespielt habe, und da habe ich dann auch genau den Eindruck gewonnen, den du geschildert hast. Es muss ja auch nicht immer die betont "toughe Frau", weil das ja auch so ein Klischee in sich ist ("tough" wird ja in der Regel auch nur die Frau genannt, weil man das offenbar besonders herausheben muss). Die ist da halt einfach eine ganz normale Frau - also, abgesehen davon, dass die natürlich trotzdem so ultramutige Sachen macht. :D

#### Laidoridas

19.03.2017, 18:37

Hehe. :D Ich glaube, mit 10 hätte ich dann aber auch Garnet deutlich interessanter gefunden. Eiko ist doch irgendwie ... 6, oder so? §ugly  
Eigentlich hatte ich vorhin tatsächlich 10 Jahre im Kopf, aber ich glaube, es waren 8, oder? 6 auf jeden Fall nicht, das wär ja nichtmal Grundschulalter. :D

"Gipfel der Tiefgründigkeit" ist ja mal eine ... äußerst schiefe Metapher. :D  
Hm, da ist was dran. §ugly

Oh komm schon... Aeris? Ernsthaft? Ich werde nie verstehen, was so viele an diesem nervigen Weib finden. Naja, das war doch ne Nette! Die ganz große Begeisterung, die da viele für sie empfinden, konnte ich jetzt zwar auch nicht ganz nachvollziehen, aber ganz sympathisch war mir die schon. Und hübsch ist sie eben auch, und darum ging es ja gerade!

Ich finde ihre Art (und ihr ständiges Gekichere) schon irgendwie nervig. Aber, wenn ich wirklich darüber nachdenke, ist Aeris mir vor allem deshalb so negativ in Erinnerung geblieben, weil viele andere Spieler sie eben toll und sympathisch finden. Ich glaube, mit den Jahren hat sich bei mir eine gewisse Abwehrhaltung entwickelt. Vergleichbar wäre das mit einem Buch, das man selbst total langweilig und schlecht geschrieben findet und das trotzdem von allen Seiten in den Himmel gelobt wird.

Also ist Aeris für dich quasi das, was Skyrim für mich ist. :D Das Gefühl kenne ich jedenfalls auch sehr gut, gerade auch in der Musik, wenn eine Band mit einem Album, das eigentlich nur so mitteldolle ist, plötzlich riesigen Erfolg hat und es von allen Seiten als DAS Meisterwerk gefeiert wird. Dann finde ich das auch meistens beschissener als ich es normalerweise finden würde, weil ich halt automatisch diese von dir schon genannte Abwehrhaltung einnehme.

#### John Irenicus

19.03.2017, 18:50

Eigentlich hatte ich vorhin tatsächlich 10 Jahre im Kopf, aber ich glaube, es waren 8, oder? 6 auf jeden Fall nicht, das wär ja nichtmal Grundschulalter. :D

Alter der Charaktere laut offiziellem Lösungsbuch von Squaresoft:

Zidane: 16  
Garnet: 16  
Steiner: 33  
Vivi: 9  
Freia: 21 (hätte die ja eher so auf 40 geschätzt §ugly)  
Quina: Keine Angabe  
Eiko: 6  
Mahagon: 26

Ja ... §ugly



**Lord Regonas**

19.03.2017, 19:04

G3:

Montera & Okara sind durch. Jetzt wird es wieder einmal Zeit für die Typische Lets Play Abstimmung§pl

Wohin soll ich nun gehen?

Zur Auswahl stehen:

Silden -> die wahrscheinlich sinnvollste Lösung wenn es um die Handlung geht.

Gotha -> dürfte noch etwas schwer werden, doch schwer ist gleichbedeutend mit spannend.

Trelis -> also wenn ihr mich ärgern wollt, dann auf jeden Fall (50.000 Goldstücke gehen in Trelis an einen stinkeden Ork).

Schreibt mir eure Meinung und das Ergebnis wie immer in die Kommentare des Videos und vergesst nicht das Video zu liken.

§kratz

§hehe

§ugly

Da fällt mir ein... Im Wald nahe Okara fand ich eine alte Festung und dort waren ungelogen 64 Goblins§gnah  
Ich kann mich an die Festung erinnern, doch nicht an die Goblins. Wenn das also eine tolle Erweiterung des Patches sein soll, dann ist die definitiv doof.

**John Irenicus**

19.03.2017, 19:24

Mach mal Silden, fand das da eigentlich immer ganz schön, ein bisschen wie so ein Kurort!

Final Fantasy VIII:

Ich frage mich natürlich die ganze Zeit, was es mit diesen "Timber Maniacs"-Ausgaben auf sich hat. Hätte ja erst vermutet, das wirkt sich irgendwie auf Xell und seine Special Moves aus, aber naja ... so ganz scheint mir das ja doch nicht so zu sein. Eine musste ich auch schon liegen lassen, in der Kanalisation unter Deling City, zumindest glaube ich, dass eine war.

Von der Handlung her fand ich das bisher übrigens alles ziemlich klasse, weiß ich gar nicht, ob ich das jetzt schon so ausdrücklich gesagt hatte. Würde das Spiel bis jetzt schon so als ebenbürtig zu VIII ansehen, vielleicht sogar einen Tick besser (weil vernünftige Übersetzung). Diesen Cid vs. Master-Kram mit all diesen Enthüllungen fand ich auch recht gut. Das war ja vorher immer schon angedeutet worden, dass Cid im Garden lange nicht das alleinige Sagen hat, so wie der manchmal von diesen (schon sehr dubios angezogenen) Ausbildern gegängelt wurde, wenn er mal was sagen wollte. Vielleicht waren diese Andeutungen auch ein bisschen zu offensichtlich, denn dass es dann irgendwann zum offenen Konflikt kommen würde, war ja doch relativ absehbar. Fand ich dann natürlich trotzdem cool, und das der Master dann ein im Keller hockendes gelbes Alien ist, was ich von der Optik eher so in einem Rayman-Spiel erwartet hätte, tja, damit habe ich natürlich nicht gerechnet. :D Negativ fand ich nur, wie man den dann quasi einfach plattmacht (ob der jetzt ganz hin ist, weiß ich natürlich nicht), ohne dass er irgendwie seine Macht groß ausspielen kann, und dass danach irgendwie gar nix mehr in der Richtung passiert (zumindest bis jetzt nicht, kann ja noch werden). Also, ich hätte ja gedacht, man bringt dann die ganzen Ausbilder gegen sich auf, aber es gibt ja wirklich null Reaktion, und auch im Gespräch mit Cid kommt ja auch gar nicht so richtig zur Sprache, dass es diesen Kampf gab und überhaupt. Hm. Finde ich alles nicht so richtig "auserzählt". Kann zwar noch kommen, aber da war ich schon etwas verblüfft, wie alle Charaktere einfach so darüber hinweggehen. Aber gut, ich bin gespannt, was noch so kommen wird!

Ich mag das übrigens auch sehr, wie Squalls Gedanken immer dargestellt werden und auch inhaltlich sagt mir das sehr zu, gerade so Fetzen wie "Warum erfahre ich eigentlich alles immer als Letztes?", die so oder so ähnlich immer wieder mal vorkommen, das finde ich irgendwie gut, weil es nicht so die Standardthematik ist, die Protagonisten üblicherweise mit sich herumtragen. Finde Squall wie gesagt sowieso gut, bis auf sein Outfit natürlich.

**MiMo**

19.03.2017, 19:24

G3:

Montera & Okara sind durch. Jetzt wird es wieder einmal Zeit für die Typische Lets Play Abstimmung§pl

Wohin soll ich nun gehen?

Zur Auswahl stehen:

Silden -> die wahrscheinlich sinnvollste Lösung wenn es um die Handlung geht.

Gotha -> dürfte noch etwas schwer werden, doch schwer ist gleichbedeutend mit spannend.

Trelis -> also wenn ihr mich ärgern wollt, dann auf jeden Fall (50.000 Goldstücke gehen in Trelis an einen stinkeden Ork).

Schreibt mir eure Meinung und das Ergebnis wie immer in die Kommentare des Videos und vergesst nicht das Video zu liken.

§kratz

§hehe

§ugly

Da fällt mir ein... Im Wald nahe Okara fand ich eine alte Festung und dort waren ungelogen 64 Goblins§gnah  
Ich kann mich an die Festung erinnern, doch nicht an die Goblins. Wenn das also eine tolle Erweiterung des Patches sein soll, dann ist die definitiv doof.

Mich irritiert ja schon, dass du es für nötig hältst, G3-Inhalte in Spoiler zu packen (§ugly), aber dieser Beitrag wundert mich noch aus einem ganz anderen Grund: Inwiefern führt dich denn die Story nach Silden?! Hast du etwa Dialoge entdeckt, die sonst allen verborgen geblieben sind? :eek:

Ich weiß nach FFXIX übrigens nicht, was ich machen soll. Kurz hatte ich überlegt, auch G3 zu spielen, aber das will ich lieber erst nach dem SnB, wenn ich auch Zeit habe, nebenher was über Gothic 3 zu schreiben. Von FF brauch ich jetzt glaub ich erstmal eine Pause. Skyrim hatte ich kurz überlegt weiter zu spielen, hab es mir dann aber aus offensichtlichen Gründen anders überlegt. Witcher 1 hat mich ebenfalls fast gelockt, aber ich weiß ja nicht. Das war schon irgendwie ziemlich komisch alles. Jetzt habe ich gerade eine Stunde Torchlight II gespielt und auch da wieder die Lust verloren (Und amüsiert festgestellt, dass ich mein Begleitvieh 2012 nach meinem "Mitbewohner" benannt habe, den ich erst 2013 kennenlernte. §ugly). Was soll ich nur tun? §cry

**John Irenicus**

19.03.2017, 19:28

Also ich hätte Ideen, was du machen könntest!

**Lord Regonas**

19.03.2017, 19:45

Mich irritiert ja schon, dass du es für nötig hältst, G3-Inhalte in Spoiler zu packen (§ugly), aber dieser Beitrag wundert mich noch aus einem ganz anderen Grund: Inwiefern führt dich denn die Story nach Silden?! Hast du etwa Dialoge entdeckt, die sonst allen verborgen geblieben sind? :eek:

Anpassung:o

Darüber hinaus muss man doch den Druidenstein des Warans suchen und der ist eben in Silden. Auch der Bolzenbauer, den ich für Kap Dun brauche ist in Silden:dnuhr:

**MiMo**

19.03.2017, 20:20

Also ich hätte Ideen, was du machen könntest!

Dann schieß mal los, ich bin ehrlich gespannt!

Anpassung:o

Darüber hinaus muss man doch den Druidenstein des Warans suchen und der ist eben in Silden. Auch der Bolzenbauer, den ich für Kap Dun brauche ist in Silden:dnuhr:

Das mit dem Druidenstein ist aber ja keine Story, sondern nur eine Nebenquest. Und das mit dem Bolzenbauer dürfte doch zum Questpaket gehören, oder? Zur Story gehört das jedenfalls nicht.

**John Irenicus**

19.03.2017, 20:48

Dann schieß mal los, ich bin ehrlich gespannt!  
Nein, das halte ich geheim!

**MiMo**

19.03.2017, 21:08

Nein, das halte ich geheim!

Was soll das denn jetzt? :(

**John Irenicus**

19.03.2017, 21:27

Was soll das denn jetzt? :(

Nichts weiter. :gratz

Nochmal kurz FFVIII:

Bin jetzt gerade aus der Fischerstadt raus und mit Irvine zusammen wieder im Garden, gehe natürlich als erstes an den Computer. Tatsächlich findet sich auf Selphies Schulkomitee-Seite ein neuer Eintrag bei "Freunde". Ja, und wie ich dann diesen Eintrag von Irvine gelesen habe, da hat sich ja wieder genau bestätigt, dass der einfach so der John

Irenicus von vor 5, 6, 7 Jahren ist. Richtig schlimm, das ist ja wie in einen Spiegel zur Vergangenheit zu schauen.  
§gnah

**MiMo**

19.03.2017, 22:06

Nichts weiter. :gratz

Nochmal kurz FFVIII:

Bin jetzt gerade aus der Fischerstadt raus und mit Irvine zusammen wieder im Garden, gehe natürlich als erstes an den Computer. Tatsächlich findet sich auf Selphies Schulkomitee-Seite ein neuer Eintrag bei "Freunde". Ja, und wie ich dann diesen Eintrag von Irvine gelesen habe, da hat sich ja wieder genau bestätigt, dass der einfach so der John Irenicus von vor 5, 6, 7 Jahren ist. Richtig schlimm, das ist ja wie in einen Spiegel zur Vergangenheit zu schauen.  
§gnah

Ach was, Irvines Spiegelbild ist nicht mal halb so hot wie deins. §knuff

**Laidoridas**

19.03.2017, 22:20

Alter der Charaktere laut offiziellem Lösungsbuch von Squaresoft:

Zidane: 16  
Garnet: 16  
Steiner: 33  
Vivi: 9  
Freia: 21 (hätte die ja eher so auf 40 geschätzt §ugly)  
Quina: Keine Angabe  
Eiko: 6  
Mahagon: 26

Ja ... §ugly

Oha, also entweder stand im Handbuch was anderes oder (wahrscheinlicher) ich habe das falsch in Erinnerung behalten. Sechs Jahre sind ja schon ziemlich extrem... da muss man dann aber auch wirklich sagen, dass die eine ordentliche Intelligenzbestie ist und für ihr Alter auch ganz schön was einstecken kann. :D

G3:

Montera & Okara sind durch. Jetzt wird es wieder einmal Zeit für die Typische Lets Play Abstimmung§pl

Wohin soll ich nun gehen?

Zur Auswahl stehen:

Silden -> die wahrscheinlich sinnvollste Lösung wenn es um die Handlung geht.

Gotha -> dürfte noch etwas schwer werden, doch schwer ist gleichbedeutend mit spannend.

Trelis -> also wenn ihr mich ärgern wollt, dann auf jeden Fall (50.000 Goldstücke gehen in Trelis an einen stinkeden Ork).

Schreibt mir eure Meinung und das Ergebnis wie immer in die Kommentare des Videos und vergesst nicht das Video zu liken.

§kratz

§hehe

§ugly

Da fällt mir ein... Im Wald nahe Okara fand ich eine alte Festung und dort waren ungelogen 64 Goblins§gnah  
Ich kann mich an die Festung erinnern, doch nicht an die Goblins. Wenn das also eine tolle Erweiterung des Patches sein soll, dann ist die definitiv doof.

Ich sag mal Gotha! Spannend klingt doch gut.

Ich frage mich natürlich die ganze Zeit, was es mit diesen "Timber Maniacs"-Ausgaben auf sich hat. Hätte ja erst vermutet, das wirkt sich irgendwie auf Xell und seine Special Moves aus, aber naja ... so ganz scheint mir das ja doch nicht so zu sein. Eine musste ich auch schon liegen lassen, in der Kanalisation unter Deling City, zumindest glaube ich, dass eine war.

Das habe ich ja bis zum Ende nicht rausbekommen, was das mit den Timber Maniacs zu bedeuten hat. Ich glaube, ich schau jetzt einfach live und direkt mal hier im Internet nach!

...

Aha, so so. Na das ist ja'n Ding!

Von der Handlung her fand ich das bisher übrigens alles ziemlich klasse, weiß ich gar nicht, ob ich das jetzt schon so ausdrücklich gesagt hatte. Würde das Spiel bis jetzt schon so als ebenbürtig zu VIII ansehen, vielleicht sogar einen Tick besser (weil vernünftige Übersetzung).

Wenn du jetzt "ebenbürtig zu VII" meinst, dann stimme ich dir zu! Würde es auch insgesamt als ein kleines Bisschen

besser einschätzen als VII (du hast ja auch noch ein paar tolle Sachen vor dir \*Wahrsagerpiratensmilie\*), auch wegen der Übersetzung und weil mir die ganzen Minispiele in VII nicht so richtig gefallen haben, während das Kartenspielen in VIII ja doch ziemlich Spaß ist. Warum VII so als der übergroße Klassiker in der Serie gilt, ist mir jedenfalls bisher noch nicht so klar geworden. Finde schon, dass sie sich dann zu VIII und ganz besonders nochmal zu IX schon nochmal ordentlich gesteigert haben.

Ich weiß nach FFXIX übrigens nicht, was ich machen soll. Kurz hatte ich überlegt, auch G3 zu spielen, aber das will ich lieber erst nach dem SnB, wenn ich auch Zeit habe, nebenher was über Gothic 3 zu schreiben. Von FF brauch ich jetzt glaub ich erstmal eine Pause. Skyrim hatte ich kurz überlegt weiter zu spielen, hab es mir dann aber aus offensichtlichen Gründen anders überlegt. Witcher 1 hat mich ebenfalls fast gelockt, aber ich weiß ja nicht. Das war schon irgendwie ziemlich komisch alles. Jetzt habe ich gerade eine Stunde Torchlight II gespielt und auch da wieder die Lust verloren (Und amüsiert festgestellt, dass ich mein Begleitvieh 2012 nach meinem "Mitbewohner" benannt habe, den ich erst 2013 kennenlernte. §ugly). Was soll ich nur tun? §cry  
Ist doch klar was du machen solltest: Einen FFXIX-Spielstand vor dem Finale laden und die Chocobo-Schatzsuche machen! Und wenn du damit durch bist (ca. 30-40 Stunden später), dann kannst du noch die Mognet-Quest machen! :)

Was soll das denn jetzt? :(

Das würde ich aber auch mal gerne wissen! Raus mit der Sprache, John! :o

Bin jetzt gerade aus der Fischerstadt raus und mit Irvine zusammen wieder im Garden, gehe natürlich als erstes an den Computer. Tatsächlich findet sich auf Selphies Schulkomitee-Seite ein neuer Eintrag bei "Freunde". Ja, und wie ich dann diesen Eintrag von Irvine gelesen habe, da hat sich ja wieder genau bestätigt, dass der einfach so der John Irenicus von vor 5, 6, 7 Jahren ist. Richtig schlimm, das ist ja wie in einen Spiegel zur Vergangenheit zu schauen. §gnah

Was stand denn in dem Eintrag? So genau hab ich das jetzt ja auch nicht mehr im Kopf. Von der Optik her hat der Irvine ja wirklich was von dir, aber so vom Wesen her... naja, weiß nicht. Hab da jetzt aber auch nie so drüber nachgedacht. :D

#### John Irenicus

19.03.2017, 22:43

Ach was, Irvines Spiegelbild ist nicht mal halb so hot wie deins. §knuff  
Danke für die aufbauenden Worte, aber naja! §cry

Wenn du jetzt "ebenbürtig zu VII" meinst, dann stimme ich dir zu! Würde es auch insgesamt als ein kleines Bisschen besser einschätzen als VII (du hast ja auch noch ein paar tolle Sachen vor dir \*Wahrsagerpiratensmilie\*), auch wegen der Übersetzung und weil mir die ganzen Minispiele in VII nicht so richtig gefallen haben, während das Kartenspielen in VIII ja doch ziemlich Spaß ist. Warum VII so als der übergroße Klassiker in der Serie gilt, ist mir jedenfalls bisher noch nicht so klar geworden. Finde schon, dass sie sich dann zu VIII und ganz besonders nochmal zu IX schon nochmal ordentlich gesteigert haben.

Ja, meinte ich natürlich - hätte vorhin auch fast drauf wetten können, dass ich ein I zu viel reingehauen hab. :D

Was stand denn in dem Eintrag? So genau hab ich das jetzt ja auch nicht mehr im Kopf. Von der Optik her hat der Irvine ja wirklich was von dir, aber so vom Wesen her... naja, weiß nicht. Hab da jetzt aber auch nie so drüber nachgedacht. :D

Warte, ich mach das Spiel nochmal an, um es im Wortlaut zu zitieren:

Tach tach. Ich bin Irvine Kinneas. Es gefällt mir zwar nicht, daß ich anstelle von Squall schreiben soll, aber für die süße Selphie werde ich es mit Freuden tun.

Ich bin aus persönlichen Gründen von Galbadia hierher gewechselt. Ich denke aber, daß ich mich schon an diesen Garden gewöhnt habe. Hier gibt es viele hübsche Mädels. Das gefällt mir am meisten. :-)

\*grusel\*

#### Laidoridas

19.03.2017, 22:49

Warte, ich mach das Spiel nochmal an, um es im Wortlaut zu zitieren:

\*grusel\*

Das ist aber doch eher der John von vor 11 bis 12 Jahren. :D Finde ich ja aber auch sehr geschickt vom Irvine, dass er erst Selphie dieses Kompliment macht und dann direkt danach erwähnt, dass es in dem Garden noch ganz viele andere hübsche Mädchen gibt. §ugly

#### John Irenicus

19.03.2017, 22:52

Das ist aber doch eher der John von vor 11 bis 12 Jahren. :D Finde ich ja aber auch sehr geschickt vom Irvine, dass er erst Selphie dieses Kompliment macht und dann direkt danach erwähnt, dass es in dem Garden noch ganz viele

andere hübsche Mädchen gibt. Şugly

Vielleicht wollte er gerade dadurch herausheben, wie toll er Selphie mag! Nach dem Motto: In diesem Garden gibt es so viele hübsche Mädchen, aber nur der süßen Selphie tue ich so einen tollen Gefallen wie hier, denn sie ist die beste von allen! :gratz

### Jünger des Xardas

20.03.2017, 00:01

Ich glaube, das sowas mal öfters ins Wasser fiele, täte Spielen wie The Witcher sogar eher gut ... ich mein, ich hab bei Witcher 1 und 2 ja auch immer sofort jede Gelegenheit ergriffen, mit irgendwem Sex zu haben, aber naja. Ich sag mal so: Im Grunde nervt mich das immer mehr, wenn in so Spielen ohne Not bzw. ohne, dass es der Handlung wirklich zuträglich ist, irgendwelche Männerfantasien befriedigt werden. Das hat alles sowas unangenehm Schwitziges, wie man bei TW dann auch noch diese Kärtchen kriegt, für jeden Fick, den Geralt geleistet hat. Ich meine, warum eigentlich? Je mehr man das durchdenkt, desto peinlicher muss einem das doch vorkommen. Und dass gerade in Witcher 1 auch fast ausschließlich nur die Frauen, mit denen man dann auch bumsen konnte, ein eigenes Design bekommen haben bzw. das fast jede Frau, die ein eigenes Design hatte, mit einem in die Kiste gestiegen ist, naaaaaa.

Na ja, ich fand z.B. diesen ganzen Romanzekram inklusive der schlechten Sexszenen in Dragon Age z.B. viel peinlicher als den Witcher. Also klar war das mit den Sammelkarten ziemlich albern. Es gab ja Sex, der Sinn gemacht und gepasst hat. Shani und Triss sowieso, aber auch Prinzessin Adda z.B. Und durchaus auch einige von den kleineren Abenteuern am Rande. Diese Kellnerin im ersten Kapitel z.B., mit der man in die angeblich spukende Mühle geht und wo die Bauern dann glauben, das wären die Geister, die da schreien. Ist natürlich auch keine ganz neue Trope und sicherlich auch ein wenig albern, aber war doch eine nette Szene. Aber genauso gab's ja diese Bäuerin, der man echt nur einen Blumenstrauß mitbringen musste, oder, mein persönlicher Favorit: diese eine Elfe, die einen noch unmittelbar vorm Sex als Scheißmenschen oder so was beschimpft hat. Ich weiß noch, dass ich bei der wirklich irritiert war, als es plötzlich zur Sache ging, weil das vom Dialog her gar keinen Sinn machte und wirkte, als hätte man da ein Stückchen vergessen [http://upload.worldofplayers.de/files10/roter\\_ugly.gif](http://upload.worldofplayers.de/files10/roter_ugly.gif) Also klar war's furchtbar albern und absolut nicht ernstzunehmen, aber genau deshalb fand ich's dann auch wieder ganz lustig. Da wurde ja gar nicht versucht, das irgendwie ernst zu gestalten.

Bei den Charaktermodellen tust du dem Spiel aber eher Unrecht, finde ich. Es ist doch gar nicht so, dass die ganzen Frauen, mit denen man schlafen konnte, individuelle Modelle hatten. Im Gegenteil, viele von denen sahen bis auf die Farbe der Haare oder Kleider völlig gleich aus. Ja, wenn eine Frau da ein individuelles Aussehen hat, dann ist das ein ziemlich sicherer Indikator dafür, dass man bei ihr eine Sammelkarte bekommen kann, aber das liegt doch nicht daran, dass die Entwickler jetzt extra Mühe in Geralts Sexabenteuer investiert haben, sondern dass nur die allerwichtigsten NPCs eigene Modelle haben (selbst so eine Hauptfigur wie Leuvaarden sehen ja aus wie jeder x-beliebige Standard-NPC) - und mit wichtigen Frauen kann man halt grundsätzlich Sex haben, was dann schon eher das wäre, was ich kritisieren würde. Wenigstens im Falle der Herrin vom See wurde da das "Wenn es Brüste hat, kannst du es flachlegen"-Spielprinzip doch ein wenig überstrapaziert... Das ist ja aber in den Nachfolgern besser geworden. In Witcher 2, z.B. war ich bei ihrem ersten Anblick, noch unterm Eindruck des ersten Teils, sicher, mit Saskia würde was laufen, aber denkste! und im dritten war ich dann auch froh, dass da z.B. Cerys nicht mit dem Hexer ins Bett gehüpft ist.

Man muss aber so oder so so fair sein, anzuerkennen, dass der Witcher da bis heute mit dem Ruf zu kämpfen hat, den er sich mit dem ersten Teil geschaffen hat, und dass diese Kritik bei Teil 2 und 3 einfach nicht mehr gerechtfertigt ist. Gerade im dritten Teil gab es, Prostituierte rausgerechnet, ziemlich wenig Sex für Geralt, wenn man da die Größe der Welt dagegenhält. Ich hatte sogar das Gefühl, dass die, vielleicht unter dem Eindruck der früheren Kritik, auch an einigen Stellen auf Sex verzichtet hatten, wo es sogar recht naheliegend gewesen wäre, und das teilweise auch mit seltsamen Begründungen. Man konnte ja nicht mal mit den beiden Sukkubi im Spiel schlafen, obwohl beide Geralt eigentlich überreden müssen, sie nicht zu töten. Und die Begründung, der sei voller Tschortblut, das seien ihre Brüder, war doch mal völlig behämmert. Als ob alles, was die Menschen "Monster" nennen, jetzt gleich verwandt und solidarisch wäre. So ein großer aggressiver Affenhirsch ist doch wohl kaum mit einem Sukkubus verwandt.

Heißt natürlich nicht, dass es nicht trotzdem noch massig Fanservice gäbe. In The Witcher 3 sieht man ja an jeder Ecke nackte Brüste. Was das angeht, ist das ja wirklich das Game of Thrones unter den Spielen. Das war in den Vorgängern nie auch nur annähernd so exzessiv und hat mich dann teilweise schon ziemlich gestört. Wo's gepasst hat, bitte. Aber mitunter wirkte das schon, als hätten die da jetzt unbedingt noch mal ein paar Titten für die Fans reinzwingen müssen. Dass z.B. offenbar alle Maler in der Welt, die Frauen malen, grundsätzlich nur mit Nacktmodels arbeiten, na ja. Und gerade deshalb stach es dann auch wieder seltsam heraus, als es ein einziges Mal Sinn gemacht hätte, Brüste zu zeigen, und dann ausnahmsweise drauf verzichtet wurde. Diese Saunaszene mit Ciri. Nicht, dass ich unbedingt Ciri's Brüste sehen muss. Aber die aller anderen Frauen in der Sauna und auch sonst so ziemlich aller anderen Frauen in dem Spiel hat man halt gesehen. Und bei der Szene habe ich echt ein bisschen mit den Augen gerollt und mir gedacht, "ja nee, ist klar, alle anderen Frauen dürfen natürlich gerne dem geifernden Spieler präsentiert werden, aber Ciri ist natürlich heilig, die ist immerhin Geralts Tochter, die darf kein Sexobjekt sein, deren Brüste darf man auf keinen Fall sehen!"

Das Charakterdesign der Frauen hat mich da mitunter auch wieder gestört. Dass Ciri z.B. hochhackige Stiefel trägt. Rennt seit Jahren vor der Wilden Jagd weg, kämpft sich durch Sümpfe, Kloaken, Schnee und Eis, ist ständig am Kämpfen, aber all das natürlich auf High-Heels. Oder dass sie geschminkt ist. Gleiches bei Cerys. Knallharte Wikingerbraut, Narben auf der Wange, Rüstung am Leib, aber natürlich geschminkt. Und dann nicht einmal dezent, sondern gleich mit so dick schwarz umrandeten Augen. Das hat es echt schwer gemacht, die überhaupt ernst zu nehmen. Bei den Zauberinnen fand ich Schminke oder hochhackige Schuhe ja voll in Ordnung, aber es ist eben nicht jede Zauberin.

G3:

Montera & Okara sind durch. Jetzt wird es wieder einmal Zeit für die Typische Lets Play Abstimmung\$pl

Wohin soll ich nun gehen?

Zur Auswahl stehen:

Silden -> die wahrscheinlich sinnvollste Lösung wenn es um die Handlung geht.

Gotha -> dürfte noch etwas schwer werden, doch schwer ist gleichbedeutend mit spannend.

Trelis -> also wenn ihr mich ärgern wollt, dann auf jeden Fall (50.000 Goldstücke gehen in Trelis an einen stinkeden Ork).

Schreibt mir eure Meinung und das Ergebnis wie immer in die Kommentare des Videos und vergesst nicht das Video zu liken.

§kratzt

§hehe

§ugly

Da fällt mir ein... Im Wald nahe Okara fand ich eine alte Festung und dort waren ungelogen 64 Goblins§gnah Ich kann mich an die Festung erinnern, doch nicht an die Goblins. Wenn das also eine tolle Erweiterung des Patches sein soll, dann ist die definitiv doof.

Die waren schon immer da, wenn ich mich nicht sehr täusche. Ich fand das übrigens immer nett. Ist so eine Kleinigkeit, die nicht erklärt wird, aber die Welt interessanter macht. Da ist eben einfach eine Ruine voller Goblins im Wald und man weiß nicht, was da soll. Von so was lebt doch eine Spielwelt auch.

Ein Rezept für normale Pfeile gibt's übrigens nicht. Und ich würde erst mal nach Silden gehen.

Mach mal Silden, fand das da eigentlich immer ganz schön, ein bisschen wie so ein Kurort!

Ein Kurort mit Gulag halt [http://upload.worldofplayers.de/files10/rotes\\_laechehn.gif](http://upload.worldofplayers.de/files10/rotes_laechehn.gif)

Nee, aber ernsthaft: Ich mochte Silden auch immer. Was immer man gegen Gothic 3 sagen will, das Landschaftsdesign da ist klasse.

Das mit dem Druidenstein ist aber ja keine Story, sondern nur eine Nebenquest. Und das mit dem Bolzenbauer dürfte doch zum Questpaket gehören, oder? Zur Story gehört das jedenfalls nicht.

Das mit dem Waranstein ist auch eine Questpaket-Quest und vielleicht die schlechteste, weil man da auf den Spuren des Waldläuferanwärters Mud unterwegs ist, den die absichtlich weggeschickt haben, um von Waranen gefressen zu werden, weil er genervt hat. Na ja, Questpaket.

Die Story führt einen aber wirklich nach Silden: Man sucht ja Xardas. Und die erste heiße Spur gibt's bei Marik in Montera, der einem sagt, dass die Schamanen in Geldern oder Silden mehr wissen könnten. Von denen kann man dann auch tatsächlich erfahren, wo Xardas' Turm steht.

**alibombali**

20.03.2017, 16:04

Firefox zeigt mir seit vorgestern immer, wenn ich mich über das Story Forum in die WoP einloggen will, an, dass "diese Verbindung nicht sicher" und meine Logindaten in Gefahr seien. Dann klicke ich auf die Gothic-Diskussion und kann mich ganz normal einloggen. §kratzt

**MiMo**

20.03.2017, 16:13

Firefox zeigt mir seit vorgestern immer, wenn ich mich über das Story Forum in die WoP einloggen will, an, dass "diese Verbindung nicht sicher" und meine Logindaten in Gefahr seien. Dann klicke ich auf die Gothic-Diskussion und kann mich ganz normal einloggen. §kratzt

Wir sind eben das schwarze Schaf der WoP-Foren, weiß doch jeder. :gratz

Kein Plan, woran das liegen könnte. Bei mir ist alles normal, obwohl ich auch Firefox benutze. Ich bin aber auch dauerhaft angemeldet.

**Lord Regonas**

20.03.2017, 21:49

Dann schieß mal los, ich bin ehrlich gespannt!

Das mit dem Druidenstein ist aber ja keine Story, sondern nur eine Nebenquest. Und das mit dem Bolzenbauer dürfte doch zum Questpaket gehören, oder? Zur Story gehört das jedenfalls nicht.

Wie Jüdex auch schon sagte, erfährt man dort aber auch als nächstes relevante Dinge über Xardas:p

Die waren schon immer da, wenn ich mich nicht sehr täusche. Ich fand das übrigens immer nett. Ist so eine Kleinigkeit, die nicht erklärt wird, aber die Welt interessanter macht. Da ist eben einfach eine Ruine voller Goblins im Wald und man weiß nicht, was da soll. Von so was lebt doch eine Spielwelt auch.

Dann ist mir dies wohl vollkommen entgangen oder aber ich habe es echt vergessen:eeek:

Ein Rezept für normale Pfeile gibt's übrigens nicht. Und ich würde erst mal nach Silden gehen.

Das wiederum ist mal echt doof:o

Ein Kurort mit Gulag halt [http://upload.worldofplayers.de/files10/rotes\\_laechehn.gif](http://upload.worldofplayers.de/files10/rotes_laechehn.gif)

Nee, aber ernsthaft: Ich mochte Silden auch immer. Was immer man gegen Gothic 3 sagen will, das

Landschaftsdesign da ist klasse.

Silden ist zudem einer der Orte mit den meisten Quest`s wenn ich mich recht erinnere. Das wiederum bedeutet jede Menge EP, die ich gut gebrauchen kann:D

Das mit dem Waranstein ist auch eine Questpaket-Quest und vielleicht die schlechteste, weil man da auf den Spuren des Waldläuferanwärters Mud unterwegs ist, den die absichtlich weggeschickt haben, um von Waranen gefressen zu werden, weil er genervt hat. Na ja, Questpaket.

Es gibt aber auch im Original einige Quest`s von dieser Qualität. Man denke da nur an die seltsamen Lurker:dnuhr:

Die Story führt einen aber wirklich nach Silden: Man sucht ja Xardas. Und die erste heiße Spur gibt's bei Marik in Montera, der einem sagt, dass die Schamanen in Geldern oder Silden mehr wissen könnten. Von denen kann man dann auch tatsächlich erfahren, wo Xardas' Turm steht.

### Lord Regonas

21.03.2017, 22:06

Doppelpost und so... ich weiß, aber dennoch.

Kämpfe in großen Schlachten zu schreiben ist echt nicht einfach. Klar gibt es da ein paar helfende Grundregeln, doch das Grundproblem ist ja damit nicht gelöst. Wie geht ihr an so etwas ran?

### Olivia

22.03.2017, 00:46

Doppelpost und so... ich weiß, aber dennoch.

Kämpfe in großen Schlachten zu schreiben ist echt nicht einfach. Kar gibt es da ein paar helfende Grundregeln, doch das Grundproblem ist ja damit nicht gelöst. Wie geht ihr an so etwas ran?

Uff, das ist tatsächlich schwierig und vermutlich bin ich dafür nicht die beste Hilfe.

Allerdings hilft es glaub ich durchaus sich bei großen Schlachten eher auf eine oder mehrere Personen zu fokussieren, während der Rest eher grob umrissen wird.

Heißt, viel Umgebungsbeschreibung im Bezug auf Armeen, deren Zusammenstellung und dem Schlachtfeld an sich. Gefühle kann man verdammt gut in einer Schlacht beschreiben, da es ja um das eigene Überleben geht und man da bei jedem Charakter so ziemlich das Stereotypische hinschreiben kann: Angst, Wut, Kummer, Unsicherheit - je nachdem wer der/die Protagonist(en) sind/ist kann das unterschiedlich ausfallen. Jemand, der ständig am Kämpfen ist wie sagen wir mal Gorn hat vielleicht nicht so viel Angst dabei draufzugehen wie z.B. Milten, um mal ein paar Beispiele anhand von Gothic-Charakteren zu verdeutlichen.

Dann die Größe der Armeen: Ist der Sieg sicher, sind beide Heere gleich groß, ist die gegnerische Armee stärker als die eigene? Auch das beeinflusst die Gemütslage der Charaktere.

Wenn es um die Schlacht dann an sich geht würde ich mir weniger Sorgen darum machen zu beschreiben wie viele Soldaten jetzt eigentlich getötet werden, sondern eher darauf eingehen, was die Situation der Charaktere ist. Da kann man durchaus paar Gegner einfügen und kurz beschreiben, aber da sollte man, denk ich mal, nicht zu sehr ins Detail gehen.

Sonst endet das in einer Auflistung wie unglaublich awesome der Protagonist ist und dass er theoretisch 10 Uruk-Hai mit einem Schlag töten kann + das Heer von seiner Stärke abhängig war. Gut, vielleicht ist er das ja bei dir auch.

Aber irgendwie liest sich das immer sehr fragwürdig, wenn die Geschichte realistisch klingen soll.

Zumal ich den Fehler auch schon paar mal gemacht habe.

Insofern, es ist oft glaubwürdiger, wenn man vlt kurz beschreibt, wie der Charakter gegen jemanden kämpft, auf seine Gedankengänge eingeht und anschließend schaut, dass man hier nen kurzen Kampf beschreibt, dann zum nächsten Gegner übergeht und vielleicht dann etwas passiert, was ihn wieder zurück in die zweite Reihe reißt, wodurch er die restliche Umgebung wahrnimmt.

Auch interessant: Wenn der Charakter theoretisch durch seinen Kontrahenten beinahe stirbt, aber der Todesstoß nur dadurch verhindert wird, dass ein Mitstreiter seinen Gegner tötet. Schlachten sind chaotisch und Leute sterben dort schneller aufgrund des Chaos inmitten des Schlachtfeldes als durch ehrenhafte 1v1 Duelle. Selbst ein random abgefeuerter Pfeil kann deinen Protagonisten vor dem sicheren Tod retten, aber das Geschehen trotzdem glaubwürdig wirken lassen, da der Tod überall lauert.

Nutze das Schlachtfeld daher als Zufallsgenerator, denn im Prinzip ist es meist nicht mehr und nicht weniger.

Was ebenfalls wichtig sein könnte: Signalthörner oder Bannerträger.

Da man aufgrund des Schlachtenlärms nicht einfach mal so andere Mitstreiter übertönen kann um Befehle zu geben, kann einer oder mehrere Hornbläser oder eine fallende Standarte durchaus dem Protagonisten vermitteln, was eigentlich gerade um ihn herum geschieht, selbst wenn er nur raten kann ob der Feind tatsächlich weiter an einer Flanke vorgerückt ist oder nicht. Evtl. könnte er wichtige Banner von Verbündeten aus den Augen verlieren und glauben, dass die Situation aussichtslos ist, später aber diese Banner dann doch wiedererkennen, wenn er glaubt, dass seine Front überrannt wird und er sterben wird.

Hornsignale wiederum können bedeuten, dass die Schlacht verloren ist und zum Rückzug geblasen wird, könnten aber auch andersweitig verwendet werden um beispielsweise den Sieg auf einem Bereich des Schlachtfeldes zu vermitteln. Das kann besonders wichtig werden, wenn der Protagonist/ einer der Charaktere selbst der Befehlshaber ist.

Insofern, das wären meine Gedankengänge dazu.

Allgemein kann man vermutlich noch wesentlich mehr zu dem Thema sagen, schätze ich, weswegen ich hoffe, dass meine Anregungen zumindest ein wenig weiterhelfen.

Falls nicht, wäre es schade, aber ich habs zumindest versucht. ^^

### Lord Regonas

22.03.2017, 20:50

Uff, das ist tatsächlich schwierig und vermutlich bin ich dafür nicht die beste Hilfe.

Allerdings hilft es glaub ich durchaus sich bei großen Schlachten eher auf eine oder mehrere Personen zu fokussieren, während der Rest eher grob umrissen wird.

Heißt, viel Umgebungsbeschreibung im Bezug auf Armeen, deren Zusammenstellung und dem Schlachtfeld an sich. Gefühle kann man verdammt gut in einer Schlacht beschreiben, da es ja um das eigene Überleben geht und man da bei jedem Charakter so ziemlich das Stereotypische hinschreiben kann: Angst, Wut, Kummer, Unsicherheit - je nachdem wer der/die Protagonist(en) sind/ist kann das unterschiedlich ausfallen. Jemand, der ständig am Kämpfen ist wie sagen wir mal Gorn hat vielleicht nicht so viel Angst dabei draufzugehen wie z.B. Milten, um mal ein paar Beispiele anhand von Gothic-Charakteren zu verdeutlichen.

Dann die Größe der Armeen: Ist der Sieg sicher, sind beide Heere gleich groß, ist die gegnerische Armee stärker als die eigene? Auch das beeinflusst die Gemütslage der Charaktere.

Wenn es um die Schlacht dann an sich geht würde ich mir weniger Sorgen darum machen zu beschreiben wie viele Soldaten jetzt eigentlich getötet werden, sondern eher darauf eingehen, was die Situation der Charaktere ist. Da kann man durchaus paar Gegner einfügen und kurz beschreiben, aber da sollte man, denk ich mal, nicht zu sehr ins Detail gehen.

Sonst endet das in einer Auflistung wie unglaublich awesome der Protagonist ist und dass er theoretisch 10 Uruk-Hai mit einem Schlag töten kann + das Heer von seiner Stärke abhängig war. Gut, vielleicht ist er das ja bei dir auch. Aber irgendwie liest sich das immer sehr fragwürdig, wenn die Geschichte realistisch klingen soll.

Zumal ich den Fehler auch schon paar mal gemacht habe.

Insofern, es ist oft glaubwürdiger, wenn man vlt kurz beschreibt, wie der Charakter gegen jemanden kämpft, auf seine Gedankengänge eingeht und anschließend schaut, dass man hier nen kurzen Kampf beschreibt, dann zum nächsten Gegner übergeht und vielleicht dann etwas passiert, was ihn wieder zurück in die zweite Reihe reißt, wodurch er die restliche Umgebung wahrnimmt.

Auch interessant: Wenn der Charakter theoretisch durch seinen Kontrahenten beinahe stirbt, aber der Todesstoß nur dadurch verhindert wird, dass ein Mitstreiter seinen Gegner tötet. Schlachten sind chaotisch und Leute sterben dort schneller aufgrund des Chaos inmitten des Schlachtfeldes als durch ehrenhafte 1v1 Duelle. Selbst ein random abgefeuerter Pfeil kann deinen Protagonisten vor dem sicheren Tod retten, aber das Geschehen trotzdem glaubwürdig wirken lassen, da der Tod überall lauert.

Nutze das Schlachtfeld daher als Zufallsgenerator, denn im Prinzip ist es meist nicht mehr und nicht weniger.

Was ebenfalls wichtig sein könnte: Signalthörner oder Bannerträger.

Da man aufgrund des Schlachtenlärms nicht einfach mal so andere Mitstreiter übertönen kann um Befehle zu geben, kann einer oder mehrere Hornbläser oder eine fallende Standarte durchaus dem Protagonisten vermitteln, was eigentlich gerade um ihn herum geschieht, selbst wenn er nur raten kann ob der Feind tatsächlich weiter an einer Flanke vorgerückt ist oder nicht. Evtl. könnte er wichtige Banner von Verbündeten aus den Augen verlieren und glauben, dass die Situation aussichtslos ist, später aber diese Banner dann doch wiedererkennen, wenn er glaubt, dass seine Front überrannt wird und er sterben wird.

Hornsignale widerum können bedeuten, dass die Schlacht verloren ist und zum Rückzug geblasen wird, könnten aber auch andersweitig verwendet werden um beispielsweise den Sieg auf einem Bereich des Schlachtfeldes zu vermitteln. Das kann besonders wichtig werden, wenn der Protagonist/ einer der Charaktere selbst der Befehlshaber ist.

Insofern, das wären meine Gedankengänge dazu.

Allgemein kann man vermutlich noch wesentlich mehr zu dem Thema sagen, schätze ich, weswegen ich hoffe, dass meine Anregungen zumindest ein wenig weiterhelfen.

Falls nicht, wäre es schade, aber ich habs zumindest versucht. ^^

So in etwa habe ich mir das auch vorgestellt, doch aller Anfang ist bekanntlich schwer. Vor allem bereiten mit eben die von dir beschriebenen Einzelkämpfe echt Probleme. Wann ist es zu oberflächlich und wann zu intensiv, sodass es zu langatmig wird?

Da die richtige Mischung zu finden ist echt schwierig. :dnuhr:

**Olivia**

22.03.2017, 22:04

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.

Bogenschützen 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 Koryphäe auf dem Gebiet nur weil ich Strategiespiele mag und sowieso als Spielleiter in Pen&Paper-Rollenspielen eine sadistische Ader habe. :D

## John Irenicus

22.03.2017, 22:29

Ich unterbreche diese interessanten Ausführungen nur ungern (wo sie mich doch vorhin sogar irgendwie auf eine Storyidee gebracht haben), aber ...

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?