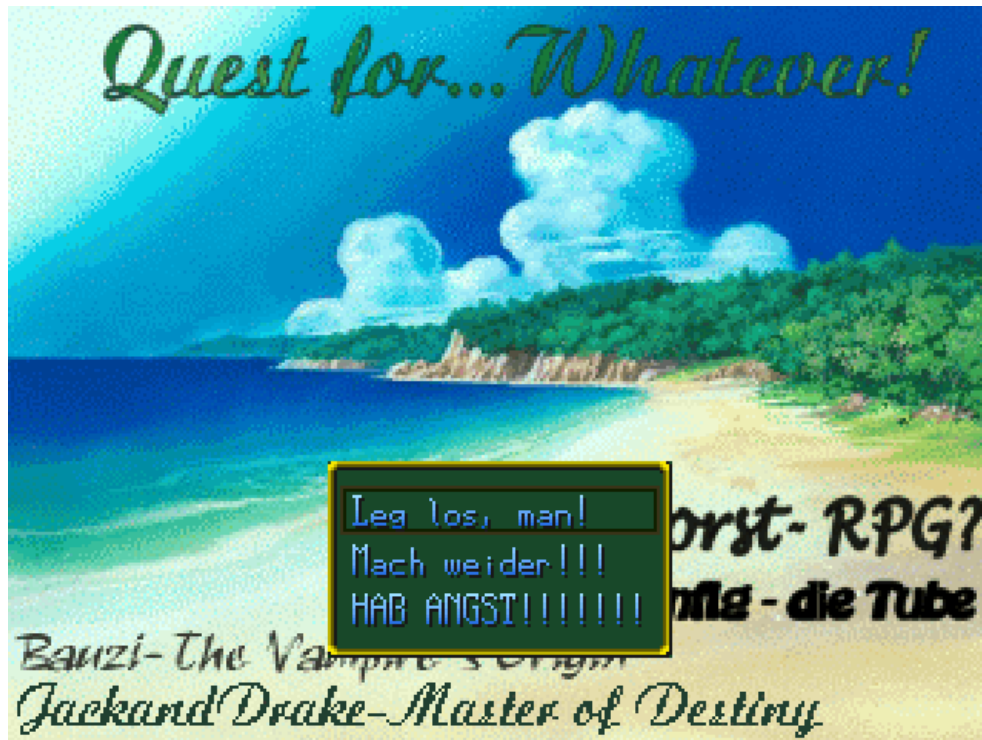


Let's Play Nonsense - 'Quest for... Whatever!' von äh... vielen



Nicht nur von vielen, sondern auch von vorne. 12 Spielstände schmücken den Ordner des Wasauchimmers, beweisend, dass es immer eine relxitaugliche Qualität hatte. Nonsense, kein Komentar dazu, bitte.

Vorwort:

Ich reiche es gegen Ende nach, um nicht die potenziellen Leser gleich am Anfang zu vergraulen. Habt Spaß! Hoffe ich. Anfang war **halb Mitternacht, am 26.09.**, also noch vor dem 27.09, im Jahre Zwanzighundertvierzehn, denke ich. Sollte der westliche Kalender im Laufe der nächsten Jahrhunderte ersetzt worden sein: Ich meine mit dem 09. den September. Ja.

Allerdings zwingt mich Nonsense anhand seiner Hinweise auf den Vertrag, ein paar mehr Worte dazu zu schreiben. Nun denn... **Let's Play Togheter... Gedanken und Eindrücke**, alles echt, und ungefälscht. Zensuren werden nicht auffallen, sollten welche enthalten sein.

.Notiz am Rande: Besorg' und endlich mal Radiergummis, Nonsense, damit ich meine Zeilen nicht immer mit meinem Finger versuchen muss, wegzuwischen. Danke. ^^

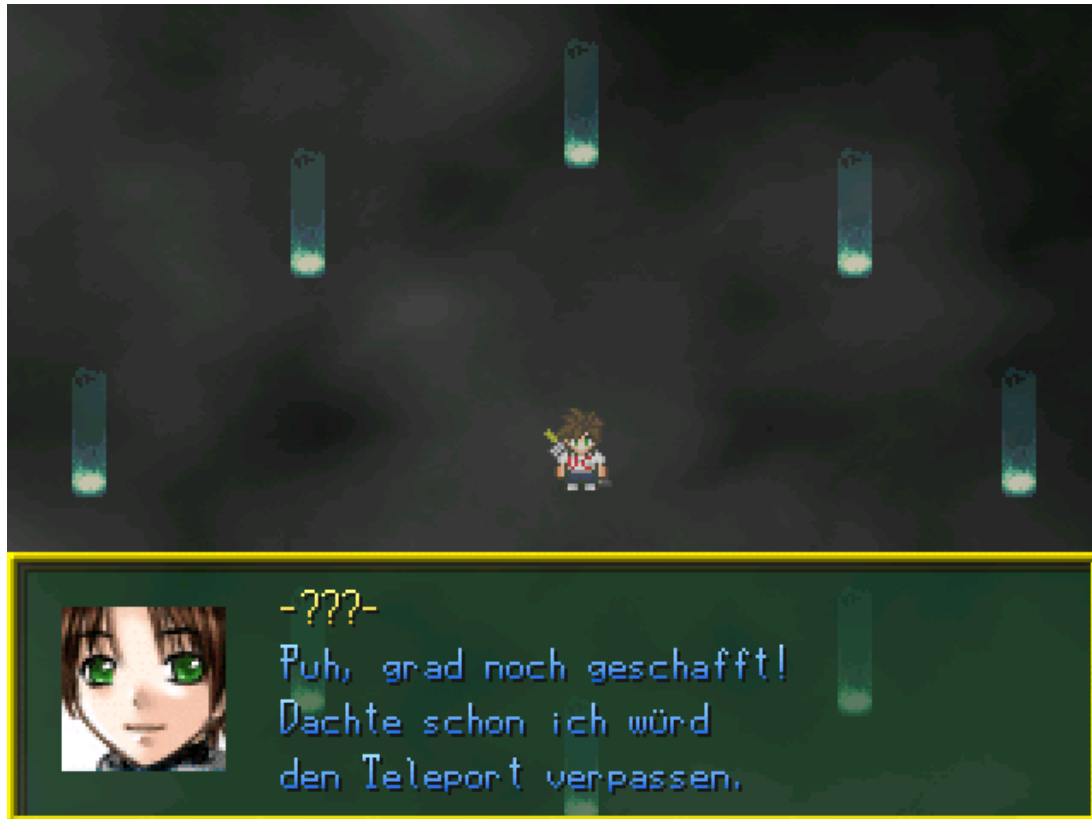
Regimesense:

Wie immer charmant pointiert, Kollege. Quest for Whatever... *aaach*, das waren noch Zeiten. Zugegebenermaßen nicht mehr meine ganz frühe Kindheit ala Vampires Dawn und Screenfun, sondern schon Teenager mit Internet und Kenntnis der Atelier-Hauptseite. Allerdings gab es das Forum für mich damals noch nicht. Rpg-Atelier war für mich schlicht eine Seite mit Makerdownloads, die ich immer alphabetisch durchkramte und alles herunterlud, was interessant aussah. Darunter war auch *Quest for Whatever*, was meinen Humor damals sehr traf und mir deswegen auch im Gegensatz zum Nachfolger positiv im Gedächtnis geblieben ist. Ich habe es auch kein zweites Mal gespielt, fraglich also, wie sachlich korrekt meine Erinnerung da ist. Der Kollege relxi und ich werdens wohl oder übel herausfinden. Da es sich um ein Chaingame und mehr oder weniger einen interaktiven Film handelt, ist alles sehr linear und das LP wird glücklicherweise einen überschaubaren, zeitlichen Rahmen haben. Dann leg mal los, mein osteuropäischer Kompanion!

Let's Start: Quest for...Whatever!!



Welch finsternen Ritualen bringt uns allein das furchteinflößende Intro von QfW näher? Was möchten uns die...vielen Entwickler mit diesen okkultistischen Einlagen sagen? Neue Mitglieder für die Freimaurer anwerben? Es bleibt wahrscheinlich auf ewig ein tief gewahrtes Gehei-



Vergesst es.

JackandDrake stellt sich uns nach seiner Teleportalreise vor, macht ein bisschen Werbung, mit welcher er uns Vampirspiele saugen lassen möchte, und fragt uns anschließend, ob wir in 3D oder 2D spielen möchten. Ich fühle mich, als überzeugter Spieler von 8-dimensionalen Spielen, enorm diskriminiert, und protestiere in Form von der Wahl einfacher 2D-Grafik. Allerdings erlaubt er mir doch, nach einer anderen Möglichkeit zu fragen!

JackendDrake: "Nö!"

Fick dich. Dann 2D. Jawohl. Auch wenn er meint, dass der 3D-Modus geil aussieht: 8D FTW. Dafür sind die jungen Köpfe der Kiddies von heute nicht weit genug! Außerdem sieht 8D wie ein manischer Smilie aus, was schon zeigt, wie geil und verrückt der Modus wirklich ist. Also, erm, machen wir weiter. In 2D. Schade.

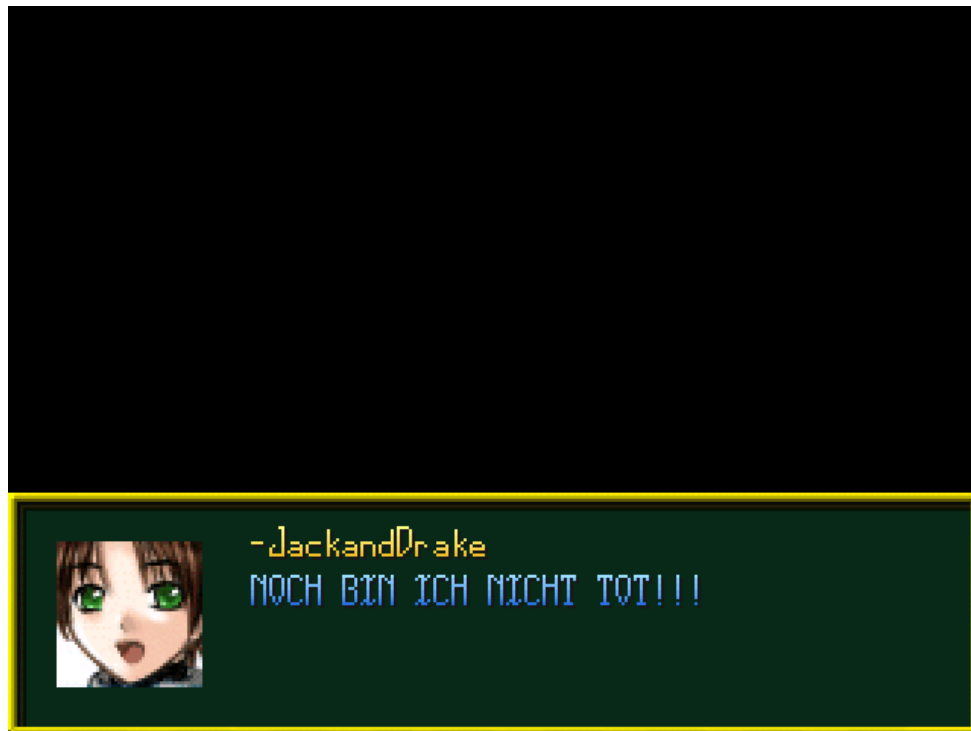
Nonsense: JackandDrake... ach ja, so hieß ~Jack~ ja mal... damals, als er noch jung, frisch und noch kleiner war...

Dann ist jedoch das Intro abgestürzt. Und GameOver1.mid fängt das Spielen an.

Nonsense: Schöner Effekt mit der GO-BGM. :')

Fazit:

In der Kürze liegt die Würze. Meine persönlichen Eindrü-



Fick dich.

Nagut. Wir werden es durchkauen müssen.

Nonsense: +Rückspul-Sound. Das Spiel bezieht viele Gags aus Soundeffekten. :P

Und nicht nur in Hinsicht der Soundeffekte. Jack fragt uns, ob wir den Dumme-Kommentare-Modus aktivieren möchten.

Nonsense: Au ja, au ja, au ja, biiiitte, *och büüüüdde*, ja Frann relxi?!

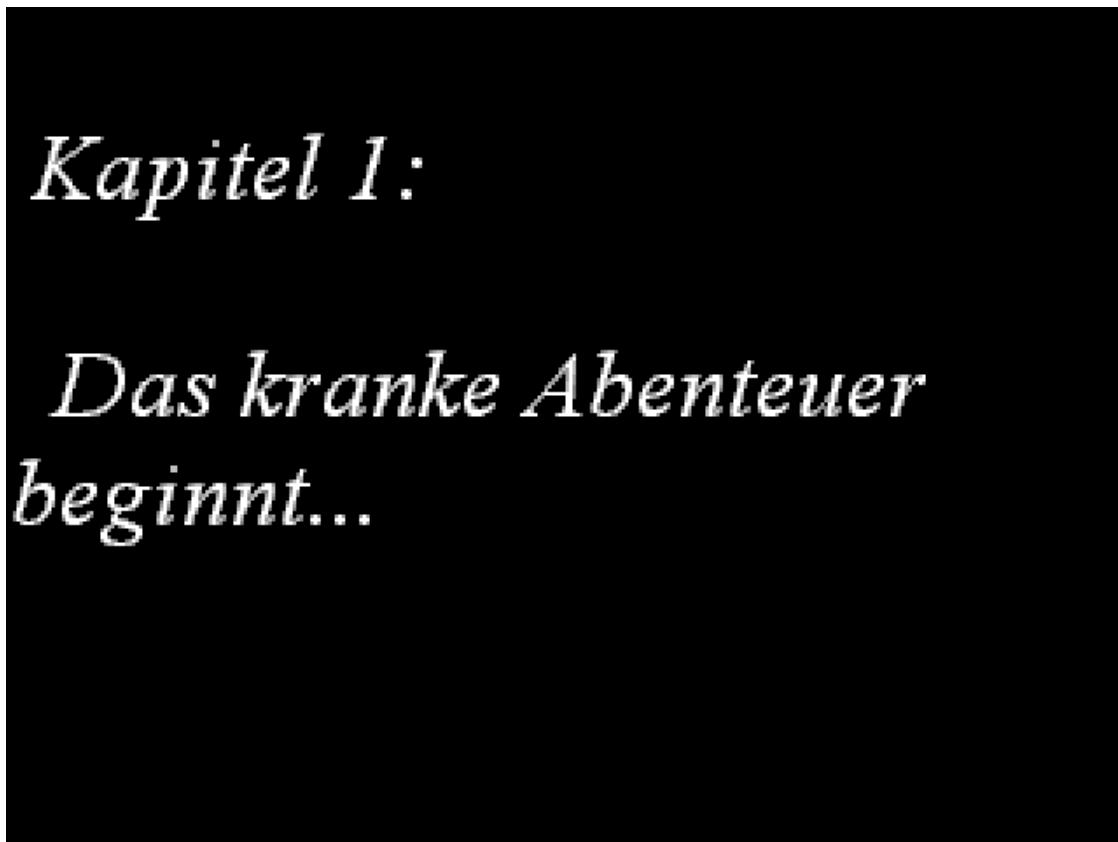
Allein aus Fairness, dass meine Mitmenschen immer meine Kommentare ertragen müssen*, werde ich den Modus aktivieren und miterleben, wie es ist, niedergeballert mich flachwitzigen Sprüchen zu werden tuten tun.

*hier noch einmal ein Dank an euch, Werte Leserschaft, die es bis hierher geschafft hat. Auch wenn ihr sehr, sehr kranke Menschen seid, wenn ihr meine Sprüche überlebt.

Aber nun, das Intro zu dem wahnsinnig geilen Spiel!

Nonsense: Das falsche Klischee-Intro mit dem *Munition aus*-Sound ist herrlich. :A

Nur leider fand man es zu brutal. Gegen 2D-Pixelschlachtereien haben bekanntlich viele Schuldirektoren und Waffenlizenzfürgeher enorm viel einzuwenden. Mit 8D wäre dies nicht passiert, auch wenn der Smilie sehr angsteinflößend auf den Gesichtern der Spieler wäre. Naja. Jedenfalls haben wir nun ein Ersatzspiel parat, welches als QU3ST FORE WATTEWWAAAAA oder so vorgestellt wird. Total episch.



Passend zu Winterzeiten, wenn genügend andere Krankheiten im Umlauf sind. Abhärtung ist gefragt! Und Saunabesuche! Wer heute nicht ausschwitzt, vergewaltigt die Vergangenheit der eigenen Rasse!*

*Wer war zu faul, diese Stelle zu zensieren? -.-

Nun, unter enorm vielversprechender heroischer Abenteurermusik, sehen wir einen Postboten eine erdige Straße entlangstolzieren, voller Freude im Gesicht strahlend, mit

welcher er seinen Lieferauftrag patriotisch ausführen möchte. Vorbei an Flüssen, vorbei an Dickichten und lächelnden Baumstümpfen, schlägt sich der Postbote an sein Ziel, bereit, selbst mit letzter Kraft, die er für das Atemschnappen nach dem Marathon benötigt hätte, dem Brief in den Kasten zu stecken und-

und wir sehen eine männliche Gestalt in weiblicher Unterwäsche aus dem Haus rennen. Ich möchte an dieser Stelle keinen Kommentar über mich schreiben.



Außer jedem, der das Spiel gespielt hat. Ich vermute, das ein gewisser Teil der Leserschaft dies auch tat. Wie erwähnt: Ihr seid kranke, kranke Menschen.

Im Anschluss haben wir die Ehre, eine Begegnung zwischen ??? und dem Postboten zu beobachten, welcher sich als dämonische Bestie entpuppt, die ???s Fleisch fressen möchte. Und schon entbrennt ein Kampf im Standardkampfsystem unter Musik, die für eine nächtliche Aufnahme in einem Wohnungshaus enorm ungeeignet ist.

Nonsense: Dat *Destroy the Postbote*-Referenz! Außerdem ist die Kampfmusik ja mal übergut! O___O

Meine Nachbarn und sämtliche Personen, mit denen ich zusammenlebe, würden dem jedoch nicht zustimme-**FLANKE VON RECHTS!**

Kampfmusik und Nonsense wegen der enormen Lautstärke (meine Lautsprecher standen davor schon auf Stufe 2 (von 100), und Stufe 1 schaltet den Ton komplett ab (?)) leisedreht, prügeln wir uns bis an die Grenze unseres Durchhaltevermögens, sahen jedoch keinen Sieg in Sicht. Doch

???, dem wir im KS als Chris kennenlernten, fand zwei abgelaufene Viagras in seiner Tasche, die ihm einen lebensrettenden Adrenalinschub in Form von 15 HP lieferten! Und mit diesem Vorsprung war der Postbote geliefert! Der Brief an uns war auch der letzte, den er in seiner Existenz je...geliefert hat.



An apple a day keeps the demon away. Leider umfasst Obst nicht nur Äpfel, es kann sich daher auch nur um eine verfaulte Birne handeln. Oder auch um eine Hexe, da Obst genauso wie Ente schwimmt.

Triumphierend riss Chris dem Postboten den Brief aus dem Gebiss, oder Klaue, oder was auch immer. Wir analysieren ihn auf professionelle Art und Weise, und stellen fest: Er ist von unserem Großvater, der eine enorm auffassungsreiche Vorstellung von Jugendsprache besitzt:

Lieber Chris,
vor ein paar Tagen hab ich etwas, wie würdet
ihr jungen Leute es nennen?...,sehr krasses
entdeckt. Was genau will ich dir aber lieber
persönlich sagen. Ich fühl mich nämlich etwas
beobachtet.
Also wenn du mal Zeit hast, dann komm doch
bei mir vorbei. Ich befinde mich momentan an
der Xunla-Ausgrabung.
Dein Großvater!

PS: Pass auf, dass dich niemand verfolgt!

Nonsense: 'Sehr Krasses' : 'DDDDDDDDDDDD'

Nun können wir jedenfalls endlich Chris steuern, und schauen uns zuallererst mal an, was sich in seinem Haus befindet, wie es hauptberufliche Stalker auch immer tun*. Doch sofort wird das gesamte Geschehen von einer 4-dimensionalen Animation von Chris' Anlegen supercooler Klamotten überblendet!

Nonsense: Wo mir einfällt, dass Chris ein sehr sympathischer Protagonist ist. :D

*und nerdige Menschen, die vor dem Bildschirm sitzen und all dies mitverfolgen. Sehr, sehr kranke Menschen also.

Nonsense: No Difference here.

Und Jackendrake gibt einen dummen Kommentar von sich, dass Sailor Moon ruht.

Nonsense: Die Haus-BGM mag ich. **Eternal Legends** lässt grüßen.

Sandsäcke, dekorative Kisten und Fässer, rote Frauenkleider, überdimensionierte Schränke - der typische Haushalt eines...keine Ahnung...Sailor-Moon-Eternal-Legends-anspielenden Protagonisten, der Bücher in seinen Schränken mit dem Titel "Vampires Dawn" besitzt, das er für ein total unglaubliches Buch hält. Und Vampire Chronicles lässt grüßen, btw.

Nonsense: *Hahahahaha*, take the pun, Jack. :D

Meine Puns kann man nur mit Punch und Buns aus Buntoki genießen.

Auf dem Dachgeschoss finden wir eine Kiste mit rostigem Allerlei, darunter auch rostigen Schuhen vor. Solange es keine rostigen Hosen in der Kiste gibt, habe ich keinen Grund, vereckelt zu sein.

Nonsense: Rostige Schuhe :D. Schön, wie das Spiel schon am Anfang seine kleinen Gags einbaut.

Wir finden anschließend, voll ausgerüstet in unserer prächtigen rostrosernen Rüstung, einen Haufen an Playboyheften.

Nonsense: HENTAI?????!!! **Schießt Rauch aus Nase**

Aber als Jugend von heute, die sehr krasses sagt, sind wir noch natürlich noch keine 18, und dürfen deswegen die Playboys nicht lesen, weswegen wir wahrheitsgemäß diese Antwortmöglichkeit wählen.

Nonsense: ICH BIN ZWANZIG, DU-*mmmbbgghl...!!*

Solltest du nicht um diese Zeit schon schlafen? **kopfschüttel** Die Kiddies von heute, bleiben immer so lange auf, um Party zu machen. Apropos Party: Zeit, aufzubrechen! Abenteuer erwarten uns im Land der niemalsendenden Wahnsinne!



Vampire Chronicles ruht. Quest for Schleichwerbung.

Nonsense: Die Map ist unter vielen noch Folgenden schon sehr schön und solide. Eines der Qualitätsmerkmale dieses Fungames ist die Tatsache, dass es keine Dümpelmaps gibt. So weit ich weiß ist das Mapping durchgängig auf gutem Niveau, was sich hier bereits an der hübschen Umgebung zeigt.

Bezüglich des Mappings werden wir allerdings einer Stelle begegnen, welche...etwas merkwürdig aufgebaut ist. Doch das sehen wir sehr bald. Vielleicht Csogar...noch baldiger?



Sag kneemals knee. Diese Lehre haben uns Computerspiele und Justin Bieber vermittelt, die Vorbilder der krasses Jugend von heute.

Nonsense: Wie subtil uns das Spiel mit seinem roten Faden erwürgt. :’D

Wohl eher roten Pfeilen. Die uns dazu überreden wollen, Steine anzuklicken. Steine, die uns dumm anpöbeln. Wir pöbeln dummer zurück. Stein pöbelt noch dummerer zurück, als Dummheit es erlauben würde. Also ist Stein böse, und wir gehen wieder...in Richtung Norden! Doch der Stein teleportiert sich vor unsere Nase und erlaubt uns keinen Durchlass, ehe wir keinen Gefallen für ihn erledigt haben. Zu gut, dass es schöne Tileeinstellungen für Bäume gibt, welche es uns erlauben, durch eine kleine versteckte Passage in der Baummenge nördlich vom Pfeil an den Teleportationsevents vorbeizukommen, und so gefallensfrei zur Melodie von Rickroll zu headbangen.

Nonsense: Scheiß Stein, damit hast du nicht gerechnet, was? Wo ist dein Grinsen jetzt, hä?! WOOOOO????!!!

Akte-X-Theme **WOOOOO** ist tatsächlich ein gutes Stickwort. Beim Mapwechsel stellen wir fest: **DER FLUSS IST VERSCHWUNDEN. HABEN DIE ILLUMINATI, NEIN, DIE FREIMAUERER ETWAS DAMIT ZU TUN?!**

Nonsense: Qf...W. Das Spiel, das sich sogar um solides Mapping Gedanken macht. Um verschwundene Baumkronen sollte sich auch **Sternenkind-Saga** Gedanken machen. > ____ >



Welch finsternen Ritualen bringt uns allein das furchteinflößende Intro von QfW näher? Was möchten uns die...vielen Entwickler mit diesen okkultistischen Einlagen sagen? Neue Mitglieder für die Freimaurer anwerben? Es bleibt wahrscheinlich auf ewig ein tief gewahrtes Gehei-

Es...es...

NEIN.

NEIN.

DIE ANZEICHEN SIND KLAR!

Und QfW wurde von mehreren Personen verfasst...von einer Loge!

Es...

Jack, Eisbär, all jene

sie

es hängt alles zusammen!

Chris: "Wen interessiert's."

Nonsense: "Wen interessiert's."

Standard-Musik setzt ein Stimmt. Dann lasst uns-



Erst Steine, die uns den Weg versperren, und nun auch türkische Türsteher kurz vor Rente.

Nonsense: Ahh, ich erinnere mich, der alte Knacker. Wie ich ihn hasse! x)

Wie beim Stein suchen wir uns einen Weg hinter dem Baum, und sind dann fies genug, um ihm auch noch in den Hintern zu treten. Weder in das Zelt noch in die Höhle möchte Chris nicht, also entschließen wir uns, dem Weg weiter nach Norden folgen zu wollen.

Aber nun ist genau 1:00 morgens. Nonsense schlug vor einer halben Stunde vor, genau in dieser Stunde abubrechen, und wie es das Schicksal möchte, habe ich genau um 1:00 auf die Uhr geschaut. Also, in diesem Sinne, bis gleich! Eine Zeile weiter!

Wäre das ein herkömmliches Projekt. Da es sich aber um ein Spiel von Jack handelt:

SPIELT VAMPIRE CHRONICLES!*

*Ich habe es bislang noch nicht gemacht. Ich bin ein sehr, sehr kranker Mensch.

Nonsense: Nächstes Mal dann Nonsense-Side. Die mit den schlechteren Gags und dem komisch riechenden, dicken Spieler.

[illegible]

relxi: "Nonsense sitzt gerade fleißig am Maker, um das Zelt zugänglich zu machen, welches wir wegen Chris' Lösungsweg nicht betreten konnten. Dann hoffen wir mal, dass unser werter Nonsense keinen Glitch einbringt".

Ein wildes Missigno! D: Mehrere! Okay, ja, da wir in der letzten Session nicht ins Zelt konnten, musste ich das im Maker beheben, so dass wir noch eine lustige Freakparade, eine unerträgliche BGM und einen starren Kampfclown zu Gesicht bekommen. Totally worth it!

relxi: "Doch Nonsense hatte plötzlich ein merkwürdiges Gefühl in seinem Kopf. Es war so, als ob...



...eine Vision ihn an einen längst vergangenen Ort zurückführen wollte."

Danach betreiben wir noch ein bisschen Backtracking für eine versteckte Höhle und den Quest des Scheißsteins. RELXI, HÖR AUF MEINE SESSION **ZU MANPULI**-Imphhhf...!!

Wir erschlagen die grinsenden Baumstümpfe für den Grinseblock, und wofür? Dafür, dass er uns am Ende über die halbe Map schlägt. **SCHEISS. STEIN.** in der Tat.

relxi: "Manche Steine hatten halt traurige Vergangenheiten als verheulte Tropfsteine durchleben müssen. Da musste man durchaus ein Durchsetzungsvermögen entwickeln, das hart wie Beton ist, jawohl!"



E-E-EEEEPPIIIOOSCH!

Nach einer kurzen Cutscene mit zwei fremden Blondschädeln rennt Chris natürlich **ENTGEGEN** des Wegweisers nach Osten und nicht nach Westen, stürzt in einer epischen Slow-Mow von einer Klippe und der erste Part des Chaingames ist zu Ende, nun beginnt der erste, von **Bauzi** gemakerte Part. Und das ist auch mit das schöne an diesem Fungame: So viele verschiedene Stile und Gags. Der genannte Herr stellt sich

mit kultverdächtigem **Alucard**-Charset vor und bringt u.a. amüsante kleine Pfeilgags und eine herrliche *VampiresDawnPoetischeSchriftpictures*-Parodie. :’D

relxi: “Spielt übrigens **TXC-514!** Nein? Nagut. Dann seht zu, wie Chris neben ein Grabkreuz auf dem Waldboden tot aufklatscht.”



relxi: “Vor Fassungslosigkeit seitens Nonsense möchte ich an dieser Stelle euch für das Lesen da-”

Nix da, relxi. Nach Chris’ vorzeitigem Ableben und seinem Protest gegen dieses darf er weiter den Opi suchen. DAS HAT GERADE ERST BEGONNEN!!!!111eins



Einziges je erstelltes Makerspiel mit Werbeblöcken! :’D

Ich liebe Bauzis Humor ja über alle Maßen. :’D Chris gelangt im Regen zu einem **Herrenhaus**. Darin erzählt ein Großvater seinen Enkeln die Geschichte von drei Vampiren, aber diese wollen lieber eine über Massenmörder hören. Also gehen sie auf dem örtlichen Friedhof ein paar Leichen ausbuddeln, um ihren Frankenstein endlich zu komplettieren. Selbstredend mit einer Kettensäge. Mit der Axt dauert das immer so lange. *DIESE JUGEND HEUTZUTAGE, ALSO NEIN...! :’)* :A:A:A

relxi: “Ja, man, die sind alle sehr krasses, ey!”

Im Schrank nebenan kommt derweil ein äußerst christlicher Geselle zu Bewusstsein... **Jesus**. Mit einem Silberhaar-Standard-Faceset. Ich konnte mir das danach nie mehr ansehen. :(Ich mag aber die ganzen **Königsberg**-Chipsets.

relxi: “Also haben die Geschichten meines deutschen Urgroßvaters vom *kinderfressenden Juden im Schrank* doch einen wahren Kern...”

Jesus steht erstmal für relativ stumpfe Kiffer und Sex-Jokes, aber wir wären nicht bei Bauzi, wenn es mit dem Humor nicht schnell wieder bergauf gehen würde. Der

Großvater vom Großvater ist etwa einen dicken Schmunzler wert. Chris und Godson schließen sich gegen dieses garstige Grauen zusammen...!

Begleitet von witzigen Dialogen und Anekdoten wird der pensionierte Massenmörder von unserem heiligen Fisch blutig geslappt, dann wird natürlich die planlose Flucht angetreten. Epische [Butterfly-Musik](#), Bauzis Hauptcharakter, der fragt, wie der Part war. Klatsch-Sound, und das verdammt nochmal zurecht! Super Part. :D Was impliziert, dass nun der nächste Macher dran ist, namentlich **Senfig**. Nie gehört? Kein Ding.

Die Vorstellung mit Rammsteins '**MEEEEEEEEEEEIN TEEEEEEEEEEEEEEEEEEIL**' war damals und ist heute noch herrlich, aber meine Nachbarn werden sich nicht so freuen...^^"

Aber bevor wir dieses zukünftig noch ziemlich fetzige Duo weiterbegleiten, gibt es einen kleinen Cut, der für spätere Leser nur zwei Zeilen dauert. Für alle anderen: Bis zum nächsten Mal, wenn relxi wieder das Ruder in seinen erotischen Händen hat! 1:00 Uhr.

relxi: "Also meine Nachbarn hassen Metal...aber seit etwa drei Bands leisten sie keinen Widerstand mehr."

06.10.2014, 00:51. "Einleitung" leitet sich ab von *Ein* und *Leitung*, also *einem* Duo aus Deppen, die am Ende der *Leitung* stehen. Damit heißt euch der Schreiber dieses Absatzes, der noch keinen richtigen IRL-Namen hat (was natürlich nur Nonsense weiß, der sehr sehr kranke Mensch), willkommen zu einer weiteren Sitzung von Let's Play...Whateversense? Wir suchen uns einen neuen Namen vor sense, damit das Ganze besseren Se- Sinn ergibt. Nonsense schlägt gerade vor, nach Ideen zu fragen, also frage ich euch mal nach...öhm, Ideen. Und die könnt ihr womöglich erhalten, wenn die Einleitung nun endlich endet. Irgendwie. Ok. Jetzt.
Nonsense: Als ob das hier jemand lesen würde.

Das Ganze machen wir nur, damit wir...damit...hm...wir Bonuspunkte für den Großen Highscore nach dem Tod kriegen. Es klingt zwar anfangs etwas unwichtig, aber es ist doch ein bisschen awesomer als ein wiederholtes Endlosschleifen-Fußballspiel vom Nachbarsdorf jeden Abend in der Stammkneipe anzusehen, während das Geld für pisswarmen Radler draufgeht.

Apropos pisswarmer Radler: Wir haben die letzte Session in Qf...W! damit beendet, als Nonsense mal wieder alte Menschen in Privathäusern verprügelt hat, als er sich von deren plötzlichem Mitternachtsimbisserscheinen einge-



Screenshottime! Warum auch immer wir in diesem Haus erschienen sind, bleibt ein Rätsel. Es ist kein bisschen wichtig für unseren Plot, und nichteinmal ein reibungsloser Übergangspunkt in eine Überleitungsmap wie diese. Wo wir wieder beim Thema Leitungen wären.

Jesus scheint aus unserer Party verschwunden zu sein, und merkwürdige Fun-Pianomusik spielt im Hintergrund, als wir uns mit Geschwindigkeitsstufe 5 durch das Unterholz schlagen und nach unserem sargbewohnenden Lieblingsjerusalemmer suchen. Doch dann hat uns bei 80 über die angedeutete Landstraße ein Blitzer erwischt, der eine Überführung durch einen engelhaften teleportationsfähigen Verkehrspolizisten zu Folge hatte. Warum passiert das ausgerechnet nun auch in Qf...W! ? Mit dem Problem habe ich IRL so oft zu kämpfen...

Nonsense: Der Blitzer-Gag ist auch sehr geil, ja. :’D

Vor allem, da wir straffrei davonkamen, da wir die als Bußgeld verlangten 78 GM nicht aufbringen konnten. erinnert mich ein bisschen an Monopoly. Ein bisschen.

Auf der nächsten Map stoßen wir nun auf Jesus, der neben einer kleinen Steinstraße sein zugeämmertes Unwesen treibt. Wir fragen ihn, was er hier zu suchen habe. Seine Reaktion ist, dass er uns vom Haus weggebracht habe - weggebracht an den **Anfang vom Ende!**

Also das

Fazit

Der Gag wird alt.

Nonsense: Ich dachte damals echt, das Spiel wäre hier bald vorbei...

Aber stattdessen ist es das *Dorf Gottes*...also, das Dorf von Jesus und diversen Familienmitgliedern von Chris. Mit dieser BGM in Midiformat:

<https://www.youtube.com/watch?v=t9BzsnhJOd0>

Ein zwei Meter großer Dealerabraxas/Wahnfried mit Sonnenbrille und großem uns bekanntem Mantel möchte uns Gras zum Rauchen *andrehen*.

Nonsense: Abraxaaaaaaaas! Wahnfriedeeed! <3

Aber nur Gras. Kein Weihrauch. Vielleicht ein bisschen Weihdampf, den hat er noch vorrätig. Und Senf-Joints, für welche sich ein Kaufmenü öffnet und es für 0 GM anbietet. Da schlagen wir doch mal zu! Mit 99 Stück lässt sich's leicht durch's Leben *ziehen*.

Nonsense: Vorallem kann man damit sehr schnell sehr einfach die nächste Ausfahrt aus der Autobahn des Lebens nehmen. <3

Außer, man hat ein Navigationssystem von der Marke G-Raser, welches zur richtigen Ausfahrt 20 bis 60 Jahre später führt. Nur ist rechtzeitiger Umtausch empfohlen, sobald die Garantie abläuft. Chris hat dies sogar von Nöten, deswegen betreten wir das nächstbeste winzige Farmhaus, welches wir uns heimlich als Mediamarkt erhoffen.



Schade. Nur ein Aldi. Doch einen Versuch war es wert.

Nonsense: Was ich an dem Spiel schätze, ist das hohe Identifikationspotential mit den Schicksalen der NPCs. Ich z.b. kann mich total mit dem Typ dahinten rechts identifizieren, das ist 1:1 mein grauer Alltag. Und nette Animation btw. :3

Nonsense achtet natürlich als Allererstes darauf, was er sich in den Hals schieben kann. Selbst bei Senf-Joints hat er...nagut, bei denen vielleicht nicht, weil er keinen Senf mag. Aber die Kohlrouladen vom Tankwart, jawohl! Die waren heftig!...

Als nächstes Haus besuchen wir eines mit einem kleinen RTP-Jungen, der uns seinen jünglichen Herzenswunsch äußert, hauptberuflicher Kiffer zu werden, wenn er alt wird. *Falls* er alt wird. Und dann bemerken wir, dass sich die Tür nicht öffnen lässt. Nächstes Haus, das mit dem braunhaarigen Jamaikaner, der uns Senf-Joints andreht. Das Haus selbst wird von Kermit dem würgenden Frosch bewohnt. Er hat wohl einen Menschen im Hals. Das passiert, wenn man keine Hände zum vernünftigen Zerkleinern in mundgerechte Stücke besitzt.

Nonsense: Schwachfug, das' Ranarion!!

Da wir Strom sparen müssen, machen wir erstmal den Ranari off. Wir werden sogar von dem eigentlichen Hausbesitzer mit UiD-Derleth-Charset herausgescheucht, weil er seine Ware erst gegen Morgengrauen anbietet. Doch wer kann vor lauter Nebel den Morgen in diesem Kaff erkennen...

...sehr wahrscheinlich die letzten beiden NSCs auf der Straße neben dem letzten Haus in diesem Kaff, die uns von guten Vibes und jamaikanischen Höhen (wahrscheinlich die Berge, gute Aussicht auf den Atlantik!) berichten. Und Senfig möchte Schleichwerbung für sein Spiel **Jamaican High** machen, während viele Farben in den Dialogen verwendet wurden. Fast so viele Farben wie in meinem Sichtspektrum, nachdem ich etwa 20 Senf-Joints reingezogen habe.

Nonsense: Never heard of this shit.



Plot Twist: Der blaukuttige Kerl ist Chris' Großvater, doch Chris war zu dicht, um es zu realisieren.

Doch nun ums Geschäftliche. Spannende VD2-Tafelkampf-Musik spielt, während sich so langsam zeigt, was der Großvater an Chris übergeben möchte.

Kann es sein?

Ist es

ein Schulterklopper. War es das? Das wollte er uns geben? UUUUURGH!-Soundeffekt.

Nonsense: Ein **FREUNDLICHER** Schulterklopper!!!

Im Anbetracht all der Mühen, die wir durchstehen mussten, eher nicht-
Ah. Er hat doch etwas Nützliches für uns. Einen Schlüssel zu einer - wer dachte es -
Truhe. Bevor wir losgehen, spielt eine herzerreißende Melodie, unter welcher uns der
Großvater an seine Worte erinnern möchte. Allerdings

hat er sie vergessen. Schade. Doch nun laufen wir los, um Jesus zu holen, mit dem wir
zum Haus des Großvaters laufen werden.



**Nur katholischen. Den orthodoxen haben schon die Palästinenser aufgekauft. Das
sind sehr, sehr kranke Menschen.**

Nonsense: Für dieses Spiel kommen wir alle in die Hölle.

Jesus möchte nicht mit. Dann reisen wir alleine nach Süden, um dann hinter uns eine
merkwürdige riesige Nebelgestalt zu erahnen, die eine tiefe böse Lache von sich gibt.
Hoahahahahahahohohohooooo.

Und nun ist Senfigs Teil auch vorüber. Und damit auch das Spiel, wie er ankündigt. Wie es
weitergeht, erfahren wir im 2. Teil von Qf...W!



Fazi-dann nicht.

Nonsense: Wie glücklich ich damals als Kind war, dass das nur ein Gag ist! :D

Ich hoffe, als Kind hast du auch angegeben, dass du zu jung warst, um das Pornoheft von Chris' Haus zu lesen, oder? Nagut, ich möchte eigentlich auch keine Antwort darauf. Jede Antwort, die du darauf gibst, ist entweder verstörend oder ganz und garnicht Nonsense.

Nonsense: Ich habe mich noch nie für so'n Schweinkram interessiert.

Ah, Itaju mit Fake-Namen. Oder jemand anderes, der Nonsense gut genug kennt, um ihn imitieren zu können. Denke ich. Vielleicht ist es auch wirklich Nonsense. Und hatte dafür zu viele Senf-Joints. Nagut, das ist an dieser Stelle irrelevant. Wichtig ist nun, dass das Spiel weiterläuft!

Kapitel 3: Liro, Schatten, und noch ein Wort, das ich gerade vergessen habe.

Nonsense: Muss dabei noch jemand an **Lilo und Stitch** denken?

Liro und Chrich. Statt Aliens jagen sie antike Religionsbegründer. Jesus ist praktisch unser 627, der Overboss der Religionsbegründer von Buddha/Jumba, der unter anderem auch Chrich erschaffen hat. Das heißt, Chrich muss eine Religion gegründet haben, von der wir aktuell noch nichts wissen. Anti-IGE? Vielleicht? Sie ist damit eine Religion, die im BMT verehrt wird? Wir erfahren es ni.

Aber nun jedoch sind wir bei Großvaters Haus angekommen, einer bodenständigen gut erstellten Map. Jetzt stehen wir an der Tür, und werden sie nun öffnen. Doch was uns an der anderen Seite erwartet...

Kann Nonsense bei Gelegenheit lüften. Das Eis und die Spannung brechen, und Horsts Teil durchbekommen. Dann darf er auch die nervenaufreibende Hintergrundmusik ertragen, die minutenlang beim Schreiben aufdringt.

Nonsense: Yöööi

Es ist nun 1:56, 06.10.2014. Ich hätte auch 07. schreiben können, doch dann gäbe es Anarchie. Schönen...Morgen noch! Oder Abend. Man weiß ja nie.

Wir alle wissen, was ihr braucht. Was ihr euch jeden Tag wie Mohn in die Venen spritzen oder mit dem Strohhalm durch die Nase ziehen wollt: *Dicksense-LPs*. Darum sind relxi und ich einmal mehr angetreten, um unsere Pflicht zu erfüllen, während die Frauen in der Küche stehen. Wie es die Revolution vorgesehen hat! 14.Oktober, 23:45 Uhr.

*relxi: "Als androgynes Wesen hatte ich ein schwieriges Leben. Früh das Multi-Tasking lernen, um Pflichten zu erfüllen **während** ich in der Küche stand. Auf vier zu verschiedenen Zeiten begonnene Töpfe mit Suppen aufpassen, wobei man zur gleichen Zeit geworfene Granaten in den gegnerischen Graben zurücktreten muss, ist nicht gerade eine entspannte Lage."*

Als Chris im ersten Stock eines Hauses hört, wie jemand hereinkommt, ertönt das [Psycho-Theme](#). Herrliche Unterwegs in Düsterburg-Anspielung. :’D

Bloch: "ICH BIN ZUHAUSE, MAMA:"

Aber es ist nur Jesus. ALSO **ELRAS-STEINTAFELSEQUENZ-MUSIK!!!!**

relxi: "Wieviel Steintafelsequenzen braucht man, um eine Glühb-...Storyline fertigzuerzählen? In QfW keine einzige, und die Story ist trotzdem hammer!"

Anschließend gibt es den schwarzen Nebel zu bekämpfen, wieder in einer UiD-Referenz. Dunkler Gott approves! Wobei der Originalkampf... *etwas* epischer war.

Horsts Part endet mit bekannter Samuraimusik und Schleichwerbung für ein Spiel, das man nicht mal auf dem Pluto kennt. Da wären wir also wieder bei **~Jack~**



Ein altbekannter Gag, aber immer einen Schmunzler wert.

Das Duo trifft auf die **Vogelscheuche Monkey D. Ruffy**, König der Piraten in spe, nur hat er leider die Strohfrucht verputzt...

OBJECTION!

Ein Teufelskraftnutzer kann keine zwei Teuelsfrüchte verputzen, da sein Körper explodieren würde. Ruffy besitzt bereits die Gummifrucht, kann dementsprechend also keine Vogelscheuche sein. BÄM generded, ihr N00BZ!!!11eins



relxi: *"Das Problem bei der ganzen Sache: Wer sagt, dass er komplett aus Stroh bestand und damit eine richtige Vogelscheuche war? Der Kerl war doch komplett an einen Ast gefesselt, wie ein Kaugummi an meinem Finger Samstag abends!"*

Im Versuch ein Portal zu öffnen stirbt Jesus und Chris(t) hat einen wunderbaren Dialog mit **Gott**, der alten Pflaume. Und Jesus bekommt das Tor nicht auf, das Detail des immer wieder einspielenden Grillenzirpens ist herrlich. :’D



AHHHHHHHHHHHHH CANT UNSEE IT

Chris sieht ohne Sonnenbrille so furchtbar aus, das geht ja auf keine Netzhaut.

Hahahahahahahahaa, wie guuuut, als der Shadowguy auftaucht, spielt eine Parodie von [One Winged Angel](#). Das habe ich damals gar nicht bemerkt! 10/10, would play again.

Der Rotäugige entpuppt sich als Mitglied der **ORGANISATIOOOOOOOOOOOON**, welche das größte Geheimnis der Welt kennt und das Chris ihn fast ausplaudern lässt. Ich liebe den flachen Humor dieses Spiels :’DDDD Als der Kutteneini Chris die letzte Reise antreten lassen will, wird er von einem Zug überrollt. *Höhö*, Reise... Zug... *höhö*.

```
- JackandDrake-  
Never ever!...WHATEVER!!!
```

Wann hören diese Fragen
endlich auf?

Jack nimmt sich ausgiebig Zeit, die zuvor aufgeploppten Question-Pictures abzuarbeiten, was natürlich unterhaltsam sein muss. Sogar **Alex** kommt vor!!!!!!!!!!!!!!
Danach schalten wir zurück zu Chriesus in den Zug. Session-Ende.

Das Spiel hat kein bisschen von seinem Charme verloren. :3 Insofern freue ich mich auf das nächste Mal. Bis dann! 00:30 Uhr.

So, 9.11.2014. Heute vor 11 Jahren haben ich und mein Bruder brennende Papierflieger in zwei Kartontürme geworfen. Warte, Monat und Tag verwechselt. Nein, Nonsense, Russen hatten mit 9/11 nichts am Hut. Nein, Nonsense, Amerika und Deutschland sind nicht die Guten auf dieser Welt. Das einzig Gute, was sie haben, sind die Burger. Ja, hetz mich doch nicht zum Aufnahmensta-JA, DANN MACH DU DOCH. IHR LASST IMMER DIE AUSLÄNDER ALLES MACHEN. IHR WISST AUCH IMMER ALLES BESSER. MONDLANDUNG UND SO. WIE MAN MENSCHEN VERSKLAVT. WIE MAN DIE HÖCHSTEN KONZERNTÜRME BAUT. WIE MAN METALLFLIEGER ANZÜNDET UND DA REINSTEUERT.

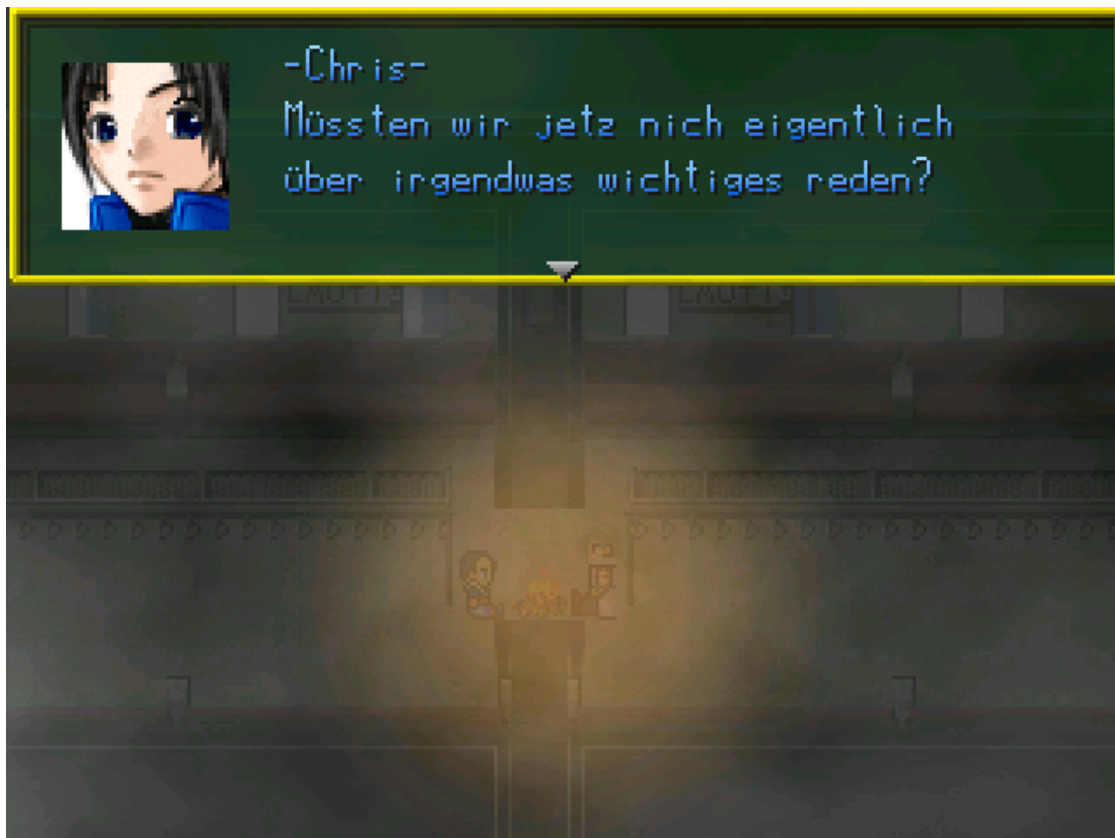
Nonsense: Ich mag ja Mohnkuchen.

**Das musste ja mal gesagt werden. Also, das mit dem Mohnkuchen. Der ganze Rest ist nicht so von Bel-
Achja, Session. Dann lasst und starten!
(Aber bitte nicht mit Flugzeug...)**

Ersteinmal beginnt die Aufnahme damit, dass wir feststellen, dass RPG-Maker-Save-Dateien mit .Isd enden. Großartig.

Nonsense: So low, relxi! :’D

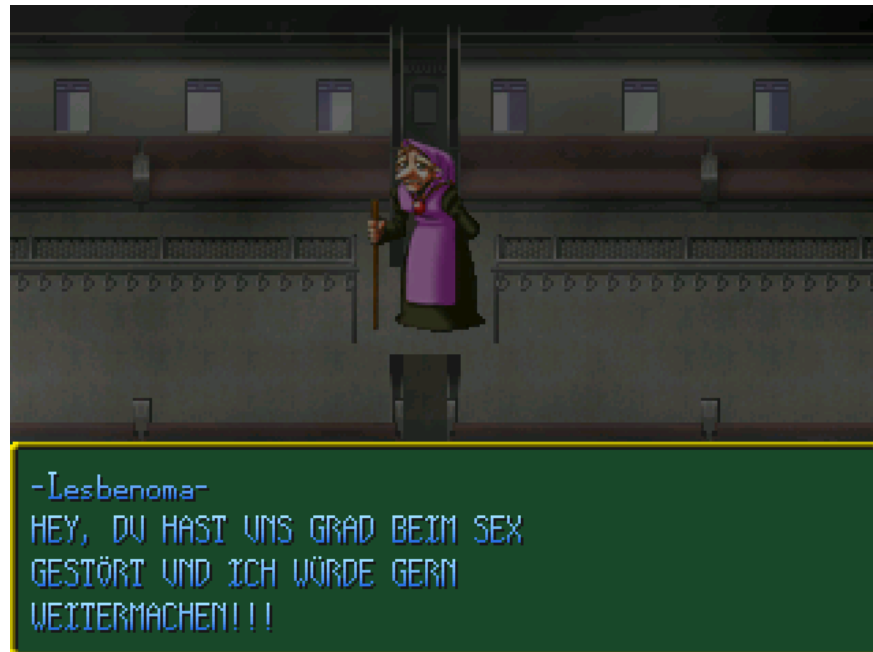
Und anschließend lauschen wir lachenden Klo(ak)dämonen am Westende des Zuges. Zum Glück gibt es noch ein Ostende, für deren Erreichen wir jedoch mehrere Stunden Reisezeit benötigen. Daher legen wir gleich mal eine Übernachtungspause ein.



Nonsense: SO! WAHR!

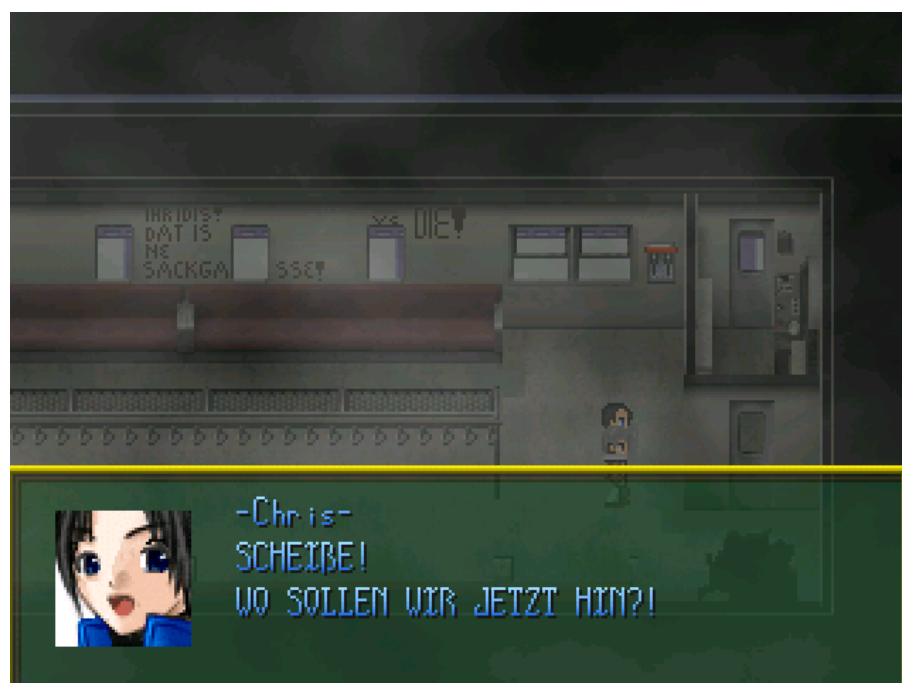
Nach einem kleinen spielphilosophischen Gespräch schleicht sich jedoch ein garstiges Wesen an unsere Protagonisten heran, welches sich sodann als eine menschenfressende Lesbenomus Sapiens der vampirischen Gattung herausstellt. Unwissend, was die Helden tun können, fiel Jesus jedoch ein gottgegebener Hinweis an der Wand des Zuges auf...

Nonsense: Supergeil, wie beim Auftauchen der menschenfressenden Lesbenoma das Psycho-Theme spielt. Und 'LAUFT' steht an der Wand. 🤪



Wiedereinmal lernen wir mehr über das Paarungsverhalten dieser Wildnistiere. Meine Damen und Herren, dies ist ein glorreicher Moment in meinem Leben als Zugjäger (übrigens, ich jage übrigens keine Züge, sondern nur Geschöpfe ihres Ökosystems, was viel angenehmer für meine Füße ist.)

Nonsense: Erstmal dem Spieler gefühlt 50 Omas als Standard-Gegner in einem schier endlosen Gang vorsetzen. Hier wurde sich offenbar viele Gedanken über das Gameplay gemacht.



Der Schalter des Schicksals, der oben rechts an der Wand hängt, scheint soweit die einzige storytechnisch irgendwie interessante Entscheidungsmöglichkeit unserer Helden zu sein. So betätigt Chris den Schalter, um anschließend ein Loch in die Unterverwelt zu öffnen und eine **Lesbendemoma** in die Welt zu schicken! Der Horror!

Und dann war sie nach 12 Kampfunden bezwungen worden. Und dann gab es Hoffnung, dem Zug endlich entkOHMEINGOTTDASDINGBESCHLEUNIGTWIR WERDENSTERBEN!

Nonsense:

Jesus: *'Mein Vater wird mich wiederbeleben.'*

Gott: *'DAS KANNST DU DIR ABSCHMINKEN!!!!'*



Und das war's auch schon mit ~Jacks~ Teil.

Dann sehen wir ihn noch in einer Höhle herumstolzieren, während ihn ~~Bronies~~ notgeile Spieler zum Pornogucken ermutigen.

Nonsense: Perfekt!



UndOHMEINGOTTEINZUGSCHLÄGTEINWIRSTERBENALLEundOHMEINGOTT NONSENSESINGTZUOHMEINGOTTEINZUGSCHLÄGTEINETWASIMPROVISIERTES WIRWERDENALLESTERBENicht ganz. So übel singt er nicht.

Dann landet Chris auf Jack und Jesus auf seiner Ketchupflasche, was mich kein bisschen an Vampires Deaf erinnert. Dann jedoch gehen unsere Helden durch einen Höhlenausgang und betreten einen Ort, den ich immer vor Augen habe, wenn ich ein gewisses Quartier über RPGs besuche. Oder Horst. Oder Freakz. Damals hatte alles dieselben User am herumtreibautern.

Nonsense: Ahhh, wir sind schon im RPG-Freakz-Forum angekommen? Cool, das ist definitiv einer der schönsten Abschnitte des Spiels, witzig inszeniert und vor allem optisch cool. 🐱

Wir erkunden das Forum, sehen...unschöne Dinge im Offtopicforum und dürfen sogar eine Löschung miterleben. Und Nonsense sagt gerade, er macht Dinge mit Celestias Horn, die ich mir nichtmal zu träumen gewagt habe. Also **das** gehört ins Offtopicforum. UND gelöscht. Und er meint, es liest keine Sau. Nur sehr sehr kranke Menschen.

Nonsense: HÖRST DU JETZT MAL AUF MICH ZU ZITIEREN?!

Und nun möchte er mir meine Zitierfreiheit rauben. Was für ein Nazi. In seiner Freizeit verteilt er bestimmt Feuerzeuge an Fliegerwerfer. Aber gut, so ist unser Nonsense. Weil eine gute Moraleinstellung zu viel Sense macht. Nicht aufregen, Nonsense, du wolltest doch, dass ich die Session leite! :D

Weiter im Forum treffen wir auf einen Ritualkreis, um welchen herum die Administration/Moderation/Kernuserschaftskreis versammelt ist, um die Protagonisten mithilfe des Erschaffens eines mächtigen Wirbels ins Chaingame zurückzubringen. Meine Erinnerungen warnen mich, dass die Stelle etwas exzentrisch wird.



Gefolgt von Schreien und Gereiere war diese Szene dafür verantwortlich, dass sich bestimmte Spieler, deren Namen ich nicht nennen möchte, ihren gesamten Stuhl zugesaut haben und ihren Appetit für die nächsten drei Tage vergessen durften. Zeiten waren das...

Immerhin funktionierte das Ritual. Wir wurden nach Liros Wald teleportiert, wo uns ein Schuldeneintreiber zwingen wollte, 1.000 Goldmünzen für die Nutzung einer Spielhilfe zu zahlen, die wir garnicht haben wollten. Während das Terminator-Theme im Hintergrund spielte.

Nonsense: **Hahahaha**, der Terminator ist mein Held.

Chris: "ABER ICH WOLLTE DIESE HILFE DOCH GAR NICHT!!"

Schuldeneintreiber: "Das ist scheißegal."

So trocken. 😊

Trocken war auch sein Vorschlag, ein Dance Dance Revolution Duell auszutragen. Doch da es schon in Ritter on the run verwendet wurde, einigten wir uns auf eine kleine Hetzjagd durch den Wald. Die wir erfolgreich meisterten und den Eintreiber gegen einen Baum rasen ließen. Mit ein wenig explosiver Komplikation, weil Jesus sich wunderte, warum der Baum nicht zerstört war und es dann geradebiegen wollte, kam man in einer schönen Burganlage an, welche sogar einen recht kreativen Eindruck

Der Wind: "...Asgars ... Schloss..."

Nonsense: Es war Jinnai.

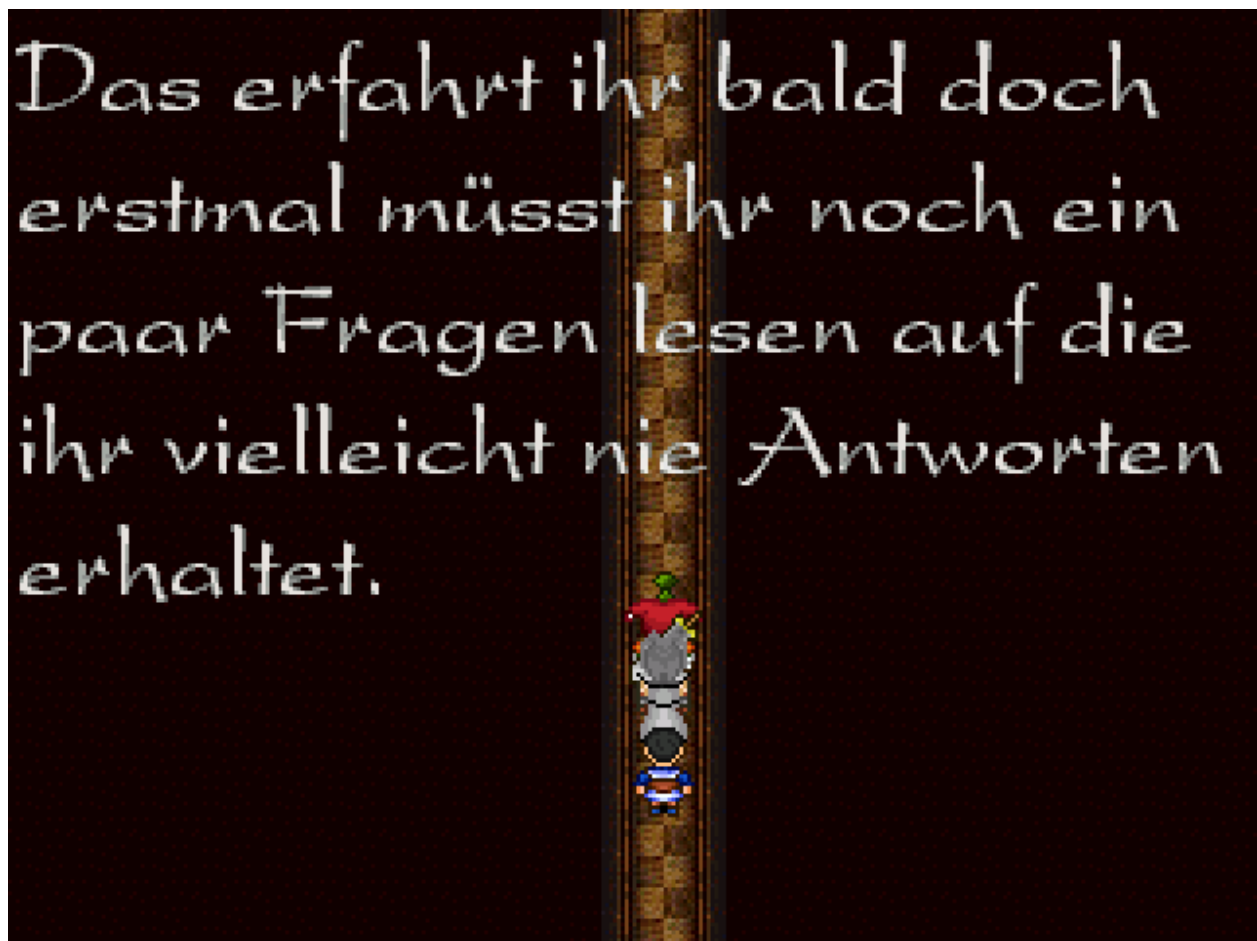


Hat schönere Bäume.

Sofort empfängt uns Liro am Eingang und führt uns in sein gemütliches...eng konstruiertes Quartier, welches unter anderem Alex aus Alex der Weltenretter 2 in seiner epischen matrixanspielenden Szene zeigt! Hervorragend!

Nonsense: Liro ist so eine Nervensäge.

Doch er soll dich nicht für lange nerven. Denn bald findet auch schon dieser Teil ein Ende, wie die weitere Fragenstunde im Screen unten ankündigt.



Nonsense: Ich liebe diesen Sinnfragen-Gag so sehr! :’D

Bauzi übernimmt, aber hier wird ersteinmal ein Cut eingelegt. In der nächsten Sitzung mal mit weniger hochgebauten Witzen, die schnell zu fallen drohen.

Blablablob. 9/11, 2:10 Uhr. Oder 11/9, wie auch immer ihr es euch wünscht.

Zeeeeit, das hiiier was weeeitergeeeeeeeht~ Diesmal wieder mit dem epischeren Spieler, Nonsense. Seit erfreut! relxi wird brav an der kurzen Leine gehalten. :3
30.November, 1:15 Uhr.

relxi: *"Und so misshandelt unser werter Nonsense relxitiere. Wie er dazu noch in all seiner Grausamkeit an relxiMilch rankommt, ist zu frustrierend, um hier genannt zu werden..."*

Dat evil Pinguin in Liros Haus.



Die Handy-Schleichwerbung ist beschde.👍 Neuer Part, neue Location. Sehen wir uns um!

Der umzäunte, kleine Hof, auf dem wir uns gerade befinden, ist eines der wenigen Gebiete, die mir vom Spiel im Kopf geblieben sind, weil es mir aus unerfindlichen Gründen wirklich gut gefällt. Hat etwas Sicheres, Heimeliges.

Schmuddelmagazine habe ich natürlich nicht nötig. Der folgende Gag wäre ohne Teufelsausbruch deutlich witziger gewesen. :/

Der Steuerungs-Gag beim gelben Schnee ist soooo classy! 😊



Kompetenz, Ladies and Gentlemen.

Nach einer epischen Sprungsequenz, vor der sich selbst Michael Bay verbeugt hätte, verfolgen wir die Zunft der EGI-Sekte weiter durch das Backsteingebäude. Die nach einem Standardkampf ihr blutiges Ende findet. Nonrelxi 1 EGI 0.

Es gibt nichts Besseres, als minutenlang einen Makersound ohne Waitbefehl zu spamen. in diesem Fall der hübsch gepixelte Darmresthaufen.

relxi: *"Ich zitiere unsere werte Zitroneneis: Ew."*

"JAPAAAAANEEEEEEEEEEEEER!!"

Bester.Soundeffect.Immer.



Wer das wohl ist?

relxi: "Um wieder zu zitieren: Ew."

Das Forum wurde übernommen, vom... **MegaMächtigenX**. Wer zum Geier ist das?! Habe ich mich damals schon gefragt. Vielleicht eine Trolline von damals? Wobei... ne, dann hätte man hier Bildrechte verletzt. Muss eine Bekannte der Ersteller sein. Die Nase... x__X

Es herrscht eine wilde Schießerei im Forum, das Ganze ist ziemlich cool inszeniert. (:



Die Soundeffekte sind echt mit eine der großen Stärken des Spiels. Alleine die Lachje des X hat Kultfaktor, aber auch Horsts Heulen ist verdammt gut. XD

Weitere coole Schießerei-Inszenierungen, dann ist der Feind gefasst! Haare ab, spiegelglattes Köpfchen, so gehört sich das! 😊



Jaaaaa HAX0RN!

Wie mir dieses Blob-Bashen als Kind Spaß gemacht hat. :D

Die Musik beim Kampf gegen den EGI-Verkäufer... 😊 Und die scheinen alle recht hohe Stimmlagen zu haben.



I CAME IN LIKE AN ARAAAABIAAAN~

relxi: *"She was wrecking balls...das stammt nicht von mir. o.o"*

Chris und Christ treffen auf einen vitalen, alten Araber, der uns davon erzählt, wo er es mit seinem kleinen Prinzessinnen-Chic überall so getan hat. Äußerst... *aufschlussreich*, amüsant aber auf jeden Fall. 🌐 Und wie hat uns das jetzt weitergebracht? Don't ask me.

An der Stelle würde ich pausieren, bis relxi und das nächste Mal zum Ende des Spiels hingeleitet...

Ihr seid sicher gehyped. Nein? Nein. Ok. 2:20 Uhr.

