

Persona 5

Begonnen: 01. 04. 2017

1. Spielsession

0:20 Minuten

Dieses - zugegebenermaßen äußerst merkwürdige - Dokument das dazu dienen soll mein Mitteilungsbedürfnis einzugrenzen und meine Gedanken zu sammeln ist kein Aprilscherz.

Heute habe ich zum ersten Mal Persona 5 gespielt. In all der langen Wartezeit in der das Spiel schon seit einige Zeit zuvor in Japan erhältlich war, habe ich mir die Wartezeit mit den sehr gut gemachten Trailern versüßt, die wie ich doch hoffe nicht zu viel vom Spiel vorwegnehmen.

Und selbst wenn, bis vor kurzem herrschte bei mir Informationssperre bezüglich dieses Spiels und die meisten Bilder habe ich schon wieder aus dem Kopf verdrängt, mehr als eine ungefähre Ahnung von der Story habe ich nicht und das ist auch gut so, ich finde solche kleinen Teaser manchmal sogar äußerst anregend und können für mich die Grundprämisse eines Spiels zu Beginn interessanter wirken lassen, als wenn ich mit vollkommen leeren Informationen an die Sache rangehe.

Soweit so gut, die erste Session war eigentlich erst mal zum reinschnuppern gedacht, ich habe wirklich nicht vorgehabt lange zu spielen, da ich noch einige andere (vermutlich weniger gute) Titel zu spielen habe und ich mir die Vorfreude auf dieses Spiel nicht nehmen möchte, denn Vorfreude hört für mich nicht beim Erscheinen des Spiels auf. Wenn man sich zurückhält, gut dosiert spielt und immer dann aufhört wenn es gerade am schönsten ist, dann überträgt sich dieses Schöne Gefühl auf die Erwartung das nächste Mal wieder Hand an seinen Spielstand anzulegen, zudem möchte ich auch einfach möglichst lange etwas von dem Spiel haben, denn obgleich ich weniger Zeit als früher habe und es sicherlich noch genug Titel zum Spielen gibt, ist Persona 5 eines dieser Titel (wie ich hoffe) die nur alle Jubeljahre erscheinen. Man wartet auf diese Spiele eine halbe Ewigkeit und die Qualität der Spielerfahrung die einen geboten wird, lässt sich nicht einfach wie auf Knopfdruck mit einem anderen Spiel erneut simulieren.

Gerade in Persona 5 setze ich nochmal viel Hoffnungen bezüglich des Rollenspiel Gameplays. Ich liebe Herausforderung in Videospiele und obwohl die kürzlich erschienen Spiele auf die ich mich ebenfalls mega gefreut habe, Zelda BotW und Nier Automata, sehr formidables Gameplay besitzen, bleibt der Herausforderungsgrad aufgrund dämlicher Designentscheidungen völlig auf der Strecke. So das ich mich schon selbst einschränken muss um Spannung zu bekommen.

Da hege ich die Hoffnung dass ich bei Persona mit seinem schwierigen Schwierigkeitsgrad nicht zu solchen Mitteln greifen muss. Es würde mir schon reichen wenn man das Spiel nicht mit einfachsten Mitteln so "cheesen" könnte, das sämtliche Spielsituationen trivial werden.

Allerdings handelt es sich ja auch um ein rundenbasiertes Rollenspiel, was sich mit den oben genannten Spielen nicht so einfach vergleichen lässt. Ich habe auf jeden Fall vollstes Vertrauen in Atlus.

Das Spiel macht zu Beginn schon einen sehr durchgestylten Eindruck mit dem coolen eingängigen Jazzsong, dem Rotstichigen-Intro und den absolut, völlig verspielten Interfaces. Alles, wirklich alles von einem simplen Ladebildschirm, über Optionspunkte, von Dialogboxen bis hin zu kleinen Informationsicons ist mit extremer Liebe zum Detail durchgestyled damit das Spiel einen völlig eingängigen Charme bekommt. Für mich teilweise fast schon zu viel manchmal.

Wo Vorgänger und auch andere Spiele von Atlus wie Catherine schon immer einen Hang zu diesem verspielten hatten, geht das in Persona 5 völlig durch die Decke, ich kann mir schon denken dass der Gamedesigner bei der Konzeption des Menüs keine Assets zugelassen hat, solange sie nicht in irgendeiner Weise verschnörkelt waren.

Das Intro per se hat mir sehr gefallen, man wirkt direkt ins Spiel geworfen ohne näheren Kontext zu erfahren, man macht sich mit der Bewegung vertraut und bekommt zu erahnen dass man dieses Mal außerhalb des Rollenspiels ein bisschen mehr Optionen hat sich in Dungeons und der Spielwelt fortzubewegen, was Abwechslung rein bringt und ich definitiv begrüße.

Der Kampf der daraufhin initiiert wurde und nur eine kleine Vorschau sein soll hat mich indes auch völlig überfordert, so viele visuelle Reize, das Menü mal wieder vollkommen verspielt und keinerlei Anweisungen. Ich schätze mal dass es irgendwie schon so gedacht war.

Zu der Story möchte ich mich nicht zu sehr äußern um nicht den Rahmen dieser Einträge zu sprengen. Ich kann nur sagen dass die eigentliche Grundprämisse eines korrupten Staates, der rigoros gegen kleinste Abweichungen im Sozialsystem vorgeht sehr passend für so ein Spiel finde.

Ob da wirklich Gesellschaftskritik drin steckt kann ich noch nicht wirklich sagen, da es schon ein sehr überzogenes Bild von Korruption ist, was hier präsentiert wird.

Die Story an sich scheint interessant konzipiert sein, es gibt genug offene Fragen und eine Erzählung die in der Vergangenheit stattfindet, wo die Gegenwart jedoch irgendwann wieder eingeholt wird, das mochte ich schon an Final Fantasy X.

Dass das Intro so perfekt endet, mit dem Beginn, dass man einer Staatsanwältin seine Geschichte erzählt hätte ich nicht gedacht. Das passt perfekt zum reinschnuppern. Man kann dort einen Schlusstrich setzen und beim nächsten Mal fängt man mit der Erzählung wieder an. Als Teaser freue ich mich auf jeden Fall auf das Spiel, ich möchte dennoch erst mal ein wenig Nier Automata und Zelda spielen, einfach weil ich mich auf Persona später dann mehr konzentrieren kann.

2. Spielsession

1:01 Stunden

Die Zeitangabe neben dem "Spielesession" gilt als die Zeit meines Spielstands, ich habe also nicht 1:01 ingame-Stunden gespielt, sondern tatsächlich nur 41 Minuten, seit der letzten Session.

Tja, dieses Mal versuche ich mich etwas kürzer zu halten:

Die Prämisse des Spiels geht für mich völlig auf: man fühlt sich wie Abschaum, weil man einen vermeintlich heldenhaften Akt begehen wollte. Dafür hat man dann vermutlich eine mächtige Person dermaßen verärgert dass man gerade noch so eine Bewährungsstrafe bekommen hat und von der Schule geflogen ist. Was genau zwischen den Protagonisten (den ich nach mir benannt habe weil ich ja ebenso handsome aussehe und cool bin wie alle wissen(!)) und dem Übeltäter vorgefallen ist, sieht man nicht. Ein wenig dämlich wirkt die Stelle dann doch, wenn man sie im Traum nochmal nachspielt. Die Frau wirkt wie ein Opfer aus dem Bilderbuch, wo für mich der Gedanke aufplopt ob uns eine Falle gestellt wurde. So kompliziert wird das vermutlich schon nicht werden, aber wir werden sehen.

Auf jeden Fall ist zu Beginn noch nicht viel Gameplaymäßig passiert, trotzdem ist die Atmosphäre des Spiels äußerst greifbar, man kommt in eine neue Stadt, kennt niemanden und muss sich den Respekt erst mal verdienen. Dadurch fällt eine Identifikation leichter, weil der Spieler genau so unbefangen in das Spiel eintaucht. War auch schon in früheren Persona's eine gängige Praxis, als wenn man einfach mitten im Alltag des Protagonisten eintaucht.

Als solches werden einen erst mal viele neue Charaktere näher gebracht über die ich definitiv gewillt bin mehr zu erfahren. Das Pacing in dem Spiel ist auf jeden Fall 1A und obwohl man nicht viel spielt kommt keine Langeweile auf. Weil es mehrere Plotpunkte gibt die ineinander greifen, während sich nach und nach die Spielmechaniken entfalten.

Der Kritikpunkt des zu langatmigen Einstiegs in Persona 4 trifft hier definitiv nicht zu.

Da gibt es zum einen das eigene Leben des Protagonisten, was in der neuen Stadt erst mal in Gang gebracht werden muss, das vertraut machen mit der Umgebung. Der Velvet Room (oder eher das Velvet Prison) mit seiner mysteriösen Atmosphäre, die Morde bei denen Vehikel auf den Straßen entgleiten weil Bürger wahnsinnig werden... usw

Dabei ist die visuelle und akustische Gestaltung wirklich Top notch und man bekommt das Gefühl in einer lebendigen Welt unterwegs zu sein.

Aufgehört habe ich dann vor dem ersten Tag an der neuen Schule. Ich glaube hier gibt es noch mal besonders viel neuen Input und das möchte ich mir fürs nächste Mal aufheben, ich bin gerade so interessiert an dem Spiel, dass ich es als einen passenden Ausstiegspunkt empfinde. Meine Vorfreude ist auf jeden Fall momentan sehr groß und ich freue mich schon darauf zu sehen, was noch alles in dem Spiel passiert, dann da habe ich ja schon im Vorfeld in Trailern schon so einiges gesehen was als Appetitanreger genau richtig war.

3. Spielsession

2:00 Stunden

Man da wollte ich eigentlich nur mal kurz reinschauen, wirklich nicht viel machen und ehe man sich versieht wird man mitten drin in ein Szenario reingezogen, bei man längere Zeit nicht mehr speichern kann. Als solches, viel es mir da wirklich nicht leicht mich durchgängig bis zum Ende zu konzentrieren viele Cutscenes, Einführung der ersten Charaktere und des Dungeons, in dem man wohl zukünftig zu gehen hat. Definitiv hat die Geschwindigkeit ab dem Punkt ordentlich angezogen und mittlerweile sollte man die Basics gesagt bekommen haben, gibt da ja nicht so sonderlich viel in der Persona Serie, zumindest was Tiefe betrifft, natürlich liegt auch ein hoher Fokus auf die Charakterentwicklung und das anpassen der Skills. Aber dennoch bin ich mal gespannt ob da nicht doch noch ein paar Neuerungen kommen. Von den ganzen Menüs im Kampfbildschirm, im Inventar oder sonst wo bin aber nachwievor noch ein bisschen überfordert, vielleicht hätte vielleicht ein kleines bisschen weniger auf die Kacke hier hauen können, da finde ich dass es gerade mit den hellen Farben ein bisschen zu sehr vom wesentlichen ablenkt.

Der Weg zur Schule hat mir gefallen, man muss unterwegs einmal umsteigen und weiß gar nicht so richtig wo man lang laufen soll, dass einen der Cursor den Weg auch nicht anzeigt unterstützt dieses Gefühl des sich zurechtfinden in einer neuen Stadt. Das finde ich gut, denn Spiele mit Cursor'n bei denen man nicht denken muss/soll und mit Tunnelblick immer nur dem nächsten Ziel folgen soll, gibt es wirklich schon inzwischen genug. Und ich würde mir wünschen wenn Spiele weniger sowas machen würden.

Der Dungeon war optisch sehr cool, dennoch war mir das ein bisschen zu viel Gängelung bislang und zu wenig Interaktion. Aber vielleicht liegt es auch nur daran dass man noch nicht "richtig" in dem Dungeon war. Als letztes fällt mir noch auf dass ich die Schritteffekte nicht wirklich mag, was soll das da sein auf dem Boden wenn man läuft?

4. Spielsession

3:52 Stunden

Dieser Kamoshida stellt definitiv den Zentralen Aspekt dieses Handlungsstrangs da. Ich mag es wie er und viele andere Charaktere designed sind, nämlich relativ normal, der sieht eben wie ein typischer Sportlehrer aus, der einen nicht ganz geheuer vorkommt.

Das ist eine deutliche Steigerung zu Persona 4 wo es da auch so Typen wie King Moron gibt, die einfach nur in jeder Hinsicht überzogen waren.

Was Ryuji betrifft, ich glaube von vielen wird er als eine Mischung aus Kanji und Yosuke beschrieben. Ich schätze mal ich muss da noch abwarten wie sich der Charakter entwickelt. Denn im Gegensatz zu Yosuke scheint er nicht ständig über Mädchen zu reden, noch besitzt er diese vollkommen verpeilte Art von Kanji an sich.

Der 2. Dungeonausflug war wieder einmal mehr Tutorial, aber dennoch interessant genug. Mir gefällt das Balancing auf Hard schon mal sehr gut, man kann relativ schnell sterben wenn man nicht aufpasst, aber es ist eben auch nicht von der ersten Spielminute an schon so ein derbes RNG, wo null Fehlertoleranz gibt.

Das Erwachen der Kräfte von Ryuji war cool umgesetzt und maaaaan ich liebe die Kostüme in dem Spiel, die sind echt wunderbar over the top gestyled und passen zu so einer rebellischen Diebestruppe, bildet einen guten Kontrast zu den relativ gewöhnlich aussehenden Charakteren.

Der Zwischenboss war daraufhin dann auch noch relativ gemächlich, denn glücklicherweise habe ich ja Morgana mit seinen Heilzaubern bei mir.

Etwas was mir besonders positiv ausgefallen ist. Es gibt fixe Speicherräume innerhalb der Dungeons.

Perfekt! Ich glaube freies speichern nimmt einfach etwas an Spannung aus dem Spiel, bei dem die Encounter deutlich zu sehen ist und man sich clever anstellen muss, wenn man mit seinen Ressourcen gut haushalten möchte.

Keine Wegmarkierungen auf der Karte (oder zumindest seltsam) schön selber nachdenken und nicht mit nen Tunnelblick blöde Icons folgen, perfekt!

Das Munitionssystem ist eine sehr coole Ergänzung finde ich. Man hat pro Durchgang begrenzt Munition und muss überleben wie viel vom einem Magazin man in den Gegner reinknallt, denn es kann gut sein das man mit einem Overkill zu viel verbraucht. Vielleicht will man auch nur einmal schießen um nur die Schwäche zu triggern, da kommt ein kleines bisschen Metagame dazu, was ich sehr begrüße.

Alles in allem toll, die Lage mit Kamoshida scheint sich zuzuspitzen, wir erfahren warum Ryujin ein Außenseiter ist und versuchen nun die von ihm möglicherweise körperlich geschundenen Schüler zum reden zu bewegen. Ryuji ist auf jeden Fall ein cooler erster Freund, ebenfalls ein Außenseiter und allein das scheint schon zusammenzuschweißen.

5. Spielsession

4:18 Stunden

Ja dieses Mal habe ich absolut nicht viel gemacht, nur einen Tag, dafür war mein Tag umso länger, weswegen ich nicht wirklich zum Persona Spielen kam. Nichtsdestotrotz hatte ich für die Weile meinen Spaß. Scheinbar wissen wohl die Eltern der Mitschüler und die Lehrer über die Torturen die Kamoshida seinen Schülern zufügt. Dennoch wird nichts dagegen unternommen weil das Volleyball-Team der Schule Prestige bringt. Ehrlich gesagt ein wenig unglaublich, denn was soll so ein bisschen Volleyball schon an einer Schule ausmachen, aber hey das wir überhaupt so behandelt werden als hätten wir Säuglinge aus Brutkisten entwendet ist auch nicht weniger konstruiert. Gehe ich also einfach mal davon aus dass das Gesellschaftsbild welches Persona 5 widerspiegelt ein wenig "dystopischer" ist.

Vom eigentlichen Grund-gameplay unterscheidet es sich wenig von Persona 4 wenn man durch die Gegend läuft. Leute ausfragen und von A nach B rennen. Allerdings nicht mehr so langgestreckt (zumindest nicht dieses Mal) wie in Persona 4.

6. Spielsession

6:20 Stunden

Die Zeit wird wohl nicht ganz stimmen, denn ich habe das Spiel zwischendurch pausiert weil ich unterbrochen wurde.

Dennoch war es dieses mal ein wenig länger. Die Story rund um Kamoshida wirkt tatsächlich ein wenig dick aufgetragen, zumindest sollen seine Launen so übel sein das ein Mädchen sich sogar umbringen wollte und statt dass die Schule ausfällt wegen den Schocks, werden die Schüler zurück in ihren Klassen zurückgeleitet, als ob man sich da noch konzentrieren könnte...

Wie schon erwähnt scheint die Gesellschaft die Persona 5 zeichnet eine dystopische zu sein, in denen Autoritätspersonen ihre Verbrechen gewährt werden, solange sie der Gesellschaft mehr Nutzen als den Menschen den sie schaden. Und da scheint dann selbst so ein Soziopath wie Kamoshida davon zu kommen. Aber schon interessant wie einen die Möglichkeit ihn möglicherweise "umzubringen" schon früher offeriert wird, man es aber bis zu diesem Zeitpunkt als zu extrem einstuft. Wäre ich aber in den Schuhen meines Avatars würde ich jetzt vermutlich genau so handeln. Die ganze Sache mit dem Stehlen seines Verlangens, tut ja nur die Möööglichkeit offen lassen dass er Suizid begehen könnte, gemessen an seinen Verbrechen ist es da doch das richtige das Schicksal entscheiden zu lassen oder?

Der Dungeonausflug, war wie immer kurz, aber es soll ja auch nur als Einführung zu Ann dienen, jetzt wo die Party vollständig ist, wirds dann beim nächsten Mal richtig losgehen. Ich habe ja schon gehört dass die Dungeons sehr umfangreich ausfallen sollen. Definitiv der richtige Schritt von diesen Zufalls-Unsinn der Vorgänger wegzukommen, denn das war meiner Meinung nach der größte Schwachpunkt gewesen. Die Dungeons sollten eigentlich Höhepunkte markieren, anstatt dass es andersrum nur Unannehmlichkeiten sind welche die Story "blockieren"

Was mich ein wenig gestört hat: die Awakenings sind wirklich sehr cool, nur bei Ann konnte ich jetzt nicht

wirklich ernst bleiben, weil sowohl ihr Catwoman Outfit als auch ihre Persona unfassbar dämlich kokett aussehen. Es soll wohl irgendwo zur Lovers Arcana passen, aber sich dann dafür entscheiden auf "sexy" zu gehen halte ich für wenig subtil und plump, ich befürchte dass hier einfach mal wieder der Fan-Service Zwang der Japaner zugeschlagen hat. Eigentlich schade denn an sich mag ich Ann auch sehr gerne, ähnlich wie Ryuji wirkt auch sie nicht völlig überzogen, sondern halbwegs bodenständig vom Charakter her. Bei der Sache mit Morgana muss ich schon sagen, dass er wirklich extrem stark an Teddy erinnert, hoffentlich kommt er nicht später ebenso wie letzterer mit einer Menschenform an. Selbst das Mädchenversessene hat er geerbt, wobei Morgana da wesentlich höflicher und seriöser rüber kommt. Bei der Backstory bin ich mir sicher dass er noch eine große Rolle spielt.

Ansonsten fällt mir noch auf dass das Spiel sehr viel mehr Shin Megami Tensei Züge besitzt. Statt Schatten kommen jetzt Dämonen (hier Personas) die sich scheinbar für Schatten halten, während das Negotiation Feature hiermit zurückkehrt, kann mich noch auf einige frustige Momente einstellen da die Personas zu überzeugen.

Trotzdem gefällt mir das auf jeden Fall mehr als einfach nur eine Karte am Ende zu bekommen. Von daher eine gute Entscheidung wie ich finde. Für's erste habe ich mir nur Pyro Jack und Mandrake gekrallt. Mit dem doppelten Feuerzauber, war der Boss (Belzeebub) kein schwieriges Hindernis.

7. Spielsession

7:18 Stunden

Im Grunde genommen habe ich dieses Mal nur die Vorbereitungen für den Dungeon getroffen (was man ja auch storytechnisch musste) und mich dann in den Eingang desselbigen postiert, bzw habe ich noch das Persona-Fusions Tutorial über mich ergehen lassen, damit ich dieses Wochenende so richtig loslegen kann. Was mir ziemlich krass auffällt, die Preise sind wahnsinnig teuer. Ob nun Heilitems oder Ausrüstung, man bekommt wirklich nichts hinterhergeschmissen, es hat gerade mal vom Kapital so für 3 leichte Heilungen und 1 Wiederbelebung gereicht, ich frage mich ob die Preise Schwierigkeitsgrad-abhängig sind.

Und das jetzt nicht falsch verstehen, ich finde das gut so. Man kann nicht einfach mir nichts, dir nichts in einen Laden einmarschieren und alles bis zum Maximum kaufen, wie es vielleicht bei Zelda oder Nier Automata der Fall ist, Geld scheint in dem Spiel wertvoll zu sein und man sollte sich genau überlegen wie man es sich einteilt, toll!

Als Waffe habe ich dann noch eine Tommy-Gun für Ann geholt, einfach weil sie den größten Schaden macht, so überlege ich gerade Ann vielleicht besonders Fernkampf-affin zu machen, da ich es ohnehin nicht zur Zeit jeden Recht machen kann.

Ansonsten gibts nicht sonderlich viel zu erzählen, es scheint als würde sich die Welt nun langsam öffnen, jetzt wo man eine Deadline von 14 Tagen hat, bei denen man mehr oder weniger überlegen kann wie man seine Zeit verbringt.

Dennoch habe ich direkt den Dungeon betreten, wie es auch vom Spiel vorgeschlagen wird, es ist ohnehin egal wann man ihn betritt, solange man die Deadline einhält. Denn wenn man früher fertig ist, kann man die restlichen Tage so verbringen wie man lustig ist, so wie ich Persona kenne. Also schaue ich einfach mal wie ich voran komme und was am meisten Sinn macht.

Ganz interessant ist wieder dieses Online-Feature, wo man sehen kann wie andere den jeweiligen Tag verbracht haben und da scheinen über 60% genau so gehandelt zu haben wie ich. Zudem sieht man die Stufe die der Durchschnitt zu dem Zeitpunkt hatte und da liege ich mit Stufe 5 eine Stufe drunter als üblich. Ich werde gegen Ende garantiert unterlevelt sein, da die demographische Mehrheit, so wie ich mir das denke, es vorzieht zu grinden. Und kA ob man auf schwerer Erfahrung bekommt.

8. Spielsession

7:57 Stunden

Dann ging es jetzt endlich ans Eingemachte und das erste Mal wirklich in den Dungeon.

Ich habe bis zum ersten Save-Room gespielt.

Bis dahin ist nicht so wahnsinnig viel passiert, aber man konnte einen guten Blick auf das Dungeondesign werfen.

Es gibt nun viel mehr Sachen mit denen man interagieren kann, wo es in Persona 5 auf spartanischste Weise nur Truhen und Türen waren, kann man hier nun überall in der Umgebung Sammelgegenstände in Requisiten finden, die sich mithilfe eines Features, eine Art "Auge der Wahrheit" hervorheben lassen. Dazu kann man an vielen Stellen hochklettern oder in Deckung gehen, um dann Feinde aus dem Hinterhalt anzugreifen, dadurch fühlt sich der Dungeon viel lebendiger und weniger statisch an. Ein kleines Rätsel gab es auch sogar schon, bei dem man die richtigen Schalter ziehen musste um eine Karte zu erhalten. Um die richtigen zu enthüllen musste man Gebrauch von seiner "Enthüllungsfähigkeit" machen. Ich habe einmal aus Absicht den falschen gezogen und der darauffolgende Hinterhalt hätte mich fast umgebracht.

Bis hierhin kann ich sagen dass die Kämpfe definitiv sehr gefährlich sind. Leider ist es nachwievor immer noch so dass das abkrepeln des Helden ein totales Game Over einläutet, bei einem Angriff hat mein Protagonist, ungelogen noch mit einem HP überlebt. Die verdammten Ziegenkreaturen machen sehr viel physischen Schaden, ab hier hilft es schon sehr die verschiedenen Personas eingefangen zu haben, damit man zwischen den Schwächen hin und her wechseln kann. Gerade die Krugdinger hätten mich zerfetzen können, hätte ich ihre Schwäche nicht ausnutzen können. Es gibt definitiv so manchen Gegner, den man auf einer Skala gefährlicher einschätzt als die üblichen Viecher und das sind ganz hier ganz klar die Ziegen und die Krüge.

Abseits dessen habe, ich mich eigentlich nie erwischen lassen von den Wachen.

Da gab es eine Stelle beim rüberspringen auf Kronleuchtern: da spawned-te direkt hinter einem eine Wache, um dort die Initiative zu bekommen musste man schnell im Kreis rennen, ich dachte zunächst nicht dass es geht sobald man entdeckt wurde, ich war aus Panik einfach nur gerannt. Schön dass es auch solche Stresssituationen gibt und man nicht jeden Gegner auf der Karte erwarten kann.

Ein Problem habe ich dann leider dennoch mit dem Spiel. Das Interface ist mir definitiv zu überladen. Oben rechts bekommt man in groß seine momentanen Ziele + die Deadline angesagt, die man auch genauso gut ins Hauptmenü hätte outsourcen können. Dazu eine Minimap und die Statusprofile der Charaktere. Links oben wird das aktuelle Wetter und der Wochentag angezeigt (als wäre das wichtig im Dungeon) Während dazu unten links während des Stehens, die Tasten eingeblendet, wie man das Spiel bedient. So viel Sicht auf das eigentliche Spiel bleibt da gar nicht mehr, bei solch einer "Kommandozentrale". Da wäre

ein wenig Zurückhaltung wünschenswert gewesen, denn das meiste davon, braucht man nun wirklich nicht innerhalb der Dungeons. Aber nun gut das ist jetzt jammern auf hohem Niveau. Ich bin mir sicher dass ich mich daran früher oder später gewöhnen werde.

9. Spielsession

9:45 Stunden

Bis zum nächsten Saveroom gespielt, ich war bis dahin noch nicht zwischendurch umgekehrt. Wurde recht knapp mit dem SP-Mangel, aber es hat noch funktioniert. Ich habe die Gegner die rot angezeigt wurden mit dem Dritten Augen, meistens umgeht. Ich schätze mal das ist auch der Sinn der Sache bei solch einem Schleich-System.

Ich hatte einmal einen dieser Reiter-Gegner herausgefordert und kann von Glück sagen dass Ryuji dem immer ausgewichen ist. Denn als ich es noch einmal kurz nach dem 2. Save-Room versucht habe. Hat er die Party einen nach dem anderen ge-oneshotted.

Ansonsten ist nicht viel erwähnenswertes passiert im Dungeon. Meine Persona-Slots sind erst mal voll, fusionieren lohnt sich auf meinem niedrigen Level (6) noch nicht. Jede Fusionspersona kann ich auch so bekommen.

Die anschließenden 3 Ingame-Tage (ich könnte evtl nächstes mal immer erwähnen an welchem Tag ich bin) habe ich folgendermaßen verbracht.

- Mit Ryuji rumgehungen
- Dietriche im Zimmer erstellt
- Mir Bücher gekauft und mit dem Schätzen des Dungeons ein bisschen bessere Rüstung besorgt.
- Mich als Versuchskaninchen für die Ärztin eingeschrieben, bei der sie nach Herzenslust ihre Drogen an mir ausprobieren kann. (Hey, wir müssen ja irgendwie durch die Prüfungen komme) ist zudem auch ein Social Link.
- Sojiros Social Link begonnen
- In der Bücherei, ein Buch ausgeliehen wie man charmanter werden kann. (damit ich später im Blumenladen arbeiten kann) Denn der Job wird gut bezahlt, steigert Nettigkeit und kann man zu jedem Zeitpunkt ausführen.
- Zudem habe ich in der Bücherei gelernt, dort kann man schon einen Blick auf die Schülersprecherin werfen, die, wie man aus den Trailern schon weiß, später ebenfalls ein Partymitglied wird.
- Die Bude aufgeräumt.

Als nächstes steht an sich einen Röhren-Fernseher zu beschaffen, wofür ich aber aufgrund der jüngsten Einkäufe kein Geld habe. Daher werde ich das nächste mal mit dem Dungeon fortfahren, da dürfte sich von selbst ein bisschen Geld erübrigen. Einen Job werde ich erst ausführen, wenn ich genug Charme habe um im Blumenladen zu arbeiten. Die Aushilfe im Einzelhandel, bringt ja nicht mehr, als einfach nur Geld ein und aufgrund der begrenzten Zeit, möchte man pragmatisch an die Sache herangehen.

Es gibt wie immer mal wieder viel zu tun und inzwischen offerieren sich noch mehr Möglichkeiten, die Gebiete die sich betreten lassen sind sehr viel zahlreicher als im Vorgänger und es gibt mehr zu entdecken. Morgana jedoch hält einen noch davon ab so einige Orte zu betreten, was denke ich mal ganz gut so ist, da

man nicht überschlagen werden möchte.

Als ich übrigens an einem Uhrenshop vorbei kam sagte Morgana so etwas wie "Wozu sollte man sich ein überteuertes Uhrenmodell kaufen, wenn du jederzeit auf dein Handy schauen kannst?"

Finde ich äußerst pädagogisch für ein Spiel was dermaßen auf Style setzt.

10. Spielsession

11:11 Stunden

Nächster Save-Room und den Zwischenboss gemacht. Dieser besaß ein festes und primitives Angriffsmuster, was daraus besteht seinen Angriff aufzuladen und dann drauf zu hauen. Wenn man sich dabei nicht verteidigt, stirbt ein Charakter garantiert, was mir auch beim ersten Mal mit dem Mainchar passiert ist, weil der Gegner verdächtig oft (eher gesagt dauerhaft) Ann anvisiert hat und ich mich daraufhin nur noch mit ihr verteidigt habe.

An und für sich nichts neues solche Gegner gabs ja auch in Persona 4 zum Teil.

Aufgrund dieses "Kniffs" war der Kampf sehr durchschaubar und leicht. Das hat sich nur ein bisschen gezogen, da man quasi nur eine halbe Runde wirklich angreift, weil man sich eine Runde nur verteidigt und danach erst mal seine Charaktere heilen muss damit sie einen weiteren Angriff überleben in der Verteidigung.

Danach war ich übrigens prompt gestorben und musste den Kampf nochmal machen, da mich die plötzlich spawnenden Gegner völlig überrascht haben und eine Schwäche nach der anderen ausnutzten.

Beim 2. Mal bin ich daraufhin natürlich so schnell es geht in den Save-Room gespurtet, schieß drauf ob die Alarm-Leiste anschwillt.

Von den Tagen her habe ich noch einen als Freizeit genutzt.

In der Schule wurde wohl gefragt welche Tätigkeit Kaiser Nero als Olympische Disziplin erhoben hat um daran teilzunehmen. (Antwortmöglichkeiten: Kochen, Singen, Tanzen, Bodybuilding)

Leider habe ich da einen fatalen Denkfehler gehabt. Ich habe tanzen gewählt weil es von den Antwortmöglichkeiten das schien, was am meisten Sinn machte, aber selbstverständlich war Kaiser Nero alles, aber auf keinen Fall eine Persönlichkeit der man mit Logik entgegenen konnte. und gerade in der Antike waren Menschen eben einfach dumm.

Was Fragen betrifft versuche ich Dinge aus dem Kopf zu beantworten und nicht nachzuschlagen, auch wenn ich glaube dass mich die ganzen japanischen Geschichtsfragen auf die Palme bringen werden.

Anschließend habe ich den Tag genutzt um nen Röhrenfernseher von dem Geld im Dungeon zu kaufen und darüber hinaus Pitch & Hit zu spielen.

Ich habe ein bisschen gebraucht bis ich wirklich das Timing drauf hatte, weil man erstmal damit beschäftigt ist den Schläger zu kalibrieren, die ersten Versuche endeten daher unbefriedigend weswegen ich mir das Recht herausgenommen habe, davor zu laden. Für sowas möchte man schließlich keine Tätigkeit verballern.

Beim 3. Anlauf hat es dann aber perfekt geklappt, ist nicht so als hätte es was Tolles gegeben aber ein

bisschen Extra Fertigkeit schadet nie.

Am Abend habe ich dann noch gelernt wie man Kaffee kocht (Hierophanten Arcana Social Link) und das wäre es dann eigentlich.

11+12. Spielsession

15:35 Stunden

Ich habe in letzter Zeit viel gespielt ohne was im Tagebuch zu schreiben, mir fehlte dazu schlichtweg die Muße. Demnach werde ich jetzt einfach mal meine beiden Sessions zusammenfassen, denn sie umschließen quasi das gesamte Kamoshida Kapitel, nur der Prolog fehlt.

Nun wo habe ich das letzte mal aufgehört? *nach oben scroll* achja der Zwischenboss. Ich bin nun also wieder in diesen großen Raum gelandet und habe mich an all den Gegnern gerächt die einen sehr schnell wipen können nach dem Zwischenboss.

Der Teil der nun eigentlich folgt ist rein theoretisch äußerst unspektakulär zu beschreiben, es gibt zwar nicht sonderlich viele Rätsel, aber ich mag das Dungeonlayout und wie man durch das Schloss geführt wird. Es gibt genug kleine Abzweigungen mit versteckten Schätzen. Eines davon war ein T-Shirt was man erst reinigen muss, bevor man es effektiv verwenden kann. Quasi wie das identifizieren in D&D Spielen.

Ich habe das ein wenig später auch getan, obwohl es effektiv am sinnvollsten ist zu warten bis man maximal 4 dreckige Sachen dabei hat, da dafür eine Tagesaktivität verloren geht.

Der Part bis zum nächsten Save-Room hat mich dann doch teilweise aus den Latschen gehauen, die Gegner sind schwieriger geworden und gerade vor den Reitern muss man sich in Acht nehmen, die können quasi jeden Charakter von mir oneshotten. Allerdings ist Dormina ein dermaßen überpowerter Zauber dass man damit zu 90% trifft und gut getimed eingesetzt solche Gegner so gut wie nie zum Zug kommen.

Die Passage vor den Turm mit den vielen rot gefärbten Wachen, habe ich dann komplett mit Schleichen bewältigt. Das funktioniert erstaunlicherweise ganz gut, solange man sich nur an eine Kiste lehnt ist man eigentlich so gut wie unsichtbar für den Gegner. Da ich deren Stärke nicht einschätzen konnte und alle SP quasi aufgebraucht waren, blieb mir nichts anderes übrig.

Der Turm selbst markiert dann das letzte Drittel, ab hier sieht man auch wie Kamoshidas Wahnvorstellungen langsam verzerrter werden. Überall Frauenkörper, Rußgefärbte Statuen die den Kopf zu einem hinbewegen, auseinanderdriftender Boden. Die Dungeons sind hier einfach pure Metapher.

Die Stelle mit den Schlüsseln, die man den Generälen abluhsen soll fand ich ein wenig nervig. Es gibt da so einigme normale Gegner die in den alten Gebieten respawnen die sich so gut wie kaum umgehen lassen, das führt zu ungewollten Konfrontationen und letztlich waren die Kämpfe gegen die Generäle nichts besonderes.

Ein wenig später wartet dann auch noch eine abgeschnittene Version von Mara als Zwischenboss. Auch bei diesem Kampf war Schlaf extrem überpowered, weswegen "Mara" nur selten zum Zug kam. Schon ein wenig Schade, da ich nicht weiß ob der Boss irgendwas besonderes an sich hatte. Ich habe gegen Ende nur

erstaunlich oft hintereinander gecrittet.

In der Außenwelt selbst habe ich eigentlich nichts spannendes getan, keine Social Links weitergebracht. Dafür eher DVD's ausgeliehen und alle erdenklichen Dinge getan die Social Skills steigern. Immerhin konnte ich Proficiency auf Stufe 2 bringen, mal sehen ob das schon ausreicht um die Kreide des Lehrers auszuweichen.

Die Sache mit der Calling Card die einen dazu zwingt jeden Dungeon mindestens 2x zu betreten, hat mich eiskalt erwischt. Ich war nur kurz davor schon dabei gewesen den Dungeon zu verlassen und musste nun enttäuscht feststellen dass ich damit einen weiteren Tag verschwendet habe.

Der letzte Showdown gegen Kamoshida hätte kaum spannender sein können, ich habe ihn erst beim 2. Versuch geschafft, was auch damit zusammenhängt dass ich mich beim 1. Versuch extrem dämlich angestellt habe.

Ich mag es dass bei dem Kampf nicht der Fokus darauf lag den Gegner möglichst viel Schaden zu machen, stattdessen sieht man sich gegen einen übermächtigen Gegner vor den man versuchen muss mehr oder weniger auszutricksen.

Zunächst muss man ihn bloß genug Schaden machen, dann seine regenerativen Kräfte ausschalten, in dem man seine Tasse angreift.

Anschließend muss man ein Partymitglied auswählen auf das man verzichten möchte und ihn dann mit einer gewissen Anzahl von Treffern ablenken, damit dieser Charakter ihm die Krone stiehlt.

Ich hatte dabei Morgana gewählt, musste aber auch feststellen dass es mit dem Verzicht seiner Heilkräfte sehr schwer war gegen den Schaden zu halten. Ich habe bislang nur Dia und eine Handvoll Heilitems die ich wirklich bis zum Schluss alle aufgebraucht habe. Zu Beginn des Kampfes macht der Boss nicht mal so viel Schaden, es ist einfach nur sehr gut verteilt auf die Charaktere, weswegen man dann schauen muss dass man sich nicht zu schnell heilt, aber auch genug für die stärkeren Attacken aushalten kann. War gar nicht mal so einfach immer die richtige Balance zu finden. Teilweise habe ich Charaktere sterben lassen, weil meine paar Wiederbelebungitems sie mehr oder genau so heilen und ich damit einen freien Angriff habe.

Die Krone konnte ich dann noch im allerletzten Moment stehlen, wo alle Ressourcen aufgebraucht und meine Charaktere am Ende waren... und trotzdem geht der Kampf dann noch weiter. Was zu einem erheblichen Schock-Moment für mich gesorgt hat. Zu dem Zeitpunkt ist Kamoshida stark angeschlagen und kann nur noch eine Runde mit einzelnen Mittelschweren Angriffen attackieren. Doch in dem ersten Moment denkt man sich dennoch: "Jetzt noch all seine HP leeren!?" Tatsächlich macht 3-4x so viel Schaden wie zuvor weswegen das Ganze halb so wild ist, dennoch kann man noch verlieren. Und in dem Zustand wo ich war musste ich jeden Zug gut abwägen. Ich liebe Momente in Spielen so sowohl man selbst als auch der Gegner stark angeschlagen sind und man mit seiner letzten Kraft quasi noch mal einen finalen Showdown hat, dieses Gefühl kam hier gut herrüber wäre diese Phase zu Beginn gewesen, wäre sie ein Witz.

Also alles in allem für den ersten Bosskampf ganz schön schwierig und wirklich großartig umgesetzt, alles andere als 08/15, viele stylische Cutszenen, mehrere Phasen ein unfassbar geiles, bedeutungsschwangeres Design.

Ich fand den Fokus auf Überleben, während man gleichzeitig schauen muss aktiv genug zu sein um den

Gegner abzulenken richtig gut. Sehr oft wurde man ja mehr oder weniger gezwungen sich irgendwie zu verteidigen, wenn er seinen Killshot rausholt oder auf Ann fixiert ist, alles Dinge die man einberechnen muss, während man es sich nie leisten kann zu lange inaktiv zu bleiben.

Hat dem ganzen eine sehr schöne Kampfdynamik gegeben. In anderen RPG's wäre sowas schon der letzte Boss gewesen, ich bin gespannt ob man das Niveau beibehalten kann.

Nach einer weiteren sehr emotional gemachten Cutscene, wo Ann sich selbst davon abhalten muss Selbstjustiz zu begehen und einer anschließenden Fluchtszene aus dem zerfallenden Schloss, findet dieses Kapitel quasi sein Ende.

Was ich aus Kamoshidas Geständnis herausinterpretiere, war wohl seine gesamte Jugend geplagt von Drilling und den Anspruch den Erwartungen gegenüber seiner sportlichen Leistung gerecht zu werden, das hat ihn zwar erfolgreich gemacht, aber auch völlig fertig, so dass er niemals das Leben wie andere genießen konnte. Jetzt im Erwachsenenalter wo er das Feld räumen muss, will er sich quasi selbst entlohnen und all seine unerfüllten Träume in Erfüllung bringen. Quasi das Michael Jackson Syndrom.

Man weiß nun nicht wie das Endergebnis aussieht, da man Kamoshidas Schatten nicht wirklich zur Strecke gebracht hat. Alleine das sorgt dafür dass die Spannung nicht abfällt und man unbedingt wissen möchte was am 2. Mai passiert.

Da ich bis dahin eh nur noch 2 Tage übrig habe muss ich mich bis dahin gar nicht so lange gedulden, doch für's erste war das wirklich genug, denn es war bis hier hin schon eine großartige Spielesession.

Btw beim Kampf gegen Kamoshidas Schatten konnte man bei der Analyse den Namen Asmodeus lesen, das ließ mich aufhorchen, da er für einer der 7 Todessünden steht. Der Thematik nach zu urteilen scheinen sich wohl die Dungeons thematisch danach zu richten, weswegen ich wohl einigermaßen eine Ahnung bekomme was noch auf einen zukommt. Rein vom Bauchgefühl hätte ich gesagt dass es sich bei diesen Dungeon um "Hochmut" handeln müsste. Aber vom Dämon her passt es nicht, dieser steht nämlich für Wollust. Die ist zwar auch eine zentrale Thematik in dem Dungeon, doch ich fand den Gottkomplex von Kamoshida insgesamt doch etwas herausstechender.

13. Spielesession

16:11 Stunden

Ich wollte nur noch einmal quasi den Epilog zum Wochenende ausklingen lassen, demnach habe ich bis Kamoshidas Ansprache in der Schule nicht mehr gemacht.

Der eine freie Tag den ich hatte, habe ich zwangsläufig mit Ryuji verbracht, während ich am Abend eine romantische DVD geschaut habe, irgendwann müssen wir ja auch mal in diesen Blumenladen arbeiten. Ich denke mal Kindness & Charme sind die absoluten Stecher-Werte.

Zur Ansprache, ziemlich heftige Situation, da ist er nun selbstdemütig gefallen von seinem Thron der Lehrer, von den Schülern verachtet, möglicherweise in Haft. Seine Entscheidung Selbstmord zu begehen, konnte ihn Ann glücklicherweise gerade noch so ausreden, aber ich könnte mir vorstellen dass da später noch etwas passiert. Bis jetzt wurde die Einsicht über all seine Sünden zurückgehalten. Es ist quasi so als

hätte man ein Ventil geöffnet in der sämtliche Reue nun durchgeschleust wird. Das müsste erheblich zu viel Belastung auf einmal sein. Ich könnte mir vorstellen dass es letztlich doch noch im Suizid endet, weil sich all seine Sünden in sein Gewissen fressen werden. Und auch wenn nicht, wird er nie wieder mehr in seinem Leben glücklich ohne Verdrängungsprozess. Es ist ein hartes Schicksal, möglicherweise wirklich schlimmer als der Tod, so wie es Ann gesagt hat. Eine Träne hinterher weinen kann ich da übrigens ebenso wenig, doch morbide ist es schon.

Mehr ist dann nicht. ich denke jetzt kommt erstmal ein bisschen Freizeit, damit ich ganz ohne Druck nach all den Terz, mich ein wenig mehr mit den Aktivitäten beschäftigen kann und meine Social Skills auf ein ansatzweise akzeptables Niveau bringe. Ich will auch möglichst viel machen, bevor neue Aktivitäten und Social Links dazu kommen, ich fühle mich da ziemlich schnell erschlagen und bekomme eine Reizüberflutung, wenn ich all diese Aktivitäten sehe, für die man viel zu wenig Zeit hat. Ähnlich sieht es ja zur Zeit mit dem zocken aus. Gut dass ich jetzt endlich Urlaub habe.

14. Spielsession

18:20 Stunden

Verdammt, ich merke doch so langsam dass es sich manchmal wie Hausaufgaben anfühlt, wenn ich merke dass ich nach einer Spielsession einen Eintrag in das Tagebuch dazu verfassen muss(!)

Mal gucken wie lange ich die Motivation aufrecht erhalten kann, denn in dem Spiel passiert auch manchmal genug triviales was ich als nicht erwähnenswert erachte, gerade deswegen werde ich mal nicht versuchen sonderlich groß auf die Story einzugehen.

Wie es aussieht ist die Phantom Thieves Truppe (die ich "Hardliners" genannt habe) nun aus ideologischen Gründen davon überzeugt mit dem stehlen von Herzen weiter zu machen. Es gibt zu viele Arschloch-Erwachsene die ihre Macht missbrauchen und denen man das Handwerk legen muss.

Ich habe das Gefühl dass die Sache jetzt schon anfängt den Charakteren etwas zu Kopf zu steigen. Aber ich finde die Anzeige beim Ladescreen, wie viel Bekanntheit die eigene Gruppe erreicht hat, also wer nun wirklich an "Hardliners" glaubt sehr interessant.

Das fängt ja langsam so an sich an eine naive Version von "Death Note" zu entwickeln. Naja ist ja nicht so als würde man Leute umbringen...

Abseits dessen wurde einem so leicht ein neues Partymitglied geteased. Die Schülersprecherin ist die Schwester der Staatsanwältin, da bin ich gespannt wie das Gespräch verläuft wenn sie später feststellt dass sie Teil der Truppe ist. Erfolg scheint wohl in der Familie zu liegen.

Eine ziemliche Arschlochschule auf jeden Fall, wenn der Direktor sie dazu erpresst uns auszuspionieren.

Zum Schluss wurde ein neues Gameplay-element vorgestellt. Mementos. Das sind so Nebenaufgaben die man in einem riesigen random Dungeon erledigen kann, die U-Bahnstation. Ein Palast erschaffen aus dem Unterbewusstsein der Gesellschaft. Also hat man den random-Kram wohl doch nicht ganz fallen gelassen, doch so wie es scheint bleibt es wohl weitgehendst optional. In den früheren Teilen konnte man in die Dungeons die man geschafft hat zurückkehren um zu trainieren und optionale Bosse zu erledigen. Diesen

Teil haben sie jetzt wohl für einen großen Extra-Dungeon outgesourced, was ich eigentlich ziemlich clever finde. Denn ich wollte es zumindest nicht missen jederzeit meine Party trainieren zu können. Und wenn man dabei dann nun so ein paar kleine Ziele bekommt an denen man sich wenden kann, extra Bosse und all so'n Zeug, wird das ganze ungemein motivierender da man zumindest irgendwelche kleinen Ziele dabei, anstatt nur hirntod zu grinden. Das war so ein Aspekt warum mir die Kelch Dungeons aus Bloodborne gefallen haben. Für derlei Zwecke und nicht als Hauptbestandteil eines Rollenspiels, finde ich sie durchaus bereichernd. Weirde Sache dabei mit nem Katzenauto durch die Gegend zu fahren, doch ich denke das passt ganz gut, da dass Pacing bei einem solchen Dungeons ein anderes ist, es geht ja genauer gesagt nicht um Infiltration. Es spielt sich eben wie die Dungeons aus Persona 3 & 4.

Naja anyway so rein Social Skill mäßig arbeite ich jetzt im Blumenladen und sollte bald genug kindness haben um den Social Link mit Ann zu beginnen.

Gleichzeitig muss ich auch gucken noch mal ordentlich Guts zu kriegen, die Burger Challenge war da nicht so ertragreich. Mein Hauptcharakter benimmt sich noch zu oft wie eine Pussy.

15. Spielsession

19:45 Stunden

MOAAAR Mementos. Eine weitere Quest halt um mit unseren Fanboy besser klar zu kommen, schon blöd man wählt nicht wirklich die Antworten aus die man denkt, sondern alles was ihn möglichst viel Zucker in den Arsch bläst, um den nächsthöheren Social Link und damit die nützlichen Fähigkeiten zu bekommen. Der Memento Dungeon ist trotz der wetterlichen Einflüsse gewohnt unspektakulär, jetzt wo es die nicht mehr in der Hauptquest gibt, will ich nie mehr darin zurück, aber irgendwo macht man's doch noch für Quest.

Dieser Jack Frost Gegner war übrigens ein richtiger Arsch, hat ständig gecritted und den Main Char oftmals geonehitted. Es hat dann geklappt als ich gemerkt habe dass Konfusion sehr gut funktioniert.

Ich finde es ein wenig schade wie wenig Gegnergruppen es in den Mementos eigentlich höchstens 2-3, bin mir nicht sicher ob das anderswo auch ist, bislang ist mir das nicht so vorgekommen. Ein gesunders Mix aus allem bevorzuge ich, damit man nicht zu oft 1:1 dieselben Kampfabläufe bekommt.

Storymäßig ist eigentlich so gut wie gar nichts passiert. Yusuke tritt auf und ist genau so wie ich ihn mir vorgestellt habe. (also eher lame zur Zeit)

Die Examprüfungen standen bevor und ich habe nur einmal richtig gelernt mit Ryuji und 2 Fragen verkackt. (kann mich nicht erinnern dass die vorkamen) Alles kein Problem, ist ja wie in meiner wirklichen Schulzeit. Ich werde aber den Teufel tun und wegen so etwas neuladen, wie es vermutlich manch einer tut. Wobei ich bei dieser japanischen Frage, die Funktion benutzt habe, sich anzusehen was die meisten gevoted haben. Und bei 96% auf eine Antwort für ein ultrajapanisches Thema, kann ich mir unmöglich vorstellen, dass die jeder aus dem Kopf beantwortet hat, das sind so Sachen die tut man einfach zwangsläufig sofort googlen und dann kommt da auch solch eine Statistik zustande.

Bisher habe ich übrigens kaum Social Links aufgebaut noch irgendeiner Nebenaktivität gefröhnt die ich gerne wieder machen würde, ich habe das Gefühl dass das Spiel ein noch weniger Zeit als zuvor gibt, viel zu oft werden Tage automatisch verbraten und man hat gefühlt weniger Freizeit bei mehr Aktivitäten. Die ganzen dreckigen Shirts aus dem Memento Dungeon konnte ich auch noch nicht waschen. (schon

beschissen das dafür eine ganze Aktivität drauf geht)