

## Let's Play Nonsense - 'Virus of Ragnarök' von Rosa Canina



**Vorwort:** Aaaaaaaaaaaaaaaaaahhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh, its done! 🎮 Das letzte Spiel des Switch-Universums ist endlich fertig! Die ultimative Verschmelzung zwischen japanischer Popkultur und deutschem Makerspiel. Die liebevolle Verbeugung vor TYPE MOON, der feuchte Traum eines jeden Anime-Faggots, der beste Grafiksex, den ihr je haben werdet. Jaja, genug des Lobes und der Schleimerei, aber im Ernst, über all die Zeit, die ich Rosa Canina als treuer Fan begleiten durfte, hat sich einiges angesammelt. Angefangen mit den Visual Novels Fluch oder Segen und Alternate, die mittlerweile auch teilweise als tatsächliches Buch erschienen sind, über Nebenprojekte im selben Universum wie [Senken-Sha Mikoto](#) bis zum tatsächlichen Rollenspiel Ragnarök ist man als Caninaist einen ordentlichen Weg gegangen. Persönlich bin ich der Ansicht, Rosa Canina ist mit seiner Optik, seiner Technik und der schon genannten Crossover-Wirkung zwischen zwei Welten einer der größten, auf seine Weise sogar der größte Makerer der deutschen Szene. Das ist jetzt vielleicht eine etwas sehr dicke Schleimspur, doch sieht man sich allein seine Trailer und Ingame-Effekte an und vergleicht sie mit anderen Makerspielen, fällt ein solches Urteil nicht schwer.

Die erste Demo war bereits überaus mitreißend und tierisch spannend, weswegen ich es wirklich kaum erwarten kann, anzufangen. Wie wird Tomoyas Geschichte enden? Wie wird das Switch-Universum abgeschlossen? Ich werde mitfiebern, und das kann ich vielleicht von zwei, drei Makerprojekten behaupten.

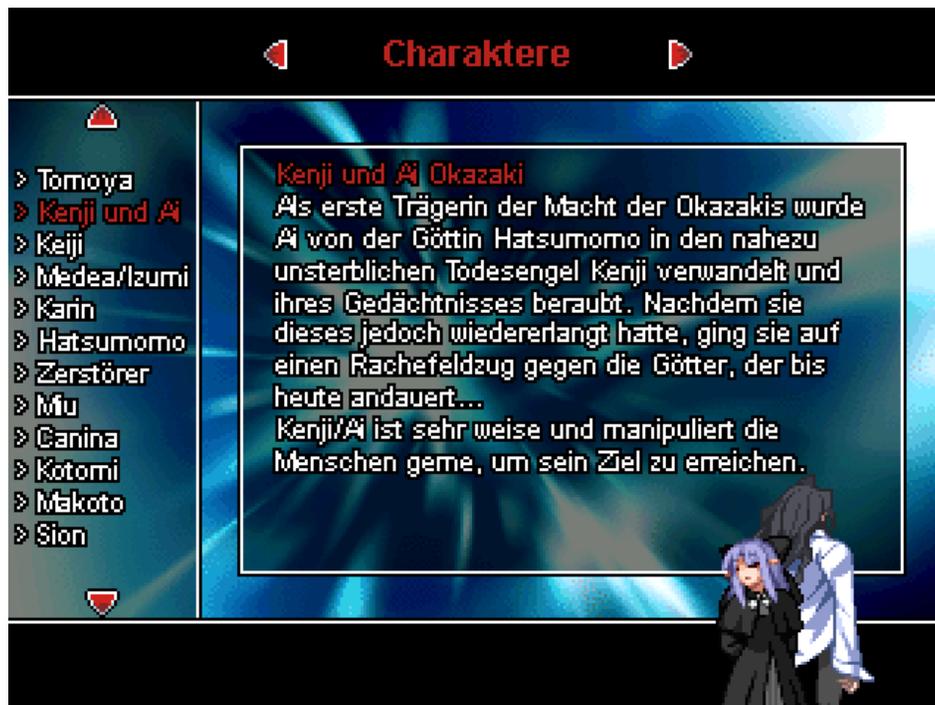
Zum Schluss möchte ich noch sagen, dass alle Eindrücke und Kommentare, die hier stehen werden, beinahe ungefilterte **Gedanken und Eindrücke** sind. Wenn ich etwas scheiße finde, werde ich das auch so schreiben. Wenn ich das Verhalten eines Charakters so dumm finde, dass ich ihn erschießen möchte, werde ich auch das schreiben. Im Gegenzug wird aber natürlich auch erwähnt, wenn mir ein Lichteffect oder ein Dialog sehr zusagt. 😊 Ob ein Spiel von mir also im Endeffekt durch die Platte zugeflammt oder an allen Ecken glorifiziert wird, liegt ganz an dem Werk und seiner Qualität selbst, *nicht* an mir. Ich werde mir nur im Gegensatz zu Anderen nicht die Mühe machen, eine Blume vor meine Aussagen zu heften. Kritik an dieser Form meines Feedbacks, also dieses Text-LPs wird gekonnt ignoriert, insofern sie nicht in sachliches und hilfreiches Feedback eingebettet ist. Von Letzterem bekomme ich aber immer gerne so viel, wie ihr davon habt. 😊

**Samstag, 18.Oktober 2014, Release von Virus of Ragnarök und Beginn meiner ersten Session der Vollversion. Mein Geist ist bereit. Erstaune mich! 16:00 Uhr**

Der Titel ist optisch noch passender als der der Demo, auch wenn ich einen ähnlichen Effekt wie das Feuer irgendwie vermisste. Die BGM ist zwar unaufdringlich, aber auch etwas... *unspektakulär* für dieses dramatische Spiel.

Wie verdammt süß das **Rosa Arts-Logo** ist. ❤️ **UND ES REAGIERT AUF KLICKS!**  
 Details <3 *Hahaha*, sogar das Raumschiff im Hintergrund kann man abstürzen lassen, leider ohne Explosion.

Es ist *gaaaaaaanz* dezent nervig, dass man die Maus im Wiki nicht nutzen kann. Gefällt mir, wie hier das [Vampire Knight-Opening](#) spielt. Auch als Alteingesessener werde ich mich hier noch etwas näher umsehen, genau wie bei der Demo.



Ai, hier drüben, sieh her!! *\*Kreeeeish\** Kann ich ein Autogramm auf meine Schleife haben?! ^//////////^

Die Sprites im Charaktermenü sind schonmal sehr cool, besonders natürlich das von **Ai/Kenji**. Habe ich schonmal erwähnt, dass ich ein bedingungsloser Ai-con bin? Okay, und ein Canina-con. Und ein Kotomi-con. *Nghh*, dieses Spiel hat zu viele adorable Charaktere...

So, nun habe ich schonmal dreissig Minuten nur im Wiki verbracht. :) Aber bei dieser komplexen Story mit verschiedenen Zeitlinien und vielen Charakteren ist es gut, alles nochmal aufzufrischen, gerade wenn man wie ich aktuell noch [das Buch](#) liest und deswegen einen anderen Canon im Kopf hat... aber jetzt geht es endlich los!



Im filmreifen Stil wird die gesamte Vorgeschichte nochmals erzählt, auch für Kenner absolut unterhaltsam durch die tollen Charset-Pictures, welche es in der Visual Novel Alternate natürlich nicht gab. Medeas Ahegao-Face beim Fund ihrer Familie ist gruselig, und Karins Leiche sieht übel aus... :X Tolle neue Zusammenfassung, großes Kompliment! <3 Und smiling Ai am Ende, *D'awwwwwwwwwwwwwwwww*

Auch die Ermordung von Medea und das Aufeinandertreffen mit Kenji gefallen. Mit den Ketten gibt es sogar flüssige, kleine Anime-Sequenzen. Die neue 'Innere Welt' von Tomoya ist auch fraglos eine Steigerung. 👍

Das neue Kartenmenü ist etwas gewöhnungsbedürftig, aber wird schon. Was mich hingegen massiv stört, man kann die Karten nur aus dem Deck nehmen, wenn man sie unten anklickt, muss sie dann aber in der Übersicht reinnehmen. Ich fände es besser, wenn man zusätzlich einfach auf die Karten in der Übersicht klicken könnte, um sie ins Deck zu nehmen oder wieder rauszuwerfen.

Schöner Dialog mit Kenji und dem anschließenden Monolog nebst hübschem Picture. She-Tomoya out of control, biatches.



Das Kampfsystem hat auf den ersten Blick viele Verbesserungen durchgemacht; allen voran die eingefärbte und mit Icon versehene Maus sowie der rote oder blaue Kreis unter den Charakteren als Hinweis, ob gerade **ANGRIFFS** oder **VERTEIDIGUNGS**-Phase herrscht. Jetzt kann sich wirklich keiner mehr beschweren, das ist super gelöst! Auch der Blick auf die nächsten drei Karten ist praktisch, und die linke AKS-Leiste präsentiert sich nochmal einen Tick schöner. Mehr zum KS kann ich sicher später sagen, aber bis hierhin ein perfekter Eindruck. Oh, aber den Rauswurf der **Ai-Kampfanimation** nehme ich Canina persönlich weitaus übler, als man meinen sollte. Was war überhaupt der Grund dafür? \_\_\_\_\_. Ich fand das so gut um nochmal zu symbolisieren, dass Ai und Kernji eine Einheit sind.

Ich merke schon, es wird repetitiv, aber: Coole Fatality-Sequenz, leckere Anime-Einschübe. Oh, warum hat Tomoya Kenji nochmal getötet? ô\_\_\_\_\_O

Apropoo: Shizuka rettet Tomoya, beide sind im Krankenhaus, uuund.. Ai kommt aus dem Boden, bewirft die Protagonistin mit einem Zauberzirkel und anschließend finden wir uns in einem Wald wieder. Awesome, aber **WTF**.

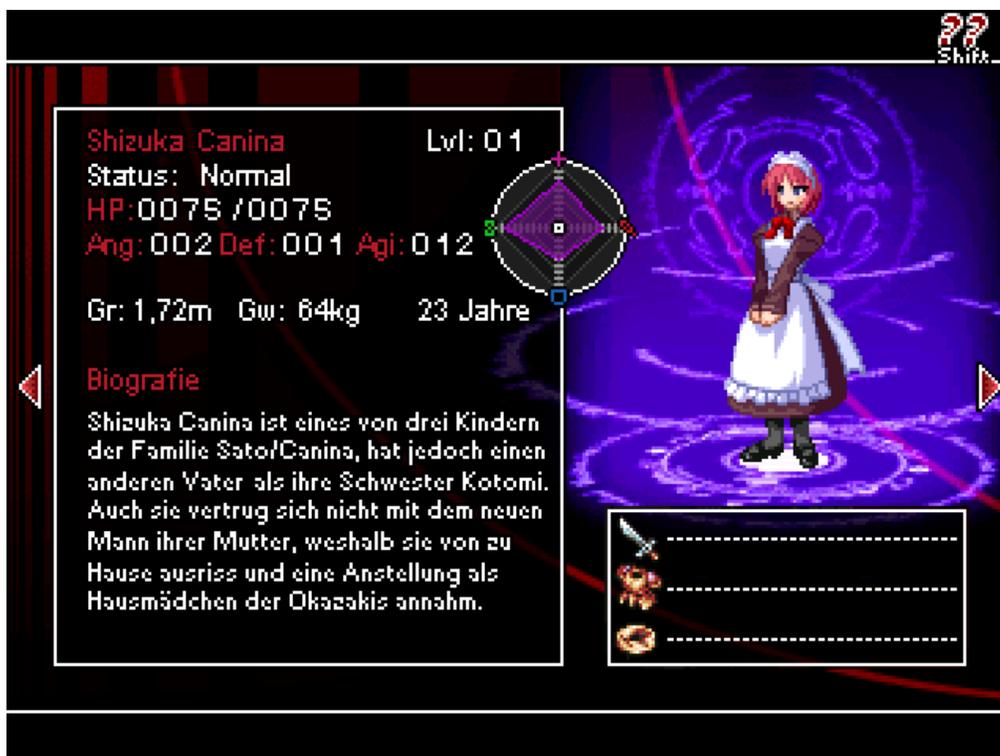
Die neue Charakter-Vorstellung mit Sprite gefällt mir nicht so gut wie die mit Artwork. =(

What the Fuuuuu... **Wähle dein Vermächtnis?** Cool, zusätzliche Boni, fühle dich gedrückt, Caninchen. 🌀 Hm, was nehme ich wohl...? Freundschaft schonmal nicht, den da ist Makoto abgebildet. Das *Garden of Sinners*-Auge springt mir ins Auge, aber Macht klingt besser. Also **Macht**.

Abstecher zur **Herrin der Zeit** und einem vermumten Gast, beide haben Tomoyas Eintreffen bemerkt. Tjaja.

Erster Kampf. Die ausführlichen Infos zu jeder Karte sind überaus nützlich! Yaay, eine Canina mit Starter-Deck freigeschaltet! ❤️

Die Tastatur-Steuerung tut Menü und KS sehr gut. Und ich mag Caninas Tagebuch. Was ich nicht mag, dass man nach dem Speichern aus dem Menü geworfen wird. Auch die Kartenkombinationen mit Kombipunkten wissen zu gefallen. Ausgezeichnetes Monsterbuch, gusta.



Cool gemacht!

Die Maus bleibt im Menü immer noch ständig am Rand hängen... das ist nervig. Die Party-Zusammenstellung sehe ich mir wegen einem Bug in der nächsten Session an.

Ich bin immer noch der Meinung, dass der immerselbe Spruch vor einem Angriff (Leg dich nicht mit mir an z.b.) nach einer Weile lächerlich wird. Da würde ich nach wie vor 4-5 Variationen reinbringen. Und was den Text nach Kampfende angeht, zumindest 2-3. Das kann nämlich tatsächlich nervig werden...

Wechselnde Kampfthemen, jawohl👍



Lagerfeuerszene, in der es ein längeres, interessantes Gespräch zwischen Tomoya und Canina gibt. Die neuen Details fügen sich gut ein und Caninas Schlafpose ist immer noch purer Zucker. Anschließend eine neue Szene, in der erstmal Sions neues,

besseres Artwork auffällt. Die Umhangträgerin dürfte **Hatsumomo** sein. Interessant, dass sie und Medea mal alte Freundinnen waren... gute Szene. Wieder bei den Protagonistinnen wird etwas über Kartenkombinationen gelabert.

**Ich aber mache für jetzt erstmal Schluss. Es kann gut sein, dass die nächste Session in wenigen Stunden kommt, Suchtgefahr garantiert... 18:30 Uhr.**

**Ich bin etwas krank und sollte schlafen... aber was tu ich stattdessen? Ragnarök weiterspielen. Vielen Dank auch Canina, Arztrechnung kommt dann per Einschreiben. Es ist btw. noch immer Samstag, 21:15 Uhr.**

Nun geht die Party-Zusammenstellung. Sie hat nur leider noch keine Bewandnis, da Tomoya als Anführerin nicht austauschbar ist. Und lol, geschickt soll man sein Team zusammenstellen. Als ob, bei mir kommt herein, wer sympathisch ist und für maximale Ausschläge auf der Fanboy-Skala sorgt. <3

Die fallenden Blätter sind ein schöner Effekt. Wenn Canina Lust hat, würde ich ihm aber vielleicht noch raten, **Real Trolls Baumast-Animationen** zu nutzen. Sorgt für einen noch etwas höheren Detailgrad.

Warum bekomme ich im Kampf Karteninfos beim drüberfahren, nicht aber in der Deckzusammenstellung? Slightly bad.

Ich mag, wie viele geheime Kisten es allein schon in diesem ersten Gebiet gibt. Manchmal befindet sich sogar ein Geheimgang *in einem* Geheimgang. (Grandy lässt grüßen!)

Oh, die **bossankündigende Goldstatue**. *Krieg oder Frieden?* Frieden natürlich! Wait, das war ja die popelige Heilung... Neu Laden. \_\_\_. So, mit Krieg gibts die tolle Finsterniskarte. Unerhört, dass hier nur Kriegstreiber Karten bekommen! D:

*Hahahahaha*, ich habe eben erst entdeckt, dass Tomoya beim Ansprechen von leeren Kisten einen von sicher so zwanzig zufälligen Sprüchen von sich gibt, wobei sie auch regelmäßig die vierte Wand bricht. 😊 Leute, achtet auf eure Details! Die können einen Weltenunterschied machen!

Streicht die Kritik mit den nicht vorhandenen Karteninfos im Deckaufbau, mit Rechtsklick geht es. Hm... na ja. Imo nicht *perfekt* gelöst, sagen wir es so.



**Miu** taucht auf, die vorbildliche und mädchenhafte Klassenkameradin und seit neuestem Freundin von Tomoya. Ja, in Fluch oder Segen kann man sogar mit ihr anbändeln. <3 Es ist verwundernswert, dass sie in Ragnarök eher der ängstlich-naive Sidegag ist, da sie in Alternate eher unnahbar und gefasst wirkte. Nun gut, sind auch nicht die normalsten Umstände. :’D Passend zur Teeparty kreuzt auch noch der Wolf auf, der sie durch halb Japan gejagt hat. **Erster Bosskampf**, weee~ Das Grinsen dieses Viehs ist unbezahlbar! 🤪

Erstmal werden die zwei Foddersäcke ausgeschaltet, wie es sich gehört. Ist das erledigt, wird es Zeit, den schwarzen Nudelhund mit Mius **BAKA!!** \*Yandere Laugh\*-Abschlusskarte eins reinzuzimmern. So gut! Aber auch die Special-Technik des Bosses verdient eine Erwähnung. Nach wenigen Zügen fällt das garstige Biest zu Boden. Zum Glück spiele ich auf **Leicht**, da ich kein Interesse an einer zusätzlichen Herausforderung in dieser epischen Geschichte habe.

Es gibt ein wenig Blabla über Mius Spezialkarte und das Dorf östlich von hier, und Miu beneidet Tomoya und Canina für deren *Schwesternpower*. Wort des Tages.



**Lass mal Gott K.O. schlagen!**

Miu-chan wird in den ganzen Plot von Switch eingeweiht, was sie dann doch überraschend gefasst zur Kenntnis nimmt. Mit wunderbaren Ausdrücken. Und einer **Herr der Ringe**-Referenz. *Vorallem* der!

Der **Minecraft**-Weltkarten-Charset von Tomoya ist immer noch... ja. 🤪

In Otsuki ist Miu schon als Crazy Maniac bekannt, was für ein paar unterhaltsame Szenen sorgt. Selbst Schuld, wenn sie alles auf die [bösen Mormonen](#) schiebt... *dumm dumm dumm dumm*.

Das Spiel verwendet NICHT das Standard-Miauen des Makers. **+999**

Vêro also... eine großzügige Spenderin in jeder Stadt. Ein interessantes, neues Detail. Eine **Gastrolle** womöglich? Die Zeitreisende weiß ja offenbar auch über alles Bescheid.

**Wirbelstrahl und Necromantie...** yay, Karten für Canina und Miu. Die Artworks. <3

Süß, wie ein kleines, im Kreis rennendes Kind uns endlich darüber aufklärt, warum *alle* Kinder in Makerspielen das tun sollten! Warum gibt es in diesem Kaff zwei Brunnen?

Wer nennt seinen Hund in dieser Zeit bitte *Speedy*? Seis drum... Hund gefunden, wird Besitzerin wiedergebracht. Ganz schön gemein übrigens, Tomoyas Abschlusskarte **Blütentanz** zu verstecken. Für weniger aufmerksame Spieler.

Vor dem Haus des Bürgermeisters läuft uns Zopfgöttin **Sion** in die Arme... *huch*? Kein Kampf? wurde der herausgenommen oder verwechsle ich den Zeitpunkt...? Der überaus charmante nicht Bürgermeister verrät Tomoya & Co., dass sie im Jahre 1304 gestrandet sind. NOOOOOOOOO, really?! Mius Armwedel-Pose erreicht nicht die Kultigkeit von **Syph** aus Mondschein, ist aber nichtsdestotrotz... gelungen. :')



Ah, da ist sie ja.

Sions neues Artwork macht sie wirklich zu 78 % sympathischer. Jetzt wird gegen sie gekämpft, aber analysieren werde ich sie wohl nicht können...

Sion haut einen riesigen Powershoot raus und es war *nicht mehr als ein Klaps*? Okay... Als nächstes geht es also zur Fraktion nach Tokio, wo unter anderem die Herrin der Zeit und eine weitere Zeitreisende auf uns warten... durch Miu kann man sich die bisherigen Ereignisse auch nochmal zusammenfassen lassen, aber darauf verzichte ich mal. Für heute soll es das gewesen sein.

**Der vermeintlich nervige Sumpf und moar kommen sicherlich morgen... wenn es wieder heißt: Extasische Otaku-Orgasmen im Nippon-RPG. 22:50 Uhr.**

**Und schon geht es weiter. Das dürfte neuer Rekord sein. Sonntag, 19. Oktober, 12:40 Uhr. Kawaii-desu~**

Die [Suiseki](#)-Besitzerin des INNs 'Zur Rosenmaid', indem Fantasy-Bücher über kämpfende Puppen stehen, ist immer noch eine super Referenz. 🌐 Wobei **SCHICKSAL, BLEIBE NACHT** auch lustig war. :D

*Ouh*, Choices! Ich rede mit Canina, wie in der Demo auch. Kimono-Maniac is best Shizuka.

Hmm, woher ist die BGM aus dem Waldstück nördlich von Otsuki...? Irgendwoher kenne ich das Stück...

Der Pass der Winde ist ziemlich hässlich. Nichts für ungut. XD  
**Rosa Canina:** Was ist denn am Pass der Winde so hässlich? ^^°

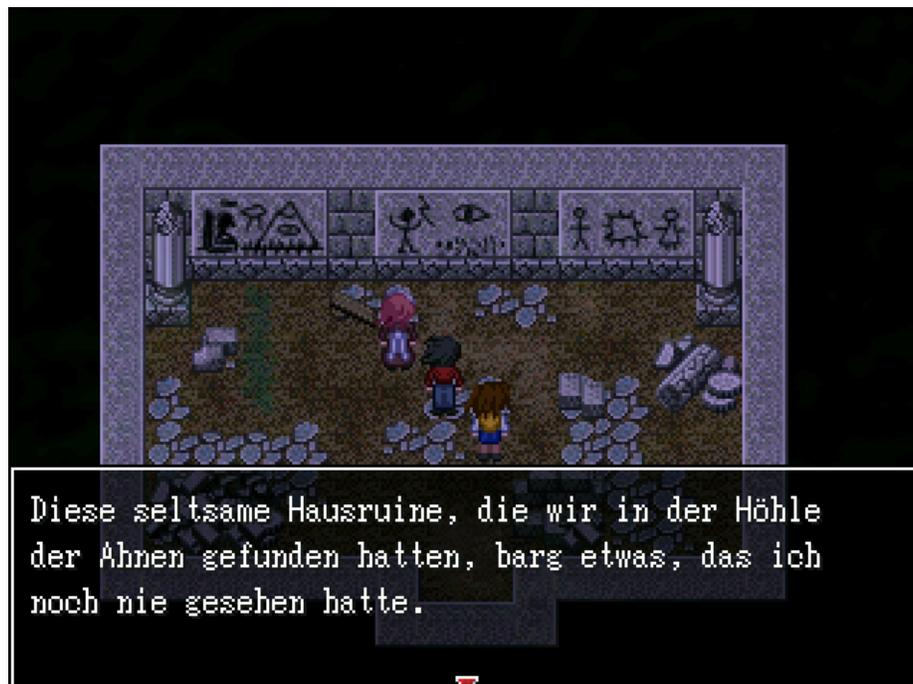
Das Gras. Die Farben.

Uuund... Die Brücke, der schnelle Weg, ist natürlich kaputt. Da müssen wir wohl durch die gefährliche Höhle. Ein anwesender **Kento** ist obligatorisch. Regelbuch für Makerspiele, Seite 24, Absatz 7: *Der direkte Weg ist keine Option! Deine Helden wollen leiden! Der Spieler will leiden! Lass ihn leiden!*

So sehr ich das Gespräch zwischen Canina und Miu, in dem man unter anderem den Grund für die treue des Hausmädchens gegenüber Tomoyas Vater erfährt, auch schätze; hätte es dafür keinen besseren Zeitpunkt gegeben?! o\_\_\_O

Sind Konabats eine Anspielung auf Konata Izumi? :')

**Rosa Canina:** Ja, sind sie. Unter anderem ^^°



**Isch mach disch Blitz, alder!**

Soo, Egghead-Canina hat uns ihre Interpretation der Bilder gegeben, jetzt geb ich euch meine: Leider habe ich die Aufklärung, die in der letzten Demo entweder irgendwann im Spiel selbst oder durch Rosa Canina im Thread kam, fast vollständig vergessen. Ich weiß noch, dass der thronbesetzende und zeuskopierende Männekiken **der Eine** ist, der gegen die niederen Götter kämpfen musste. *SPOIIEEEEEEEEEEEEER~* Und das

Bild rechts zeigt nicht etwa wie von mir vermutet den Switch, sondern das **Virus von Ragnarök**, was das mittlere Ding zu einer Bakterie macht. Aber was es mit dem Auge und der Wolke auf sich hatte... könnte es die fliegende Stadt der Götter sein? Hm. Lassen wir das mal so stehen.

**Rosa Canina:** Das hier zu lesen macht mehr Spaß, als es sollte ^^° Ich lieg am Boden vor Lachen :)

Echt? o\_\_O Freut mich. 🍌

Holzplankensuche, määh. \_\_. Aber es wird erträglich durch die Dummie-Anzeigen über den Planken, damit sie auch der kurzsichtigste Vollspaten noch findet. :’D

Was mir gerade auffällt... Miu ruft vor jedem Angriff irgendetwas mit *Anata*. Heißt das nicht so viel wie Liebster/Geliebter? Sie ist wohl *wirklich* eine creepy Yandere o\_\_O

**Rosa Canina:** Sie ist halt auf der Suche nach der großen Liebe, auch wenn diese aussieht, wie ein Zubat mit Konatas Lächeln ^^°

**Vyzzuvazzadth:** “Anata” heisst eigentlich nichts anderes als “du”. Je nach Kontext ist wird es jedoch auch als Anrede im Sinne von “Liebster/Geliebter” verwendet. Ähnlich wie “Kare/Kanojo”, was nichts anderes heisst als “er/sie”, doch benutzt man diese Wörter auch als “mein Freund/meine Freundin” (im Kontext einer Liebesbeziehung).

Wir gelangen zu einer Statue, mit dessen Hilfe wir drei verschiedene Wege einschlagen können. So gibt es u.a. nochmal ein paar bedeutungsschwangere Texte zu den eben schon gesehenen Bildern, die sich aber nicht wirklich durch ihren verständlichen Inhalt auszeichnen. In der Mitte kündigt eine zweite Goldstatue den bevorstehenden Boss an. Einmal Macht mit Pommes und Ketchup.



### JEDER GUTE DUNGEON ENDET MIT EINEM BOSS!

Egghead-Canina eiert wieder herum, brennt darauf, sich eine Ruinenstadt anzusehen. Ich mag diese Seite von ihr. :) Das Ersetzen der Map durch ein Panorama hat den Ruinen gut getan. Dann wird gebrüllt und der... äh... **Robocop-Boss** steht vor uns. Benannt Gorya.

Höhö, mit guter Verteidigung macht der blaumähnige Fodder 0 Schaden. Nach einem deftigen *BAKA!* und einem Shizu-hame-ha sind die beiden pasê. Ich greife den Boss mit einer *Feuerkarte* an...



**Rosa Canina:** Feuer gegen Feuer ist nicht ineffektiv. Nur Wind gegen Feuer. Gleich gegen Gleich macht keinen Bonus oder Malus ;) Weder auf Leicht, noch auf Schwer.

W-weiß ich natürlich...!



**Winde dich nur, Maskenman. Dein Schicksal ist, wie man so schön sagt, am  
Arsch.**

Nachdem Jason besiegt ist, folgt ein Dialog über die Stimmen in Tomoyas Kopf, die ihr die ganze Zeit "BRING SIE ALLE UM!" zuflüstern, und es gibt sogar eine nette Bonuskarte für den Sieg. <3 Jetzt endlich raus hier!

Tomoya nimmt mir die Worte aus dem Mund, der Gasthof kommt... *gelegen*. Das THE RING-Mädchen darin ist aber cute genug, dass ich das verzeihe. ❤️ JAHA, SO FUNKTIONIERE ICH!

**Rosa Canina:** Keiner der Betatester hat im übrigen die RICHTIGE Ring-Anspielung gefunden. Sadako in der Tätigkeit, für die sie bekannt ist (nur in der VV :P)

**Vyzzuvazzadth:** Ach, JETZT weiss ich , was sich da unten im Brunnen bewegt hatte xD

Mal sehen, ist ja noch was hin zum VV-Content.

**Rosa Canina:** Dito. Du wirst sie eh übersehen :P



**TECHNOOOO!! \*Headbang\***

Was haben die Spiele neuerdings nur alle mit ihren Mondscheinklippen-Szenen...? Na ja. Miu ist schon süß. *Dann kaufe ich dir halt eine neue Wohnung oder lasse dich in meine Villa einziehen.* Simple as that. XD

**Bevor ich den Weg nach Tokio fortsetze, gönne ich mir eine Pause von ein paar Stunden... nächste Session dann wohl heute Abend. War schön, Rosa Canina selbst durch Zufall mal dabei zu haben. 14:50 Uhr, wir lesen uns!**

**Selber Tag, 20:55 Uhr. Nicht allein. Weiter gehts.**

Sumpf steht als nächstes auf dem Plan. Sümpfe in Makerspielen kommen auf der Nervigkeitsskala direkt hinter Minen und Startwäldern. Wenigstens gibt es Lamias... wobei... [die Lamias, die ich kenne](#), sind charmanter.

Kämpfe mit mehr als drei Standard-Gegnern sucken unsäglich und dauern zu lange. Imo gehört eine solche Anzahl in Standardkämpfen auf den Sondermüll.

**Rosa Canina:** Gibt es aber nicht allzu oft, keine Angst. Meist sind es 2-3 ^^°

Yaay, *Schieberrätsel*... war aber glaube ich recht human. Streicht das, es saugt Bälle durch das Drehen.

**Rosa Canina:** Sorry, ist das einzige, solche Rätsel ^^°

Jaa... Fünf Versuche jetzt. Habe es damals in der Demo aufrichtig und ehrlich gelöst. Muss ich also jetzt ein schlechtes Gewissen haben, dass... **WHOOPS! DA IST MIR DOCH GLATT DER FINGER IM MAKER AUSGERUTSCHT!** Na sowas aber auch. Irgendein Switch wurde aktiviert... huh? Das Rätsel ist gelöst? Seltsam... war das so gedacht...? Ich glaube schon! :3

**Rosa Canina:** XD

Aber im Ernst: Macht das nicht. Löst die Rätsel mit Liebe. Ich mache das als LPer unter Zeitdruck und hab es bereits einmal gelöst.

Als Belohnung für meine harten Bemühungen gibt es eine Schatzkammer u.a. mit Caninas wunderbarer Abschlusskarte **Pangya!** Da hat sich der Aufwand doch gelohnt.



Eine neue Goldstatue, ein neuer Boss. Doch zuerst werden die Decks überarbeitet. Oder auch nicht. Durch einen Windows-Bug (Ich bin gerade nicht Zuhause) schließt sich das Kartenmenü beim Öffnen sofort wieder Nun ja, dann hoffe ich mal, dass es auch so ausreicht...^^”



Drachenboss: Now a T-Rex

...zumindest sieht er auf der Map wie einer aus. Sein Kampfpicture ist dagegen wirklich brachial episch geworden. Sowsas zerschlägt man doch gerne! 👍

**Vyzzuvazzadth**: Vielen Dank! Den hab ich damals für RC gepixelt. ^^

**Leicht** sei's gedankt fegen meine drei Waifus die Überechse weg wie ein guter Wischlappen den Sonntagsstaub. Lediglich sein Finishing Move mit satten 140 Schadenspunkten hätte Shizuka-chan fast aus den Latschen gehauen. Well, Tokio awaits

Noch nicht ganz. Das erste Mal haben wir etwas bewegungsfreiheit auf der Weltkarte... das **Natur-Gasthaus** ist eine witzige Idee. 50 Taler für eine Nacht sicheren Schlaf im Freien. Den Bauernhof sehe ich mir erst etwas später an, wenn ich stärker bin. Die Vogelscheuchen-Mobs gehen auf keine Krähe.

Im Nordwesten wartet eine **Analystin** auf uns, der man die analysierten Monsterkarten bringen kann. Zwölf habe ich bisher...

Die Höhle im Süden mit Elena davor wird erst relevant, wenn wir im Tokioter Kolosseum waren... das **einsame Haus** ist aber neu. Was es hier wohl so gibt...? o\_\_O Nicht viel. Zwei kleine, alleingelassene Kinder, die öfter von Engeln besucht werden und deren Mama eine Göttin ist...?



Eher **'KAMPFER FÜR DIE LIEBE'**

Als letzte Zwischenstation dient der Dämonenjäger Kenta, welcher uns regelmäßig mit Monster-Quests versorgt, als erstes ein Viech in der Tokioter Kanalisation. In genannte Stadt geht es nun auch.

**SEQUENZ 2** - OH MY, THE TENSION~



**So ein innovativer Antagonist! Fehlt nur noch die Katze.**

Eine sehr passende Szene wurde in der Vollversion hinzugefügt; man lernt den Antagonisten **Jehova** in seiner ganzen Arroganz und Ekligkeit kennen. Hatsumomos Vater lebt, wie könnte es anders sein, auch noch. Die Stadt der Götter rollt auf Tokio zu, während die Dreiergruppe dessen Stadttor erreicht hat. Schöne Szene, gefällt mir.

Die Plotdialoge kommen immer zu den seltsamsten Zeitpunkten, so auch hier vorm Stadttor. Aber solange sie so interessant bleiben, soll es mich nicht stören. Pff, und Tomoya will ihre Vermutungen nicht teilen, weil die ja sicher eh nicht stimmen. Klar. Wie oft waren Vermutungen von Makerspiel-Protagonisten auch schon wahr **AUSSER JEDES!EINZELNE!MAL!**

**Rosa Canina:** Juhu, AVoR ist eine Ausnahme :P

Die Stadtkarte ist praktisch, aber... nicht so immersiv. Optisch gefällt mir Tokio auch nicht. Wenn ich so darüber nachdenke hat Ragnarök gar nicht mal so viele schöne Chipsets... *hum.*







**Ich hätte nie gedacht, dass ich Ais Anblick mal unangenehm fände.**

Danke Miu, du nutzlose Scheibe Weißbrot. Meine erste Niederlage im Spiel und im Kolosseum. SO VIEL ZU BRITANNIEN! BLÖDER, AUFMÜPFIGER INSELSTAAT! Wann war mein letzter Save...? Ah ja. Nach dem Sumpfdraachen. Okay.  
*Rageeeeeeeeequiiiiit~*

**Ein ruhmloses Ende für eine ruhmlose Session. Weitere Abenteuer der verderbten Nonsense-Truppe gibt es demnächst... vermutlich. 23:15 Uhr.  
ICH LIEBE DICH TROTZDEM, AI!!!**

**Blörp. Nach der vernichtenden Endentsorgung gestern gibt es erstmal ein bisschen was zu wiederholen... aber euer Weabosense bleibt mit bestem Gewissen und frischen Kräften dran am Götterplot! Montag, 20.Oktober, 12:55 Uhr.**

Die Windmühle auf dem Bauernhof ist schön und fügt sich harmonisch ein. Endlich ein Exemplar, das Jacks **Vampires Chronicles 3**-Windmühle übertrifft!  
[Alex Budwill](#): Ich finde die auch super! Mich hat es gewurmt, dass man die nicht betreten kann, ich wollte die unbedingt auch von innen sehen.

Schätze, diesmal gehen wir in Tokio NICHT direkt ins Kolloseum... ich starte traditionell beim **Shinto-Schrein**. Vêros Teetrink-Pose ist hübsch. Wer ist sie nur? :’D Vom hiesigen Priester gibt es eine nützliche **Wiederbelebungs-Karte**, die ich aber nur in wichtigen Kämpfen ausrüsten werde.

Die **christliche Kirche** mit dramatischer Musik steht sekundär auf unserem Reiseplan. Eine der Wachen ist schwarz, also kommt sie natürlich aus der Sklaverei.

*\*Racism-Counter +1\**

**Rosa Canina:** Das war damals halt so. Historisch korrekt, würde ich sagen XD Und wenn es nur DAS ist. Ich hab jedenfalls nichts gegen Rassen, Religionen und Lebenseinstellungen :)

Pluspunkt dafür, dass die Mapanzahl auch hier aufgestockt wurde und die Kirche jetzt betretbar ist.

Das **Adelsviertel** ist optisch zumindest mal ganz angenehm. +1 für die **Princess Princess**-Anspielung. :’)

**Rosa Canina:** I love this Anime :)



Fancy statues are fancy.

Im klassischen Chipset präsentiert sich der Hafen für das Auge ansprechend. Gewohnt, gemütlich, gut.



Die Tänzerinnen, DIE TÄNZERINNEN! 🕒

Im Pub wird zu ein paar super animierten Damen fröhlich [Mamma mia](#) gespielt. Ich liebe ja Bars/Discos in Makerspielen, in denen bekannte Musik am besten im Zusammenhang mit einem Band-Cameo gespielt wird. 🍷 Der Werterhöhungs-Laden ist eine smarte Idee, momentan für mich aber natürlich noch unerschwinglich... eine Kartenhändlerin gibt es auch, hier ist jedoch nur *Geldsegen* lukrativ. Tomoya trifft auf **Hure Polka**, die ihr sogleich an die Wäsche will. Als minderjährige Mutter unverantwortlich, und wenn ihr Charset noch so süß ist! Als Gentleman, der ich nunmal bin, spende ich ihr genug Geld zum Leben und bekomme dafür eine kostenlose Übernachtungsmöglichkeit. Kein Kuss auf die Wange für Tomoya mit cuter Diabetes-Pose? Okay, eine gute Tat ist ja auch was Feines...

Beim zweiten Betreten des Hafens marschiert plötzlich eine riesige Armee vom Palast aus Richtung Süden. Nur gegen welchen Feind...?

**Rosa Canina:** XD

Das **Slumviertel** gefällt mir ironischerweise mit Abstand am meisten in der Stadt. Die Häuser sind schön gepixelt und der Boden passt auch dazu. Geht doch!

\*Tätschelt Canina-nyan den Kopf\*

Der zweite Schwarze im Spiel, und er kommt von einem Sklavenschiff.

\**Racism-Counter +2*\*

**Rosa Canina:** Und wie sollte er 1304 sonst dahin gekommen sein? XD

MAGICZI!

Die guten Taten gehen weiter: Tomoya plus Anhängsel werfen Geld auf jede Bettlerin im Viertel und bekommen als Dank ein paar Karten. Tomoyas Mutter wäre stolz auf sie. <3 Das Mädchen, das fragt, wie es ihre neue Puppe stellen soll, bekommt die einzige, akzeptable Antwort:

A**Shizuka.** 👍

Der Boss der Wilden Bastarde ist mir sympathisch. ^ \_\_\_\_\_ ^

Wir stehen vor dem Hauptquartier der Fraktion, dem Wirtshaus '**Blauer Adler**'. Nach dieser eher unspektakulären Stadterkundung geht es heute Abend spannend weiter!

**14:30 Uhr. Later, Aligator!**

**Der Meister ist da, ich bin da, die Sterne stehen günstig.**

**Was can possible gehen falsch?**

**21.Oktober, 0:20 Uhr.**

Als wir die Kneipe betreten: Neue Cutscenes, die Zweite. Wir sind live vor Ort beim **Kaiser Enlil**, welcher in etwa genau so empathisch und vielschichtig ist wie Jehova. Lass mal kleine Mädchen rapen, wie es sich für Blaublütige gehört! Aber **Medeas** jetzt stärker betonte Rolle zwischen den Vorhängen ist interessant, wenigstens.

Es ist so schade, dass das [School Rumble-Opening](#) aus der Kneipe entfernt wurde...

:(

**Rosa Canina:** Es ist noch da! Es wurde nur dem Klavierspieler gegeben, weil es ein Klavierstück war ;) Der spielt aber erst später im Spielverlauf in der Bar ^^°

Gut, die Sängerin hat nämlich auch den ganzen, deutschen Text auf der Zunge. <3

Bevor ich zur Fraktion stoße, gehe ich **Kentas Quest** nach und zermatsche Insekten in der Kanalisation. Mein Deck und meine Ausrüstung sind mittlerweile generalüberholt.

PANGYA!, Bitches! **TO THE SUN!!**

Die Kämpfe mit den Käfern sind quälend lang, und dann auch noch ständig in Fünfergruppen... meine Güte. Da hält man sich regelrecht fern von Kämpfen aus Unlust.

**Rosa Canina:** Keine Angst, die Anzahl an Gegnern reduziert sich auf 3 im Durchschnitt im Spielverlauf. Und die Asseln sind nur so viele, weil es so wenige Einzelgegner sind ^^°

Das Problem ist, die Viecher halten im Schnitt viel zu viel aus und sind fast immer mehr als die poplige Dreiergruppe. Ich habe gerade eine Assel mit zwei Charakteren hintereinander, also insgesamt sechs Angriffen, bombardiert, darunter Mius Finisher. Und DAS DING LEBT NOCH! WTF. Weiß nicht... das ist imo einfach wirklich **kein gutes Balancing**. Ich habe etwa die Hälfte aller bisherigen Monster mitgenommen. Und es geht mir nicht um die Schwierigkeit. Die Monster dürfen starke Angriffe, gute KI's und Eigenheiten haben, aber wenn ich an einem Fodderkampf mit ein paar Käfern **sechs Minuten** sitze, läuft irgendetwas nicht richtig. Versteh das bitte nicht falsch, das KS ist super und macht Spaß, aber ich sehe die zähen Kämpfe bisher als größte Schwäche des Spiels. Na ja, weiter im Text^^

**Rosa Canina:** Wie steht es mit Bekämpfen von Gegnern? Normalerweise sollte alles ohne Grinding machbar sein, solange man nicht ständig Gegner auslässt... Hast du viele Gegner übersprungen? Zur Not versuch dich mal an den Vogelscheuchen :/ Balancing ist in AVoR immer schwer zu machen, weil da jeder eine andere Meinung zum Thema "Schwer oder Leicht" hat. Beispiel: Der letzte Endgegner wurde von einem Betatester auf Lvl 99 als sehr schwer, eventuell sogar zu schwer bezeichnet. Der zweite Betatester dagegen meinte, dass er den auf Level 80 ohne große Probleme gekillt hat und ich soll den lieber noch stärker machen. :/

Ich persönlich versuche das Spiel immer so zu balancieren, dass es ausreicht, wenn man jedes Monster 1x besiegt und dann entsprechend auf dem Rückweg nicht mehr kämpfen muss und auch nie grinden muss.

**Vyzzuvazzadth:** Der Letzte Endgegner ist bloss so heftig, weil er spätestens nach  $\frac{2}{3}$  HP-Verlust (oder war es bereits nach der Hälfte?) in JEDER Runde seinen Finisher macht, der so gut wie jedem Charakter auch mit guten Verteidigungskarten 9999 Schadenspunkte zufügt und darüberhinaus auch noch einen verdammt hohen Agi-Wert besitzt. Wenn man da nicht eine von 2 speziellen Kampfstrategien anwendet und/oder mit den Karten verdammt Glück hat, ist der (für mich) kaum zu knacken. ^^ Das ist jedoch ein Ausnahmegegner. Alle anderen waren leicht bis gut machbar.

**Rosa Canina:** Dein Problem ist auf einem Low-Level einfach, dass der Schaden zu (circa) 50% über Karten und 50% über den Basis-Angriff berechnet wird (nicht nur die HP ändern sich hier). Und 50% der Kämpfe zu machen, das könnte hier und da schon knapp oder schwierig werden ^^ Da wirst du vermutlich irgendwann mal grinden müssen :/

Vorbei an Wasserlabyrinthen geht es tiefer in den kollektiven Pulk der Tokioter Bevölkerung. Holo sei Dank gibt es keinen Geruchs-PC. Das Design der Kanalisation ist btw. okay. Nichts Besonderes, aber eben auch nicht unangenehm.

Eine **goldene Statue**. Wir wissen, was das heißt. Karte abkassieren und speichern. Anregung: Auto-Speichern durch Statue, nachdem man seine Wahl getroffen hat?

**Rosa Canina:** Ist in einem Immer-Speicherbar-Spiel nicht wirklich notwendig. Die Statue als reine "Huhu! Da kommt was auf dich zu!" sollte reichen ^^°

'Pakt des Todes'-Karte für Miu bekommen. Schönes Artwork, mauer Effekt.

Oh, ohh, oohh und diese Meta-Logik, wenn man etwas Bestimmtes über Miu schon weiß! :D UND DIE STATUE HEILT DIE GRUPPE: WER HAT SICH EINE SEKUNDE VORHER MIT HEILMITTELN REGENERIERT?

**WER IST EIN SCHLAUER SPIELER?! < du :Rosa Canina**



**Aww, auf das Krönchen ist er bestimmt stolz. :3**

Ich habe gerade das erste Mal im Spiel bewusst einen effektiven Elementarangriff gegen das Vieh genutzt. Wind, höhö.

**Rosa Canina:** Auch das hilft gegen die GameOver-Ai besonders gut. Bufft den Schaden auf bis zu 150% ;) Erdassel und Windtomoya ist eh... sehr nett von mir XD

Was... ich wusste ehrlich nicht mehr, dass das Spiel so hart ist. AUF LEICHT. Ich habe auch viel zu viele Verteidigungskarten drin, DIE NICHTS BRINGEN!! Und gerade feuert die Assel ihre **VD2**-Referenz-Spezialtechnik ab, Tomoya wehrt mit 3x 21er-Schild ab. BÄM, 360 Schaden, BAZINGA, und du bist draußen!!

**Rosa Canina:** Man kann nen SPEZIAL-Angriff definitiv nie nullen, auch nicht auf leicht. Was den Deckaufbau angeht, ich geb dir mal schnell ein paar kleine Tipps. Erstmal... 5 Defensiv-Karten reichen im Normalfall aus. 2 Spezial, Rest auf Angriff und Effekte. Tomoya macht sich gut als Controller, gerade gegen Einzelgegner. Sprich: Dolch der Zeit, wenn man ihn mehrfach hat, dann auch mehrfach. Es gibt Tester, die hatten den sogar beim Endgegner noch im Deck. Damit lässt sich der Gegner gut kontrollieren. Ansonsten...Charaktere kriegen auch tot noch EXP, wenn du es also packst, dann ist alles gut :)

Miu war eine von den Guten. Sie... sie war eine von uns. Ja. Aber jetzt ist sie **TOOOOT**. Rosa Canina: ;\_;

Canina war eine von den Guten. Sie... sie war eine von uns. Ja. Aber jetzt ist sie **TOOOOT**.

**Rosa Canina:** ;\_; Du bist wohl mit 50% Gegner mitnehmen und Rest lassen echt ein wenig unterlevelt :'(

Hallo, Ai. Das ist das erste Mal, dass ich gegen diese Assel verliere.

WAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAS. **GHGJHZFJGRTGRF!!!!**

FLÜCHEEE. Bin ich echt so unterlevelt?! .\_\_\_. Ich glaube, ich werde vor der nächsten Session im Off grinden. Ich kann meine Mädchen nicht immer sterben lassen. T\_\_T

So, aber jetzt dann doch zur **Fraktion**.

**Rosa Canina:** Kannst ja Hatsumomo-chan und so erstmal holen, vielleicht liegen dir die besser. Wobei... gegen die Assel lieber nicht XD



Dieses dämliche Grinsen. > \_\_\_ >

So much Dialog. Sie Fraktion wird natürlich von **Hatsumomo** angeführt, welche jedoch vorgibt, noch nichts von den Taten zu wissen, die sie ja auch noch nicht begangen hat.

Tomoya & Co. sollen den Kaiser für sie töten, verständlicherweise hat die burschikose Heldin auf ihre Verdammerin aber so gar keine Lust, lieber würde sie ein bisschen Schlitzen und Schlachten. BATSCH. Bitchslap von Canina, um Tomoya mal wieder auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen. Damn straight, girl! 🍑 Und nebenan gibt es die Zeitreisende. Würde es die Zukunft verändern, der Fraktion zu helfen? würde es sie bestätigen? Fragen... mit denen ich mich morgen weiter beschäftige.

**Nachdem ich etwas gegrindet habe, werde ich morgen zum späten Abend weiter dem spannenden Plot folgen, selbst für mich, der ihn schon bis Demoende kennt. Vielleicht habe ich Glück und Canina ist auch wieder dabei. 1:30 Uhr, bis daaann!**

**Puh... als Vorbereitung auf die heutige Session habe ich mir den Arsch abgegrindet an einem Ort, an dem der Inhalt vieler Ärsche zusammenläuft... ihr seht die Zusammenhänge? 21.Oktober, 20:00 Uhr. Canina ist auch da.**

Um das kurz zu erläutern: Ich habe eine Stunde lang mit den Asseln gegrindet, so dass meine Party nun etwa auf Stufe 11 ist. Außerdem habe ich, ebenfalls zum ersten Mal in AVoR, angefangen *strategisch klug* zu spielen und meine Decks je nach Kampf umzubauen. So sind die ANG und VERT-Karten nun ausgewogener, Spezial-Karten wie die des zweiten Bosses die ich nicht verstehe und Mius 1%-Erhöher sind rausgeflattert und wurden durch Wind-Zauber ersetzt (Weil die Königsassel da was gegen hat) usw. Auch eine der beiden Analyse-Karten flog raus, bei Bossen werde ich beide rausnehmen, da man diese später noch analysieren kann. Und ich werde vor jedem Boss meine Decks auf ihn vorbereiten. Diese Maßnahmen werden auf LEICHT hoffentlich genügen... nun aber erstmal wieder zur Fraktion, um... Dialoge zu führen.

**Rosa Canina:** Meist reicht es die Decks auf die Elemente der Helden zu bauen und entsprechende Helden in den Kampf mitzunehmen. Das reicht, mit einem einigermaßen anständigen Level, für gewöhnlich :)

Erstmal steht **Hatsumomo** auf dem Plan. Sie entschuldigt sich in aller Form bei Tomoya für alles, was sie ihr... noch antun wird. Das mag ich, hoffentlich meint sie das ehrlich, ich finde Hatsumomo ansich ganz in Ordnung und will sie nicht als Antagonistin. XD Als Präsent gibt es eine **Switchkarte** dazu, mit der Tomoya im Kampf wieder zum Junge werden kann. Okay, schöne Karte, aber... momentan noch nutzlos.

**Rosa Canina:** (Nicht ganz; Male-Varianten sind kräftiger und haben einen internen Angriffsbuff)

Vielleicht im späteren Verlauf, wenn Boy-only-Karten dazukommen. Anschließend gibt es eine längere Erklärung über Medeas-Körperdiebstahl in Alternate, der in der Demo imo noch nicht vorhanden war... nun gut, ist interessant, genehmigt.

Äh... ach ja, spricht man den blonden Wildfang ein zweites Mal an, kann man sie als **Partymitglied** gewinnen. Ganz schön random, ich wette, 50 % der Spieler machen das nicht mal. xD Und was, wenn man ihr Angebot ablehnt? Nyo... ich nehme es an. Eine Frau mehr im Kampf zu begaffen. \* \_\_\_\_ \* Mal sehen, was Hatsu-chan so drauf hat... mein Dreierteam ist ja mittlerweile etwas eingespielt. \_\_\_\_.

Zum **Partywechsel-Menü**... es ist unsäglich verwirrend, dass Charaktere IN der Party grau sind und die anderen farbig. Es sollte definitiv andersherum sein. Nun ja, ich versuche mal Tomoya, Hatsumomo, Canina.

**Vyzzuvazzadth**: Nicht wirklich. Es passt schon so wie es ist. Grau = nicht anwählbar (weil bereits im Team). Anders herum, so wie es du gerne hättest, würde mich total verwirren o.o

Sion erzählt ein bisschen davon, dass Yehova mit seiner Sintflut ihre Anhänger weggespült und die Sache mit Arche Noah erfunden hat. Vielleicht liegt es nur am Artwork, aber ich finde Sion regelrecht sympathisch. In der letzten Demo war das Gegenteil der Fall.



*DUN DUN DUUUUUUUUUUN*

Eeeeh ja! **Karin lebt...** *nicht mehr*. Das ist Switch Fluch oder Segen-Karin, nicht Schaschlick-Karin. Aber immerhin *eine* Karin. Is' doch schonmal was. Es treffen sich also zwei Zeitlinien, eine aus der Sapporo-Realität, wo Tomoya keinen Funken Geschmack hat und Makoto heiratet, außerdem Karins Schwester ist, und eine aus Alternate, der Headcanon quasi. Hm. Na ja, jedenfalls schließt sich uns ein weiteres Mitglied an.

Anekdote am Rande: Es sagt zwar vielleicht viel über mich aus, aber ich liebe die Kombination von She-Tomoya und Karin als Schwestern. He-Tomoya und Karin als Geschwister finde ich hingegen ätzend. XD Aber allein die Vorstellung, dass Karin Tomoya Onee-chan nennt.... *\*Nasenbluten\* \*Hust\**

**Rosa Canina:** (oder auch *\*Hnnnnnnnnnggg!\**)

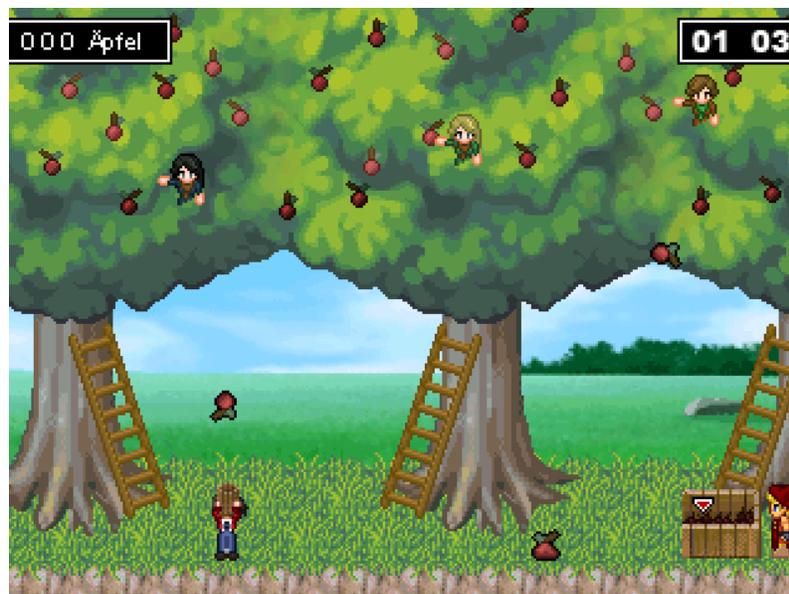
Ich mache lieber weiter. - \_\_\_\_\_ - Hatsumomo fliegt direkt wieder raus und wird durch Imouto-chan ersetzt. War ein kurzes Gastspiel Blondie, aber ich habe es nicht so mit reifen Frauen. :/



**HNNNGGGGGGGGGHHHHHHH**

So, bevor ich schlafe, geht es als letztes heute nochmal richtig auf die Piste; **Bauernhof und Kentas Quest!**

Dank meinem kleinen Vorsprung lassen sich die Vogelscheuchen recht human bekämpfen, da werde ich wohl im Off noch etwas grinden, macht ja nun mit zwei neuen Kämpferinnen auch wieder etwas mehr Spaß. Karins Furienverwandlung ebenso wie ihr Spezialangriff, bei dem sie eine rote Druckwelle schlägt, sind unauffällig, aber fein gepixelt. :3



***Fuck you, I can eat all this apples!***

Bei dem überarbeiteten Bauern gibt es ein lustiges, kleines **Minispielchen** als Abwechslung zwischen den langen Kämpfen und den teilweise schwer verdaulichen Dialogen zu meistern: Äpfel aufsammeln! Bei meinem ersten Versuch komme ich auf 42 Exemplare und schramme somit knapp am Kartenpreis vorbei! Ein Versuch noch, ansonsten kehre ich zurück. (Was ich ohnehin tue.

**Rosa Canina:** (Die Karte lohnt sich DERBE und du brauchst... 45 ^^°))

44? **WAS HEISST HIER VIERUNDVIERZIG?!** \*Schmeißt PC gegen Wand und springt darauf herum\*

Awas, ich will doch nur Einschaltquoten. 47, Karte gewonnen, **neeext!**

Wo ich gerade wieder durch die Kackasation laufe... warum sind die Käfertiere eigentlich so derbe schnell und landen im Schnitt zu Kampfanfang allesamt vor meinen drei Partymitgliedern? Hängt das mit der Initiative der Charaktere zusammen?

**Rosa Canina:** Position ist random, Schnelligkeit... da war sie wohl einem Tester zu lahmarschig :/

Soo... dann ist es also soweit... ich muss meiner ersten AVoR-Nemesis erneut begegnen... Blitz und Infokarten raus, Windkarten rein, bei der Statue geheilt und los gehts, es gibt einen Käfer zu zerquetschen! Dont fuck it up, Girls!

## Kampfprotokoll:

**Canina Angriff:** 112 Schaden

Tomoya Angriff: 93 Schaden

**Asselkönig Angriff:** Tomoya, 101 Schaden

**Karin Angriff:** 'Nur' 95 trotz Wind, Furie & Abschlusstechnik

**Rosa Canina:** (Karin ist Feuer, bei ihr bekommen Windkarten einen Malus :/)

**Canina Angriff:** 89

Tomoya Angriff: 78

**Asselkönig Angriff:** Canina, 168

**Canina Angriff + Gruppenheilung:** 64

Tomoya Angriff: 50

**Karin Angriff:** 121

**Asselkönig Angriff:** Tomoya, 164

Tomoya Angriff: 160 mit Angriffsplus

**Canina Angriff + Heilung:** 93

**Karin Angriff:** 67

**Asselkönig Fatality:** Karin, 411, edge to death

Tomoya Angriff: 121 mit Angriffsplus

**Asselkönig Angriff:** Tomoya, 171, edge to death

**Rosa Canina:** :/

**Canina Angriff:** 88

Tomoya Angriff: 94

**Asselkönig Angriff:** 121, Karin, **R.I.P**

**Rosa Canina:** ;\_;

**Canina Angriff:** 74

Tomoya Angriff: 74, **BAZINGA!**

NA WIE IST DIE UNTERSEITE VON TOMOYAS STIEFEL SO, DU DRECKSVIEH?

**DA FÜHLT MAN SICH GANZ SCHÖN PLATT, WAS?!** Zwar tut es mir um Karin leid, aber Opfer müssen gebracht werden. ;\_\_\_\_\_;

**Rosa Canina:** :) Sehr schön, Nemesis 1 ist down. Dann bleibt wohl noch... SABER...  
 .\_ . XD Aber erstmal die Belohnung abholen ;)

Ach ja, die Oppai-Monster-Britin gibt es ja auch noch... nun ja... das ist eine andere Geschichte. Für heute habe ich genug Ruhm geerntet. Kentas Belohnung hole ich mir dann morgen, genau so wie Sabers Kopf. UND NUN BITTE ICH UM EINE SCHWEIGEMINUTE FÜR EINE TAPFERE, GANZ BESONDERE FURIE...!!

**Rosa Canina:** kk :)

**Eine erneute Niederlage Englands und mehr Story werdet ihr hier morgen mitverfolgen können. Ich rate zu Popkorn, es wird spannend. 21:15 Uhr. Out!**

**Ganz entspannt und gemächlich lassen wir die heutige Session beginnen, mit etwas Meerrauschen und allein... Mittwoch, 22.Oktober, 16:11 uhr.**

Meerrauschen? Ja, am Hafen kann man mit Miu ein bisschen über die Situation und ihre Rolle darin sprechen. Tomoya denkt, Miu wäre grundlos hier? I tend to disagree.

Bei Kenta darf sich Tomoya als Belohnung für den Quest nun eine zweite Abschlusskarte, 'Yukaris Urteil' abholen, welche im Rahmen eines Kartencontests entstand. Die kommt sofort ins Deck. (: Außerdem wartet bereits Aufgabe Nummer zwei. Sie wird uns ins nordöstliche Kamogawa führen, in dem mehr steckt als es zunächst den Anschein hat, doch erst noch etwas Training auf dem **Bauernhof**.

Oha, Karin wird also zufällig auch mal zu Kampfbeginn zur Furie? Cool! ^\_^

**Rosa Canina:** (< ihre Spezialfähigkeit :))

Welche Elemente haben die Charaktere eigentlich? Es wäre hilfreich, das zu wissen...

Tomoya: Wind

Karin: Feuer

Canina: Gute Frage. Würde auf Licht tippen.

Hatsumomo: Blitz

Miu: ??? Dunkelheit?

**Rosa Canina:** Miu und Canina sind beide Elementlos, da kann man sich also die Sache ein wenig einfacher machen XD

Der Berg Kano ist ein adrettes, doch recht nutzloses Gebiet, das später sicher noch an Bedeutung gewinnt. Erstmal nach Kamogawa.

*"Ich glaube, mein Pferd pfeift!" 🐾*

**Tinetas**, die einen eigenartiges, aber hübsches Charset hat, erzählt uns davon, dass ein Dorf auf dem Fluch liegt und wir sie zu einer Höhle begleiten müssen. Ein *Fluch*... der in Dialogen mit den Dorfbewohnern schon angedeutet wird.

Tomoya ein Wind, Shizuka ein Licht und Hatsumomo als Gastkämpferin ein Blizdeck zu bauen, war eine gute Idee. Die Angriffe hauen deutlich mehr rein.

Ähhh... Shizuka hat gerade **9999** Schaden bei einem Erdwurm gemacht. 🐛

**Rosa Canina:** (Nekromonikon eingesetzt? Das hat z.b. eine geringe Chance)

Ja.

Schalterrätsel, Barrierenblockaden und Zetteljagd...gibt Spaßigeres. :/



Die Dame rechts ist eine [Lauchsirene...](#)

Schon wieder 9999 von Canina gegen einen Erdwurm, trotz *ausgeglichen*.

**Rosa Canina:** (Definitiv Nekromonikon. Das hat eine geringe Chance. ABER SO OFT HATTE ICH DAS NOCH NIE XD)

Hatsumomos Siegesbildschirm -> alles



Tja, blöd gelaufen... nach einer Weile stößt die Gruppe endlich auf die nächste Goldstatue, ich wollte mich noch vorbereiten, doch da wenige Schritte später ein Event startet... improvisiere ich. Und bete.

### Kampfprotokoll:

Canina bekommt erstmal ordentlich eins drauf mit 180 Schadenspunkten, das macht sie nicht lange mit. Karin hingegen wird geblendet... das ist ja *wunderbar*... HA, und dennoch

Feuerangriff+Abschlusstechnik mit kritischem Treffer gezogen!



Die Lauchsirenen sind ungefährlich, saugen meine Abwehrkarten aber ein, wie ein guter Staubsauger einen Babyhamster... Karins Furienmodus in der Verteidigung aktiviert, anschließend drei Feuerangriffe gezogen... Fortuna mag mich heute. 🍀

**Whuuuooooaaah**, ich habe meine erste Kartenkombo mit Canina erstellt: **Yin und Yang**. Gleich mal ausprobieren...200 Schadenspunkte für eine blinde Karin tun weh. :/ Wow, ist der Fatality des Engels... *schlicht*. Lahm? :) Meine ganze Party ist mittlerweile blind, Tomoya zudem fast tot. Es wird Zeit... xD Kaum spricht man von ihr, bläst die Protagonistin alle drei Gegner mit einem Windstreich weg. Souveräner Sieg. (:

**Rosa Canina**: So ist das schon cooler, also der Versuch gestern Abend :)

Ein **Switch-Fluch** lag auf dem ganzen Dorf, ausgeführt vor Jahrhunderten von einem garstigen Blutmagier. Einerseits finde ich es zwar lustig, wie man jetzt durch das Dorf gehen und jeden Bewohner in einem anderen Geschlecht erleben kann, andererseits ist es für mich persönlich etwas... enttäuschend, dass so gut wie niemand der Gewandelten seinem alten Ich ähnlich sieht, allen voran Tinetas. Frau mit langen, roten Haaren wird zu Mann mit kurzen, schwarzen Haaren. Sorry, das erscheint mir an der Stelle einfach etwas lieblos... aber der Nebenquest an sich ist höchst interessant gehalten, Kompliment.

Vêro ist so ein Troll. 😊

Wie viele **Rozen Maiden**-Charsets in diesem Spiel herumlaufen...

**Rosa Canina:** (Ja, die sind toll :))

**Nach dieser schlüpfrigen Angelegenheit habe ich mir eine Pause verdient. Die versprochene Saber gabs noch nicht, aber der Tag ist ja auch noch nicht vorbei, niet? 18:00 Uhr.**

**In Beat'em'Ups bekomm ich wieder nur auf die Fresse. Ablenkung ist angesagt. Kämpfen, kämpfen, kämpfen... es wird langsam etwas repetitiv, aber Saber muss noch besiegt werden, bevor der Plot das Wort ergreift... 20:25 Uhr.**

Aber zuerst... Miu stand am Hafen, also steht Canina sicher auch irgendwo herum und wartet darauf, dass Tomoya ihre Knöpfe drückt. Nur wo war das...? Im Shinto-Schrein, natürlich.

Jetzt fängt auch noch Canina an, Tomoya Schwester zu nennen. Ich schätze, ich werde dann wohl bald an Nasenverblutung sterben... genug getrödelt, Stadion wartet.

Die Vegimänner werden alle geone-hittet, vorallem Karin als Feuerversprochene hat hier ihren Spaß. Übrigen muss ich sagen, hat Karin bisher mit ihren Spezial und Finisherkarten das coolste Deck.

**Rosa Canina:** Fun Fakt: Karin war bei allen Betatestern die am wenigsten benutzte Person. Ihr Deck sei eher "meh"... So unterschiedlich sind Geschmäcker XD

Allein ihr Blatt ist so ein cooler Anblick. Feuer, Furie, Feuer, Abschlusstechnik, Feuer :3

Die Glurakwürmer sind zäher, aber kein Problem mehr.

**Rosa Canina:** liegt am Wind-Tomoya. Feuergegner ist immer "ugh" XD

**HAHAHAHA**, 30 Schaden gegen Karin. DA GUCKST DU BLÖD, BLONDIE. 🍷

0 Schaden gegen Tomoya. Okay. das Training war... *effektiv*.

**Rosa Canina:** just what I said.

Eine Notiz am Rande: sollte Sabers Schwert nicht... unsichtbar sein?

**Rosa Canina:** Nicht, wenn sie ihren Angriff vorbereitet. War das in Fate nicht so? Standard war unsichtbar und wenn es losging mit den Exkalibur-Kram, dann war es sichtbar?

Bisher nur /Zero gesehen. :')

Mit Fatality 191 gegen Canina... schwächling, genau so schwächling wie Saber-chans Hühnerbrust, HA!

**Rosa Canina:** :D

Canina beendet es mit einem Cani-Ha. Tja so viel zur zweiten Nemesis, Arturia war eine Schmeißfliege, die ich weggewischt habe. Nichts gegen sie persönlich, bester Fate-Charakter. :) Yay, Tomoya erhält eine dritte Abschlusskarte, *Niederschlag*. Jetzt kann ich ihre Kimono-Mode rausnehmen und zur **Geisterhöhle** zurückkehren...

**Elena** vor der Geisterhöhle ist auch eine komplett neue Gegnerin... nett. Ich mochte ihre Vorgängerin nicht. Darum erinnere ich mich nichtmal an ihren Namen. :D

**Rosa Canina:** Ich auch nicht. :)

Aber der Spruch des Fatalitys ist erhaltengeblieben... *DONT YOU FIND ME... ATTRACTIVE?!* Ja, jetzt schon. Das Artwork ist schön. ❤️

Piece of cake. Aber warum tu ich in letzter Zeit so vielen Damen weh...? 😞



Apropos Damen... 😞

Ach NEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE. Jetzt muss ich ja erstmal durch zwei verschiedene Dungeons mit Endbossen. Och Menno. \_\_\_\_.

**Rosa Canina:** Die sind doch total kurz ^^°

‘Hammerschlag’ für Canina ist super. :’D. Und die Elementarkarte auch. So, der **Feuergeist** ist optisch eine große Verbesserung. Ich weiß ja nicht, wo das herkommt, aber ich liebe das ‘Please dont hate me.’ Awww. Besiegt. Please dont hate me.

**Rosa Canina:** Die SFX aus dieser Höhle stammen aus meinem Lieblings-RPG: “Grandia II”, erhältlich für PC und Dreamcast. PS2 vergessen wir ganz schnell wieder, der Port ist mieeeeeeees XD

Nun noch schnell <sup>(Haha)</sup> den **Wassertempel**, der mir optisch richtig, richtig gut gefällt! =)  
 Ich bin bei der Frage von Feuer und Wasser ja schon immer Pro-Wasser gewesen.  
 Feuer ist was für Pyromanen!!!11eins

9999-Canina strikes once again!

**Rosa Canina:** :)

Vor einem Gang mit drei Gegnern liegt eine ominöse Notiz und ich fühle mich  
 aufgefordert, ein Rätsel zu lösen... äh nein?

**Rosa Canina:** Doch :P



*\*Grafikgasm\**

**Ariella**, Geist des Wassers, fordert zum Duell. Nicht nötig, bei dem Anblick ertränke ich mich gerne freiwillig in ihrem Element...

**Rosa Canina:** War das... positiv gemeint? O\_o XD

Nein.

*Puuh...* geschafft. Karin wäre verständlicherweise fast baden gegangen, aber ging nochmal gut. Jetzt habe ich erstmal genug vom Kämpfen... -\_\_-



***\*Clap Clap Clap\****

Der mittlere Pfad ist frei, aber zunächst muss ich nach Tokio, um mit Polka zu schlafen... *bei* Polka zu schlafen. Kostenlos. Um mich zu erholen. u know.

Bei unserem Freund, der **Goldstatue**, gibt es eine nette Abschlusskarte für Hatsumomo. Na ja... kann ich ja mal zum Spaß einsetzen.

***\*Schlägt Kopf auf Tastatur\**** Nächster Boss. Na ja, die Dame vom Vegetarierbund ist liebreizend genug, dass ich das verzeihe... N-natürlich meine ich, sie ist hübsch gepixelt, von einem professionellem Standpunkt...! Aber im Ernst, sieht wirklich gut aus.

**Rosa Canina:** ^^°

Orkanas Traum vom Fliegen wurde ihr gleich zweimal erfüllt, indem Tomoya sie bis ins All geschossen hat, Canina sogar bis zur Sonne. XD Aber danach habe ich sie...

**in die Luft gejagt!** 🤖 Hoffentlich ist jetzt schluss mit Bosskämpfen. Für heute ist genug Jungfrauenblut geflossen...

**Rosa Canina:** Sorry, aber kommt noch... MIKOTO (Spoiler) ^^° Danach ist erstmal Schluss mit Bossen für ein wenig XD

**Fünf** Bosskämpfe hintereinander. Im Ernst, Canina. Ganz im Ernst? XD Ich benenne mich in Jack the Ripper um. So toll die Höhle auch immer noch aussieht und so sehr ich Mikotos Cameo-Auftritt auch mag... **Sucking balls!** 🍆

Wie gut Mikotos Fatality aussieht...! Und wie effektiv er Karin ins Grab befördert...!  
 Wie gut Mikotos Fatality aussieht...! Und wie effektiv er Canina ins Grab befördert...!  
 Zumindest konnte das Hausmädchen Erstere noch wiederbeleben.

**Rosa Canina:** Das ist doch schonmal was. Unterschätze nie die Wiederbelebungskarte :)

Karin ist von ihrem vorübergehendem Ableben nicht so amused gewesen und zerfetzt Mikoto im Furienmodus in tausend kleine Pixel. *Uff.* Knappe Sache. Ein ordentlicher Brocken, die Ghost Hunterin.

Eine edgy Beschwörungskarte gibt es nach all den Strapazen für Miu. Leider kämpfe ich kaum mit ihr, wobei... man kann ja durchwechseln. Was mich brennend interessiert ist, was Mikoto mit Miu zu tun hat. Man wirds wohl erfahren.

**Rosa Canina:** Maybe doch ^^°

Was man der Szene etwas negativ anmerkt, sind Karins und vorallem Hatsumomos fehlende Beteiligungen, was eben an der Möglichkeit liegt, dass sie zu diesem Zeitpunkt nicht in der Party sind... oh well. Ich will hier nur noch raus.

**Lassen wirs damit für heute gut sein. Ab dem nächsten Mal geht es dann endlich steil mit dem Plot weiter. Wahrscheinliche Sessionzeit ist Übermorgen. Seid dabei. Oder lasst es bleiben. 22:20 Uhr.**

**Auf die heutige Session habe ich mich umfassend vorbereitet, indem ich Mal wieder etwas im Switch-Buch gelesen habe... muss das Ding mal fertigbekommen! >\_\_< Freitag, 24.Oktober, 20:00 Uhr.**

Schlafen gehen in der Fraktion. Ach, die Szene mit Miu ist schon süß. 🍷 Wobei ich mich gerade frage, ob Miu nicht sogar weiß, dass ihr Vater... **Spoooler~**... **der Herr des Todes ist**, so wie sie über ihn gesprochen hat... anschließend lässt der pädophile Kaiser eine Dreizehnjährige in seinen Harem schaffen. Kindesmissbrauch? Tomoya does not approve!

**Suggestion:** Kartenabschlussfilmchen mit Leertaste skippen können. Ja, trotz kompletter Ausstell-Funktion.

Die beiden Möchtegern-Stecker sind schnell verschart, und auch der Hauptmann klappt nach zwei Angriffen zusammen. Hey hey, ich bin doch nicht etwa Hulkomoya? :) Die Frau und ihre Tochter werden in der Fraktion versteckt und die Protagonistin ist nun bereit, den Paedogottkaiser zu stürzen. Kuhl.

Ein letztes Mal mit Hatsumomo sprechen, dann beginnt der Plan zum Sturm auf den Palast. Die Ionde Göttin verlässt das Team. 🙄

Sions Phrase '*Statistisch gesehen*' ist **sie** super unterhaltsam und **das** macht sie liebenswert. 🍷

**Rosa Canina:** (So klingt das noch lustiger ;))

Schade, dass die Gruppe den Plan, kurzzeitig zu Männern gewechselt zu werden um in den Palast zu kommen, ablehnt. Das wäre PUR-ER Fanservice! 🙄



**Kotomi?!**

Es gibt mit Blackscreen etwas Slice of Life... Karin hilft ihrer Schwester beim Schminken, Miu Canina beim Anziehen des Kominos... leider alles nicht zu sehen. :/ Zum Artwork, es ist erstmal schön. Shizukakotomi und Miu sind richtig gelungen. Karin wurde mmn. ziemlich verhunzt und ist kein Stück zu erkennen. XD Tomoyas Augen machen mir ein wenig Angst...

Die Kimono-Charsets sind sehr schön. ♥

Shizuka: 'Immer noch besser als ein Perversling mit roten Haaren'

*Ouhhhhhh!* \*Schmerzvolles Stöhnen geht durchs Publikum\*

Canina trifft genau ins Schwarze, *das* muss wehtun...!

Harem erfolgreich infiltriert, dank *Business*-Miu. Nebenbei gibt es noch die Information, dass Tomoya im Quartett die einzige Jungfrau ist. Danke Rosa Canina, mein Bild deiner reinen Charaktere versinkt gerade da hinten im See aus Tränen und Perversion.



1.Nonsense 2.Nonsense 3... okay, der war schlecht.



Weißt du, was böse ist, Canina? Einen mitten in einen Harem voller Kinder zu setzen.



Wo das Konzept so viel Raum für Ästhetik bietet!

Wie blöd, dass das Wachen-Event automatisch getriggert wird und man dann nicht zurück kann... Da wäre eine Abfrage, ob man bereit ist, komfortabler.

Das **Schleichen-Minispiel** ist nach wie vor eine nette, aber zu kurze Ablenkung. Die neue Szene mit dem Shogun ist bereichernd für den Flow.

Eine schöne Sequenz, wie die Götter sich in den Thronsaal *kämpfen*. (:  
 Auch die Soundeffekte und das Beben haben der Atmosphäre der Schlacht merklich gut  
 getan. Auch wenn ich mich frage, wo die ganzen Frauenschreie herkommen... o\_\_\_ô



Der Dealer ist in der Tat ein Halsabschneider, vorallem weil sein Sortiment nur aus  
 Ramsch besteht. Zumindest sein Charset ist hübsch. :->

Ich bin nach wie vor der Meinung, dass einem im Palast viel zu viele Zwangsgegner  
 begegnen. Die unendlich spawnenden Gegner am Tor, welche eine sehr gute Idee für  
 Grinding und Analyse sind, reichen vollkommen aus, da braucht man nicht gefühlt aller  
 zwei Tiles einen Feind, der einem aus dem Geschehen reißt.

Beispiel:

Gang vor Bibliothek -> Kampf

Bibliothek-> Kampf

**Rosa Canina:** Immerhin sind es nicht immer bei jedem Kampf 5 Gegner, wie in den  
 Demos ^^° Und jetzt steckst bestimmt bei dem Rätsel fest ^^°

Ein Stockwerk über dem Thronsaal ist **Goldstatue**, das alte Prachtstück. Ob das was  
 zu bedeuten hat...?



Ich dich auch, Herzchen. 🙄

Das Bücherrätsel in der Bibliothek ist herrlich und hat ein tolles System. Außerdem steckt die tiefgehende, metaphorische Botschaft dahinter, dass man manchmal im Leben nur Geduld haben muss, um sein Ziel zu erreichen... und sich von der Protagonistin als blöd bezeichnen zu lassen. Zurecht. 🙄

**Rosa Canina:** Es ist ein wenig unfair, weil es die Farben zwar brav nacheinander macht, aber nicht so beginnt, wie man es erwartet ^^°

Blöd nur, dass ich die Lösungsansage übersprungen habe und jetzt tatsächlich nicht drauf komme. Trotz Regenbogenmetapher. *Jaaaa...*

Ne, ich komme nicht darauf und muss im Maker nachsehen. Ich schätze, das würde man im amerikanischen Raum als *'Epic Fail'* bezeichnen.

Die Lösung finde ich aber trotzdem fragwürdig. Und was sollen diese Buchstaben? Na ja, Saal ist offen. ABERERSTMALNOCHEINKAMPFDIESESSPIELMACHTSPASS

**Rosa Canina:** Die Buchstaben sind (erfolgreich) zur Verwirrung des Spielers :P

Ah ja, dachte ich mir. xD

Und *wieder* wird man mit einem falschen Schritt in eine No-Return-Sequenz gezwungen. Super.



So sugoi!

**Hier spricht die Spoilerpolizei! Spoiler ahead! Wenn Sie nicht gespoilert werden wollen... hätten Sie ernst gar nicht in dieses Dokument sehen sollen.**

Tomoyas Papa kommt als Tomoyas Papamama aus dem Thronsaal. Die gefärbten Haare tun Keiji gut, und wegen der wahren Route des zweiten Teils erfährt Tomoya erst jetzt von Kenji-Ai. Ich kann nicht bewerten, inwiefern ihre Reaktion darauf glaubwürdig ist... aber lasst erstmal kämpfen. Warum, weiß keiner so recht. Irgendwie wirkt das so, als würden sie an dieser Stelle kämpfen, weil Canina hier einen Bosskampf wollte. Aber Evanscenes [Bring me to Life](#) als Theme gefällt.

**Rosa Canina:** Sie kämpft, weil sie Zeit schindet. Hat sich ja kurz davor schon verraten (bzw wurde es erraten).

Ah okay, das kann man als Begründung akzeptieren.^^



Hätte es die Pose auch für alle anderen gegeben?

**Rosa Canina:** (Ja)

Keijis Fatality ist eine Erweiterung von **Sions**. Hat das etwas zu bedeuten? Ist er am Ende etwa ein Sion-Anhänger?

Was mir gerade einfällt... **Suggestion:** Sind Gegner humanoid, sollten sie vielleicht wie die Helden einen kurzen Schmerzlaut von sich geben, wenn sie angegriffen wurden.

Keiji wird von Tomoya, Karin und Canina zerquetscht wie eine überreife Tomate. Es kann weitergehen. Die Karte, die man bekommt, darf Rosa Canina gerne behalten. 1% Wahrscheinlichkeit auf 9.999 Schaden, sonst 1. Danke. 😊 Noch ein bisschen Foreshadowing und bedeutungsschwangeres Geblubbere, dann verschwindet die... Göttin? Halbgöttin? Mannigfaltige Sterbliche?

Das Konfliktgespräch mit Karin ist angenehm zu lesen, vorallem weil es nicht wie in vielen Spielen/Animes sofort unnötig eskaliert.

Im Thronsaal selbst liegt bereits der Kaiser in seinem göttlichen Blute, ermordet von Kenji. Weniger Arbeit für den Spieler! Supergeil btw., wie direkt neben einer verstümmelten Leiche über das lustige Abenteuer geredet wird. :’D



**Fehlt nur noch eine Geisterseherin! C-C-Crossover!**

Endlich treffen wir auf die Herrin der Zeit. Tomoya und Co. werden nicht müde zu staunen, wie mächtig sie doch ist, aber effektiv kann das Weißbrot eigentlich nichts, gar nichts, nicht das allergeringste bisschen IRGENDWAS, wie wir noch feststellen werden.



Ah ja, es dauert nur Sekunden, um die ersten Unfähigkeiten festzustellen:

Herrin der Zeit kann in die Zukunft sehen? Nein.

Herrin der Zeit kann Zeitreisen? Nein.

Herrin der Zeit weiß, wer Tomoya und Co. in die Vergangenheit geschickt hat? Nein.

So mighty. 🍑

Das Gespräch mit der Herrin der Unfähigkeit endet abrupt, als *irgendetwas* das Schloss erschüttert... aber das finden wir erst morgen raus.

**Meeeeehr Plot, meeeeeehr Kämpfe und vorallem meeeeeeeeeehr Unfähigkeit wird bald folgen. 22:55 Uhr, yupp.**

**25.Oktober, 12:45 Uhr. Kleine Vorbereitung auf die richtige Session heute Abend. Business as usual.**



Apropos usual: Alles geht plötzlich sehr schnell. Die Stadt der Götter macht einen auf Besucher, Engelssoldaten umstellen die Damengang und schon sitzt man im Gefängnis. Ich möchte gesagt haben, dass ich das Erscheinen der Stadt zusammen mit dieser großartigen Musik super inszeniert finde und kurz Gänsehaut bekam. 👍

Die goldene Statue wurde anscheinend auch eingelocht... was sie wohl auf dem Kerbholz hat? :<

Gespräche mit allen, dann Pläne schmieden: Karins **Furienmodus** ist (Mal wieder) die rettende Asspull Ex Machina, die den Ausweg darstellt. Und Mius Plan gefällt mir: Einfach das gesamte Schiff übernehmen. Nun, wäre balancingtechnisch wahrscheinlich sogar möglich, aber unlogisch... wie in vielen Makerspielen.

Tja, haha, so viel zur Ex Machina. Furienmodus nicht möglich. 🙄👍

Anmerkung: Was für ein riesiger SCHWACHSINN, dass jemand in der Zellenecke steht und Tomoya ihn nicht gesehen hat. WTF. xDDD



**Und da waren's nur noch drei.**

Sympathisant vom Dienst Jehova durchlöchert Miu. Die Schwächste und Zerbrechlichste, natürlich. Warum sieht er dabei allerdings aus, als würde er sich schämen? XD Na ja, kein Grund zu Trauer, die Tochter einer der Drei Übergötter, des **Herren des Todes**, stirbt nicht so schnell. (Das wurde btw. erwähnt, so not a spoiler. Not *really*...)

Tomoya rastet aus, wird zum Supersaiyaji-Nein, digitiert zu Ragnarök und bekommt eine epische Sequenz. Wenn ich dabei etwas ankreiden müsste, dann dass man sie viel zu kurz sieht. Ich konnte nichtmal screenshoten. Man sieht außerdem, wie alle Menschen verschwinden. Okay, **Spoilertheorie:**

Das Virus of Ragnarök ist doch die Gabe des 'Einen', alle Götter und alles, was sie erschaffen haben, auszulöschen, oder? Da die Menschen also das Werk der Götter sind... verschwinden sie, wenn Tomoya ihr Virus über die Erde schießt. Theorie

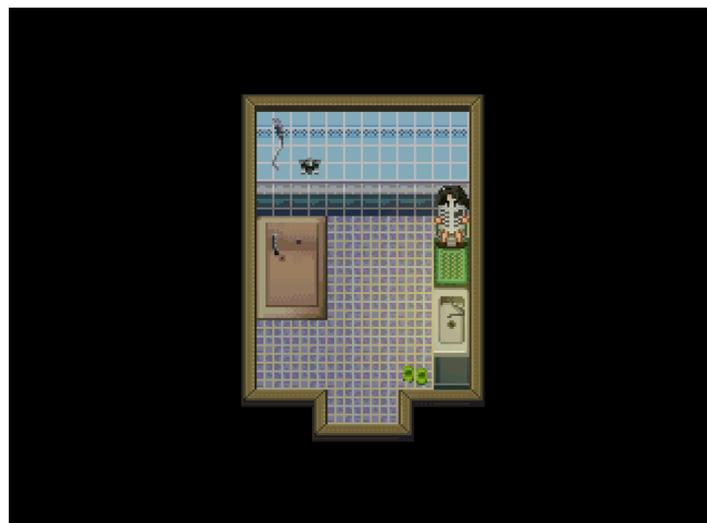
**Rosa Canina:** Erklärung: Der Mensch wurde von den Göttern in ihren Antlitz geschaffen und trägt ein wenig von der DNA der Götter in sich. Zu wenig für göttliche Kraft, genug um vom Virus betroffen zu werden ;)

Richtig blicke ich noch nicht durch... man sieht Stereotyp Makoto an Tomoyas Bett monologisieren, dann ändert sich die Szene, so dass ebenfalls Miu, Canina, Mikoto und die Herrin der Zeit anwesend sind, dann wacht Tomoya in einem leeren, verfallenen Krankenzimmer auf...

### Sequenz 3 - Blaues Haar❤️

Der Ausflug in die Neuzeit ist nach wie vor hochspannend inszeniert, vorallem natürlich für Erstspieler. Ich mag die vielen Anspielungen auf Garden of Sinners, Hatsumomos O-Charakter, Tsukihime etc. :3 Und zumindest **Vêro** lindert die Trostlosigkeit etwas... und Chibimoya mit Mario-Soundeffekten. :D

Das Mapping der Villa gefällt mir sowohl außen als auch innen. Nuff said. Man kann Tomoya baden lassen, so oft man will. Intendierter Fanservice. Aber ich mag die Pixelei ansich gerne, abgesehen von Fanservice.



Beste Szene des Spiels! 😊

Und jaaaa Canina, die **Umzieh-Pose** ist pures, flüssiges Pixelgold, der Aufwand hat sich gelohnt! 🍷

**Rosa Canina:** Wie gut, dass es zwei davon in AVoR gibt :P

In Keijis Arbeitszimmer liegt das *Buch eines sechsjährigen Mädchens*, von dem Tomoya nichts weiß... **Ai.** Erfährt man das nur im realen Switch-Buch?

**Rosa Canina:** Ja, in ADFOs True Ending weiß Tomoya verhältnismäßig wenig :/

Hatsumomos Vater will unbedingt gegen Tomoya kämpfen... obwohl sie logisch argumentiert. ABER SCREW THAT, BOSSKAMPF! Das **Ragnarök-Virus** zieht Tomoya PERMANENT 20 % der maximalen KP ab...? WTF, so ein Dreck!

Okay, der Abkömmling kippt sofort um. Nach Ichihara geht es, zur Bibliothekarin... NA, WIE KÖNNTEN WIR DA NUR HINKOMMEN? :')

**Vyzzuvazzadth:** Diese 20% HP-Verlust geschehen nur beim Ausbruch, der wiederum erst nach einigem eingesteckten Schaden eventuell ausbricht. Also nicht weiter wild. ;)

**Jetzt gar nicht. Was für eine Überleitung! Heute Abend geht es weiter. Seid dabei. Oder nicht. Mir Käse. 13:50 Uhr.**

**Ich habe asiatisches Klischee-Essen: Reis! Ich habe japanischen Schwarztee! Ich habe vorhin so nen' Anime geguckt! In kurz: Ich bin vorbereitet. 20:23 Uhr, Japanobombe folgt.**

Das **Motorrad-Spiel** ist unverändert super, und echt knackig. Beim zweiten Versuch klappte es dann, knapp. Aber man kann es ja sogar überspringen, sehr fair. Hoffentlich kann das das später nochmal irgendwie wiederholen... der Tunnelberg sieht übrigens großartig aus. Ja, großartig.



Wie über so vieles... 🤔

Tomoya trifft auf die Herrin der Zeit und Mikoto... die sicher aus einem guten Grund noch lebt. Erstere kann übrigens nicht in Tomoyas verworrenes Zeitenbuch sehen. Logisch, warum sollte man das als Herrin der Zeit auch können?

Muuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuch Dialog. Muuuuuuuuuuch Antworten.

**Rosa Canina:** Much Dialog, such information (doge)

Eine der spannendsten Szenen bisher, weil endlich ein bisschen was aufgeklärt wird. Der EEEEEIIINEEEEEEEEE~ ist das, was man unter 'Gott' versteht, hat das Virus erschaffen, um Götter auszulöschen, die Menschheit ging mit drauf, da diese die Abkömmlinge der Götter sind. Das passierte 2009, als Tomoya sich in Alternate die Klinge gab, jetzt irgendwie doch... erfolgreich. Aber Der Virus wurde durch Tomoyas Ausraster in der Vergangenheit getriggert... also, 1304 getriggert, und brauchte bis 2020 um alle auszulöschen.... ähh... ja. Es ergibt Sinn. GANZ BESTIMMT!

**Rosa Canina:** Zeit ist nicht sofort wirksam in AVoR, sie passt sich langsam an Begebenheiten an. So geschah es auch in ADFO. :)

Aber Mikoto sagte doch, das Virus brach bei Tomoyas Suizid 2009 aus und brauchte 11 Jahre. Aber es brach ja nur aus, weil Tomoya wegen Mius Tod 1304 ausgerastet ist... Q\_\_\_Q Okay, jedenfalls soll Tomoya zurück und verhindern, dass der Virus wieder ausbricht... um... die Welt zu retten. HOORAY! ENDLICH WAS KLASSISCHES! Also dann, **Herrin der Zeit**, bring mich zurück *ach ja*. Dann bring mich halt zur **Person**, welche die Zeit besser manipuliert als die Mother of Time. - \_\_\_\_ -

**Rosa Canina:** (Ich sitz hier und kugel mich vor lachen)

Noch ein paar Punkte zur Szene festgehalten, die später sicherlich noch relevant werden:

- Der Eine wird der letzte Boss, wie es sich klassisch gehört
- Wenn der Eine nicht mindestens einmal in Persona auftritt, schlage ich Rosa Canina mit einer Metapher durch den Bildschirm
- Wer ist der Eine und wie entstand er?
- Warum wollte er plötzlich die Götter und die ganze Welt ausradieren?

**Rosa Canina:** Es kam nichts gutes mehr im Nachmittagsprogramm, duh... XD

:’DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD Das von mir aber nur der Vollständigkeit halber.

Die Herrin der Zeit, eines der drei höchsten Wesen des gesamten Universums, ernährt sich von Konservendosen. Konserven... dosen. Okay, das wars. Jeglicher Respekt für KONKÜRA ist auf Lebenszeit verspielt. :’)



Eine erwachsene Ai... \*Nasenblut schießt fontänenartig durch den Raum\*

Zeitspringerin Adult Ai ist im Kristall versiegelt und stumm, weil... das Artwork zu aufwendig gewesen wäre. 🤔

**Rosa Canina:** (Muahaha, es gibt ein FaceSet für sie im Spiel :P)

Aber allein ihr Charset ist adorable. Ich will wissen, wer sie ist und was es mit ihrer ausgewachsenen Form auf sich hat, aber das wird schon noch passieren. **TWIST:** Ai ist 'Der Eine'. Ich würde sterben. Ernsthaft. 🙄

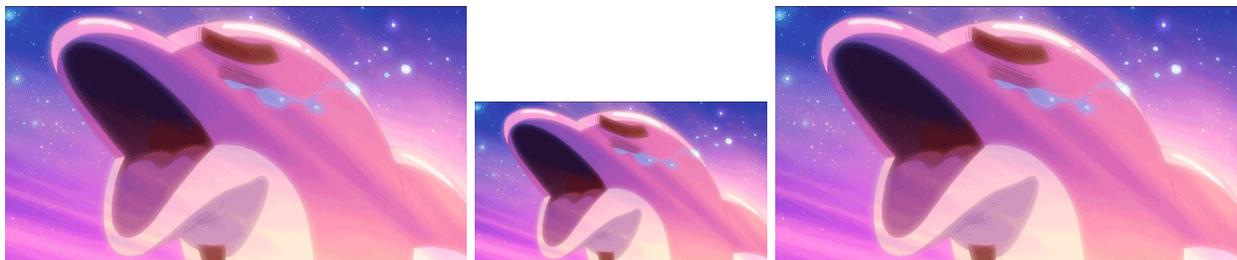
**Rosa Canina:** (und WER wäre dann Kenji? O\_o)

Hatsumomos Killerkörper?

**Rosa Canina:** Mighty Hatsumomo macht den EINEN zum Killer. Das wäre... eine interessante Wendung. Und ein Punkt an Hatsumomo XD

Dann ist sie eben seine Reinkarnation. STUFF! Wer weiß. Egal, man wirds erfahren, schätze ich! SAG NIX MEHR. BITTE. XD

**Rosa Canina:** Okay... Mist, ich hab was gesagt :P



Mein liebster Charakter, seit es Switch gibt, bekommt endlich seinen Auftritt:

**Kotomi-chan!** 🌸 ❤️ Okay, Ai ist eine Sonderstellung, aber ich glaube, ich habe den ersten Teil des Switchiversums alleine mit der Kotomi-Route... 9? 10? mal gespielt. <3 Und sie nennt Tomoya *Schatz*. Ugh... das wird langsam zu viel. Mir ist ja schon ganz schwindelig vor lauter Fanservice. @\_\_\_\_@ Also freue mich mich einfach darüber, dass das liebenswürdigste Partymitglied dabei ist. Yoohey!

Die Musik ist für diesen Wald schrecklich. Einmal abgesehen davon, dass sie mir signalisiert: *Du hast gerade gekiff*t, fände ich für dieses Gebiet etwas Ruhigeres passender, gemessen an Situation und Umgebung.

So, erstmal die Decks für Kotoya neu einrichten... das kann dauern.  
Erledigt, ab geht die Postkutsche.



Kotomis Lache vor jeder Abschlusstechnik steht ganz oben auf der Tabuliste für Diabetiker. Nebenbei kriegt **Yuffie** noch die Hucke voll.

Yupp, die erste Frau, denen Kotoya begegnen und Kotomi haut einen *Angry Lesbian-Girlfriend-Joke* raus. Ich weiß nicht, was ich davon halten soll. Ansonsten hat die Händlerin noch ein nützliches Boosterpack, dann mache ich mich an das Rätsel...

Pff... Ich dachte eigentlich die Lösung wäre links unten, oben, rechts... dann habe ich mit den beiden rechten alle möglichen Kombinationen zusammen mit links unten ganz links ausprobiert.. nää. Was übersehe ich? Das letzte Mal hat es doch auch geklappt... I guess.

**Rosa Canina:** Schau dir das Schild nochmal an ;) oder gib Bescheid, wenn Almighty Rosa dich erleuchten soll XD

Ich liebe solche Rätsel immer, weil sie mir effektiv aufzeigen, was für ein unsäglicher Dummbatz mit der Auffassungsgabe einer Herrin der Zeit ich doch bin, aber nein... ich glaube nicht, dass das was wird. Habe das Schild jetzt mehrmals gelesen und auch versucht, Kram reinzuinterpretieren, aber ich komme auf nichts. o\_\_\_O

Mit Caninas Tipp, was die erste Lösung angeht, konnte ich die beiden anderen dann auch herbeileiten... *hmm...* der Fehler war die falsche Reihenfolge. Bzw. die Annahme, der dem Schild am nächsten stehende Schalter müsse darauf zeigen. Damit... kann ich leben.



Der **Random-Finisher**, den Kotomi eben zum ersten Mal getriggert hat, ist seeehr geil. Vorallem ohne die Unterwegs in Dusterburg-BGM. Allerdings stecke ich tief in der Schinkensoße, ich glaube, Der FF7-Import macht MICH gleich zu Spielerbrei.

**Vyzzuvazzadth**: Diese Limit-Attacke ist super. Sind die HP eines Charakters unter einer gewissen Grenze (5-10%), so wird in JEDER Runde diese Limit-Attacke ausgeführt. Ich bin immer wieder mit niedrigen HP, Auge um Auge und Angriffsplus herumgerannt und habe Gegner und Bosse im Vorbeischlendern niedergemä-ä-ä-äht. ^^

*Hahahahahahahahahahaha*, ich kann nicht mehr. Un.be.zahlbar! 😊 Ich wäre gleich mit Sicherheit baden gegangen und hätte den ganzen Wald nochmal machen dürfen, aber was passiert? Kotomi haut ihren zweiten Random-Finisher heraus und schickt Yuffie mit über 1400 Schadenspunkten dahin, wo sie hingehört: Zu den ewigen Spielgründen. Danke, dass du geboren wurdest, Kotomi-chan. ❤️

**Rosa Canina**: Sie mag dich halt <3

Awww, STOP IT YOU! ❤️

**Rosa Canina**: Nächster Novel wird "KOTOMI CROSS NONSENSE - Das Drama" :P



Brich mir mit deinen Scherzen nicht das Herz...!

Dialog mit Kotomi, NOCH kein Bossangriff, gefällt mir, weil ich Kotomis Zeitstrang - Überraschung - sehr mag. UND DANN RETTEN WIR MIU! lol

Neue, kleine Zwischensequenz mit einer fragenden Tomoya als Stütze für den überforderten Spieler. +

In Q'nqüras(HA!!) Haus gibt es noch nicht viel zu sehen außer zwei Büchern, die wir erst in der Anwesenheit einer Göttin entziffern werden können... also **Naniwa**.

Die Südarmee, welche beim letzten Mal... *ähem...* **bald** den Palast Tokios stürmen wird, hat hier ihren Sitz. Das Dorf ansich ist nicht besonders auffällig gemappt und gefällt mir

auch nicht übermäßig, aber es ist solide und schick. *HNNNGHHH*, woher kommt die BGM? Ich kenne sie, aber mir will es nicht einfallen...

**Rosa Canina:** Rozen Maiden

Kotomi ist ein helles Köpfchen. Sie hat die Theorie, dass der zweite Zeitsprung in das menschenleere Kyoto durch eine zweite Tomoya ausgelöst wurde, welche Miu retten und das Virus verhindern wollte. Paradoxon.

Tomoya hilft noch eben einem **rothaarigen Chrono** aus der Stadt... ob wir den nochmal wiedersehen? Und wie immer besten Dank, Vêro!

**Rosa Canina:** Ich richte ihr den Dank morgen aus ;)

**Sion** kommt mit einem Wolkengleiter in Naniwa an und hat Ärger mit einer Kommandantin namens Titania. Was machen wir also? Statistisch gesehen helfen wir ihr und haben gleich einen Bosskampf vor uns. Hmm, Tomoya, Kotomi, Sion... interessante Kombination. Aber erst ausrüsten, um Hatsumomos Willen! Mal sehen, wie ihr **Pistolensystem** so läuft...

**Rosa Canina:** Na, wie läuft es so? ^^

Trotz großer Ausdauer und stylischem Finisher geht die rothaarige Axtschwingerin gegen meinen Traumdreier chancenlos in die Knie. Mit Kugeln habe ich noch gar kein Problem.

Herrlich, wie Kotomi abgeht, wenn man sie mit ihrer Schwester verwechselt. :E

Sion: *"Vielleicht weiß die Herrin der Zeit mehr darüber. Mein Spezialgebiet ist Zeit jedenfalls nicht."*

Ihres auch nicht, Sion, ihres auch nicht. XD

**Rosa Canina:** Ja, die Herrin wirkt ein wenig... un-allmächtig in AVoR XD Da muss man zum Ausgleich gleich wieder Mikotos Geschichte lesen... OMG, das kann sie alles? So eine Sau, diese Herrin...

Ich... werde es mir merken, wenn ich demnächst das Senken-Sha-Buch kaufe. XD

So, Sion will mit ihren beiden Anhängseln auf einen Berg krackeln, um an weitere Luftgleiter zu kommen? Das können wir machen, aber mit neuen Kräften am nächsten Tag. Sion und *Canina* sind btw. jetzt schon ein Traumpärchen. 😊

**Damit geht diese heutige Über-Session zu Ende, doch nicht für lang, denn Ragnarök lässt seine Spieler immer wieder zurückkommen... tot oder lebendig. 23:20 Uhr.**

**Heute wird es einsam... Kein Caninchen. Doch ich bin es gewohnt. Ein einsamer Ritter, stets auf der Suche nach der nächsten Session... Sonntag, 26.Oktober, 20:37 Uhr.**

Ines und ihr Boyfriend best Guards. 👍

Das Gespräch mit Sion am Berg der Winde ist sehr interessant und macht sie als Person wirklich sympathisch, trotz der klischeehaften 'Charakter-zielt-mit-Waffe-auf-Protagonisten'-Szene. Hm, und wo Sion in 700 Jahren ist... Anführerin der Fraktion wäre doch cool. :>

Warum wurde das Kalafina-Thema gegen dieses 0815-Stück getauscht? - \_\_\_\_ -

Der dritte **Random-Specialmove** kommt von Sion-chan. Passiert ganz schön oft in letzter Zeit... erster Angriff im nächsten Kampf, Sion, Random-Specialmove... o... kay? XD Im nächsten Kampf das Selbe. Zwei Angriffe später, Kotomi Random-Specialmove. Bug?

**Rosa Canina:** Solange du Low HP hast, kann sich der auslösen ;)

Der Berg an sich ist vom Chipset her relativer Standard mit einigen Edits, aber mir gefällt der Aufbau gerade in den höheren Maps.

Ich finde **Schatten-Tomoya** aka Mimic ist immer noch ein sehr fieser Gegner, da er trotz Optionalität einen vollwertiger Boss ohne jede Vorwarnung darstellt, und ich gebe euch Stein und Bein, dass 95 % aller Spieler ihm beim ersten Mal unvorbereitet gegenüber treten. Für meine Truppe ist er zum Glück kein Problem. Als Belohnung gibt es die awesome designte Karte 'Mystic Eyes of Death Perception', die von beiden Geschlechtern Tomoyas verwendet

werden kann. Die Animation ist dafür nur so lala~ xD Wäre geil gewesen, wenn noch Tomoyas *Sinner*-Auge im Hintergrund aufleuchtet...

**Rosa Canina:** Unvorbereitet? Man sieht ihn und bekommt vor der Truhe, vor der er steht, eine Menge Heiltränke. Ist das nicht "Achtung!" genug? Also ich für meinen Teil speichere ein Spiel immer, wenn ich verdächtig viele Tränke auf einmal bekomme bzw ein Monster mir den Weg versperrt.



Die Debatte darüber, warum der Virus **Virus of Ragnarök** heißt, macht Sinn. Ragnarök bedeutet in der Sprache der Götter Schicksal, schlechtes Schicksal, Schicksal der Götter. Und Switch bedeutet in der Sprache der Götter nicht Tausch oder Schalter, sondern *Todesurteil*. Passend. 🤖 Ach ja, es sind ganz bestimmt nicht Kenji und seine Gang, die in den Tempel eingedrungen sind... ganz bestimmt nicht!

Die vier Statuen vor dem Tempel des Einen zeigen viermal die gleiche Frau mit spitzen Elfenohren... warum? Weil **Ai**? Hätten die Statuen rote Augen, wäre es eindeutig! 🤖

Den Tempel finde ich leider eher nervig, langweilig und zäh... unauffälliges Design, hakeliges Sprungsystem... aber hey, nicht jedes Gebiet kann tons of fun haben. ^^

**Rosa Canina:** Das Sprungsystem ist nicht hakelig, es hat nur eine Sprungverzögerung. ^^° Ich hab dabei das System aus Golden Sun nachempfunden, weil es IMO in einem RPG so am besten funktioniert. Ein "Instant-Sprung" oder "Jederzeit-Sprung über eine Taste" sind beide in

der Praxis eher meh. Letzteres würde überall gehen und der Spieler würde wie doof über Steine, Monster und evtl auch 0Auslöse-Events springen. Ersteres ergibt keine Kontrolle und man springt gerne auch mal ein wenig zu oft. Hab mit beidem experimentiert und empfand die Golden Sun-Lösung, wo man kurz in die Richtung gedrückt halten muss, am gameplay-besten :)

An einer Truhe darf man mal kurz in Kotomis Rolle schlüpfen (Wie gut das wäre, wenn man den Laufcharakter wechseln könnte und man angepasste Dialoge bekäme mein Gott

**Rosa Canina:** darfst du noch) um ihr **China-Kleid** in Empfang zu nehmen, das man leider nicht sieht... wie es wohl dahin kommt? Erstellerwillkür? IST KOTOMI AM ENDE ETWA 'DIE EINE'????

Der Roboter ist ja auch eine schöne Nummer mit seiner Speicherempfehlung. 🤖  
Kotomi bekommt Gelegenheit, den Egghead heraushängen zu lassen, aber ich habe die erste Frage ohnehin richtig beantwortet. Und die Maschine bereut nichts. 😊

Hinter dem roten Jedi-Stern warten Goldstatue und Siegelkammer... die werden weiterwarten müssen, bis morgen. HA, diese Überleitung!

Ihr wisst Bescheid. 22:40 Uhr.

**Rosa Canina:** So, habe alles gelesen. Nicht so viel, wie erwartet. Aber dafür hab ich nicht so viel verpasst. Finde es sehr schade, dass du den Tempel des Einen so "meh" empfindest, immerhin kann man da gameplaymäßig mehr, als in vielen anderen RPG Maker-Spielen .\_. Und ich denke, dass die ganzen Tempel, die mit dem EINEN zu tun haben, das spielerische Highlight (abgesehen vom Kampfsystem) sind. Aber was soll ich sagen, da hat wohl jeder eine andere Meinung XD

Eine längere Zeit ist vergangen, doch das Reallife ist unerbittlich... jetzt soll es endlich weitergehen mit kawaii Cards und moeee Monstern... Montag, 3.November, 17:00 Uhr.



### Warum der Screenshot? Ai sells.

Ich finde es beeindruckend, wie Rosa Canina an den unscheinbarsten Stellen längere Dialoge und Storysequenzen einbaut. Diesmal das Aufeinandertreffen mit Kenji, der natürlich viel weiß aber wenig sagt, die Frage nach der direkten Anzahl von Tomoyas Opfern (2-5, Monster zählen nicht, die haben keine Rechte!) und ein Konflikt zwischen Tomoya und Sion, die Kenji aus irgendeinem Grund nicht bekämpfen will und btw. sehr cool ist wenn sie einen auf Autorität macht. Ehrlich. Aber Kotomi ist auf unserer Seite. ❤️

Die Wolkenreitersequenz ist angenehm, aber man sieht Kotomis Looping nicht. \_\_\_. Ich mag den Angriff der Pegasusreiterin, so aus grafischer Sicht. Leider war ich darauf nicht vorbereitet, weswegen ich ziemlich sicher ehrlös sterben werde.

Imposanter Fatality, aber sind 520 Schadenspunkte für Tomoya nicht etwas... böse?



*Kotooomiiiiiiiiiiiiiiiiiiii~* 🤩 Ich werde dich rächen. Der Fatality ist... fatal. Tomoya ist tot. Wird Sion uns retten? Ja, tatsächlich setzt sie den finalen Schlag. Haarscharf ist gar kein Ausdruck...

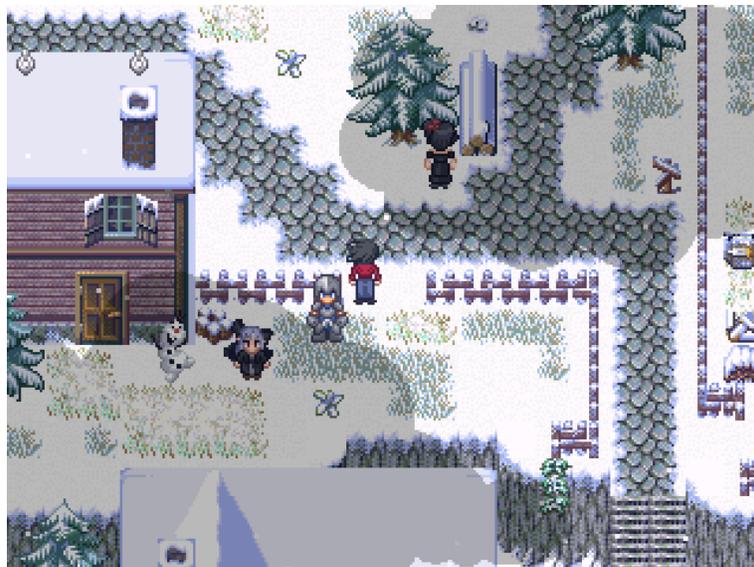
Die Belohnungskarte ist cool, ein doppelter Zug. 👍 Uuuund die Weltkarte wird geöffnet, ab jetzt kann man mit den Gleitern alles erkunden. 'Alles...?' Ich bezweifle das, da noch die restliche Party fehlt, aber mal sehen, was bereits so geht...

Der erneute Besuch in Otsuki hält nicht viel Neues bereit, aber warum sollte er auch?

Die **Akademie der Magi** (NICHT MAGIE!!) ist neu, und das Erste, was ich entdeckte, ist ein Arrow to the Knee-Witz. Fühl dich geslapt, Canina.

**Rosa Canina:** Geslapt... in the knee?

Außer einigen amüsanten Dialogen und ansprechenden Innenmaps gibt es hier noch nicht viel zu bestaunen, doch ein Dialog des Direktors weist darauf hin, dass wir über **Kenta** sicherlich nochmal zurückkehren werden...



**Cutest.Charset.Ever.**

Wann hat man es als Ersteller geschafft? Wenn alleine das Charset eines Charakters so süß ist, dass es D'awws hervorbringt. Srsly, mal abgesehen von meinem Crush für Ai ist ihr Charset das Süßeste, das ich je in einem Makerspiel gesehen habe. ❤️ Tomoya muss sich beherrschen, dass er das Kind nicht umbringt. Srsly, warum? Vielleicht ist es zu lange her, aber ich verstehe einfach nicht, warum Tomoya so einen Hass auf Kenjiai hat... @\_\_@

Ais Schwester **Mirai** ist auch angemessen sympathisch, was wohl aus ihr geworden ist? Man wirds erfahren... oder nicht?

Die FF-Questgruppe ist witzig, aber ich bin mir ziemlich sicher, dass die drei in der Demo noch anders aussahen und Artworks hatten... das frisst mich an. \_\_\_\_.

**Rosa Canina:** Die waren damals aus Tales of Symphonia

Toll, ich habe überhaupt keine Chance. Jeder der drei zieht mir mit jedem Angriff 200+ Punkte ab und die Weißmagierin heilt alle ständig hoch. Suuupergeil.

Es ist zu witzig. Jeden Zug habe ich weniger und alle drei Gegner wieder volle HP. Und der Virusausbruch von Tomoya hat GAR NICHTS gemacht. Danke für diesen unfairen, dreifachen Bosskampf ohne jede Vorwarnung, Rosa Canina. Leck mich Spiel, ich lade neu. Bringt sowieso nichts.

Letzter Save? Na klar, der zu Anfang der heutigen Session, im Tempel des Einen. Schön. Fick dich selbst, Spiel.

**18:20 Uhr.**

***Remember, remember... Fifth of November. 21:30 Uhr. Liebe siegt ja bekanntlich immer über Hass... schätze, das war hier auch der Fall. Gestern habe ich mich nochmal hingesezt und wieder bis zum letzten Punkt gespielt, mit der Ausnahme, dass ich Sapporo nun vorerst zu meiden wissen werde. Grinding war leider spoilerfrei im OFF nicht möglich, wegen...***

...dem unnötigen, doofen **EXP-Blocker**, wenn man bei bestimmten Gegnern ein bestimmtes Level hat. Eingebaut, um Überlevelung zu verhindern, greift er meiner Meinung nach zu stark in die spielerische Freiheit ein. Jeder sollte selbst entscheiden können, wie sehr er leveln möchte, aber lassen wir das... mal schauen, welche potentiellen Reiseziele noch so auf mich warten.

**Rosa Canina:** Wie kannst du massive Probleme haben (siehe FF-Gruppe) und gleichzeitig überlevelt sein? O\_o Die Level-Caps mit Halben EXP und vollen EXP sind so gesetzt, dass jemand, der JEDES Monster mitnimmt erst in die Nähe der Halben EXP-Grenze kommt, es also sogar ein wenig Training zulässt O\_o

Sag DU es mir! XD

Das von Wäldern eingegrenzte Haus im Norden Japans, neben der Magi-Akademie... wird das noch relevant? Aktuell ist es unzugänglich...

**Rosa Canina:** Ja

Das Geisterdorf ist grafisch solide gestaltet. Nichts Extravagantes, aber gefällt mir. Und was gibt es zu bestaunen? Eine Statue, die sehr wahrscheinlich einen optionalen Boss am Ende des Spiels darstellt, eine Kirche mit einem wahrscheinlich untoten Priester, einen Friedhof mit so einigen Anspielungen und unzugängliche Wege - Für den Moment. Da kommen wir wohl nochmal zurück...

in einer zweiten Höhle der Geister läuft uns ein weiterer der drei Großen Wächter der Welt die nix können über den Weg, **der Traumtänzer**, Herr aller Träume. [Luna whould disagree](#). Von ihm kann man MOAR POWERZ bekommen. Und sicher keeein Bosskampf, Tomoya. Ganz im Ernst, hast du denn GAR NICHTS gelernt?

Im Westen startet ein sehr spaßiges **Minispiel**, das wunderbar einfach, aber nicht eintönig ist. Schöne Abwechslung! Negativ anzukreiden ist, dass man sofort zurückfährt, wenn man dann ausversehen nach rechts klickt und das Spiel somit erneut machen muss. Alternativen wären die Abfrage, ob man das Minispiel nochmal machen möchte oder ob man wirklich schon zurückgehen will. Jedenfalls habe ich zwei coole Karten für Sion-chan gewonnen, eine ist sogar echt praktisch. o\_\_O

Hmm... ne, mir reicht es gerade. Ich habe beschlossen, die gesamte Weltkarte jetzt erstmal links liegen zu lassen und sturr dem Plot zu folgen. Warum? Weil ich meine ganze Party zusammenhaben will, ehe ich alles erkunde und grinde. Vielleicht wäre es klüger, erstmal zu leveln, aber ich gehe jetzt nach Tokio.

Nur noch kurz ein Abstecher zur Kartenanalysatorin. Huh, wer ist dieser neue Charset da...? Ah, eine Gastrolle. Bosskampf.  
SCHON WIEDER OHNE JEDE ART DER VORWARNUNG UND VÖLLIG AUS DEM NICHTS HERAUS!! WISST IHR, WAS DIESES GOTTVERDAMMTE SPIEL BRAUCHT?! ICH WERDS EUCH GOTTVERDAMMTNOCHMAL SAGEN: DIESES GOTTVERDAMMTE SPIEL BRAUCHT GOTTVERDAMMTE VAMPIRES DAWN TOTENKÖPFE UND GOTTVERDAMMTE BOSS-FRATZEN, SEVEN SINS!!!!

**Rosa Canina:** Mal eine ernste Frage... bitte nicht böse nehmen?

Gibt es irgendwo, abgesehen von Vampires Dawn, ein Spiel, das seine Boss-Kämpfe vorher ankündigt? Abgesehen von eventuell verräterischen Save-Points in einigen JRPGs hatte ich nämlich noch nie ein Spiel mit Warnungen besessen oder gespielt. Darum hab ich immer echt Probleme damit nachzuvollziehen, wieso manche Leute bei AVoR, so wie du, immer auf die "plötzlich auftauchenden" Bosskämpfe schimpfen. 99% der Bossmoester sind an Levelgebietsenden, die meisten haben SavePoints. Bei der FF-Truppe sagt der Bürgermeister,

dass man eventuell kämpfen muss... Als Ausnahme fällt mir gerade nur Isaac ein, da selbst die späteren, von Vyzz angekreideten [Name nicht gespoilert] spätestens nach dem ERSTEN klar sind :(

Ist das echt so ein Problem? O\_o

Es ist ein immenses Ärgernis, vorallem weil man sich im Kampf abgesehen von kleinen Karten nicht heilen kann. Wenn man halbtot in einen Isaac reinläuft, kann man eigentlich neuladen. Bei vielen rollenspielen ist es eben üblich, immer kleine Warnungen vorzugeben, und wenn es nur ein Gefühl des Protagonisten ist. Aber ein Charakter, der vor einem Haus herumsteht? *Fies*.

Haarscharf rette ich mich. Und wie? Tomoya löst dreimal hintereinander einen Random Slasher aus und macht etwas über 4000 Schaden. Yupp. Nicht sicher, ob das System der zufällig auftretenden Specialmoves wirklich balanced ist, aber ich werde mich sicher nicht beschweren. XD Als Belohnung regnet es nutzlose Ausrüstung und eine *Herrin der Zeit*-Karte für Miu. Ja klar, als ob irgendjemand in diesem Universum das nutzlose bisschen Brünett heraufbeschwören würde. Konnte den Gegner btw. nicht analysieren, da Kotomi schon tot war. Wo war ich? Ach ja, Kartenanalysatorin. Bisher über 40 Monster analysiert, schön schön. NOW [BIG IN TOKIO!!!](#)

Straight zur Fraktion, Zwischensequenz. **DIESMAL WIRD ERST GELAUSCHT!**

*Puuh*, so viel, komplizierter Dialog... ich habe ihn nicht gänzlich verstanden, aber der Gedanke, dass Tomoya letztendlich selbst dafür gesorgt hat, dass Ai zu Kenji gewischt wird, ist... *paradox*. Now-Tomoya muss mit Sion und Kotomi in die Stadt der Götter, während First-Tomoya mit der restlichen Truppe wie beim letzten Mal gefangengenommen wird. Sobald sie bei Jehova ankommen, springt Now-Tomoya mit ihrer Truppe rein, bekämpft Jehova und rettet Miu. First-Tomoya wird wegen Paradoxon zurück in die Zukunft (Ha!) geschleudert und der Virusausbruch ist wegen der noch lebenden Miu bestenfalls pasê. Hatsumomo muss währenddessen nach Sapporo gehen und Ai zu ihrem Killer machen und ihm befehlen, Medea nebst Töchter abzuschlachten, damit alles seine Richtigkeit hat. Übel, aber logisch... soweit dürfte ich doch alles richtig verstanden haben, hurray! Viel Story, viel Zeitreisen-Thematik, viel Qualität! 👍 Aber ehrlich, selbst als ich das zum ersten Mal gespielt habe: Glaubst denn auch nur irgendjemand im entferntesten an das Gelingen dieses Plans? Süß btw. wie grumpy Hatsumomo darüber ist, dass sie sich mit Kenji einen Feind ranzüchten muss. XD Wo mir gerade der Gedanke kommt... es ist fraglich, inwiefern die Zeit Tomoyas Zeitsprung tatsächlich schon mit eingerechnet hat. Ich wage kaum, das als tatsächlichen Ursprung zu vermuten, aber was wenn der einzige Grund für Ais Switch **TATSÄCHLICH** Tomoyas Anweisung war? Dann hätte sie nicht nur endgültig keinen Grund mehr, Ai/Kenji oder

Hatsumomo in irgendeiner Weise zu hassen, sondern auch noch waaaay... more Schuld auf den Schultern.

\*Folgt weiter streng dem Plot\* Aha, ich WUSSTE, der Berg östlich von Tokio wird noch relevant! von hier wird die Götterstadt geentert, arr!



Wir treffen wieder auf Tomoyas Papamama, und Sion ist...  
 SOOOO AWWWEEEEEEEESSSOOOOOOOOOOOO OMMMEEE~  
 NGGGGGGHHH, wann ist diese Frau derartig badass geworden?! Was für eine Prachtgöttin!  
 Pistole ins Gesicht, reden sonst Kugel durch Kopf! 🤪👍 Aber Tomoya wirft sich natürlich aus  
 irgendeinem Grund instinktiv vor die Kriegerin, weil es ist ja ihr Papamama. Sie hat es gespürt.  
 Die Kraft der Liebe. 🤪 Keiji entkommt, aber um mal Kotomi zu zitieren:  
*Man muss das Gute sehen, immerhin müssen wir kein Lagerfeuer machen!*  
 Gott, wie ich die Kleine liebe. 🤪

**Storystark, spannend und mit vielen unangekündigten Bosskämpfen geht es dann demnächst weiter. 23:25 Uhr.**

**Bisschen Virus gefällig? N' kleiner Ragnarök zwischendurch geht doch immer!  
 Donnerstag, 6.November, 13:00 Uhr.**

Ich ignoriere sämtliche Warnungen Sions, mich nocheinmal vorzubereiten, denn ich weigere mich, mit unvollständiger Party die Welt zu erkunden. Also wird der kalifornische Traum gelebt und auf den Sonnenuntergang gewartet!

**Rosa Canina:** Hmm... ich sehe GameOver-Screens in naher Zukunft XD

Sion lässt das zeitlinienparadoxe Pärchen einstweilen allein, was Raum für ein paar enttäuschende Flirtjokes bietet. *Gnah.*

Wichtige Dialoge überall unterbringen, das ist die Devise! Tomoya und Kotomi plaudern über die erwachsene Ai und wer wohl die beiden Mitstreiterinnen von Kenji sind. Die Kriegerin ist ja Tomoyas Papamama Keiji, es ist also eine interessante Frage, ob die Pegasusreiterin ebenfalls

eine Switchversion von jemandem ist? Wobei mir kaum noch ein passender, männlicher Charakter einfällt. Und die erwachsene Ai? Wie passt das ins Bild? Es soll alles noch aufgeklärt werden. Hoffe ich doch. Ich fände ja ein paar Sachen fantastisch:

- Kenji ist auf Tomoyas Seite und sie ERKENNT das auch endlich mal!
- Adult-Ai ist entweder ebenfalls gut oder der Evil Mastermind. Oder der Eine. =D
- Die hoffentlich am Ende erlöste Kid-Ai kommt mit in Tomoyas Zeitebene und wird vielleicht von ihr und Makoto adoptiert. Wäre der Rotschopf wenigstens einmal zu was gut.

Dass Hatsumomo tatsächlich nicht böse ist, sehe ich zu diesem Zeitpunkt einfach schonmal als sehr wahrscheinlich an. Oder sie ist eine überaus gute Schauspielerin.



**Epische Sequenz ist episch.**

Wir bekommen ein paar unterhaltsame Szenen spendiert. Die Südararmee, vornehmlich bestehend aus blauäugigen Ariern, begibt sich auf ihren Weg, First-Tomoya und Co. brechen in den Palast ein, und die aktuelle Truppe dockt in der Stadt der Götter an. Besonders gut gefällt mir der Detailgrad. Man sieht sogar, wie die Miniflieger ganz klein hineinfliegen. 🍷

Und da sind wir also in einem der tollsten Orte im Spiel, der **Stadt der Götter!** Die pixeligen, weißen Landestege passen schonmal sehr gut und fügen sich schön ein. Was mir gerade





Meine Augen approve. \* \_\_\_\_ \*

**Vagdavercustis**, germanische Göttin des Krieges... na, immerhin lernt man hier noch was! Die erste Herrin des Todes würde mich auch interessieren... die ersten Drei waren alle Damen, die müsste man echt nochmal zu sehen bekommen, da sie quasi die sind, die dem Einen am nächsten kommen.

Während Now-Tomoya in der tatsächlichen Stadt der Götter ankommt, wird First-Tomoya von der Engelsgarde in den Kerker geworfen. Noch etwas Exposition über die Architektur des Raumschiffes, dann sind wir frei, uns umzusehen.

**Rosa Canina:** Im übrigen habe ich mit vollem Bewusstsein versucht auf möglichst viele bekannte Götter zu verzichten. Ist doch langweilig, wenn man nur die altbekannten Götter, die jedes kleine Kind kennt, trifft. Ich fand es viel interessanter dort noch etwas über unbekannte Götter zu lernen. Oh ja, AVoR sorgt sogar für gute Bildung :)

**Uuund ich glaubeeeeeeeee, das passiert erst nääächsteeeeees Maaaaaaal~  
Denn ist ist 14:00 Uuuuuuhr, und ich haaaab genuuuuuuuug.**

**Ich mache weiter, ganz ohne geschriebenen Gesang. Einfach so. Weil das mein Dokument ist und ich jederzeit ohne Angabe von Gründen willkürlich Sessions starten kann. Ihr nicht. Na, wer sitzt jetzt am längeren Hebel? 6.November, 21:00 Uhr.**

**Aequitas**, römische Göttin der ausgleichenden Gerechtigkeit. HA, DIE KENN ICH. Und sie ist die Zwillingschwester von Kenjis Konkubine.

**Enki**, sumerischer Weißheitgott. Ja, kenne ich auch... flüchtig.

Aufgrund der Tatsache, dass es noch kleine Statuen vom Einen gibt, kann ich mir die Ai-Theorie wohl endgültig stecken... aber srsly, das wäre der genialste Twist der ganzen Switchreihe gewesen.

**Vyzzuvazzadth**: Die Theorie Ai = der EINE hatte ich eine Zeit lang auch, doch eigentlich hebt sich diese gleich selber aus: **der** EINE. ^^

Auch macht es wegen RCs frühere Erklärung wegen Hatsumomo und Kenji kaum Sinn..

Also einen maskulinen Artikel sehe ich sicherlich nicht als Hindernis.



**MAKOTO IST AUCH HIER!**

Und was erzählt er einem? Wie wunderschön Aphrodite doch sein soll. Ja, *danke*... ich kenne nur ihren Arsch. Der war okay. \_\_\_\_\_.

Apropos der Eine: Mir ist heute beim Nachdenken über Ragnarök etwas eingefallen: Wenn der Eine und die Götter sich bekriegten bzw. der Eine die Götter und deren Schöpfung mit dem Virus auslöschen wollte, warum wird er dann immer noch respektiert? Es wird ja u.a. gesagt, dass das Innenleben des Raumschiffes aus Respekt vor dem Einen nicht umgebaut wird. Warum? Oder ist respekt im Sinne von 'Furcht' gemeint?

**Rosa Canina**: Naja, er ist immer noch ihr Erschaffer und Gott. Trotz der Unstimmigkeit wegen einer Sache, heißt es nicht, dass die Götter nicht dennoch Respekt vor ihrem

**Schöpfer haben. Ja, das klingt jetzt noch komisch. Das macht ein wenig mehr Sinn, wenn du weiter voranschreitest.**

Der Eine: HURR DURR WER HAT DIESE GRÄSSLICHEN GARDINEN IN MEINEM RAUMSCHIFF AUFGEHANGEN?? TAKE THIS! \*Virusblah\*

Epona, Göttin der... *Pferde*? Celestia would disagree.

Mylitta, Göttin des... Dings.

Levana, Göttin der Suiseki-Umfärbungen... ähm... Neugeborenen! Sie ist zumindest mal unterhaltsam. 😊 Wo muss ich für deine Religion unterschreiben?

Diana, römische Göttin der Jagd. Kennt man!

Bia, Göttin der Gewalt. Man, wie gern ich sehen würde, wie sie dem Parteivorsitzendem im Rat eine mit der Faust reinzieht. 😊

Noch ein paar Worte zur Stadt ansich... jeder Erstspieler könnte enttäuscht sein. Ja, das ist ein perfektes Beispiel für Rosa Caninas pragmatisches Mapping: Wenn es um etwas episches wie 'Die Stadt der GÖTTER' geht, hätten viele andere Makerer wahrscheinlich ein imposantes, prachtgewaltiges und angemessenes Stadtbild aus dem Boden gestampft, bei dem man an jeder Ecke sieht, dass man im Zuhause von Göttern ist. Canina aber hat einfach ein mittelalterliches Kleinstädtchen mit ein paar Kristallen hingeklatscht und gut. Ich mag die Kristalle und die roten Dächer, handwerklich ist alles okay. Es ist nur überaus... *langweilig*. Ja, das war das Wort, nach dem ich gesucht habe. Selbst der Brunnen kommt nicht gegen Konkurrenten aus anderen Makerspielen wie der Allreise oder VC3 an...

Und witzig, wie alles nur mit Betten vollgestaucht ist und die Wesen, die eigentlich für Erhabenheit und Macht stehen sollten, zusammengepfercht in Minihäusern leben und dabei auch noch reihenweise ihre weiblichen Diener vergewaltigen. Religion rulez.

**Rosa Canina:** An dieser Stelle merkt man doch recht deutlich, dass ich Atheist bin. Ich wollte mit Absicht kein Bild von Prunk in der Stadt der Götter zeigen. Ich bin ja schon fast dafür bekannt Erwartungen auf den Kopf zu stellen. Die Götter von AVoR sind nicht mehr, als ein herrenloses Volk, dass zwar mehr kann, als die Menschheit, aber dennoch eigentlich ohne ihre Führung dahinsiecht. Sie sehen sich als etwas besseres, obwohl sie selbst hausen, wie die Penner in den Städten auf der Erde.

Kleiner Zwischenstand vom freundlichen Spiel beim Verlassen der Stadt-Stadt: First-Tomoya wird gerade nebst Anhängsel in Jehovas Saal geführt.

Aha, und Tomoya bekommt die erahnten Krämpfe wegen zu vielen Göttern.

Holzbaracken ohne Decken oder ähnliches, wöchentliche Massenwaschungen im Fluss... die Stadt der Götter ist ein Dreckloch ohne jeden Adel.

Göttin Derketo... na, zumindest ihre Schwester Kybele kenne ich bestens! ^\_\_\_^ Tut mir leid...



**\*Fangasm\*** So langsam mausert sich Sion zu einer Favoritin... 🍷

Cold-Sion is best Sion. Was da für ein großartiger Charakter hinter der ulkigen Statistik-Fetishistin steckt... x) Lol. Die Leiche wird nicht weggeräumt und EINE Sekunde später findet sie natürlich eine andere Wache und versetzt den ganzen Trakt in Alarmbereitschaft. [Was sagen wir daaa, liebe Kindeeeeeeeer?](#)

Ein guter Zeitpunkt, um nochmal den gesamten Weg zurück zu den Docks zu gehen und den **Test** zu machen, beim ersten Mal richtig btw. Heilkarte für Kotomi, fein. Am Automaten heilen uuund zurück.

Es ist ultranervig, dass die Gardisten im Gefängnis beim Ansprechen der Zellen weiterlaufen. So entgehe ich keinem Kampf, goddverdammischnochemal!

Hahahahaha, die Wache ganz am Ende des Kerkers... Perfekt! 😊



Keiji sieht aus wie ein Teen.

Tomoyas Papa tritt ihr endlich im erkennbaren Geschlecht gegenüber, und es ist auch noch der aus ihrer Zeitlinie, der lebt, weil... wir erfahren es später. Warum? NA WEIL DER PLOT ES SO WILL, DU SKEPTISCHES ARSCHLOCH! Er schließt sich uns vorerst als nichtspielbarer Charakter an. Notiz am Rande: Die Pose von Tomoya, als Keiji sie auf Kotomis *Schwiegervater* anspricht, ist **pures, glitzerndes, hochkarätiges Gold**. Truth. ❤️

Lol @ viel größere Gefängnisse als Götterstadt.



**Wäre ich Sanji, wäre ich jetzt an Nasenbluten krepieret.**

**Vyzzuvazzadth:** Ich wage mir gar nicht auszumalen, was im Sanji-Modus bei einer Kotomi-Meerjungfrau passieren würde... xD

Weder du noch ich.

Wir sind, **endlich** muss man sagen, vor den Privatgemächern der drei Göttermacker angekommen - Buddha, Allah und Jehova. Wehe, man sieht die ersten beiden nicht noch im Spiel, das wäre extreme Verschwendung. . \_\_\_\_ . Jedenfalls ist der Gang atmosphärisch passend totenstill. Keine BGM, keine Soundeffekte, sehr cool. Oben links gibt es noch eine Abschlusskarte für Kotomi. Wenn die Fatality auch nur annähernd so gut aussieht wie die Karte selbst, verende ich wirklich bald noch an Blutarmut. Kurz vor Jehovas Gemach gibt es dann auch nochmal die Enthüllung, dass Miu die **Tochter vom Herren des Todes** ist. Die Deluxe-Goldstatue ist auch sehr nett. Gut gut, der richtige Zeitpunkt, alle Decks zu überarbeiten. Und meine zwei Kombi-Punkte zu verbrauchen. Habe bisher ja nur *Yin und Yang* sowie *Chronos* entdeckt. LASERCHAOS und I LOVE YOU... bringen mir beide gerade nichts. Schön. 🙄 Wobei, nein... die Decks bearbeite ich erst bei der Kampfvorbereitung gegen Jehova, die es nach einer Cutscene glaube ich nochmal gibt.

**Rosa Canina:** \*hust\* GameOver \*hust\* Regel Nummer 1 eines RPGs: Wenn der Entwickler zum Speichern auffordert... speicher und bereite dich vor. Du wirst sterben. Oder, um es mal in der Sprache der Daleks auszudrücken... Du wirst ELIMINIERT werden XD

Okay, okay! xD

Also steht dem vorzeitigen Finale nichts mehr im Weg! Nichts außer ein grumpy Nonsense, der erst morgen weitermacht.

**Seid ihr gespannt? ICH BIN GESPANNT! 22:40 uhr.**

**Was könnte verrückter sein, als an einem Samstagmorgen um 1:40 Uhr eine Ragnarök-Session zu starten, vorallem wenn es um einen inhaltlichen Höhepunkt geht?  
Genau.**

**Rosa Canina: Gerade um die Zeit bin ich ins Bett :/**

**Wie jeder normale Mensch. xD**

Da Canina-chan (Der Ersteller, nicht das Dienstmädchen-Chic) Pipi in den Augen wegen meinen mangelnden Vorbereitung hatte, mache ich doch jetzt schon die Decks...

Ich habe Sion bis jetzt falsch benutzt, da ich ihr nur Blitzkarten gegeben habe, obwohl sie Licht ist. Iel. Na ja, korrigiert, vorbereitet, gespeichert, CUTSCEEEEEEEEE-

Erstmal sieht man, wie Hatsumomo Ai währenddessen in Sapporo umswitcht. Aber was macht sie mit ihrer armen Schwester...? 🤔 First-Tomoya wird zudem wie gehabt in die Zukunft zurückgeschleudert.

Locationwechsel zur Herrin der Zeit im Palast, die in ihrem Buch nachsehen will, was wir in der Götterstadt so treiben. Aber... *sie kann es nicht lesen*. Und wird kurz darauf... von Engelsgardisten gefangen genommen.

...

Nein, ich sage dazu jetzt gar nichts. Nichts.

...

Außer diesem Smiley:





**Dafür! Denn wer ist auch für den 0 % empathischen Klischeebadie Jehova?**

Miu wird trotz dem Eintreffen der zweiten Truppe aus dem Raumschiff geschmissen, aber wie es nunmal so ist mit Connections, lässt ihr Daddy als **Herr des Todes** sie nicht sterben.

Besagter Herr taucht auf, und... greift uns an. Weil Jehova ihm erzählt, wir hätten Miu umgebracht.

Meine... Güte. Ein Facepalm ist nicht mehr ausreichend für so viel Blödheit und Inkompetenz. Und der Battle-Sprite vom Herren des Todes ist... ein fatter Kerl im Bademantel? 🙄

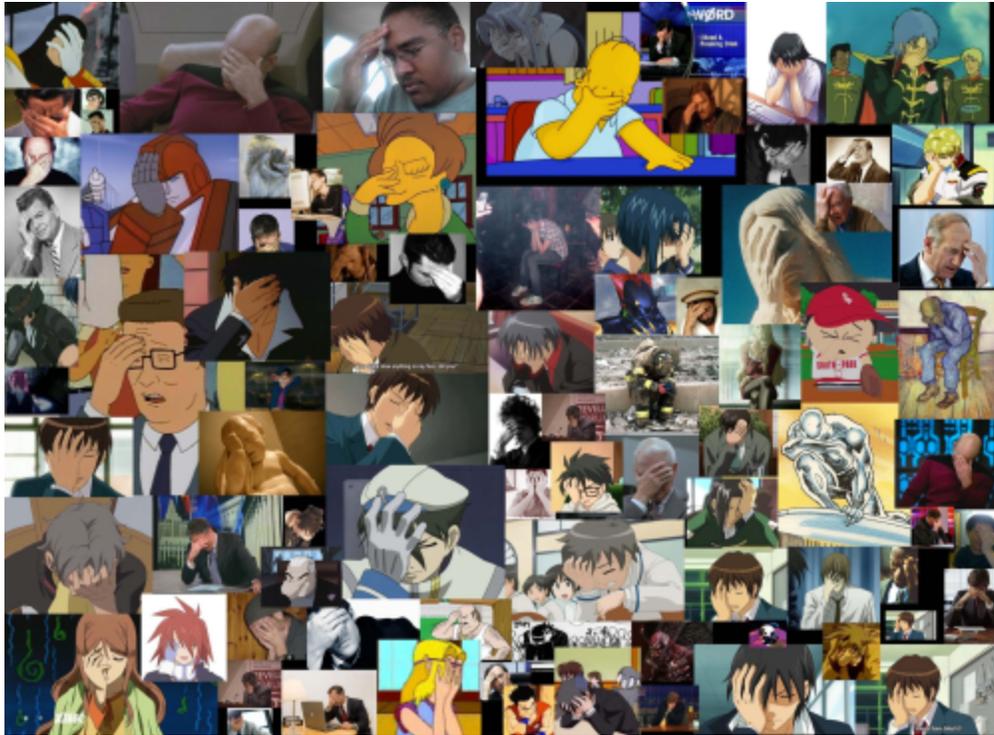
Der Kampf endet nach einem Zug, denn... Jehova tötet den Herren des... Todes. Mit einem... Messerstich in den Rücken.

...

...

Ich wiederhole mich nochmal:

Der Herr des Todes, eines der drei mächtigsten Wesen im Universum, wird mit einem Messerstich ausgelöscht. Seine beiden Kollegen rennen vor ein paar Engelskriegern weg.





SO AZUSA, WHAT DO YOU THINK ABOUT THE LORD OF THE DEATH?

Ich habe noch nie eine Geschichte erlebt, in der Götter oder gottgleiche Wesen auch nur im ansätzlichsten Ansatz so vollkommen und hundertprozentig unfähig, nichtsnutzig, weißbrotig, geradezu nach Tritten schreiend, grenzdebil und inkompetent im biblischen Ausmaße dargestellt wurden wie es mit den Dreien in Switch der Fall ist. Sie stehen über den Göttern,

sind die höchsten bekannten Wesen des Universums und können **NICHTS.**

Der Eine verdient einen einen Platz im Top 3 Ranking der minderbemitteltesten Arbeitgeber alltime dafür, dass er diese drei IQ-bullimistischen Flachpfeifen eingestellt hat. Jeder Fleischerei-Praktikant würde den Job besser machen als Konkura 'Warum kann ich nicht X???' Zeit, Erligeskal 'Shit ein Messer!' Tod und 'Was konnte ich nochmal?' Traum! HEILIGE KREUZIGUNG, WAS FÜR EIN **BULLSHIT.**

So, jetzt geht es mir besser. Weiter im Text. 😊

Zum Glück für uns und die drei Zombiehirne ist aber Kenji mit seiner Truppe am Start, der sich ENDLICH als Held outet und die zwei verbleibenden

Praktikanten-Laiendarsteller durch **Geisterseherin Miktoto** und Nichtsseherin Pegasusreiterin beschützen lässt. Tomoyas Papamama outet sich als Papamama.

Cool! 👍

Die verrückte Affenlache von Jehova ist genau so schlecht, billig und parodisch wie er selbst. Srsly, waren die Ability-Punkte schon komplett auf 'Böses Grinsen', 'Mit geschlossenen Augen laufen' und 'Asshole-Ausstrahlung' verteilt oder warum blieben keine mehr für Individualität und Einfallsreichtum? o\_\_\_O

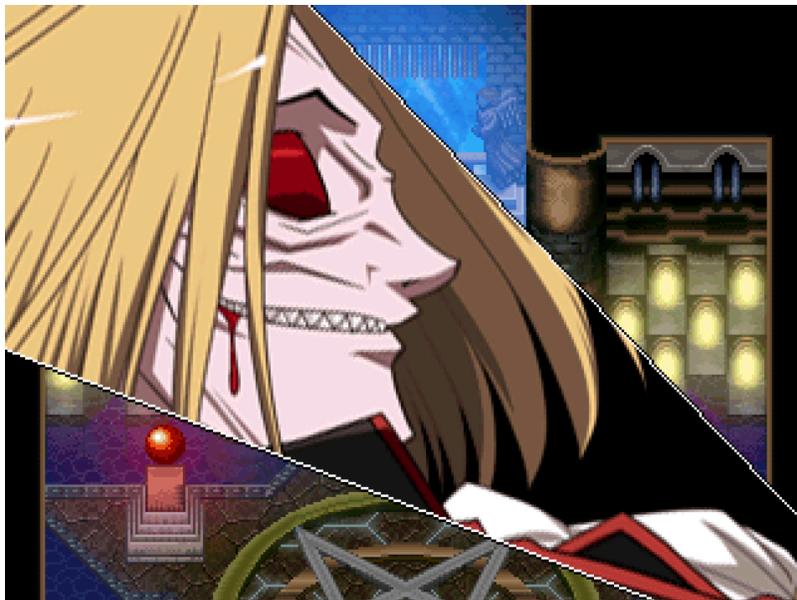
**Vyzzuvazzadth:** Das ist das Ergebnis von Christentum-Gottheit plus Atheist-Canina (der Ersteller. Nicht das Bitchslap-Dienstmädchen) ^^

Wenigstens darf ich die Locke jetzt mit Kenji und Keiji an der Seite kaputthauen. Na ja, nicht wirklich, aber man kann es ja mal versuchen. Dass es als Musik für diesen Kampf das *Phantom der Oper*-Theme gibt, ist traurigerweise bändesprechend für die Trashigkeit des Antagonisten.

**Rosa Canina:** Auch hier ein schönes Beispiel, wie Meinungen auseinandergehen können. Der eine liebt Jehova als Antagonisten-Arsch mit tollen Fights in passender Musik, der andere empfindet ihn als Trash mit schlechter Musik. Geschmack ist halt unterschiedlich. Auch wenn es manchmal krass ist, solche verschiedenen Meinungen zum gleichen Thema zu sehen.

Okay...^^

Wie man es von Williwald van Christus erwartet, bekommt Jehova von mir chancenlos die Fresse poliert, nicht einmal seine lahme Supertechnik oder Engelsgarde können daran was hindern. Der gelähmte Dauergrinser flieht, wer hätte es erwartet. Ich!



**Jesus Christ!**

Jehova holt Atlantis wieder hoch, was uns eine sehr beeindruckende, kleine Sequenz beschert. Alle Protagonisten, einmal abgesehen von Hatsumomo und Miu haben sich gefunden und arbeiten vorerst zusammen, was ich supergeil finde, es war überfällig.

Aber was noch wichtiger ist:

WEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE, NEUER KONTENT! Bis hierhin ging die letzte Demo und ENDLICH bekomme ich neue Eindrücke, endlich kann ich ehrliche Erstgedanken hier reinkritzeln. Juhu!





Die Verfolgungsjagd ist witzig, aber... **WIE DAS ANIMIERT IST!** Tomoyas Sturz ist für Makerverhältnisse schon eecht viel. **So gut!** Augenbinde-chan fängt sie mit ihrem Pegasus ab.



Friendship is Magic!

Hinter der Göttin mit der Augenbinde steckt ein geradezu faszinierender Charakter, der die kratzbürstige Protagonistin spielend in ihre Schranken weist. *“Redest du oder ich?”* :) Ansonsten erfährt man leider noch nicht viel mehr über sie, außer dass ihr früherer Angriff dazu diente, Tomoya etwas hinzuhalten und sie am Sturz Jehovas Interesse hat. Sicher werden wir sie später nochmal wiederfinden, erstmal ist Wiedervereinigung mit den Anderen angesagt. Tomoya klärt alle über die aktuelle Lage auf, und das zum Glück im Off.



**Haha!** 🌐👍

Switchtechnisch viel zu viel Information, bis einem der Kopf raucht... Zum Glück habe ich mit diesem Text-LP nicht den Anspruch, einen Ersatz fürs Selberspielen zu liefern, denn dann müsste ich alles eben Gesagte jetzt zusammenfassen. So aber werde ich mich darauf beschränken, meine Gedanken dazu mitzuteilen. Was Kenjis Erklärungen angeht, bin ich ganz auf Caninas und Kotomis Seite: Ich verstehe nicht viel davon. Also Kenji weiß auch nicht, wer die erwachsene Ai genau ist, hat in einer anderen Zeitlinie aber Ai gerettet, welche dann die Weltbevölkerung auslöschte weil keine Ahnung bis Adult-Ai weil keine Ahnung auftauchte und Kenji zurück in die JETZIGE Zeitlinie schleuderte weil keine Ahnung? Und Kenji gibt es in dieser Zeitlinie nun zweimal, weil Ai in Sapporo schon geschwitzt wurde.

Wichtig ist aber gerade erstmal nur, dass Jehova aufgehoben werden muss, und dafür gilt es, Miu, Hatsumomo sowie Sion und bestimmte IDs zu suchen, in beliebiger Reihenfolge. Eine Basis bekommt man auch noch. SUGOI SUGOI! Beliebige erfüllbare Aufgaben und eine Basis, SUGOI! ❤️ Anzumerken ist noch, wie herrlich Grumpy Karin mit Kenji jetzt schon funktioniert. Ach ja, ich habe sicherlich einige Punkte des langen Storydialoges vergessen... vielleicht mag mir Rosa Canina ja freundlicherweise eine kurze Zusammenfassung des Gesagten hier reinschreiben, damit ich es besser verstehen kann?

So, nun aber erstmal einen Dialog mit jedem Partymitglied führen. In unserer ... Basis, *hihi*. 🌐

**Rosa Canina:** Es ist gar nicht nötig sich hier alles zu merken. Solange man versteht, warum Miu überlebte was man jetzt tun muss, kann man den Rest der "Story" hier getrost ignorieren. Und ja, das ist echt viel und ein wenig verwirrend - absichtlich :)

Tomoyas Papa bleibt ihr Papa, weil er zu lange ein Mann war. Schade eigentlich... es wäre sehr schön, ein Mutter-Tochter-Gespann zu haben. :/

**Rosa Canina:** Zu viele Frauen. Irgendwo musste doch auch ein Mann mal her in diesem Spiel. Wir haben eh nur eigentliche Frauen XD

Kenji verrät Tomoya, dass Adult-Ai in Atlantis ist, weil... deswegen. Oh, und Tomoya stellt noch dümmere Theorien als ich auf. Ai die Pegasusreitern... tz! 🤔

Karin wird gerade auf die Racheschlampe reduziert, die Kenji tot sehen will. Nachvollziehbar, aber deswegen nicht weniger unsexy.



**Sieht sie sicherlich genauso.**

Tomoya bekommt von Canina die Hucke voll, weil sie mit deren kleiner Schwester unaussprechliche Schweinereien angestellt hat. Muss sehr romantisch gewesen sein. Rosa Canina ist manchmal ein richtig mieser Sadist. Diese ganzen Dialoge über Kotomi und Happy Tomoya sind wie Anteaasern auf etwas, das man nie bekommen wird. Well, waiting for Switch Reimagined, I guess...

**Rosa Canina:** \*still waiting\*

Szenenwechsel, Jehova wird von einer erfolgreichen Mission *Alptraum* berichtet. Lol, Kreativität wurde dem Christentum wahrlich nicht in die Wiege gelegt...

Und der Herr des Todes lebt wohl noch. still dumbest God. Und NAAAAAATÜRLICH lässt der Herr der Träume seinen Alptraumstein zurück, damit Jehova an ihn rankommt. Der kann in Ruhe Tomoyas schlimmsten Alptraum erschaffen...

ICH! WUSSTE! ES!

Ich WUSSTE, **Ises Kreist**, die Sektenführerin welche Tomoyas Mutter ermordete, würde noch eine Rolle spielen, I KNEW IT! Woah, wird es ein Genuss, diese Buhle zu zerfetzen...!

Im Basislager gibt es leider nichts als die Dialoge. Nicht einmal ausruhen kann man sich... enttäuschend. Weiter geht es. Ah, da man jetzt wieder die Parts zusammenstellen kann, möchte ich etwas zu Kenji und Keiji sagen; Kenji mag ich nicht besonders. Ich habe auch nichts gegen ihn, er ist eben da. Warum? Weil Ai fehlt. Kenji ist Ai, also mag ich Kenji, aber sie ist nicht bei ihm, weder in Persona, noch im Kampf oder sonstwie. MÄÄH. Wie D'aww wäre das, wenn sie auch bei der Truppe wäre?! MÄÄH. 🐾 Ich werde Kenji mal auf Bewährung ins Team holen, vielleicht hat er Ai'ige Karten. Keiji dahingegen wird von mir niemals wieder benutzt werden, weil er der mit Abstand uninteressanteste Charakter der Gruppe ist.

**Rosa Canina:** (Und dabei ist er der stärkste Charakter XD)

Punkt. Was extrem schwer ist, jetzt noch eine Dreiergruppe zusammenzustellen. Ich liebe die beiden Pinkie-Sisters, aber Kenji soll auch ins Team und für Karins Furienmodus habe ich einen Crush... *huh*. Werde wohl einfach gelegentlich durchswitchen müssen. Schade, dass man Tomoya nicht rausballern kann. Also wird es vorerst Tomoya, Kotomi, Kenji. Kenji kann NATÜRLICH NICHT SWITCHEN. WIE GEIL WÄRE ES, MIT AI ZU KÄMPFEN??? Zumindest eine seiner Abschlusskarten sieht interessant aus. SO, endlich steht uns die Welt offen! Aber ganz ruhig, zunächst hole ich Miu ab!

**Rosa Canina:**

Auch die Meinung über die Charaktere gehen lustigerweise arg auseinander. Kenji, Keiji und Karin wechseln sich hier in der Verteilung von "Schlecht", "Ganz okay" und "Super" anscheinend bei jedem Spieler ab XD

Miu liegt im... *Totenwald*. Ja. Rieche ich Ironie? Und bei Kenji kommt ein wenig das kleine Mädchen durch, den er macht sich fast ins Höschen. Süß.

HAHAHAHA, SLENDERMAN! Wie Geil! Supergeeeeei! Darauf spielten die Notizzettel also an! Hahahaha, glorious! 10/10, Canina! 🌍



**Ich fühle mich von dieser anzüglichen Ai persönlich beleidigt.**

Yupp, Kenjis Abschlusszug mit einer weißen Ai ist toller Fanservice. Nicht wegen der unpassenden Lollisierung, sondern weil Ai. Hat das weiße Design etwas zu bedeuten?

Auch Kotomis Abschlusskarte '*Asiatischer Frost*' konnte ich nun mal ausprobieren, und tja was soll ich sagen, I came. Von einem rein künstlerischen Standpunkt her! Denn das ist fantastisch animiert.

Sogar einen *The Ring*-Brunnen gibt es hier. Ein Querverweis auf die Flüche unserer Popkultur. :D BTW. HA! ALS ERSTER DIE ANSPIELUNG ENTDECKT!!

Ikes hurt ein bisschen rum, und wird dann ziehen gelassen, weil keiner einen Plan hat, ob sie nicht von Ai hergeschickt wurde. Insert Facepalm. Magische Kopien sind für einen Gott auch sicher unmachbar. JESUS.

Mius lauter werdende Schreie sind gut gelungen.

**Bevor wir der Herrin des Todes in Spe aus der Patsche helfen, mache ich Pause... das war erstmal genug. 4:22 Uhr.**

**Jetzt, da VV-Gebiet erreicht ist, zerreit es mich vor Lust, weiterzumachen. Also warum nicht... weitermachen? \*Mindblowing\* Samstag, 8.November, 15:45 Uhr.**

Mikoto und Miu sind ein schnes Gespann. Wie Erstere Letztere trollt, damit diese endlich mal was tut! :D

Miu kleine Rede ist ja recht bsarschig, aber... das Artwork. hem. Soll... das so... hem... *lcherlich* aussehen?  Uhh uhh uhh, Backstory von Miu! Zurcklehnen!

Dass Miu nicht Herrin des Todes werden wollte, ist aufgrund ihrer Argumentation verstndlich. Aber was tut man nicht alles, um zu leben... jaah, okay, ihr Vater WOLLTE sterben, die Drei knnen nicht gettet werden, das wurde hier klargestellt. Ja, okay. Sie sind trotzdem Supernullen. Auer Miu, die macht den Job bestimmt super. :’D  
 h ja... WAS?! SIE IST BER SIEBENHUNDERT JAHRE ALT?????? WASAAAAAAAABIIIIIIII?  
 Dat Twist. Was fr eine Acterin!  Aber noch besser gefllt mir die Idee, dass Miu eine der Drei ist bzw. die **Herrin des Todes** in der Party zu haben. Das hat was richtig Episches.  Notiz am Rande: Warum hat Mikoto von ‘wir’ gesprochen, als es um die Immunitt der drei gegen das Virus ging? o\_\_\_o

**Vyzzuvazzadth:** Wahrscheinlich weil diese Mikoto aus einer Zeitlinie stammt, in welcher sie zur Herrin der Zeit wurde und im Gegensatz zu Kannix’qra echt was drauf hat ;) ...oder so. \*erwartungsvoll zu RC rberschau\*

Groes Kompliment jedenfalls fr den Twist. Endlich ist Miu nicht mehr nur das ngstliche Anhngsel. 

**Rosa Canina:** (Ich bin live dabei, nach langem mal wieder O\_O)

WEEEEEEEEEE <3

Keiji macht den Papa und bitchslapt Karin nebst einer ordentlichen Standpauke wegen ihrem Rumgezicke gegen Kenji. Richtig so. Aaaaalso, lieber Caninamann: Was ich mir unter meinem Tannenbaum wnsche ist eine Szene am Ende des Spiels, in der Kenji zu Ai zurckverwandelt wurde und Karin im Furienmodus vor ihr steht, bereit, ihre Rache zu nehmen... und Ai Karin mit ihrer groen Schwester Mirai verwechselt. Ja, das will ich haben. 

**Rosa Canina:** Es gibt am Ende fr ‘Ai-Fetischisten’ ein groes ‘Wheeeeeeeeeee!’. Aber ob es genau das ist? Who knows.

Abschlusskaerte für Miu: *TODESSENSE*. SO EDGY!

Ich muss den ganzen Weg zurückkatschen? Noez.

**Rosa Canina:** Keine Angst :)

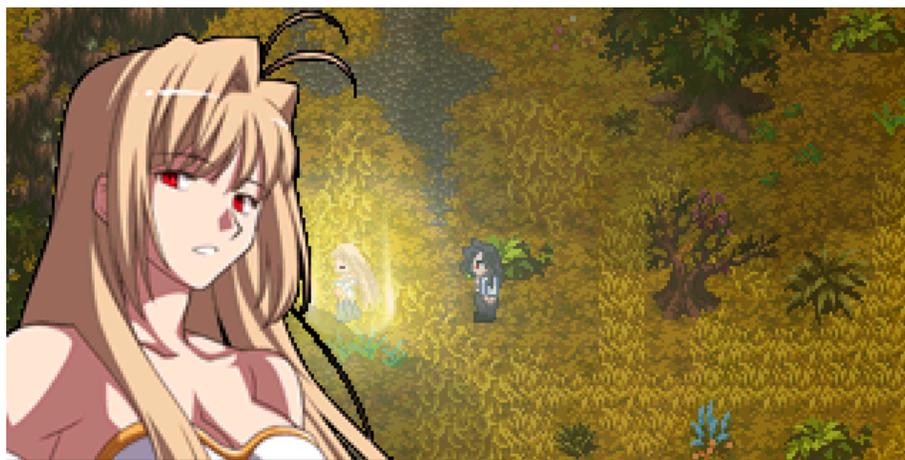
Zumindest gibt es mit weiteren Miu-Dialogen noch etwas mehr Infos und Fanservice. Auch wenn das ständige sterben ihrer 'Mütter' traurig ist. :/

Mikoto verlässt uns auch. JA HAU DOCH AB, ICH BRAUCH DICH NICHT! I-IDIOTIN.... \*Wischt sich eine Träne weg\*

Mehr Dialoge mit Miu. Der ist bezaubernd geworden. Aww.

*Freunde für immer*-Ringe austauschen! NEIN, DU BIST NICHT GEMEINT, SLENDER!

Als nächstes geht es nach Tokio, um eine gewisse Göttin zu rekrutieren. Allem anderen in der Stadt schenke ich zunächst keine Beachtung. Wäre ja ungerecht Hatsu-chan gegenüber, wenn sie nicht dabei sein könnte. :<



**Hatsumomo:**

Und genau das wirst du auch tun können, Kenji.  
In meiner... unendlichen Güte lasse ich dich als  
mein Todesengel neu auferstehen und gebe dir die

Oh... mann. Die Frau hat... Reize.

Zwischensequenz, die ein tolles Chipset und eine Götter-Hatsumomo aufweist. o\_\_\_O Das Artwork tötet Männer. Bisher fand ich Hatsumomo ja nur sympathisch, aber... ja. Nicht schlecht! XD Und wie sie Medea aus Willkür über den Jordan schickt, was für eine Trolline! 🤔 DONT WESS WITH THE WITHE GODDESS. Auch interessant, mal einen devoten Kenji zu sehen. Nyu. Könnte Hatsumomo bitte immer so bleiben? Danke.

ENDLICH SPIELT [SCHOOL RUMBLE](#) IN DER SLUMKNEIPE!

*GURUGURU mawaru GURUGURU mawaru~*

*GURUGURU mawaru GURUGURU mawaru~*

Hatsumomo ist im Palast. Das riecht so brutal nach Ärger...

Die Szene im Thronsaal... 'Darf ich lachen? Ich habe das dringende Bedürfnis dazu.'

Subtiler Humor ist und bleibt der Schönste.

**Rosa Canina:** Du darfst :)

Eine mächtige Waffe und eine Abschlusskarte für Hatsumomo als Belohnung? Mau... mir wäre ein Haus in Tokio als Basis lieber. So, Hatsumomo ist wieder dabei, leider mit Kurzhaarfrisur und Labberpulli... \_\_\_\_\_. Na ja, ich habe Kotomi, Canina, Furienkarin, Switchai... irgendwo muss man wohl Kompromisse machen.

**Vyzzuvazzadth:** Zum Übernachten gibt es ja noch die Ex-Hure Polka. Für etwas anderes ist eine Basis in AVoR sowieso nicht da, zumindest gameplaytechnisch gesehen. Ausser du willst noch mehr Dialoge. ^^

Ja sicher. Aber eine Basis sollte auch immer ein bisschen Fanservice sein. Die Basis hat, wie sie aktuell ist, keinen Sinn oder Nutzen.

**Vyzzuvazzadth:** Ausser den Dialogen nicht wirklich, das stimmt. Da hätte RC noch noch mehr draus machen können.

Bisher habe ich sturr jedes Event ignoriert, aber es ist an der Zeit, sich ein zweites Mal in Tokio umzusehen und alles Neue zu erkunden... angefangen beim Palast.

**Rosa Canina:** Naja, Tokio ist jetzt nicht so anders. Paar neue Texte, Kolosseum und so ^^° Oh, die Südararmee ist da, das fällt wohl am meisten auf XD



**Sion** brauchen wir gar nicht. Na ja, ich kann ein Weilchen auf sie verzichten.^^

Wieee, keine Referenzen in der Bibliothek durch Bücher? Nur eine Black Butler-Anspielung, möh...

**Rosa Canina:** Notiert für Patch 1.2a ;) Oder b XD Hab inzwischen sogar neue Bücher gelesen :)

Sehe ich dann im New Game+. Ist noch genug Zeit hin. xD

Die Neuerungen beschränken sich auf viele neue NPC-Dialoge und neue Stadion-Runden... Letztere wollen wir doch direkt mal mit der erfrischten Truppe ausprobieren!

Silbercup, btw.

**Gegnergruppe 1:** Schnitzelfutter.

**Gegnergruppe 2:** Geradezu beleidigend trivial.



**Champion Caster:** Süß. Auch, wenn der Finisher episch war. Kann Jehova noch was lernen.

**Rosa Canina:** Hast du nicht quasi alles übersprungen, weil du zu Jehova wolltest? XD

Exakt, habe ich. Natural-based Genius. Oder die Kraft des starken Bandes der Liebe zwischen mir und meinen Heroinen. 🌀

**Rosa Canina:** XD Kein Wunder, dass sie einfach sind. Und du hast jetzt ne Menge Questerei XD

Silberklasse ist geplättet, als Belohnung gibt es eine Kotomi-Karte. Lassen wir es damit erstmal gut sein, was das Stadion angeht. Ein Gebiet mach ich jetzt noch.

Im Basislager nimmt uns Miu mit einem Dialog die Illusion, sie wäre als eine der Drei in irgendeiner Weise kompetenter als ihre Kollegen. Hatte irgendjemand Hoffnung?

**Rosa Canina:** Was soll sie denn tun? Mit den Fingern schnippen und Jehova damit umbringen? O\_o

Sie ist die Herrin des Todes und kann nichts. Nichts, nichts, weniger als überhaupt nichts. Traurig genug.

**Rosa Canina:** Die DREI sollen auch nur dafür sorgen, dass alles regulär verläuft. Sie sind Beobachter, keine Mörder :P

Ich weiß. XD Sie sind Beobachter, keine Götter, würde ich sagen...

Sympa-Hatsumomo erzählt ein wenig von ihrer Herkunft, mich aber interessiert ihre Mutter... o:

Ich denke, als Abschluss der heutigen Session und als Belohnung für all meine harte Arbeit kann ich mir... einen Besuch in der **heißen Quelle** genehmigen. \*Lasziv-debiles Grinsen\*



Eww. Da bekommt man schon den explizitesten Fanservice im Spiel, und auf wen hält die Kamera? Tomoya. Also bitte, wer will denn schon Tomoya sehen? Und was ist mit ihrem Kopf passiert, haben die Dämpfe den so groß gemacht? xD

**Rosa Canina:** Da war wohl jemand auf Kotomi scharf :P Und ja, das CG ist eher... mau geworden

Nein, weißt du was, es ist okay. Ich bin nicht scharf darauf, Kotomi und Co. unbekleidet zu sehen. DAS WÜRDE IHNEN IHRE REINHEIT NEHMEN, JAWOHL! Soll Tomoya sich doch nackt in der Quelle suhlen, Kotomi macht sowas nicht. Ja...wohl.

**Rosa Canina:** XD

**Beenden wir diese Session also mit einem lächelndem und einem tränendem Auge. Es ist 17:25 Uhr. Heute schon gebadet?**

**Und da sind wir auch schon wieder in meinem vermutlich einzigen Text-LP, das mehr als zwei Leute lesen. 23:25 Uhr.**

Beim Kirchblütenbaum nordöstlich von Sapporo gibt es eine kleine, bittersüße Szene. Arme Tomoya. Aber sie ist nicht die Einzige, die gerne in Kotomis Zeitlinie wäre.

Zurück in Sapporo ist das Erste, das mir auffällt, ein **Schneemann namens Olaf**. Eine Frozen-Anspielung? Lass dich umarmen, Canina-chan! 🤖 Ai ist aber natürlich leider verschwunden und hat trauernde Eltern hinterlassen... :/

So, ich wage den Kampf gegen die Möchtegern-Helden ein zweites Mal, aber diesmal SPEICHERE ich vorher. Zur Sonne werde ich sie schießen, jawohl...!

WAS ZUM FICK HAT DIE WEISSMAGIERN FÜR HEILFÄHIGKEITEN?! VIER ANGRIFFE HINTEREINANDER, SIE WAR FAST TOT, EINMAL HEILEN UND DIE LEISTE IST FAST VOLL. THE HELL?

\*Headdesk\* Ich bombe sie mit Abschlusstechniken und Elementarkombos mit Schadenswerten von über 300 zu, teilweise dreimal hintereinander, **but she dont gives a dusty crap!**

**FLÜCHÄÄÄÄÄ**

Mal ein Weißmagier-Protokoll als Beispiel:

Kenji - 278 Schaden

Tomoya - 216 Schaden

Kotomi - 374 Schaden

Weißmagierin - Heilungx2

ICH HATTE SIE FAST!!! SIE WAR SO GUT WIE TOT UND JETZT IST SIE WIEDER VOLL WAS IST DENN DASAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHHHHHHHHHHHH

**Rosa Canina:** Hmm... du hast aber auch ein pech :/

Harharharharharharharharharhar!! Mit Tomoya ZWEIMAL Schadensverdopplung + Abschlusskarte, 900 Schaden, Instantkill. ICH HOFFE, DU BRENNST FÜR IMMER IN DER HÖLLE!! Es gibt nichts Nervigeres als heilende Bossgegner. Sags nur. 😊

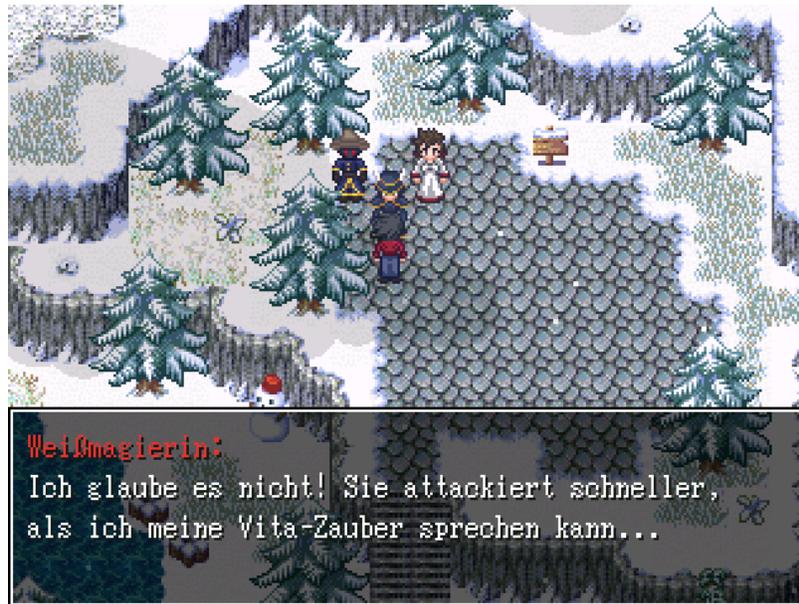
**Rosa Canina:** Darum gibt es davon so wenig in AVoR ;)

Aber es *gibt* sie. *\*Sincounter +1\**

**Rosa Canina:** XD

**Vyzzuvazzadth:** Gegner heilen sich? Die Karte "Klaffende Wunden" wirkt Wunder. ^^

Der Rest des Kampfes ist erwartungsgemäß nicht der Rede wert, aber mir war das auch genug Stress für einen optionalen Nebenquest... *puh*. Na ja, war herausfordernd. Ist auch mal was.



**ICH WERD DIR GLEICH...! Nein. Nein... man(n) ist ja Gentleman.**

Nachdem das erledigt ist, kann ich dem verschneiten Dörfchen endlich meinen wohlgeformten Popo zuwenden. Was wohl als nächstes drankommt...?

**Rosa Canina:** Zelda oder Kenta, such es dir aus ;)

Dann erstmal zu Kenta. Er schickt uns wortwörtlich in die Wüste. Da wollte ich ohnehin noch hin, und so fügt es sich, dass das eine sehr kluge Entscheidung war.

Sendai ist das typisch-generische Maker-Wüstendorf, gibt nicht viel zu sagen. Beim Bürgermeister erfährt Tomoya, dass es ein Gott ist, der die Leute hier terrorisiert. Ein Gott zum Töten? Für unsere Protagonistin wie Weihnachten und Neujahr zusammen.

Vêro ist schon eine Süße. ♥

**Rosa Canina:** Da stimm ich zu <3

Schwarzer NPC spricht natürlich über sein fernes Heimatland. *\*Racism-Counter+1\**  
Der Händlerbasar ist erst nach getaner Arbeit zugänglich. Nun, frisch ans Werk...

Ah, *diesmal* erkenne ich **Alice aus Madness Returns** sofort. Well done. 🤖👍

Das Rätsel des Schattens bekomme sogar ich beim ersten Mal auf die Reihe. (:  
**Rosa Canina:** :)

**Und gaaanz spontan muss ich die Session beenden. Tja, so ist das, wenn man gefragt ist. GUCKT NICHT SO BOCKIG, IHR VERZOGENEN ROTZNASEN! 00:25 Uhr. Püh!**

**Mir ist langweilig. Da kommt mir das Spiel von diesem komischen, bebrillten Grinsemännchen gerade recht. Es ist übrigens der 9.November um 21:00 Uhr. jetzt wisst ihr, wann ihr lest!**

Beim zweiten Schattenmann wähle ich die richtige Option als Letztes aus. Ja. Das Sargrätsel beim Dritten ist ein Klassiker...^^

Sooo, ich wechsele mal die Party durch. Kenji flattert raus, Herrin des Todes kommt rein. Ich bin durchaus gespannt. Schweren Herzens setze ich auch Kotomi zeitweise auf die Bank, um Hatsumomo noch etwas Spotlight zu geben.

Schatti 4 will ein Schwert, ganz klar. Die Goldstatue da hinten lässt bestimmte Bekanntschaften in sehr naher Zukunft vermuten. Wir sind bereit.



**Ich muss dazu nichts mehr sagen.**

**Thor.** Ein weiterer Gott, eine weitere Witzfigur, die von ihrem Umfeld auch endlich mal wie eine behandelt wird. Schöne Dialoge, aber am Ende läuft es immer auf eines raus: Auf die Fresse. Die Götter-Kampfinfo hat einen so schönen Hintergrund, ich habe den Inhalt gar nicht beachtet. :')

Thor hat den größten... Hammer, aber das sieht alles andere als männlich aus. 🤪

Warum ist Hatsumomos Stimme btw. so cute? <3

Mius Todesherrin-Abschlusskarte -👍

Thor und sein Hammer richten gegen Tomoya brutale 39 Schaden an. *Och*, der Kleine muss stolz auf sich sein! 🤪 Is' ja herzallerliebste!

Was passiert mit Hatsumomo nach jedem ihrer Züge?

**Rosa Canina:** Ihr Sonderstatus Reinheit aktiviert sich und heilt alle eventuellen negativen Status-Effekte. Ist ihre Spezialität. So wie z.B. Caninas stärkere Heilung

Geplättet. Das als 'Keine Herausforderung' zu bezeichnen, wäre bereits eine Beleidigung gegenüber meinen Damen. Habe den Knilch sogar länger leben lassen, damit er seinen Finisher zeigen kann, der aber genau so siebtklassig war wie sein Outfit.

(Wie der jetzt die große Fresse hat, bis er wieder beim nächsten Boss Selbige vollbekommt und mit Capslock und Pipi in den Augen das Dokument ragequittet...)

So einfach kann Terraforming sein. Einfacher, aber schöner Effekt. Als Schmankerl gibt es noch einen Mini-Dialog mit jedem Charaktr und einen Teleporter nach draußen. So mag ich mein Ragnarök!

**Rosa Canina:** :)

Auf dem Basar in Sendai spendiere ich Miu einen Königsrapier, das ist allerdings schon das Einzige, was dort für mich von Interesse ist. Eine Belohnung bekommen wir nicht. Kenta wirds wohl richten! Eine DEF-Karte... ja. Quests waren auch schonmal lohnenswerter. Hält mich das davon ab, direkt den Nächsten anzugehen? **Scheiße nein!** Ich brauche meine Quests wie Mohnkuchen und Schwarztee!

Aha aha, der erwartete Magi-Akademie-Quest. Das dürfte interessanter werden.

Tomoya soll die Akademie untersuchen, und was passiert? Es laufen ihr drei Studenten exactly in time entgegen, die sich überaus verdächtig verhalten. Was könnte das bedeuten...? Beinahe meint man, in einem schlechten Ami-Krimi zu sein, indem dem Detektiv zur richtigen Zeit ein Zeitungsartikel ins Gesicht geweht mit, mit GENAU der Information, die er braucht. Gutes Storytelling? Canina dont give a fuck! :D (Okay, das ist angesichts des komplexen und großartigen Plots vielleicht etwas... unfair, bezogen auf einen Sidequest, aber... ANTI!)



**Yuppo, Mirei lebt noch! Sie ist erblindet, aber sie lebt! ^ \_\_\_\_ ^**

In der Akademie finden wir Ais Schwester, die Hatsumomo zur Rechenschaft ziehen will. Ja, sie ist sogar SO wütend, dass sie nicht bemerkt, wie die blonde Göttin direkt vor ihr steht. Passiert und ist einer der negativen Nebenwirkungen von offenen Weltkarten und zeitlich unabhängigen Quests mit nicht zwingender Anwesenheit aller Partymitglieder. Oder sie ist schlicht blind. Ai stumm, Mirei blind, Mutter taub, Vater debil. Schließlich hat die Familie das Virus in sich, da wollte der Eine wohl etwas ausgleichende Gerechtigkeit üben. JETZT ERGIBT ALLES SINN!!

Ein paar Studentinnen gewähren Tomoya Unterkunft und Bett für eine Nacht, bis die seltsamen Geräusche Nachts wieder anfangen. [Hurray, Slumber Party!](#) Aber erst noch mehr Stereotypen treffen, die zu den Schwarzmagiern gehören.



**Ja.**

Wir dürfen sogar Mirei vor dem Rapetrain retten. Das ist cool, so bekommt sie etwas mehr Relevanz. Weniger cool ist, dass genau die sechs Studenten, die Tomoya zuvor rein zufällig getroffen hat, die Schwarzmagier bilden. [Twists - how to not](#)

Ich will Hatsumomo im Götterdesign. ;\_\_\_\_\_;

Aber Mius **Beschwörungen** sind schon enorm geil als kleine Finisher.

Ein kleiner Dialog mit Mirei, dann begibt sich Familienmensch Tomoya in den Keller, der als eigener Dungeon mit Studenten als Gegner aufgemacht ist. Gefällt mir. Und lässt mich unweigerlich an VD2 denken. WO IST DAS BRUCHSTÜCK????



**Das nenne ich mal eine Gastrolle.**

Grüne Tafelstücke gibt es nicht dafür eine Holzhammer-Gastrolle, **auf die ich kein bisschen neidisch bin!** Und selbst wenn ich es wäre, würde ich es nicht zugeben...!



*Monster tötet seinen Schöpfer-Klischee. \*Bing\**

Trotz der absonderlichen Hässlichkeit des Geschöpfes verschone ich es vorerst. Es fällt nicht unter meine Gentleman-Klausel, doch ich verletze Tiere nicht mit Vorsatz. :/

Das Ding geht mir bei der zweiten Begegnung schon so auf die Eierstöcke, dass ich ihm die violette Haut abziehen möchte. Entscheidungsfreiheit mit verschiedenen Lösungswegen ist aber nett, sollte es öfter geben.

VyuzzzzAAAAAA, Ron! Es heißt VyuZZAAAAA. VyuZAAA wird in den Sumpf entlassen, wo man ihn bestimmt antreffen kann. Wie üblich gibt es unverschämterweise keine Belohnung vom Direktor selbst.

**Vyzzuvazzadth:** Doch, aber nur, wenn du Vyzz vor den Augen des Direktors im Kampf besiegst und ihn somit beseitigst. Der Direktor will ja seinen Tod. Verschonst du Vyzz, wird der Direktor zickig und zeigt keine materielle Dankbarkeit, trotz erfülltem Auftrag. So ein Lump. Dafür gibts später von Vyzz selbst eine Belohnung ;)

**Rosa Canina:** Anti-Frust-Tipp: Vorbereitet auf Vyzz treffen. Wobei... ich glaube, ich hab da noch eine Notbremse drin XD

DAS HAT MAN VON GNADE UND TIERLIEBE!

Notiz am Rande: Ich finde es persönlich ja passend und schön, wie sehr Tomoya sich um Mirei sorgt, aber... *warum?* Sie hasst Ai/Kenji (FOR NO! FUCKING! REASON!) und schert sich dann um deren große Schwester, mit der sie noch niemals nie etwas zu tun hatte? Ergibt Sinn. Das war Ironie.

**Rosa Canina:** Und dabei voll leicht erklärbar. Sie hat was für Familie übrig, trotz allem. Aber sie mag Kenji persönlich nicht, weil der sie am Ende doch immer benutzt hatte UND ihre einzige Möglichkeit (Hatsumomo) wieder ein Mann zu werden in ADFO tötete. Das wirkt noch ein wenig nach XD

Hoffentlich nur ein ganz klein wenig, denn es ist mittlerweile eigentlich noch überflüssiger als Karins Fehde.

**Rosa Canina:** Tomoya hat sich diesbezüglich inzwischen auch gut im Griff, gegenüber ihren ersten Reaktionen. Sie wird Kenji nie so 100% vertrauen, aber sie wird ihn nicht so angreifen, wie Karin :) Da stecken ja noch 2 Kindsmorde hinter ihrer Reaktion ^^°

Die Spiegelkarte von Kenta könnte lustig werden. So, was machen wir heute noch Schönes... mal sehen, vielleicht springt mir was auf der Weltkarte ins Auge.

**Rosa Canina:** Ich darf was vorschlagen? Zelda-Quest XD Oh, den letzten Kenta müsstest du auch schon können :) Zelda bist inzwischen eh überlevelt für ^^° Vergiss Vyzz im Sumpf nicht ;)

*Ahhh*, ich erinnere mich. Zu lang. Ich bin recht müde. Werde nochmal kurz im Turm der Erinnerungen vorbeischaun. Aber Zelda ist dann morgen gleich das Erste. ;)

**Rosa Canina:** kk



**Der Turm der Erinnerungen ist verhältnismäßig prachtvoll aufgemacht.**

Hier können wir gegen vergangene Bosse antreten. Das gezeigte Auswahlnenü verdient besonderes Lob. 👍 Huh, moment... wir müssen das Monster einer Ebene besiegen? Ist das hier sowas wie eine neue Herausforderung oder einfach zufällig ausgewählte Gegner? xD

Keine Erfahrungspunkte. 🤔 Wenigstens Gold, auch wenn man das in diesem Spiel eh nicht braucht. Vielleicht gibt es ja eine größere Belohnung am Ende. **Elena** war nach zwei Zügen weg, nun folgt **Mikoto**. Oder **Orkana**. Oh, ALLE drei Naturgeister auf einmal und Mikoto in einem Raum? *Uff...* hoffentlich lohnt sich das, abbrechen kann man ja nicht.

**Rosa Canina:** Einfach nach unten zurück gehen? XD Das ist Abbruch.

Klugfurzer. :|

**Alex Budwill:** Eine Art Merkfunktion im Turm wäre nicht schlecht, also wenn man im Turm nach unten geht um abzubrechen, dass man die quasi eine alternative Möglichkeit hat, später zu besagter Stelle zurückzukehren, um nicht alle Gegner erneut besiegen zu müssen

**Rosa Canina:** Man bekommt alle paar Ebenen eine Bonuskarte und GANZ AM ENDE jeder Route eine sehr, sehr gute Karte :)

Die Vielzahl an Gegnern ist leicht erklärt... Analyse ;)

Und lohnen tut es sich erst 100%, wenn man es bis zum Ende durchziehen kann. Vorher ist es Analyse-Möglichkeit ;) Abgesehen von ein paar kleineren Karten hier und da.

**Vyzzuvazzadth**: Der Turm der Erinnerungen ist darüber hinaus die beste Möglichkeit, Kampfpunkte für das New Game+ zu farmen ;)

**Ariella** geht baden. **Mikoto** wird abgefertigt. Das Witzige: Q'nqüra setzt den letzten Schlag. **Flamminas** Flamme ist erloschen. Raum geschafft. Bis jetzt konnte kein Gegner auch nur einen Angriff landen. Guter Einstand.

Die **Königsassel** amüsiert uns gar königlich. 😊 Durchwechseln: Hatsumomo raus, Karin rein. **Raphael** hört die Englein singen.

WAAAS, ich kann noch nicht weiter?! Weil ich noch nicht genug Bosse besiegt habe?

ICH MUSS DAS ALLES BALD NOCHMAL MACHEN??? Fuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuu-

**Rosa Canina**: Darum schrieb ich, dass sich das am Ende am meisten lohnt. Und JA, natürlich kann man sich nicht spoilern und Bosse besiegen, die man noch gar nicht kennt ^^°

**Alex Budwill**: Doch kann man. Ist mir selbst nämlich passiert.

**Vyzzuvazzadth**: Geht soweit ich weiss nur mit dem vorletzten Endgegner, welcher gleich vor dem finalen Dungeon im Turm der Erinnerungen freigeschaltet wird. Also noch vor seinem offiziellen Auftritt.

ACH SO MEINTEST DU DAS!! XD Na egal. Ich habe heute erstmal genug Karten gespielt, meine Daumen sind wund.

**Das war das Stichwort, Fanb0yz. Hier gibt es nichts mehr zu lesen, husch husch!**  
**23:35 Uhr.**

**Mir fällt keine lustige Startphrase ein. Geht los. 11.11.14 22:00 Uhr.**

Das **Zeldadorf** ist das erklärte Ziel. Ist die Dorfmap ansich auch gut gemappt, so finde ich die Baumstumpfhäuser rein subjektiv doch geradezu kriminell hässlich. XD

Eine gute Werbung, die Dame auf dem Ladenhaus. Da werde ich mich doch glatt gegen jeden Sinn und Verstand pleiteshoppen. 🤪

Auch sehr süß, dass der Link-NPC und sein Freund [Rin](#) und [Len](#) heißen. Ein bisschen Blabla, und schon hat man wieder einen Nebenquest an der Backe. Auf in noch größere Baumstümpfe!!!!11eins

Ich kann das Design des heiligen Baumes schlecht objektiv bewerten, da es mir selbst überhaupt nicht zusagt. Aber es wäre auch schon ein mittelgroßes Wunder von Nöten, damit mir ein begehbarer Baum gefällt. x)

[Alex Budwill](#): Ist Geschmackssache, ich fand ihn zwar ziemlich verwirrend aber nicht hässlich :)

Man sieht im Erdgeschoss fast gar nicht, dass man über die Treppen an der Wand weiterkommt. Nuff said.

[Vyzzuvazzadth](#): Ich sah die auf Anhieb, doch brauchte ich eine Weile, bis ich begriff, dass die gelben Blätter nicht nur zur Zierde da waren xD

Sollte man auf den gelben Blättern springen können? Wenn ja, bei mir funktioniert es schon wieder nicht. \*Strg\*

[Rosa Canina](#): Ich behaupte, dass der Switch, der dir schon einmal einen Strich durch die Rechnung gemacht hat, noch immer aktiviert ist und dadurch ALLE Sprungstellen deaktiviert sind. Einfach deaktiviere, speichern und munter weiter hopsen.

Und mir den Spielstand mal schicken, ich will da was nachschauen.

Wie immer, wenn man sich im Gebiet einer Monsterspinne aufhält und von vielen Spinnennetzen umgeben ist, muss man früher oder später gegen eine Monsterspinne kämpfen, die hier hat sogar einen Namen, keinen Reizvollen jedoch: Komah. Ich bin nicht überrascht.

Eine sache von wenigen Minuten. Komah hat nicht mal einen Finisher, pfff. Er war bestimmt das Mobbingopfer in seiner Klasse, dem immer '**VERSCHWINDE!**' und '**STIRB!**' auf den Schultisch geschmiert wurde. Zurecht.

Alex Budwill: :D Ich amüsiere mich königlich, konnte das Vieh auch nicht leiden.

Das mit der Maus und dem Schwertschütteln funktioniert nicht. ICH WURDE HINTERGANGEN!!!

Alex Budwill: Das selbe dachte ich auch. VERRAT!

Vyzzuvazzadth: !!1einsel!

Als Belohnung für den ganzen Spaß\* gibt es eine Angriffskarte und etwas Ocarina-Gedüdel. Okay. Nein, nicht okay. Aber sagen wir, der Nebenquest war idealistischer Natur.

\*Anm. d. Autors: *Spaß* ist in diesem Kontext ironisch zu verstehen.

Für den ein oder anderen ist der Zelda-Abschnitt sicher etwas Feines, aber für mich bot er nicht wirklich einen Mehrwert und ist damit eines der ersten Gebiete im Spiel.

Vyzzuvazzadth: Ich fand ihn lustig ^^ Ein paar Gegnerkonfrontationen, welchen man nicht ausweichen kann, mal ausgenommen.

Ich denke, ich werde jetzt zu ende bringen, was ich begonnen habe: **Die zweite Geisterhöhle**. Mit dem Nichtspeiler der Träume, der zwar laut Plot eigentlich an einem geheimen Ort sein müsste, es wegen meiner spielerischen Reihenfolge aber *nicht* ist. Ausgenockt, Handlung!! 🍷👑



**Mit Ai wäre ich motivierter.**

Oh ja, Schieberätsel, das finden wir doch alle geil! Und ich habe dieses hier beim ersten Mal schon geliebt.. Nun gut, beiseite, niederer Pöbel! es gilt, meine geistigen Fähigkeiten mit denen des Autors zu messen...!

Ein paar Minuten hat es gedauert. Innerlich hatte ich schon fast wieder aufgegeben, doch dann habe ich einfach so lange nur am Rand der Reihe nach geschoben, bis sich das Bild von allein zusammensetzte. War das der Trick?

**Alex Budwill:** Jetzt wo du das Rätsel geschafft hast, kann ich dir ja sagen, dass RC vor längerer Zeit ein Video mit der Lösung auf seinem Kanal veröffentlicht hat :P

Lösungen sind was für Fruchtwasser-Trinker!

**Alex Budwill:** Hmm, Jetzt ein Fruchtwasser :D

**Rosa Canina:** Zuckerwasser für den Flatterling

Zitat Herr der Träume:

*“Die Kraft der jetzigen Herrin der Zeit ist in dieser Zeit noch viel zu schwach...”*

***“Die Kraft der jetzigen Herrin der Zeit ist in dieser Zeit noch viel zu schwach...”***

*“Die Kraft der jetzigen Herrin der Zeit ist in dieser Zeit noch viel zu schwach...”*

*“...Herrin der Zeit... viel zu schwach...”*



Der Gerechtigkeit wurde genüge getan. Endlich, nach all der Zeit. Das ist gerade in unbeschreiblich emotionaler Moment für mich. Mir fällt es schwer, passende Worte für meine Gefühle zu finden, aber... ich bin so unglaublich glücklich. Ich möchte nur eines sagen... **danke**. Danke von ganzem Herzen. Etwas Schöneres (Und Wahreres) wurde in diesem Spiel noch nie gesagt. Abgesehen davon, dass Konkūra in *jeder* Zeit ein unfähiger Volllappen ist.

Und als könnte der Abend nicht noch schöner werden, bekomme ich auch noch die Chance, dem Herren der Träume, einem weiteren präsentativen Vollhorst der *Drei* ins Gesicht zu schlagen, weil dieser unbedingt seinen dramaturgischen Bosskampf ohne jeden Sinn haben will. *Aaaaach*, das Leben kann zuweilen so wundervoll sein! 🍊

Muss ich es noch erwähnen? Na fein: Der fleischgewordene pointenlose Witz wird von mir durch den Reisswolf gedreht, dass ihm Hören und Träumen vergeht.

*Versteht ihr? Träumen. Weil er doch der Herr der... ach f\*ck you!*

Am Ende gibts die ersehnte **Beschwörungskarte** für den Herren der Nacht, die Miu benutzen kann. Aye, Höhle geschafft. Interessant, dass Miu die Karten erschaffen haben soll...

Als Letzte Tat gehe ich nochmal zu Kenta, dem gerade eine Karte geklaut wird. Es soll uns nun zur bereits besuchten Geisterstadt treiben, wo es den **Friedhof der Karten** gibt... *ohohoho*, den kenne ich aus Legenden! Nichts wie hin da!



Der gepixelte **Totoro** ist so viel Liebe und Flauschigkeit, dass es mir den Atem raubt. Herzen, Canina. Viele, viele Herzen für dich. <3

**Rosa Canina:** Oh, danke. Ist eine meiner besten Animationen. Ich liebe sie total :)

Anscheinend handelt es sich um eine Verwechslung. Zwar ist neuerdings der Weg zu Totoro frei und ich habe jetzt den Quest mit der **Dämonenstatue** bekommen, aber von einem Dieb oder beerdigten Karten keine Spur. Dann eben das...

Superdupergeil, wie Tomoya den Dämonenmechanismus ninja'd und gängige Klischees parodiert. Kieselsteine. 😊 Aber ich bin doch richtig, der Dieb ist wohl in der Höhle.

Dramaturgie wird künstlich gar nicht erst versucht, eintreten, Dämon bekämpfen, so hat das zu laufen, jawohl!!! **Fuhai** hat Tomoya, Karin und Miu nichts entgegensetzen.



Das Artwork ist soo toll und soo detailliert! \* \_\_\_ \*

Erstmal will der olle Dieb noch einen Genickbruch, *dann* kommentiere ich das Umland.  
 .\_\_\_\_\_. Game Over. Nyo, wen wunderts bei zwei Bosskämpfen hintereinander und  
 Karin im Team. Geht dann morgen weiter.

00:35 Uhr.

**Och nuo, Autorenpflichten hielten mich ab... aber jetzt werde ich wieder zum  
 LP-Autor. 14.November, 13:45 Uhr.**

Karin raus, Hatsumomo rein. \*Facepalm\* Karin nicht ausgetauscht. Neuladen, Decks  
 nochmal umbauen. Vergessen, ins INN zu gehen. Neu laden, Decks nochmal umbauen,  
 ins INN gehen. Ich hasse dieses Spiel.

Diesmal besiege ich den Eismagier, aber wegen seines hohen Tempos und seines  
 geradezu absurd mächtigen Finishers stirbt Tomoya dabei, Miu zumindest fast, sogar  
 Hatsumomo als Blitzcharakter verlor dabei fast 1000 Punkte.



**Dat Map.**

Ja, also der **Kartenfriedhof** ist von faszinierender Schönheit. Bei Friedhof dachte ich an einen muffigen... *Friedhof*, aber das ist cool. Sehen wir uns doch mal die anderen Karten an, welche wir nie benutzen werden können...



### Shinto-Inferno, Bitches!

Dass **Shinto-Inferno** nicht ins Spiel genommen wurde, ist so ziemlich die größte Sünde von Selbigem. Auch **Nebelwut**. Die einzig benutzbare Karte, **Schreinrosen-Schild** ist, so hübsch sie auch sein mag, leider nutzloser Murks, der nie auch nur einmal von mir benutzt werden wird. Tjo. btw. Hatsumomo raus, Kotomi rein.

**Vyzzuvazzadth**: Da bin ich genau anderer Meinung. Das Schreinrosenschild ist eine sehr praktische Karte. Erstens versetzt sie den Gegner in der Angriffsrunde in den Schock-Status, was diesen eine Runde aussetzen lässt (bei starken und/oder schnellen Bossen sehr nützlich) und die Verdreifachung des Def-Werts ist gegen starke Angriffe (vor allem Finisher) nicht zu unterschätzen. Und den Schock-Status auf den Anwender kann man leicht umgehen, indem nach dem Schreinrosenschild eine Anti-Status oder besser I LOVE YOU Karte reinhaut. Das Schreinrosenschild ist eben eine taktische Karte. Zum Shinto-Inferno: Blind-Status auf den Gegner würde ehrlich gesagt kaum was bringen. Es würde höchstens seine KI durchwürfeln, doch starke Gegner bleiben stark. Normale Gegner und einige Bosse greifen sowieso nur mit zufälligen Attacken an. Blind wäre da total sinnlos. Einzig die 78 Ang des Shinto-Infernos sind ansehlich.

Nein, einzig das Bild der Karte ist ansehlich. Wen interessieren bitte die Effekte? o\_\_\_ô  
**Vyzzuvazzadth**; Mich :D (aber mich fragt ja keiner)

Zurück bei Kenta wird Bericht erstattet und die Zusammenarbeit endet. Einen letzten Quest wird er uns wohl irgendwann noch geben, wenn wir ihn wiedersehen... was jetzt? Hm, tja. Bisschen herumfliegen.

Oho. Wie so eine krass-relevante Plotinfo so subtil versteckt wird. Im Haus der Herrin der Zeit können wir mit Hatsumomo jetzt die Bücher übersetzen, die davon reden, dass das **AKASHA-Protokoll** in Kraft tritt, wenn die Welt in leblosen Stillstand gerät. Dann wird EVA (ADULT-AI!!) geboren, was auch immer das ist, die sich ohne jede Einschränkung durch Raum und Zeit bewegen kann, und der der Rückweg zum Mu offensteht, was auch immer das ist. Mu bedeutet *Nichts*, aber im Kontext von Ragnarök? Jedenfalls ist das zumindest schonmal eine knappe Antwort darauf, wer oder was Adult-Ai ist und es lässt Theorien zu, warum sie tut, was sie tut - Die leblose Welt retten, indem die Vergangenheit verändert wird.

Auch das andere Buch ist mehr als nur brisant: Die DREI sind, wer hätte's geahnt, doch nicht die obersten, existierenden Wesen, es gibt einen *Bund von Wächterinnen*, die sie überwachen und dem EINEN dienen. Hat wohl gerne Frauen um sich, der Gute.

*\*High Five\**

**Rosa Canina:** *Wenn man es so betrachtet, dann würde es mich nicht wundern, wenn Makoto der EINE wäre. Bei den ganzen Frauen ^^°*

*\*Slap\**

Im Tempel des EINEN soweit nichts Neues. Blöd, nu den ganzen Berg wieder runterkraxeln...

Tja... ich stehe ein wenig auf dem Schlauch, fürchte ich... Hilfe?

**Rosa Canina:** Womit? Weißt nicht, wo du hin musst? Du hast noch Sion nicht, oder?

Exakt.

**Rosa Canina:** Erinnerst du dich an die Ruinen mit den Zeichnungen?

Jupp. Ah, okay. WER ZUM FICK KOMMT DA DRAUF? *\*Slap again\** Danke btw. XD

**Rosa Canina:** Bitte :) Kenji sagt einem das ;)



**Oooooouuuuch! DAS muss wehtun...**

Wieder in den Ruinen und man muss es einfach nochmal sagen, Egghead-Canina is best Canina. So viel Qualität! UNTERSUCHE SIE ALLE...!!

Kein Kletter-Minispiel mit Pantyshots bei Kenji...?



Oh heilige Holo, Tomoya ist noch immer tot und Kotomi sowie Miu geschwächt... bin in einen Gegner reingerannt... JETZT BLOSS - NICHT - STERBEN! Die Engelswesen sehen btw... *göttlich* geil aus.

**Rosa Canina:** Hmm... Eine Polka wäre da vielleicht ganz gut gewesen ^^°

Danke für die Paralyse. Dieser dämliche Blütenschild kommt jetzt raus. Das heißt, nach dem Kampf. **WENN ICH DANN NOCH LEBE!!!!**

**Rosa Canina:** Ja, als Angriffskarte bringt die mehr ;)

**Vyzzuvazzadth:** Naja, Schreinrosenschild + I LOVE YOU = Super-Combo in der Verteidigungsrunde ;)

Mit viel Glück und Sweet Kotomi. Schätze, ich habe jetzt erstmal eine längere Rückreise vor mir. Wobei... kann ja auch mal Heilmittel nutzen.

Die umherlaufenden Engelsgegner erinnern mich unheimlich an Kelvens Fantasy-Rollenspiele.

Canina ist SO ein Nerd! Die Dialoge dazu sind auch ein Segen. 😊 Und lustig, wie keiner darauf kommt, dass der EINE hier angebetet wurde, duh.

Die Ruinenstadt ansich ist... ansehnlich geworden, vorallem durch die leuchtenden Edelsteine. Es kommt durchaus Atmosphäre auf.

“*RUINENMODUS*”. Wenn das keine Abschlusskarte mit psychopathisch lachender Nerdcanina wird, ist dieses Spiel nichts, aber auch GARNICHTS wert. XD

**Rosa Canina:** Ihre letzte Abschlusskarte ist viel cooler als das. :)

Unmöglich. Prove me wrong.

**Rosa Canina:** Hmm... nö. Aber es spielt auf einen anderen Aspekt von ihr an. Mehr spoiler ich nicht XD

Das Rätsel ist absurd-simpel, zum Glück.



Futuristisches Design, wtf.

Ein weiterer Tempel des Einen wird erreicht, es wurde doch NICHT ETWA *ER* HIER ANGEBETET????????????? Doch. Das futuristische Gebäude mit Discolampen und komisch-cooler Musik untersuche ich dann... *später? Morgen? Demnächst?* Das Gegenteil von *nicht jetzt*.

**Ich gehe mir jetzt eine Ausgabe von 'Amüsante Archäologie mit Canina' kaufen und bin dann bald wieder bereit... 15:35 Uhr.**

**Blah, spielen. 21:00 Uhr.**

Im Ernst, die roten Ringe in diesem Tempel sehen aus wie Lautsprecherboxen. xD Und wofür sind die überhaupt da? DER EINE WIRD DAMIT DOCH NICHT ETWAS BLUTGEISTER AUS DER EBENE DER BLUTGEISTER ABGESAUGT HABEN????

Im Ernst, ein Eingabe-Rätsel? lol. Ich werde es nichtmal versuchen, sondern sofort im Maker nachsehen. Schon allein aus Trotz. Na ja, und weil ich sonst noch in fünf Tagen hier stehen würde. 'Landkarte'. Ok. Weiter.

**Rosa Canina:** Dabei war das Rätsel so simpel XD

Der Golem zerfiel zu Staub. Ob das die richtige Antwort war...?

Und sogar extravagante Stimmungsklicht-Lasersäulen gibt es hier. Die weiblichen Statuen gefallen mir auch. Doll!

Das Plattformrätsel ist dagegen wieder simpel und kurzweilig. Sowas liegt mir mehr. Rätsel für Dummies.

**Mobile Suit Canina.** Wat.

**Rosa Canina:** Naja, Neon Genesis Canina wurde aus dem Rennen gevoted. Ebenso Full Metal Canina. XD

**NEON FUCKING GENESIS CANINA WURDE RAUSGEWÄHLT? WO HAST DU DIE UMFRAGE ABGEHALTEN, AUF DER KOMMUNISTEN-STATION DES STÄDTISCHEN ALTENHEIMS IN HINTERSBURZBACH????????????????????**

**Rosa Canina:** Nö, das war per PN XD

INKOMPETENT, ALLESAMT! XD

**Vyzzuvazzadth:** Das geht auf meine Kappe. Sorry xD

Passte für mich phonetisch wie auch bildlich am besten zur Karte. ^^



Und... sind Sie... öfter hier? 🌐

Ich habe beim Schwerträtsel alle Kombinationen ausprobiert, keine hat das Tor geöffnet.

**Rosa Canina:** Du musst auch gar nicht die Schwerter kombinieren. Guck dir mal die Statue an ;)

Zitat Tomoya: *Die Lösung war ja wirklich simpel. .\_\_\_\_\_.*"

Frage: Gibt es etwas Nutzloseres als Abschlusskarten für Tomoya-männlich, den keiner benutzt? Antwort: Ja, die Drei.

**Vyzzuvazzadth:** Die Tomoya-Männlich-Abschlusskarten an sich sind ganz gut, doch diese blöde Switch-Karte kommt immer zu den ungelegensten Zeitpunkten... oder auch gar nicht -.-

Habe sie nach einer gewissen Zeit auch nicht mehr benutzt und Tomoya somit vor weiterem und ungewolltem Herumgeswitche verschont ^^

Cooler Pyramiden-Treppe, endlich mal Extravaganz an jeder Ecke in diesem Spiel!!!

Mein Freund, die Goldstatue guckt vorbei. Ein Freund, der btw. eines der dümmsten Konzepte dieses Spiels vertritt. Niemand, wirklich *niemand*, wird nach der ersten Statue nochmal etwas anderes als Option 1 wählen, weil es dann statt einer Karte nur eine poplige Heilung gibt. Somit sind die sicherlich interessanten Sinnfragen in etwa so gehaltvoll wie eine Aussage über Zeit von Q'nqūra. :->

**Rosa Canina:** Es gibt tatsächlich eine Statue, bei der sich NICHT die erste Option am meisten lohnte... Aber an der bist du lange vorbei.

Sh....it.

Immer wenn man denkt, man hat den Durchblick, packt das Spiel wieder einen würzigen Twist aus. Sion war mal eine DREI-Praktikantin, quasi die zukünftige zweite Herrin der Träume, ja? Na, das wäre doch mal eine gute Besetzung gewesen, auch wenn ich sie eher als Herrin der Zeit sehe. Sogar ein erster Einblick ins damalige Atlantis wird spendiert, wobei natürlich die Gestalt des EINEN ausgespart wird. Aber was soll das heißen, man konnte ihn mit seiner eigenen Technologie in einen Tempel sperren? BITTE SEI NICHT AUCH SO EINE WEISSWURST WIE DIE DREI!! 🤔

**Rosa Canina:** keine Angst ^^°

Kotomi-chan zeigt währenddessen mal wieder, dass wir beide Seelenverwandte sind, denn sie fragt, was wir alle wissen wollen: Warum der Kinder-Genozid, Herr Schöpfer? Antworten gibt es - call me nicht überrascht - nicht. Und die, die es gibt, sind falsch, wie sich aus einem Kommentar Kenjis schließen lässt. Was ich gut finde ist, dass das Spiel ganz offen mit seinen Verwirrungen umgeht. Warum hat der allmächtige Eine die Welt nicht einfach mit einer Fingerbewegung explodieren lasse, statt einen auf spanische Grippe zu machen? Warum konnten Götter, die ja nunmal noch pimpmfigeres Kanonenfutter als die DREI sind, den EINEN in einen Tempel sperren? Warum hat die erste Herrin der Zeit den Ragemode des EINEN nicht vorhergesehen? Antwort: Weil sie die HERRIN DER ZEIT IST! DAS STEHT IN DER AKASHA-CHRONIK NEBEN INKOMPETENT!  
Also eine Menge Verwirrung, aber es wird wohl Antworten gebe, wenn die Fragen dazu in den Raum gestellt werden.

**Rosa Canina:** Das alles und noch viel mehr Antworten... demnächst in diesem LP :P



Hoffen wir, dass Canina zumindest in diesem Fall den Klischeetroll füttert und genau diesen Worst Case eintreffen lässt.

Mehr Foreshadowing: Der Eine ist nicht verschwunden. Sagt Kenji. Und der ist Ai. Und Ai lügt nicht.

**Rosa Canina:** Da fehlt mir der logische letzte Satz: "Weil... kawaaaaaiiiiiii" von dir ;)

Ich bitte dich. So einfach funktioniere ich ja nun auch wieder nicht. Ai ist doch nicht nur kawai o\_\_\_Ô

E-EIN BOSSKAMPF? JETZT? HIER? **WIE KANN DAS SEIN?!** Und dann noch dieser epische Reveal für das Paintauge... ich glaube, ich werde ihn Glotzi nennen. 🍷

Ich kann Mius Todesabschlusskarte nicht mehr anklicken? Ne, KEINE ihrer Abschlusskarten. WTF.

**Rosa Canina:** Abschluss-Block-Status? XD

Egghead. \_\_\_ . XD

Awww, Glotzis Finisher ist ja cute. :-> Trotzdem wohl einer der entspannendsten Kämpfe bisher. Sei nicht traurig, Glotzi!

So, damit wäre dann auch Sion wieder mit von der Partie. Die Abkürzung ist übrigens nett, danke. Was wohl nun zu tun ist...? Ich könnte die **Goldklasse** in Tokio wagen. Wobei, lieber noch nicht...

**Rosa Canina:** Naja, im Prinzip sind die normalen Klassen jetzt gut machbar. Nur die Einzelkämpfe... nicht alle ^^°

Aye, dann soll es Gold sein! Kotomi sagt, sie sehnt sich schon wieder nach dem Duft von frischem Feindesblut...!

Das kann sie dann von der Zuschauertribüne aus schnüffeln. Kotomi und Miu raus, Kenji und Canina rein. Die Decks mussten erstmal von Grund auf neu gemacht werden, aber jetzt kann es krachen.

**Kampf 1:** Eine Beleidigung.

**Kampf 2:** Laaaaame!

“Noch so ein Wort und DU bist mein Finale.”

*uhm...* ich bin ziemlich sicher, gerade zitiert wurden zu sein. CANINAAAAA?

**Alex Budwill:** Nope, falls du den Spruch nicht schon vor dem Spiel gebracht hast, nicht. Das Spiel hat sich in diesem Fall lediglich selbst zitiert :)



999:1 auf Tomoya, nichts geht mehr!

Kampf 3:



Es ist verdammt episch, wie Archers Finisher Runde für Runde mit Zitaten und Pictures aufgebaut wird. Und wie dann das **Unlimited Blade Works**-Phantasma den Hintergrund verändert. Gefällt mir. Und hätte ich gerade nicht so eine große Schnauze gehabt, so würde ich jetzt vielleicht, im dezent-höflichen Ton und ganz subtil, anmerken, dass es, nur ganz vielleicht und meiner kleinen, bescheidenen Bauernmeinung nach, ein bisschen, nur ein bisschen, ein wiiiiinziges itzibisschen **verfickt unfair ist, bei jedem Angriff 3000 Schadenspunkte zu machen und dem Spieler somit ab Aktivierung eine Frist von drei Zügen zu geben, bis er garantiert krepert. Und noch etwas: Der Nuller-Schild hätte funktionieren müsse. ARCHER! IST! KEIN! MENSCH!** Ehrlich, ich kann manchmal nicht sagen, ob dieses Spiel nicht vielleicht doch mit eines der schlechtesten Balancings überhaupt hat, sowohl in die eine als auch die andere Richtung.

**Rosa Canina:** Und Niemandsstimme hielt ihn noch für zu einfach ^^° Und er zählt in AVoR als Mensch... Zum Balancing kann man echt nur sagen: Bei AVoR hängt eine Menge an den Karten, dessen Einsatz und so. Nicht nur am Level. Und durch 300 Karten und unterschiedliche Spielweise kann von Fast-1 Hit-Kill-Archer zu Fast-1 Hit und er ist tot wirklich alles dabei sein ^^° Es ist verdammt schwer das so auszubalancieren, dass JEDER es gut packen kann. Versuch es mal mit AUGÉ UM AUGÉ, der mächtigsten Karte von ganz AVoR. Solange Tomoya wenig HP hat kann man damit Archer fast sofort killen. Überhaupt kann diese Karte Endgegner ein gutes Stück vereinfachen. Niemandsstimme killte damit Gegner, die er eigentlich gar nicht killen können sollte (z.B. den Extra-Starken Bonusendgegner auf einem Level, dass noch weit unter dem Maximum lag oder halt im Kolosseum einen der Spezialekämpfe, der eigentlich nur mit einer bestimmten Karte schaffbar sein sollte) 5000 DMG sind da gut machbar, vor allem zusammen mit Angx2.

Und wo war mein letzter Save? Ah ja, vor dem Monsterauge. Ja. Steck dir deine Klängen sonstwohin, Archer.

**Vyzzuvazzadth:** Guter Tipp: speichere IMMER bevor du dich in irgendeinen Kampf stürzt (Kolosseum Hauptraum, bei einer Statue usw.) und am besten auch immer, wenn du etwas erreicht hast (Boss besiegt, Decks neu gebaut, Quest erledigt usw.). Damit ersparst du dir viiiiiieeeeeel Ärger ^^

**Wäre Switch: Virus of Ragnarök ein MMX-User, sein Sondertitel wäre Hassliebe.  
22:50 Uhr. Der Verlierer verlässt den Ring.**

**Zeit und Tee sind Faktoren, die das Eintreten einer Ragnarök-Session begünstigen, heißt es. 17.November, 12:40 Uhr.**

Glotzi wurde von mir erneut vermöbelt. Tut mir leid, mein Großer. :<  
Und was mache ich jetzt niiiiicht? Ins Stadtion gehen!

Bei der Kartenanalysatorin gibt es eine schnieke Abschlusskarte für Karin. Apropos Abschlusskarte... was sagen wir zu [Caninas Gundam-Karte?](#)  
Kein Neon Genesis Canina... Pfff.

Im Sumpf will **Vyuzza** einen Kampf, natürlich. Kann ich dem Ding also doch noch das Gesicht eindonnern...

**Vyzzuvazzadth**: Es heisst Vyzz, Vyzzu oder Vyzzuvazzadth, du Banause! xD

Ja, Ma'am... xD

Ach, zählt Vyuzza jetzt auch schon als Mensch, oder warum wirkte der Magieschild nicht? .\_\_\_\_."

**Vyzzuvazzadth**: Ich bin auch der Meinung, dass Vyzz nicht als Mensch zählen sollte.

Es... es tut mir leid! XD

Geplättet. Als Dank gibt es eine Beschwörungskarte für Miu. Ja klar, als würde ich das Vieh je heraufbeschwören.

**Vyzzuvazzadth**: Gegen Blitzgegner ist sie aber sehr effektiv, vor allem sein Finisher. ^^

Zurück im Basislager setzt unepische Unterwegs in Düsterburg-Musik ein, denn ISEES KREEEEEEEEEEIST ist wieder im Haus!



Tut mir leid, ich muss kurz innehalten Ich bin gerade überwältigt von so viel unfassbarer Dummheit und Inkompetenz bei fast jedem Charakter. Keine Ahnung, was diese schwachsinnige Szene sollte, vielleicht dachte sich Rosa Canina: *'Hey, lasse ich doch mal alle Charaktere Out-of-Charakter handeln und wie einen typischen Hollywood-Idioten Dünnschiss schwafeln!'*

Anders kann ich mir nicht erklären, wie gerade fast die ganze Truppe Ises Kreist zu ihrer neuen Anführerin gekürt hätte, wenn diese sich nicht ALS PLOTDEVICE im allerletzten Satz lächerlich inszeniert als Albtraum Tomoyas geoutet hätte. Srsly, **the F\*ck?** Karin schmeisst ihre Schwester weg. Miu schmeisst ihre Freundin weg. Sion hat mit sofortiger Wirkung sämtliche Sympathie verloren. Kenji ist ein hirnloser Schwachmat. Kotomi und Canina sind natürlich toll, die haben sich nicht geäußert. Und Hatsumomo ist die einzig Kompetente in dieser Ansammlung von DREI-Anwärtern, denn sie erkennt den Trick. Meine Fresse, war das unglaublich. Grottigste Szene bisher im Spiel. 🍊

Das Lauftempo Tomoyas ist btw verdoppelt.

**Vyzzuvazzadth:** Da muss ich Nonsense leider zustimmen. Schon bei der ersten Begegnung mit Ises im Totenwald hing ALLES nur an diesem einen seidigen Faden: "Vielleicht wurde sie von Ai geschickt und spielt eine wichtige Rolle in dieser ganzen Zeitenwirrarrgeschichte, in der keiner von uns durchblickt, deshalb müssen wir tun was sie sagt!". Und das ist auch der EINZIGE Grund, weshalb sich nicht gleich sämtliche Charaktere auf sie stürzen und zerfleischen wie verhungerte Zombiewölfe. Also ich hatte bei jeder Ises-Szene (Hauptstory) einen mehrschichtigen Facepalm.

Hatsumomo, die mir sowieso im gesamten AVoR sympatisch ist, bekam hier gleich noch mehr Badass-Punkte ^^

**Alex Budwill:** Ha! War ich also nicht alleine mit meiner Meinung. So viel HASS bei dieser Szene!!!11elf

Mit Sion gibt es noch einen Dialog über die erste Herrin der Träume, die wir nie kennenlernen werden hurra. Aber jetzt mal ab zu No Brainer-Kenji, Atlantis wartet!

Die erneute Zusammenfassung aller wichtigen Punkte über die Charaktere ist eine gelungene Idee. Da muss man nichts mehr zu sagen.



NOOOOOOOOOOOOOOOOOOO, JESUS HAT EIN **DOPPELKIHHIIIIINN!!!!!!**

Jesus Christ! Da taucht doch plötzlich der Jesus auf. Endlich mal ein Gott, der mehr als fünf Anhänger hat. Er hat den Rat der Götter übernommen und gibt Jehova zum Abschuss frei. Damn straight, man. 👍 Dann lass uns auch wieder in die Stadt der

Götter! D: Der **Kreuzigungs-Joke** ist btw... *göttlich*. So... göttlich. Da merkt man den atheistischen Ersteller. 😊

**Vyzzuvazzadth**: Der "Lass dir in Zukunft 'nen Bart wachsen" ist auch super. ^^ Dann sieht man auch sein gespaltenes Kinn nicht mehr :P

**Rosa Canina**: Das ist mein Favorit XD

**Alex Budwill**: Ich musste bei der Jesus-Sequenz auch unheimlich feiern, absolut genial!

Die Flugsequenz ist soweit ganz lustig, vorallem Kenji+Keiji+Canina. 😊 Das Minispiel überstehe ich gerade so, geht also in Ordnung. Währenddessen: Fuhrer Jehova hält eine Rede vor den militärischen Massen. KARTENFUTTER!!

Wenn wir uns bei Kotomi ausruhen, hält Tomoya eine mehr oder weniger episch-gemeinte Rede an den Nachthimmel bzw. den EINEN, der... warum auch immer mit einer Sternschnuppe reagiert. Und Sion *wusste es doch*... FORESHADOWIIIIIIING!

**Was es mit der Götterstadt so auf sich hat, finde ich dann beim nächsten Mal heraus... all hail to Jesus! 14:00 Uhr.**

***Kiss me, ki-ki-kiss me~ Infect me with your love and fill me with your poison~***  
**Äh. Ich fange dann mal an, schätze ich. Mittwoch, 19.November, 16:20 Uhr.**

*Schnitter-Katana der Verzweiflung*... meine Güte, ist ETWAS KREATIVITÄT denn zu viel verlangt? ;'(

Eine neue Weltkarte? oh geil, das hatte ich jetzt nicht erwartet.

Ich weiß nicht, warum Kenji so in Rätseln spricht, was den Verräter der Gruppe angeht bzw. allgemein noch so ein vager Fakt draus gemacht wird, wenn längst klar ist bzw. mehrmals gezeigt wurde, dass Sion es ist.

Jehovas Waifu **Colette** braucht ganz unvermittelt eine biblische Abreibung.  
Normalerweise schlage ich ja keine Frauen.

Lol. Engel = Menschen. Weißt du was, warum nimmst du den Magieschild nicht gleich raus, wenn ALLES entfernt humanoide als Mensch gewertet wird? Meine Fresse...

**Rosa Canina:** Vielleicht sollte die Beschreibung Humanoid sagen. Wobei nur Vyzz ein Versehen war. Was monströÙ aussieht, dass ist ein Monster ^^°

Kinderspiel. Ich bekomme nicht mal einen Finisher zu sehen. War wahrscheinlich eh nicht sehenswert. Die neue Abschlusskarte von Hatsumomo nehme ich doch glatt zum Anlass, sie gegen Miu wieder ins Team zu holen.

**Rosa Canina:** Sie hatte afaik keinen, da sie kein wirklicher Boss ist. Nur ein Miniboss.

Hatsumomos Abschlusskarte 'Göttlicher Zorn' ist die Beste bisher. So viel Liebe. ❤️  
Ach nein, halt. Kotomis Asiatischer Frost ist die Beste, nochmal mit Abstand. Da sind Bild, Animation, Charakter und Effekt einfach ein wunderbares Zusammenspiel aus Großartig.

Das Ragnarök-Balancing ist offiziell zum Eiersaugen. Ich meine, warum plätzte ich einen Offizier der Engelsgarde mit dem kleinen Finger, nur um Sekunden später von zwei Engelsgardisten mit Superspeed und 800 Schaden pro Schlag an den Rande eines unvorbereiteten Todes getrieben zu werden? :/

**Rosa Canina:** Diese Gardisten von Jehova sind in Atlantis umherstreunende Truppen Jehovas und durchaus gewollt STÄRKER als der Rest der Gegner. Dafür tauchen sie auch nicht mehr aus.

Der Wald erinnert mit seinem Chipset und Aufbau SEHR an **Vampires Dawn 2**... der Turm hingegen an **Dunkle Schatten Deluxe**.

**Rosa Canina:** Muss zu meiner Schande gestehen, dass ich beides nie länger, als die ersten 30min gespielt habe. Und selbst das ist ewig her...



**LASST DEN GEZEITENSCHILD AN!!!**

Unerträgliches Hüpfspiel, die Zehnte. **\*STRG\***

Ach komm schon, ein Eisschlitter-Spiel? Laame...

**Vyzzuvazzadth:** Ich weiss echt nicht, was du gegen jegliche Abwechslung von dem üblichen sturen Umherlaufen hast. Also mir gefallen sie (hüpfen, balancieren, klettern, schlittern, Schieberätsel usw.) :)

Da merkt man wieder einmal, dass Geschmäcker so verdammt unterschiedlich sein können.

Druckplattenspiele sind toll, deswegen löse ich es auch sofort richtig. ♥

Hintergrundinfos wie immer, diesmal über die Türme. Gutgut.

**Vyzzuvazzadth:** Gehe ich richtig in der Annahme, dass du den Miniboss hier im Turm auch übersehen hast? ;) (Ich hatte den beim ersten Durchgang ebenfalls verpasst)

Welchen?

**Alex Budwill:** Pff, ich als Pro **\*hüstel\*** bin zu dem sogar als erstes hin :D Hab gedacht, das wäre der Boss^^

**Vyzzuvazzadth:** ANGEL von der Engelsgarde, ähnlich wie Colette. Befindet sich im Raum hinter dem Eingang nordöstlich vom Tor, welches zur Turmspitze führt. Beim ersten Durchgang hatte ich es irgendwie verschwitzt dort hinein zu gehen xD



Not sure if awesome or just very, very creepy.

Ich konnte mit Hatsumomo zwei Abschlusskarten hintereinander einsetzen, also als Zweite und Dritte. gewollt?

**Rosa Canina:** Entweder Bug oder es ist eine der Karten, die gerne mal als Abschlusszug gehalten werden aber keine sind.

War ihr Klauenschlag, dann göttlicher Zorn.

Der Kampf mit Robomomo ist schwierig durch seine strategische Komponente, vielleicht sogar etwas random. Geht aber. Hatsumomo legt am Ende sogar endlich mal wieder einen Random-Finisher hin und haut ihr hässlicheres Ebenbild damit auf die Matte. wieder kein Boss-Finisher.

Und herrlich, wie ernst diese Wesenheit danach in der Gruppe besprochen wird. 😬

**Der nächste Turm mit Alien-Ninja-Vampirzombie-Kotomi dann demnächst. 18:00 Uhr.**

**Rosa Canina:** Ein Rätsel dort wirst du hassen. Ich hasse es ja selber ^^° Aber irgendwer schrie immer nach mehr Rätseln :P

**Alex Budwill:** Ja, bei besagtem Rätsel war ich auch ziemlich lange am rumderpen. Im NG\* lief allerdings alles glatt, hat keine 4 Minuten gedauert^^

**Vyzzuvazzadth:** Also ich fands super, obwohl ich da beim ersten Durchgang echt viel Grips aufwenden musste, um auch noch an die beiden Truhen zu kommen (nur den Weg freizulegen ist nicht schwer). Ist echt fies gemacht, aber fair.

**Alex Budwill:** Bei mir sind natürlich auch die Truhen inbegriffen gewesen :) Ich nehme immer so viel wie möglich mit.

**Vor lauter Verpflichtungen kommt man zu nichts mehr. Da muss man selbst als omnipotenter Pheromon-Killer manchmal schnaufen. Na ja, jetzt konnte ich mir etwas Zeit freischaufeln. Genug für den zweiten Turm? 21.November, 21:50 Uhr.**

Aber erst geht es noch gegen ein weiteres Mitglied von Jehovas Engelsgarde.

**KOTOMI!** 😞 Eh ich hab mich nicht geheilt. ACH, DAS SCHAFF ICH DOCH TROTZDEM!!!!!!!!!!

**Rosa Canina:** *Viel Glück*

Ich habe es nicht geschafft.

Beim zweiten Anlauf klappt es dann. btw.: Niedere Götter = Menschen. Magieschild fliegt raus. Dümme Abwehrkarte seit dem EINEN.

Neuer Abschlusszug für Karien, mehr Feuerkarten. Grund genug, die Furie mal wieder ins Team zu holen. Canina, würdest du dich auf die Ersatzba-**KOTOMI!** ICH MEINTE KOTOMI! LEG DAS MESSER WE-

Der Rückweg wird abgekürzt, danke. 👍

**Rosa Canina:** Nicht zu danken :)

Erstmal wird bei Kotomi-sama genächtigt. Und nachdem ich im östlichen Wald zuerst auf Engelsgardisten treffe, kan ich das gleich nochmal wiederholen.

Drittepischste Abschlusskarte bisher: **Karins Furien-Gruppenangriff**.  
*Dat Fire-Animation*. o.O

**Itsuki**, die erste Ringerin der Träume, schien groß im Geschäft zu sein. Alles zugestastert mit ihren Statuen...

*Schöner Wasserfall*. Ja, nun, in der Tat. Brauchten wir noch einen Beweis, dass Götter nicht die Kreativsten sind?

Viele Truhen, eine geheime Höhle. Ein Boss? Ein Boss. Und dann auch noch ein Mimikri. Wie ich diesen RPG-Klischeegegner hasse... das wechselnde Element ist allerdings cool.

**Rosa Canina**: Naja, IRGENDWO gehört so etwas schon hin, und sei es nur, um das Klischee ein wenig aufs Korn zu nehmen ;)

Yay, ich hab mit Hatsumomo ausversehen **Laserchaos** kombiniert.

**Rosa Canina**: Super :)

**Baka-Punch** sieht allein von der Karte her schon so episch aus. 😊

Leider muss der Einsatz noch etwas warten...



**Lolnein, wirst du nicht.**

Wie jeder gute Plot braucht Ragnarök etwas billig-unnötige Dramatik. Sion verliert in der Szene mit Hatsumomo und Kenji endgültig jeglichen Funken von Sympathie und wird komplett zur Antifigur, der man einen Ragnarök-Einlauf verpassen möchte. Zumindest für mich. Aber wunderschön mit anzusehen, wie sehr sich Hatsumomo für Tomoya einsetzt. Die blonde Göttin mausert sich noch zur Lieblingsfigur nach Ai und Kotomi. ♥ Und wie es so ist, wird es am Ende noch einen dramatischen Scheideweg geben, bei dem uns wahrscheinlich Sion gegenübersteht. Hoffentlich. Freue mich jetzt schon darauf, ihr statistisch gesehen den Arsch wegzublasi.

**Rosa Canina:** Ich muss hier eine Kleinigkeit loswerden... zum LetsPlay und so... und allgemein zur Meinung über Makerspiele vieler Leute: Ich lese bei dir hier sehr oft, dass bestimmte Wendungen, sobald Emotionen im Spiel sind billig-unnötig, klischeebefleckt und wasweißichalles sind. Ich finde das definitiv ein wenig... engstirnig. Ja, das ist das richtige Wort. Zum Ersten bieten die meisten Maker-Spiele mehr Dramatik, Realismus, Komplexität und sonstiges, als 99% der "ECHTEN RPGs" und werden dennoch 10x so hart für die gleichen "Mankos" dran genommen (bestes Beispiel, aber nur eines von tausenden: Bravely Default gilt als bestes Handheld-RPG seit langem, doch die Story ist, gelinde gesagt, fürn Arsch - auch vor der Dauerschleife. Hochgelobt wird es trotzdem und ist sogar jetzt nominiert worden als bestes Handheld-Spiel.) Zum zweiten ist weder Klischee, noch Emotionen und Dramatik in irgendeiner Art etwas schlechtes. Es ist nur schlecht, wenn es absolut nicht hinein passt oder schlecht ausgeführt ist. Massives Drama eines Charakters, den die Geschehnisse zuvor kalt ließen, z.B. Oder ein Charakter der grundlos anders reagiert, als sein Wesen es zulassen sollte. Hier ist

aber beides nicht der Fall. Billig-Dramna wäre es, wenn Sion nie irgendwelche Anzeichen für ihr Vorhaben gezeigt hätte. Wenn sie und Tomoya im gesamten Spiel die DICKSTEN Freunde gewesen sind und DANN plötzlich sowas käme. Aber es ist ja genau das Gegenteil der Fall. Sion zeigt vom ersten Treffen an, dass sie Tomoya nicht wirklich mag und ihr nur hilft wegen dem Virus und so. Sie wird kühl und berechnend dargestellt. Eine Göttin, die zwar nett sein kann, aber auch weiß, wann sie was zu tun hat und auch nicht davor zögert Leute zu erschießen, um ihre Ziele zu erreichen. Sie droht Tomoyas MEHRFACH im Spiel, richtet ihre Pistole sogar auf sie und droht ihr, dass SIE TOMOYA TÖTET, WENN SIE ES MUSS! Sie entdeckt Tomoyas Probleme mit dem Virus, schweigt aber zuerst, da ihr bewusst ist, dass Tomoya die einzige Hoffnung für das Land ist (zu dem Zeitpunkt) und beginnt schließlich nach einem Plan B zu suchen, als sie von Tomoya selbst hört, wie groß deren Probleme mit dem Virus eigentlich sind. Kenjis und Keijis gleiche Fähigkeiten geben ihr die Hoffnung es ohne Tomoya zu schaffen, die inzwischen immer mehr Probleme hat den Virus in sich zu kontrollieren. Also tut sie, was sie in dieser Situation tun muss, was ihrem Charakter entspricht: Sie wägt die Möglichkeiten ab und schlussfolgert, dass die Gefahr durch Tomoya und den Ausbruch aus ihr groß genug ist, um ihren Tod zu rechtfertigen. Das ist kein 0815-”Hier brauch ich mal ein wenig Dramatik“-Abschnitt, wie dein Text da oben es hinstellt, sondern die logische Konsequenz einer von Logik getriebenen Person nach den Ereignissen, die sich sorgfältig aufgebaut über das gesamte Spiel hinweg aufbauten. Vom ersten Treffen an, bis zu diesem Punkt.

Wenn so etwas, was über das gesamte Spiel langsam aufgebaut wird, als billig-unnötige Dramatik gilt, dann... Tut mir leid, aber dann kann ich dir nicht mehr helfen :(

Und Tomoya wird sterben. Ganz ohne Spoiler.

Zum Glück ist das ein Text-Let's Play, eine Ansammlung von subjektiven Eindrücken. Wenn ein Text da oben etwas als billig darstellt, dann weil ich es so empfinde, nicht weil es so ist. Mir gefällt die Szene nicht, das muss nicht mal logische Gründe haben. Und keine Angst, ich hasse und verachte auch jedes kommerzielle Spiel, das es nicht schafft, die dümmsten und ältesten Klischees zu umschiffen. Ragnarök ist zum Glück nicht so kritisch, aber ich denke, wenn ich schon permanent am Loben bin, sollte dann auch ehrliche, subjektive Kritik nicht verschwiegen werden. Das macht das gute Spiel ja nicht weniger gut. Und doch, das ist ein Spoiler... ein ziemlich Harter sogar. o\_\_\_O  
**Vyzzuvazzadth**: wenn du Senken-Sha Mikoto kennst, dann nicht. ^^

Der zweite Turm hat ein sehr geiles Farbschema, alle Achtung...! Vorallem in Verbindung mit Wasser ist das Grün wunderschön anzusehen.

**Kistenblob.** Wat.

Ein Schlag mit dem Balken, mit dem ich immer gegen diverse Klischees angehe, oder auch mit ihnen spiele. Hier wird Slime und Mimik mal eben veralbert.

Jetzt beten wir schon zu den Drei... Zeiten sind das.

Ach Scheiße. Das erste Mal im Spiel wird Cheaten mit einem Game Over bestraft. Und natürlich habe ich seit Beginn der Session kein einziges Mal gespeichert. Ergo ist der ganze Fortschritt weg. War das wirklich nötig? Tja, selbst Schuld, würde ich sagen. Und dennoch beendet dieses Frustmoment natürlich diese Session, und ich würde so bald keine Neue erwarten.

**Rosa Canina:** Ganz ehrlich... das hast du dir selber zu verdanken... XD Aber afaik hab ich dich sogar mal gewarnt. AVoR hat eine MENGE GameOver-Fallen für Cheater, die total random im Spiel verteilt sind. Falsche Kisten, Teleports und so weiter. Die sind genau dafür da... für Cheater. Immerhin macht ein Spiel nur dann Spaß, wenn man es ehrlich spielt.

**Vyzzuvazzadth:** Randnotiz: ich werde versuchen, all diese Cheaterfallen ausfindig zu machen und in die Komplettlösung aufzunehmen. Hab schon ein paar davon gefunden. :)

Also ich habe mit AVoR bisher viel Spaß gehabt, und das obwohl ich oft und viel STRGE...

**23:11 Uhr.**

***Pfff...* irgendwann muss es ja mal weitergehen. Dieses irgendwann ist jetzt.  
Samstag, 29.November, 0:45 Uhr.**

Mühsam, langwierig und qualvoll habe ich den Batzen an verlorengegangenen Fortschritts wiederholt. Ich bin nun zutiefst gelangweilt und apathisch Perfekte

Voraussetzungen für eine Session. Habe btw. vorhin mit Karin die epische Karte 'Katzengöttin' erschaffen, die paradoxerweise aber nur von Miu ausgerüstet werden kann. Was mir ebenfalls beim wiederholten Kämpfen eingefallen ist: Wie episch wären mehrere Saiyaji-**Furiestufen**? Zweifache Furie, dreifache Superfurie, vierfache Götterfurie!! Jeweils mit zuerst roten, dann orangenen, dann violetten und letztendlich weißen Haaren. ❤️

**Vyzzuvazzadth**: +1 für mehrere Furiestufen ^^

Kleines süßes Kind, das ein Eis isst:

*"Und Nonsense, wirst du nun aufhören zu cheaten, wo du deine Lektion doch gelernt und deine gerechte Strafe erhalten hast?"*



*\*Nimmt ihm das Eis weg und kickt das Balg beiseite\**

*\*Schrottplatz-Soundeffekt\**

**Scheiße nein, ich werde mehr Cheaten als jemals zuvor, hart und hemmungslos!**

Wenn auch nur wie bisher bei nervigen Laufpassagen und schlecht gescripteten Sprungpartys. 🤪

Wow. Ich habe ja schon viele dumme oder nervige oder dumme *und* nervige Schieberätsel gesehen, aber die waren alle Atomphysiker gegen diese Scheiße hier. Was zur Vagina. Das ist so unfassbar dreist und unverschämt, dass ich nicht mal mehr mit dem Kopf schütteln kann. *Natürlich* ist es eine nette Idee, einen gigantischen Raum zu haben, den man entweder mit Wasser fluten oder zu Fuß begehen kann, und indem man dann Platten so verschieben muss, dass man sich während des Wassers über die erhöhten Plattformen bewegen kann. Ja, geile Idee. In der Theorie. Aber in der Praxis? You gotta shittin' kidding me.

Ihr glaubt doch nicht im Ernst, dass ich dem Rätsel auch nur ein schmales Lächeln gebe, bevor ich cheate, oder? Na gut - Drei Plattformen habe ich fair und ehrlich miteinander verbunden. Und guckt mich jetzt nicht so vorwurfsvoll an, nicht ICH bin der Idiot, jeder einzelne Spieler, der sich diesen Ferrari unter den Spielzeit-Streckern tatsächlich in voller Länge antut, ist ein rettungsloser Idiot! Ein rettungsloser, masochistischer Idiot, der keinen Funken Respekt vor der eigenen, sehr begrenzten Lebenszeit hat, welche hier im skrupellosesten Maße abgesaugt wird. Und wofür? Für

ein sinnloses Vakuum an Gameplay aus dem schwarzen Loch der Dämlichkeit. *\*Evil Clapping\**

Überdramatisiere ich das etwas zu sehr? Ja.

Meine ich das Ganze komplett ernst? Nein.

Werde ich dennoch cheaten? Bei Holo, ja. 🤨

Die bewegende Steinplatte ist ein witziges, kleines Detail. ^ \_\_\_\_ ^

**Final Destination** für Kenji... *hmm...* ich komme auf ihn zurück. Momentan funktioniert **Tomoya-Hatsumomo-Furie** einfach zu brachial gut. Na ja, Tomoya ist eigentlich recht nutzlos mit fehlenden Abschlusskarten und Wind... man müsste sie wirklich dringend austauschen können, wenn auch nur im Kampf. Ihr Ragnarök könnte ja trotzdem steigen, passiv.

Was könnte fantastischer sein als ein umherlaufender Gegner in einem RÄTSELRAUM? GEGNER, DIE SICH TROTZ EVENTS UND DIALOGEN WEITERBEWEGEN?! **ROAR!!**

Das Leuchträtsel ansich gefällt, es ist entspannend einfach gehalten, aber wegen der Zeitbegrenzung und dem Nötigen hoch und runterklettern auch nicht *zu* spöttisch.



**Pun intended. Kenji: 0 Miu: 1**

Turmspitze. Gerede über den Schild und die Energiequelle des Ganzen. Interessant. Unvermeidbarer Bossgegner. Ohne warnende Goldstatue. Ich bin entsetzt. Aber nicht überrascht. *Hey, Taxi?* Ein kleiner Affe? Ne Canina, das ist jetzt zu sehr auf crazy gemacht. 🤪

Kurz bevor Karin am Gift gestorben wäre, erledigt sie das hässliche Vieh mit einem **Random-Finisher**. Was für eine Tat! Und wie awesome der Blick ihres Artworks dabei ist. Etwa so: 🤪 Tja, und wenn es einen epischen Fatality hatte, werde ich das wohl nie erfahren.



Lagebesprechung. Schlechtes Foreshadowing zwischen Kenji und Keiji. Freiheit, zurück nach Japan zu gehen. Oder auch nicht, noch nicht. Atlantis bietet auch noch optionale Orte an. Yay. Dann gibt es den finalen Kampf. Wird sicherlich nicht klischeehaft.

**Session endet dann mal für heute. 2:00 Uhr.**

**Kurze Session vor der samstäglichen Hausarbeit. Tee steht bereit. 29.November, 12:00 Uhr.**



**Ach Konkü...**

ZWISCHENSEQUEEEENZ~

Mikoto, die tatsächlich mal die neue Herrin der Zeit wird, sowie die leider noch Amtierende treffen sich und reden über Adult-Ai und ihre Situation. Was ich dabei nicht so ganz verstehe, warum momentan, aber VORALLEM von Konkü noch so getan wird, als wüssten sie nicht, was es mit ihr auf sich hat. Wir haben das Buch in Konküras Bibliothek gelesen. Es zeigt eindeutig, dass Ai EVA ist, das Programm des EINEN. Ich verstehe, dass die Protagonisten sich zum Inhalt des Buches nicht äußern, weil es an der Stelle wahrscheinlich nur optional für den Spieler war, aber die BESITZERIN des Buches? Und warum nennt Mikoto den EINEN EVA? Also doch Ai? Fragen über Fragen, und irgendwie habe ich das Gefühl, dass die Herrin der Zeit bei ihrer Beantwortung eine mäßige Hilfe sein wird.

Eine weitere Switckarte für Tomoya... klasse. Ich hatte es in der letzten Session schonmal erwähnt, aber die Heldin ist der mit Abstand nutzloseste Charakter. Ich nutze als ihre beiden Abschluss-Karten immer noch die 71er und 40er, weil NICHTS BESSERES KOMMT. Alles Höhere ist für den männlichen Tomoya, der zwar supportet werden soll, den aber trotzdem keiner spielen will. Keiner heißt in diesem Fall ich. Ist doof. ./

**Vyzzuvazzadth:** Eine 100er Abschlusskarte für Tomoya weiblich gibts von der Analystin. Anzahl der dafür nötigen analysierten Monstern hab ich gerade nicht im Kopf. Eine noch stärkere kommt später noch.

**Sequenz 7...** Ul... ultima... Sacrifa... sacrifi... sacrificium...? So edgy!

Ein fluktuierendes Zeitgebilde, das Atlanta in verschiedene Versionen unterteilt, mit verschiedenen Möglichkeiten?! o\_\_\_O GOOOIL! 🍷 Also, je nachdem, wie es umgesetzt wurde.

Super, die Gruppe stellt erstmal fest, die NUTZLOS Sion für sie doch ist. Na ja, als ehemalige, angehende Herrin der Zeit gehörte das wohl zur Stellenbeschreibung. XD Aber jetzt erfährt man vielleicht endlich mal den unsurprising Plottwist und die Wahrheit hinter jenem Tag, als der EINE Amok lief. Flog. Auch die drei Tafeln aus den Ruinen werden mal lückenlos entschlüsselt, und ja, die Wolke war tatsächlich die Stadt der Götter. Self-confidence +1.



Ja doch, netter Reveal. Nicht von links nach rechts, sondern von rechts nach links lesen. Ein Virus zur Sterblichkeit als Geschenk, damit die Götter mal vom Fernseher wegkommen und ihren Arsch in die Welt raus schieben, Unsterblichkeitaholics, die dagegen rebellierten und ein mimosenhafter EINER, der sich daraufhin prompt verzieht. Außerdem wurden wir Menschen mal wieder nur zum Zweck gezüchtet, diesmal als williges Begattungs-Material. In der Allreise waren wir Arbeiteraffen von Tentaklern, hier

Rapefleisch von Göttern. MANKIND, WHY U SO PATHETHIC??? Aber besser als Götterinzest im großen Stil. Die Fragen hinter den genauen Motiven des EINEN bleiben aber nach wie vor unbeantwortet. Bis hierhin aber eine coole Aufklärung und ein guter Plot! 👍 Hätte das btw. genau so gehalten wie die rebellierenden Götter. Daddy ist langweilig, also kommt er auf die bescheuerte Idee, seine Kinder mal eben sterblich zu machen. Lassen wir uns das gefallen, guys? FUCK NO!! Sion rennt melodramatisch davon, was mir aber ganz recht kommt. Niemand braucht Sion.

Kann es sein, dass das Gezeitensystem in Häusern spackt? Wenn es in einem Haus von alt zu neu wechseln will, passiert das immer nur einen Sekundenbruchteil lang, dann switcht es wieder zu alt.

Die Frage, ob der omnipotente EINE Geschöpfe erschaffen kann, die mächtiger sind als er, ist schnell beantwortet: Nein. Er ist ja das Höchste. Die Frage, ob er dahingegen Geschöpfe erschaffen kann, die weitaus *unfähiger* sind als er, ist indess mit einem dreifachen **Jawohl** zu beantworten.



Seufz.

Seufz. Irgendwann musste die Ernüchterung ja mal kommen. DER/DIE/DAS EINE ist ein plattfüßiger, eierköpfiger Gnom mit zu großen Flügeln, einem Exhibitionisten-Fetisch und seltsamen Körperproportionen. Und die AI-Theorie kann ich mir auch endgültig stecken. Glückwunsch, ich habe gerade meinen Respekt vor dem letzten, göttlichen Wesen in diesem Spiel verloren. Ein unspektakulärer Design wäre mir nicht eingefallen.

Und etwas selbstverliebt, der Gute, was?

HIHI, ICH STEH UNTER DEM EINEN: HIHIHI, ICH KANN SEINEN LÜMMEL SEHEN! ICH KANN GOTTES LÜMMEL SEHEN! ODER HAT ER BEIDES?! HIHIHI *Oh mann...*

It's been a time, Vêro! Als letztes gibt sie uns eine Karte für die ohnehin schon überpowerte Karin. MÄH. Tomoya braucht welche!!

Sion ist gefunden und wird mit Friendship wieder ins Team geholt. Menno. Und wenigstens sieht man die erste Herrin der Zeit, **Itsuki**, nochmal kurz.

**Ist nun doch etwas länger geworden, aber hier ist erstmal Seeense. 13:40 Uhr.**

**Hm, irgendwie habe ich gerade doch wieder Lust... also nutze ich das doch gleich für eine weitere Session. Selber Tag, 17:30 Uhr.**

Endlich kann man das viele Geld mal ausgeben. Es reicht gerade so, um alle Stände beim Platz des EINEN leerzukaufen. Leider fallen die Karten im Großen und ganzen recht unspektakulär bis nutzlos aus. Keiji setze ich eh nicht ein und auch Canina wahrscheinlich nicht mehr. UND **WIEDER KEINE NEUE ABSCHLUSSKARTE FÜR TOMOYA. DRECK!**

Die Stände beim Brunnen sehe ich mir dann an, wenn ich wieder etwas flüssiger bin.

Soo, die Welt ist endlich komplett geöffnet. ICH FÜHLE MICH, ALS KÖNNTE ICH ALLES TUN!!!! 🍷 In der Zwischenzeit: Aktuell-Kenji ermordet Medeas Kinder. Das wird sicher noch relevant.

Das **Zeitwechsel-System** ist eine nette Idee, leidet aber stark unter dem *VampiresDawn-Syndrom*: Wie dort auf die Nacht wartet man hier nur auf die Vergangenheit, weil die Gegenwart einfach keinen Nutzen hat. Das wird schnell sehr nervig und hat somit leider keinen Nutzen fürs Gameplay.

Wenn man die Brücke von Atlanta nach Norden verlässt, kommt die Kenji-Medea-Szene IMMER wieder.

Bei der Kartenanalysatorin gibt es BLÜTENTANZ. Endlich, *endlich* ein neuer Abschluss für Tomoya...!

Beim Kirschbaum neben Sapporo passiert immer noch nichts und die Stadt im Wald östlich der Akademie kann man nach wie vor nicht betreten...

Ohaaa, bei der heißen Quelle kann man also jedes Mal eine Szene mit einem anderen Charakter sehen. Bisher hatte ich Karin und Sion. Besonders Letztere hatten einen amüsanten Dialog, schade, dass sie schon unten durch ist. Und diese unterhaltsamen, kleinen SoL-Gespräche kosten die Kleinigkeit von 1000 Talern jeweils. XD Mit Canina über die Liebe reden. What could be better? Hatsumomo ist etwas enttäuschend... bin erstmal pleite. ABER ICH WERDE WIEDERKOMMEN...!

Und was bei Ai ist das für eine Stadt in den Bergen über Konküras Haus? o\_\_\_O  
**Rosa Canina:** Kyoto

Und... kann man da mal hin? xD

Aha, jetzt ist auch klar, dass das einsame Haus im Osten Medeas ist...

Sonst noch Tokio und sein Stadion, viel mehr gibt es auch nicht mehr zu erkunden... dann doch lieber erst nochmal zurück nach Atlantis. Tinetas liegt btw. noch immer im Koma. 🤒

Eine dritte Höhle der Geister... *juhu*. Wo die ersten beiden schon so viel Spaß gemacht haben... und ja, die zwei Schalter werden sicher nervig. Aber den Funkelgeist mit der Maus steuern, wie geil ist das denn?! Da hat jemand aber heftig von **Child of Light** geklaut. 🌐👍

**Rosa Canina:** Wie schade, dass ich dieses Spiel erst vor ein paar Wochen entdeckte, dann hätte ich das verhindert >\_>

Schwestern-Prüfung mit Canina und Kotomi inklusive Gagdialoge. Approve. (: Wie, nur eine Chance?! Pff... nochmal. Aber allein schon für die individuellen Kommentare der beiden verhaue ich jede Frage erstmal absichtlich.



**Ich heule. Vor Lachen.**

Die Szene und die Gespräche, die den beiden hier gewidmet werden, sind großartig. Danke dafür. Großer Fanservice. Was für Nerds. 🌐 Und die Trollstatue gegen Ende ist auch herrlich! 😊

**Damit dürfte der linke Weg fast abgeschlossen sein. Den zweiten Teil der Geisterhöhle Morgen. 19:00 Uhr.**

**Meine Lust auf den Osten der Geisterhöhle hält sich zwar dezent in Grenzen, aber irgendwann will man ja auch mal zu Potte kommen im Land der Mannfrauen.  
Dienstag, 2.Dezember, 13:00 Uhr.**

Der Würfel im Rätselraum der linken Seite ist btw. eventuell verbuggt. Jedenfalls lässt er sich bei mir nicht rot färben.

So, mir reicht es jetzt. Ehrlich. Ich irre jetzt seit einer halben Stunde durch die rechte Geisterhöhle und habe - MAL WIEDER - Keine Ahnung, was ich machen soll. Ehrlich nicht. Ich war mehrmals überall, habe alles gedrückt, sogar mit der Fee, HABE SOGAR ALLE GEGNER IM AREAL BESIEGT - Nichts. Mit den Säulen lässt sich in keinsten Weise interagieren. Ich habe keine Ahnung, was das Spiel von mir will. Welche andere Wahl habe ich also noch, als WIEDER zu cheaten?! Ich habe auch keine Lust darauf, aber andererseits ist mir meine Zeit für sowas entschieden zu schade. Wäre schön, wenn man mal wieder eine Weile nicht aller zehn Minuten vor Sackgassen gestellt wird.

Ich strge mich brav zur zweiten Drachenstatue, diesmal mit Keiji und Kenji im Fokus. Wird sicher weniger lustig als mit den Schwestern, aber ist allemal eine willkommene Abwechslung.

**Vyzzuvazzadth**: Um zum Drachen zu kommen, muss man meines Wissens nach nur einen Stein mit dem Funkelgeist verschieben. Den Eingang zur Höhle mit dem Seelenfänger freizulegen ist echt nicht einfach. Bin auch mehrmals umhergeirrt, um alle blauen Würfel zu finden. Habs schlussendlich dann aber trotzdem geschafft. Ohne zu cheaten, wohlgemerkt ;)

Ging bei mir jedenfalls nicht...

Es geht um Ai, und wie könnte es anders sein, da beantworte ich natürlich beim ersten Mal alles richtig. Man bekommt ein paar Hintergrundinformationen über Ai/Kenji, so u.a. dass sie als Kind stumm ist, weil sie eine etwas langsamere Entwicklung hatte... und dass sie als Mann mit einer Frau aus Osaka Kinder hatte. Alles recht interessant. Zur

Belohnung gibt es eine **Ai-Abschlusskarte** für Kenji. Okay, dann *muss* ich meine Partymitglieder austauschen. Ich nehme mal Karin raus.



**Akzeptieren Sie auch Kartenzahlung?**

Der Seelenfänger hat einen seeehr stylischen Battlesprite. 👍

**Final Destination**... okay, jegliche Kritik am Spiel ist negiert. 10/10

Das Selbe gilt nochmals für **Rache der Ahnen**. Ai. ❤️

**Rosa Canina:** Tja, Win-Win-Situation. Als nächstes patche ich ALTE MACHT und (wie hieß das von Anklus) mit AI um einen HIT daraus zu machen.

Ich würds kaufen.

Der hübsche Souleater kommt ebenfalls zu keinem Abschluss-Zug, da er vorher stirbt. Oh je. 🤖 Der Weg zum Inneren ist jedenfalls endlich frei.



**Awesome... as... hell?**

Eine erwachsene Miu als Herrin des Todes. Das Artwork. Die Persönlichkeit. Ich bin etwas geflasht. Großartig. Mehr kann man nicht sagen. VORALLEM Das Artwork. 🍷  
Leider muss man Miu im Team haben, um gegen Miu zu kämpfen.... mäh.



**1000000/10**

Der Kampf mit Miu und **Thunderlane** verläuft soweit problemlos. :3 Kann ich bitte Miu aus dem Team schmeißen und die Herrin des Todes dafür reinholen?

Ohohoho, den Dungeon und den darin wartenden Gegner, von dem die Herrin des Todes erzählt, lässt nun doch SEHR auf den EINEN als optionalen Endgegner schließen... ich freue mich. 🤖

**Für heute solls das aber vom Kartenspielen gewesen sein. Zu viel davon ist ungesund für die Fingerkuppen. 14:20 Uhr.**

**Es weihnachtet sehr, doch der Release von Sternenkind-Saga steht an. Grund genug, hier mal zu Potte zu kommen! Freitag, 5.Dezember, 22:10 Uhr.**

Aww, das mit dem Funkelgeist, der weitere Artgenossen sucht, ist ja fast dein isschen tragisch. Vielleicht finden wir ja doch noch welche. :/

Unüberraschend treffen wir **Kenta** in Atlantis nochmal wieder, genauer gesagt vor dem optionalen End-Dungon *Siegel des Chaos*, vor dem wir uns erst als würdig erweisen müssen... bis später!

In der **Spiegelsteinwüste** dürfen Tomoya, Kenji und Hatsumomo sich mit Feuerdrachen balgen. Funfakt: In der Info steht, dass sie Einzelgänger sind, die Artgenossen außerhalb der Paarungszeit unbarmherzig attackieren. Und mein erster Kampf ist gegen zwei von ihnen.

**LOGIKZ!** 🤖

Twist: Es ist gerade Paarungszeit. UND WIR HABEN GESTÖRT!

Die Meta-Karte Bonus-Time für Hatsumomo ist eine coole Idee!  
+Abschlusskarte für Tomoya, yay! Und weg mit der 41er. 🍷

Die Spaghetti-Monster-Referenz finde ich nicht lustig, aber das mag auch daran liegen, dass ich kein Fan dieses Memes bin.^^

Die Erfahrungskarte ist gleich NOCH eine geile Idee. o\_\_\_O

Und wieder eine 'göttliche' Instanz, vor der ich meinen Respekt verliere. **Die Wächterinnen des EINEN**, von denen wir in Konküras Bibliothek gelesen habe worauf hier übrigens das erste Mal Bezug genommen wird, offenbaren sich uns in Form der reisenden Händlerin Shizuka. Wat, *die* ist eine dieser Wächterinnen? Und ich dachte, die wären endlich mal etwas Besonderes... was folgt, ist ebenso erwartet wie ernüchternd: Aus absolut keinem Grund und schon gar keinem logischen Schluss, gegen jeden Sinn und Verstand wollen die Wächterinnen Tomoya plötzlich tot sehen und es kommt zum Kampf.

Logik? Sinn? Nachvollziehbarkeit? **F\*ck it, we need a Bossbattle here!**

Manchmal möchte ich dieses Spiel ein bisschen würgen.

Wächterinnen = Menschen. Danke, lieber Magieschild.

Wegen totaler, granatendämlicher Überpowerung Shizukas, die mit jedem Finisher über 5000 Schaden macht, mit dem jeweils effektiven Element und die sich kaum schaden lässt, verliere ich trotz zweifachem Random Finisher und fast vollständig geladenen HP völlig chancenlos und haushoch. Aber das scheint bei dem Balancing dieses Spiels ja mittlerweile normal zu sein. Auf LEICHT. Hat dieses Spiel eigentlich IRGENDJEMAND betagetestet? Irgendjemand? Eine goldene Statue? *Irgendeine* Form der Warnung, dass man gleich von einem übermächtigen Gegner völlig vernichtet wird? **F\*ck it, I'm Alternate, I dont need fancy stuff like that!** Ich könnte jetzt ragerquitten. Und das würde ich auch tun, hätte ich nicht zufällig kurz vorher gespeichert. Schätze, dieser Weg bleibt erstmal verschlossen.

**Rosa Canina:** Es ist mehrfach von vielen Leuten getestet worden und die allgemeine Meinung war, dass es eher ZU LEICHT ist, als zu schwer.

Ich habe keine Ahnung, warum die Wüste Spiegelsteinwüste heißt. Denn leider bleibt sie von Design und Musik her detailarm und klassisch, was ja nichts Schlechtes sein muss... die Drachen gefallen mir.



Mir fällt dazu echt nichts mehr ein... 🤔





Das Spiel hat mich verloren. Zum Kontext: Wir kommen in einen Tempel des Einen. Konkura weiß mal wieder Nichts. Adult Ai taucht plötzlich auf, Kenji steckt mit ihr... mit sich selbst... unter einer Decke. und dann das *Artwork*.

Ich habe gerade einen Sekundenbruchteil überlegt, ob ich als größter und kompromissloser Ai-Fan dieses... Bild... toll finden muss, weil es eben Ai ist, oder ob ich es einen Sakrileg nennen darf, weil es Ai nicht gerecht wird und Augenrheuma verursacht. Srsly, wtf. *Ewww*. Ich meine, würde ich das andere Artwork von Ai nicht schon kennen, wäre dieses hier vielleicht... *okay*... aber so ist das ein Fall von etwa 10.000 auf -250.000. Zumal es nichtmal wie eine Erwachsene aussieht, eher wie Ai's hässliche Schwester. Na ja, ich versuche es auszublenden.

**Rosa Canina:** Sie ist nicht erwachsen. Nur kein kleines Kind mehr >\_>

Die Beziehung, die sie zu ihrem Körper auf Zeit zu haben scheint ist aber schonmal spannend, und ebenso gespannt bin ich darauf, was uns die Zeitkickerin jetzt zu sagen hat. Btw. ist ihre Haarschüttel-Pose awesome.

Aha, das Zeitportal, das Ai hier erschaffen hat, schickt uns zurück in unsere Zeitlinien. Rieche ich da ein Endgame-Feature?

Viel zu viele Infos auf einmal, um sie zusammenzufassen. Zum Glück muss ich das nicht tun, da sich dieses LP eh primär an Leute richtet, die Ragnarök selbst gespielt haben. Tja, ich finde die Auflösung von Adult Ai soweit zufriedenstellend. Sie kommt aus einer der Routen des zweiten Teils der SWITCH-Reihe, *Der Fall Okazaki*. Auch angenehm zu lesen, dass Tomoya und Karin mit Ai eine Zeit lang zusammen in der Villa lebten... gefällt mir. Aber dann bricht natürlich das Virus aus und Ai will Zeitlinien retten. Ah, und **Chaosbringer**... es gab noch ein Wesen vor dem

EINEN. Klar... warum auch nicht? 🤖 Würde ich jedes Mal einen Leser mehr bekommen, wenn dieses Spiel sich irgendwelche Hanebüchereien aus dem Nichts zieht, wäre ich eine bekannte Internet-Persönlichkeit. Wie dem auch sei... warum konnte Ai gleich nochmal das Buch des

Chaosbringers lesen, wenn das sonst keiner kann? Wobei, dass die DREI etwas nicht können, sagt nun nicht viel aus... ah, und es gibt die Bestätigung, dass der EINE sich hier noch versteckt, genauer gesagt in dem UNAUFFÄLLIGEN TEMPEL im Nordosten von Atlantis. Immerhin. Und nun wartet Ai darauf, dass Tomoya & Co. beim EINEN das Virus auslöschen und wie vermutet werden wir das Zeitportal noch auf die Eine oder andere Weise nutzen können. Sehr schön, Storyentwicklung und eine Menge Aicontent gefallen. Über diese Parodie eines Artworks reden wir mal lieber nicht.

**Was es mit dem Zeitportal-Feature auf sich hat, sehe ich dann beim nächsten Mal... ich bin gespannt. 0:00 Uhr.**

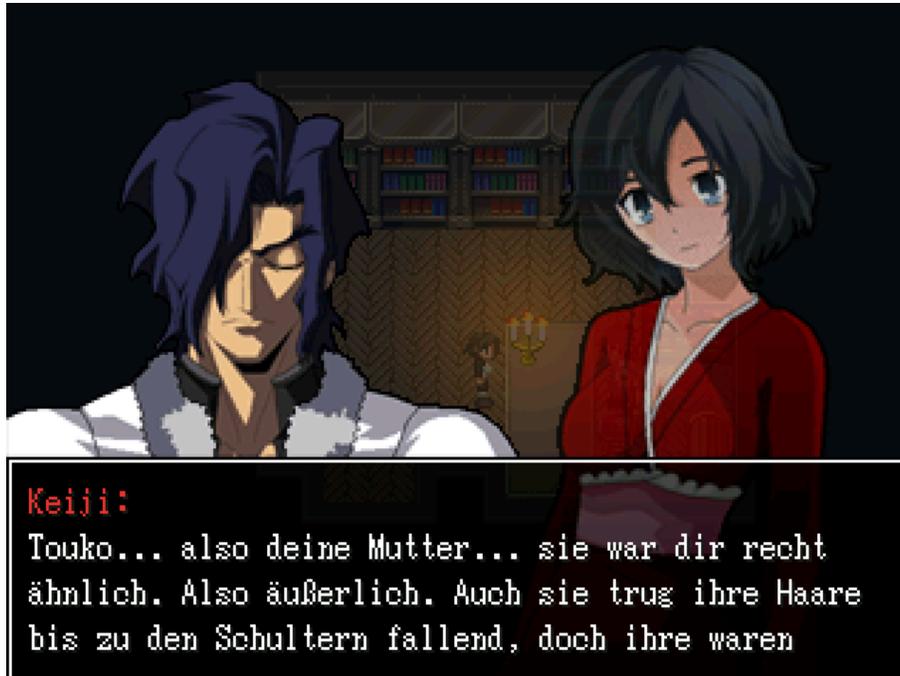
**Die Einleitungen sind endgültig alle. Spiel geht aber auch schon lange. Also fange ich einfach an. Solange ich noch kann. Alle bereit? Es wird nämlich Zeit.  
Samstag, 6.Dezemeber, 16:30 Uhr. Meine nächste Ragnarök-Kur.**

So, sämtliche Charaktere stehen im Tempel herum und warten darauf, angesprochen zu werden. Aber erstmal große Credits für die Map ansich: Köstliches Eyecandy, sieht großartig aus, auch das Portal!

Ich fange mit dem Uninteressantesten an: Tomoyas Daddy. Aber schön wird es trotzdem, die beiden wollen zwar (LEIDER!) nicht Tomoyas Mutter besuchen, aber in der Vergangenheit drei Tage zusammen als Familie in der Villa verbringen. Hoffentlich sieht man davon auch was...

*Hahahaha*, fantastisch, wie man die ersten zwei Tage als schöne Shots bekommt. Klasse! Und den Dritten darf man sogar selbst spielen. Me approves. <3

Tomoya in Schwarz -> Alles Andere im Universum. Außer Ai. Und Kotomi.



**Ja!** Endlich bekommt man mal Tomoyas Mutter zu sehen. Die Erzählung von Keiji über sie ist wirklich schön... (: Und wie sie zu Ises und der Sekte kam zumindest interessant. Ob die Frage, warum ausgerechnet diese Sekte, noch aufgeklärt wird? Was ich *richtig* kurios finde: Tomoya gibt ihrem Vater einen Schlüssel für seine Truhe, die sie bei ihrem ersten Besuch in der Villa gefunden hat. Wow, beeinflusst der Fund von damals also diese Szene? Sogar eine Rüstung gibt es, leider nur für Keiji. :) Als weitere Belohnung ein Foto von Tomoyas Mami und ein AGI+5. Niiice! ♥ UND Abschlusskarte. Leider EBENFALLS nur für Keiji. xD

**Rosa Canina:** Ja, beeinflusst die Szene. Und man bekommt Items passend zum Charakter der momentan gespielten Story, was ist daran jetzt so seltsam?

Eine sehr schöne Sequenz, mit viel Background und Slice of Life. **7/10**. Jetzt Sion.

Mit ihr gibt es eine Aktion ganz anderer Art: Die Hütte östlich der Magiakademie wird endlich relevant. **Odins** Bibliothek wird zu zweit geplündert! Wird das spaßig?

Was soll plötzlich diese enge Zusammenarbeit zwischen Sion und Tomoya und diese Zweifel an Ai, Kenji und Keiji? Gerade wollte sie sie noch gegen Ises austauschen und ihr eine Kugel in den Kopf jagen. o\_\_ô

Schneefrauen = Menschen. Danke, lieber Magieschild. Die Yuki Onnas sind aber sehr schön geworden, sowohl im Charset als auch Battlesprite.

Der Weg zum Haus bleibt glücklicherweise angenehm kurz. So mag ich das.

*Charakter wird kurz bevor er etwas Wichtiges sagt unterbrochen und verrät es dann nicht mehr-Klischee.*

Im Ernst? Ich meine... was? Da wird gerade mal etwas Interessantes über den Chaosbringer gesagt und dann dieses ultraschlechte Foreshadowing? Wow... wir haben einen neuen Tiefpunkt erreicht. Behalt es nur für dich, Sion. Als ob man von diesem Charakter Anderes gewohnt wäre. Da reißen es auch die Abschlusskarte und Rüstung für Sion nicht mehr raus, die ich nie nutzen werde. Oder bester Gott Odin. *Aufmerksamkeitsgeil.* 😊 Jedenfalls von mir **3/10** für den Sionpart. Keine einzige nützliche Info. Mal sehen, was es hier noch so gibt...

Tja, wenn man auf Hintergrundinfos steht, gibt es noch ein bisschen was. Angefangen bei den Geisterhöhlen über den Ursprung des EINEN und einer Dämonenwelt ist hier vieles Interessantes dabei. Schönschön, Fanservice auf hohem Niveau.

Nun **Miu**. Auf zum Rad von Leben und Tod, da wollte ich schon immer mal hin! Gibt es Souvenirs und Andenken?



Wieder keine Infos, aber viel Dialog für Tomoya und Miu. Und ihr Kleid und ihre Abschlusskarte werde ich sicher nochmal nutzen. Sehr schade nur, dass man bei Referenzen wie Archer und Yuna aus Final Fantasy X nach einigen Dialogen automatisch ausgetimt wird. ./ 6/10.

Schwesterherz ist dran. Karin will zur aktuellen Medea in ihr Haus fliegen, um sie etwas zu fragen. Mein Tipp: Karin ist nicht Medeas Tochter.

Karin ist nicht Medeas Tochter. Nichteinmal ein Mensch, sondern eine Furienwaffe. Okay. Warum nicht. I dont really care anymore. In dieser recht langen Szene wird Medea jedoch erstmalig in der Switchreihe endlich mal von einer ungreifbaren Mörderbuhle zu einem nachvollziehbarem und empathischem Charakter erhoben. Das tat sehr gut. Ich fand das Ganze unterhaltsam, und die Boni für Karin kann ich gut gebrauchen. 7/10

Hatsu-chan. Sie will Tomoya unbedingt beweisen, dass sie a good girl ist. Ist ja cute und alles, aber immer diese Umwege... auf zur Fraktion.

Viiiiel Background, was so in Tokio passiert ist, viiiel interessanter Religions-Stuff alâ Illuminaten, noch meeeehr Hatsumomo<->Tomoya. Gerade Letzteres ist überaus gelungen und schön anzusehen. D'aww, so ein gutes Duo! Und die Karte **Planetarer Zorn** von Hatsumomo sieht supergeil aus und wird bald getestet. 🍵 8/10.

**Für heute reicht es erstmal. Morgen knüpfen wir da an und sehen uns weitere Charakter-Endings an. Ich freue mich ehrlich gesagt darauf. 18:15 Uhr.**

**Das Sternenkindsaga-Release rückt unerbittlich näher, und ich würde gern ein Megaprojekt beenden, ehe ich ein Neues anfangen. Also rein in die Socken und die bessere Hälfte der Charakterevents spielen! Dienstag, 9.Dezember, 16:00 Uhr.**

Woah, **Nero bzw. Hatsumomos Vater** kommt zum Gespräch, entschuldigt sich für die ersten Konflikte in Teil 2 und wünscht uns alles Gute. Wie supergeil das ist, wie hier nach und nach alle blassen Anti-Charaktere (Medea, der Zerstörer, ...) zu Sympathieträgern gemacht werden, echt ein dickes Kompliment. 🍵

Die **Pinkie-Sisters** wollen eine alte Reliquie aus ihrem Tempel holen, haben aber Angst vor ihrem Rape-Daddy, weswegen Tomoya als Beschützerin herhalten soll. Cute, in a way. Weniger cute ist der Schwesternstreit, der wegen verschiedenen Zeitlinien... relativ sinnlos ist. Ist aber auch echt schade, dass die Charaktere sich alle wieder trennen werden...

Und wieder ein Novelort, der gemappt wird. Sehr schön! Weniger schön sind die ganzen Kotomoya-Teaser an JEDEM.EVENT. **NNNGGGGGHHHHHHHHHHH..!!**  
Der Sakurabaum ist leider nach wie vor... nutzlos. Aber hübsch. Wie Miu!



**Ich WUSSTE es! Vêro ist Caninas reale Freundin!** 🇩🇪

Es gibt einen Dialog mit der Pinkie-Mutter, die im Switch-Universum bisher viel zu wenig Screentime hatte! Leider beharrt sie sturr auf ihren Mann, kann man ihr nicht irgendwie helfen? :< Was mich schon seit längerem wurmt... es wird von Kotomis Stiefvater so geredet, als hätte er sie nur geschlagen. Aber wenn ich das richtig in Erinnerung habe, und da bin ich mir ziemlich sicher, wurde sie von ihm regelmäßig brutal vergewaltigt. Zumindest gibt es eine Szene im ersten Teil, in der Kotomi sich entkleidet und alles in ihrem Intimbereich geschwollen, mit Hämatomen und blauen Flecken voll ist. Habe ich da was falsch verstanden oder warum wird das so extrem heruntergespielt? o\_\_\_ô

**Rosa Canina:** Canon ist nur, dass er Kotomi und Canina sehr schlecht behandelt hat. Wie weit das ging habe ich damals in AVoR nie ganz zur Sprache gebracht.



Großartiges, kleines Minispiel mit wundervollen Grafiken! Sehr amüsant. 👍 Die Karte für Canina und Kotomi wird sicher auch bald mal genutzt.



### Story of Q'nkura.

Natürlich taucht der Vater doch noch auf, ein persönlichkeitsloser, stereotyper *Dick*, aber da hilft ein guter Schrittkick. Von Tomoya. Yay. Wurde auch Zeit.





So viele Krankheiten kann ich dir gar nicht an den Hals wünschen, wie du dafür verdient hättest, Rosa Canina. 🤪XD Aber im Ernst, als Fan des Charakters sind diese optischen Vergewaltigungen gerade echt schmerzhaft zu ertragen...

Zum Schluss wird noch eine Referenz auf den Hauptcharakter von Fate/Stay night gemacht, indem Ai ihn datet und Tomoya das aus unerfindlichen Gründen nicht passt.

Tja, so klasse und inhaltlich unterhaltsam der Abschnitt auch gewesen sein mag, so grausam und fehlplatziert war der charakterliche Suidid von Ai doch. Aber klar, sie ist ja ein Mädchen, und alle Mädchen müssen auf Zöpfchen, pinke Herzchenkleider und Schmuck stehen. Mit

Verlaub, *my ass*. 😬 Ich vergesse das am besten ganz, ganz schnell wieder und starre zwei Stunden die kleine Elfenohren-Ai mit hübschen, blauen Haaren und Gothickleidung an. Inhaltlich **10/10**. Von der Umsetzung her **0/10**. *Bah*.

Och neeeeeeeee, bitte niiiiiiiiiiiiiiiiich. 😬 Tomoya will ihren Prinzen Makoto treffen. Och nöööööööö. Ich haaaaaaaaaaaaaaaaaaaaasse diesen Charakter. **Muss** das sein? :/ Der Novel-Spielabschnitt ist ja schön und gut, aber... *määäh*. 🙄

Immerhin ist Makotos Mutter plötzlich ein Teen-Chic. Ah, und jetzt weiß ich auch, warum: Tomoya ist etwas zu früh gelandet, und Makoto noch ein Hosenscheißer. GOTT SEI DANK. Keine romantischen Szenen zwischen den beiden! *Puh*. 🙄

Wie mich die niedlich-gewollte Szene überhaupt nicht berührt. **0/10**, would not read again, kthxbye. Zumindest eine mächtige Abschlusskarte für Tomoya gibt es. Nundenn, die Charakterendings waren ganz in Ordnung. Nicht ganz so awesome, wie ich das vielleicht erwartet hatte, aber gut. Ich denke, der Zeitpunkt ist gekommen, da ich das **Kolosseum** erneut angehe und in einem Zug durchspiele! Auf nach Tokyo.

Die Animation von Tomoyas neuer letzter Abschlusskarte ist eine 12/10. Goil. Kenjis ist nur okay. Dann lieber die Aiigen.

Die ersten drei Kämpfe des Gold-Cubs gehen in einer Runde über die Bühne, und auch Archer werde ich diesmal in die weiten der Cyberhölle schicken, ehe er auch nur daran *denken* kann, das Script für seine unlimited Bladeworks zu starten....!

DAS Abschlusskarte. Planetenkickerin Hatsumomo-samasama. 😬  
UUUUuuund die Planetenkickerin setzt mit 1012 Punkten den letzten Schlag. Nehmen Sie dies, Wurm der Archer-Klasse!

Sooo, im Finalcup wird **Shota-Trap Yuki** der Hintern versohlt! Aber erst gibt es einen anscheinend nicht wichtigen Fillerkampf ohne Charakter! Zumindest kenne ich die Referenz nicht...

**Rosa Canina:** Man bekämpft dort Raziell aus SOUL REAVER und Pit(too) aus Kid Icarus

Waaaaas, ultimative Endform, im Ernst...? Na ja, er kam kein einziges Mal zum Angriff. So viel zum Superangriff und zum Analysieren... 😬 **Icarus** hingegen schafft immerhin einen Angriff, indem er auch gleich den Finisher benutzt. Aber auch nur, weil ich ihn gelassen habe.



**Wir kämpfen gegen 'Es'. Das ist Diskriminierung, Tomoya!**

Oh Gott, ein Elementwechsler... und eine Endform. *Natürlich.*

**Lovey-Dovey**-Abschlussanimation. **Yuuuuki-chaan!** \*Kreeeish\*

Kinderspiel. Leider verlässt derdiedas deprimierte Yuki wortlos die Arena. Tja, das war es dann wohl mit dem Championtitel...? Aber keine Angst, wenn du einen neuen Job suchst, [hätte ich da was...](#) 🤖 Die Spezialklasse und die Einzelkämpfe müssen wohl noch warten.

**Es ist 18:20 Uhr. Diese Session endet ihr, wie ihr vielleicht bemerkt habt. Die Begabteren unter euch.**

**Es machen sich langsam erste Überdruss-Erscheinungen in Form von 'Ich kann kein Karten-KS mehr sehen' bemerkbar. Umso wichtiger, das Ganze eilig voranzutreiben...  
Samstag, 13.Dezember, 00:15 Uhr.**

Die **Einzelkampf-Kategorie** ist ja tatsächlich nochmal ein ganzer Berg an Caninaservice. Na fein, in einem Zug durch... zuerst Kenji Momonari aus Senken-sha Mikoto.

Individuelle Zeilen der Mitstreiter in der Party und eigene Arenen für jeden Kämpfer! +

Jupp. Der Kampf ist überhaupt kein Problem, bis Momonari seinen 9999er-Finisher auspackt und meine gesamte Party fein säuberlich wegrasiert. Aber solche debilen Bullshit-o-Meter-Ausschläge ist man vom Balancing dieses Spiels ja gewohnt. Wir stehen kurz vor Jehova. das war der ERSTE der Einzelkämpfe. Da machen die anderen sicher riiiiiesig Spaß! Nein ehrlich, ich frage mich, wo im Spiel man noch derartig powern soll, dass man auch nur im Ansatz eine Chance hat. Ist mir egal, interessiert mich nicht. Komme noch einmal später zu den Einzelkämpfen zurück, klappt es dann wieder nicht, wird gecheated.

**Vyzzuvazzadth:** Das Problem ist nicht das Balancing. Bei den Einzelkämpfen ist bei jedem Gegner eine individuelle Strategie gefragt, was meist auch die Wahl der geeigneten Charaktere und den Karten im Deck beeinflusst. Mit deiner Standardgruppe und den Standarddecks, die du für Kanonenfuttergegner brauchst, wirst du hier nicht weit kommen ^^

**Rosa Canina:** @Vyzz: Dito. Einen der Kämpfe besiege ich sogar auf Level 1 mit der richtigen Taktik ;)

In der **Steinruine** vor Atlanta warten irgendwelche Bossgegner... mal sehen, ob ich gleich wieder Dreck schlucke. Nein, das grüne KonataReferenzDing lässt sich zum Glück halbwegs souverän vom Feld fegen. Als Belohnung gibt es eine nützliche Karte. Doll, weiter. Tomoyas Fanboy-Girl ist ganz lustig. :')

**Dunkler Abstieg**... mal sehen.



**We interrupt Virus of Ragnarök to bring you the final Dungeon from Vampires Dawn 2!**

Tomoya hat Wahnvorstellungen von ihrem sentimental daherquasselndem Vater, dem sie Choices an den Kopf werfen muss. Ich habe das pentrantré Gefühl, so eben über das Ende des Spiels entschieden zu haben. Und ich glaube, es wird das **Bad Ending**.

**Alex Budwill:** Wäre es ein Spoiler, wenn ich dir sagen würde, dass hier nicht über das Ende entschieden wird?

Oh Well.

Uuuund... wir sind in einer Stadt. Ja, hier wird definitiv über das Ending des Spiels entschieden. Subtil. Die Bettlerin wird natürlich zum Teufel geschickt. So weit kommt es noch, dass ich die Wohlfahrt spiele! Wobei, **1 Taler** geben wäre auch lustig gewesen. :-D



**Welcome to hell, Tomoya.**

Die bis dato lächerlichste Szene mit Abstand wird abgefeuert, Loverboy Makoto nimmt umringt von hunderten Gigolo-Kerzen ein smexy Bad und macht die Beine breit, damit Tomoya auch Platz hat. 🤔Bestes Comedy-Kino. Und ein wenig verstörend. Natürlich lehne ich die Wanne ab. Eww.

Ich wechsele Hatsumomo mal wieder gegen Kotomi...

Spinnenkönigin? Uh yeah, **Monstegirls!** 🍷👍

Apropos subtil... Ragnarök blamiert sich mal wieder, diesmal mit Ises Kreist an einem Jesuskreuz und bitchiger Provokation von Tomoya. Natürlich gibt es die Entscheidung, ob man der RACHEEE nachgeben und sie erschiessen will oder ob man doch sagt ACH HASS NACHGEBEN BRINGT DOCH NICHTS UND MAN FÜHLT SICH NICHT BESSER HIHI GOOD ENDING. Sehr subtil und unverbraucht, das Ganze, haben wir genau so nicht schon 46778534567885 Mal besser und kreativer in anderen Geschichten gesehen, nein nein. Da ich total für Rache bin, wird Ises erschossen. Wenn ich übrigens noch anmerken darf: Die Auswahl, ob man nun letztendlich schießt oder nicht, erkennt kein Mensch. Ein Flügel und ein Stern, wat. o.o Habe nur wegen der roten Farbe auf Erschießen getippt.

**Rosa Canina:** BTW.... das ist mit Absicht so gemacht.

In Medeas Küche können wir uns ein wenig mit wertsteigerndem Essen vollpumpen... *hmm...* okaay...?

Der Klischeezug fährt weiter, diemal sind wir bei der perfekten Paralleldimension von Tomoyas Leben, mit Kind von Makoto und lebenden Eltern. Tomoyas Mutter sieht im Charset btw. aus, als wäre ihre untere Kopfhälfte ein Mopsgesicht. Davon abgesehen keine nennenswerten Innovationen. Ich verneine die Choice, da keiner so ein Stereoleben haben will. Und Tomoya bekommt LANGSAM das Gefühl, dass all diese Szenen nicht zufällig auftreten. KEIN SCHEISS, Sherlock! Sind in diesem Spiel eigentlich *alle* bescheuert? Würde man den IQ sämtlicher Charaktere zusammenzählen, wäre man immer noch nicht bei den Tageseinnahmen eines berliner Dönerbuden-Besitzers...



Habe ich mich gerade verguckt, oder hat He-Tomoyas Finisher Kotomi mit einem Schaden von über **27.000** in Reich der Träume geschickt? Nein, waren wohl 2700... tja, der Kampf wird knackig gewonnen. Obwohl die Über-Finisher in diesem Spiel wirklich das Balancing vergewaltigen.

Wechselklänge? WECHSELKLINGE? DAS IST EINE DER DREI EPISCHEN KARTEN? **DIESER NUTZLOSE SCHEISS?!** Die anderen beiden werden sicher genau so gut! 🍊

Trunken Daddy. Ergibt zwar keinen Sinn, der Kampf, aber *F\*ck it, I'm Canina!* 🍊  
Wieder knapp wegen dem Finisher, aber läuft. Was bekomme ich diesmal, eine Dolchkarte? Nö, einen brauchbaren Finisher für Tomoya. Akzeptiert. Tor Nummer drei!

Yay, wir dürfen Mopsgesi-...**Tomoyas Mami** kaputtschlagen! Und Tomoya fällt auf, dass der **Teufel** ein Arsch ist! Wirklich eine Studierte, die Kleine! 🍊

Piece of cake. Leichtester Kampf von den Truhen, aber na ja, es ist auch nur Tomoyas Mutti. Die Belohnung ist ähnlich unspektakulär... Dunkel V. *Juhu*.

Phrasenschwingerei mit dem Devil. Aber es ist schon ein wenig verdammt badass, dass unsere Protagonistin dem Teufel droht. 🍊 Tja, hat sich das gelohnt...? Tut mir leid, ich bin viel zu neugierig auf die ganzen Variablen in dieser Höhle. Zwar werde ich das Spiel ganz sicher New Game+en, aber nicht in diesem LP. Also werde ich vor der nächsten Session Kraft meines Amtes als sorgfältiger LPer mal alle Variablen durchgehen und rausfinden, was sonst noch so hätte passieren können...

**Keine fünf Sessions mehr, bis dieses Projekt beendet ist, so viel ist mal sicher... 2:30 Uhr.**

**Die Sternenkind-Saga-Euphorie ist abgeklungen und so ist endlich wieder Zeit, dieses Spiel zuende zu bringen. Die Variablenüberprüfung spare ich mir nun doch erstmal... Samstag, 27.Dezember, 17:50 Uhr.**

So, nach etwas Vorbereitung werde ich mich in der Spiegelsteinwüste erneut an der **Wächterin** versuchen... und diesmal gelingt es in aller Knappheit.



Was her machten tut der Tempel des EINEN ja schon. Bin mal gespannt, ob er wirklich so eine große Nummer ist. Als ob ichs nicht schon wissen würde...



**Haha!! 😄**

Ich piss mir gleich ein vor Lachen. Der EINE ist eine Animueyes-Loli. Wenn dieses Spiel EINS kann, dann 'Götter' ins Lächerliche zu ziehen. xD Und er kann auch in den Ragemodus verfallen, ist das süß! xD

Das Panorama mit Jehova und seiner EVA ist ein gutes Beispiel für die Bildgewalt von Ragnarök.



Ohaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!

Ist das GEMEIN...! xD So eine Entscheidung dem Spieler zu überlassen... also, good oder bad ending? Die Sterblichkeit ablehnen führt garantiert zum Bad Ending, obwohl ich eher dafür wäre. Na ja, was habe ich zu verlieren? **Ich lehne es ab.** Danke für Nichts, EINER. Du Schwachmat.

**Rosa Canina: I HOPE YOU SAVED THE GAME... für die Endings ^^°**

Ja.

Zeit, den **Turm der Erinnerung** nochmal aufzusuchen... ich komme gut durch, bis ich in die vier Engelsdiener Jehovas gleichzeitig reinstürze und knapp verliere. Selbst zwei Ausbrüche des

Virus sowie drei Random Finisher konnten daran nichts ändern. Wann habe ich das letzte Mal gespeichert? Am Anfang der Spiegelsteinwüste. Ja.

**Dieses LP ist erstmal auf Eis. Ich habe die Schnauze voll. 19:00 Uhr.**

**Mit neuer Energie geht es weiter und hoffentlich bin ich bald durch. Samstag, 17. Januar, 19:50 Uhr.**

Zuerstmal muss ich - Mal wieder - gegen die Wächterin in der Spiegelsteinwüste kämpfen. Und werde danach sowas von speichern... Kampf gewonnen. SPEICHERN!! Beim EINEN läuft alles wie beim letzten Mal.

So, Schluss erstmal mit Drumherum. Auf zu **Jehova**.



*Ew.*

So schnell kann so viel passieren. Tomoya stirbt, Hatsumomos Make-Up verläuft und Sion bedient mal wieder ihren Schussfetisch. Oh, und es hat sich mal wieder gezeigt - Connections sind alles. So haben die DREI in Form von Miu das erste Mal in diesem Spiel wirklich etwas beigetragen, indem die Herrin des Todes Tomoya einfach wiederbelebt hat. Nützlich. Miu ex Machina. Jetzt aber Spaß haben im Final Dungeon.

Wow, optisch macht dieser Dungeon echt was her, Details wie die Wasserfälle gefallen mir ausgesprochen gut!



**ICH KANN AI SPIELEN HNNNGGGHHHH ❤️**

Klasse sowas für einen Enddungeon einzubauen - Eine Art Minispiel, bei dem alle Charaktere der Party ihre eigenen Fähigkeiten haben, damit man vorankommt. Chapeau, Canina. 🍷

Mecha-Canina -> Absolut alles. Beste Karte im Spiel.

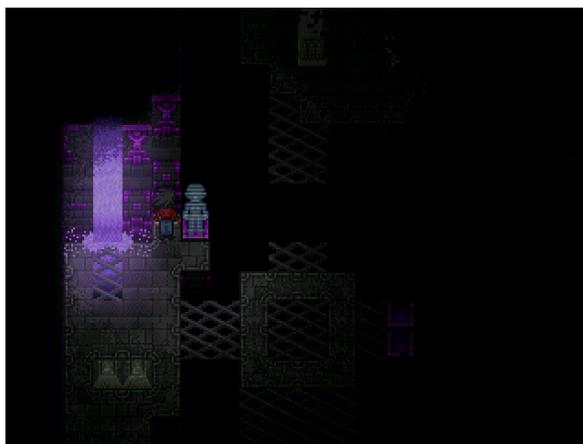
BUG:



**Ich pausiere erstmal. 21:00 Uhr.**

**Weiter gehts mit dem Wechseldich-Spiel. Montag, 19. Januar, 15:48 Uhr.**

Der Dungeon hat in seinem Wechselspiel einige ordentliche Logikfehler inne (Sion, Karin, Miu, ...) aber das ist nicht weiter schlimm und einige Kniffe, die man machen muss, gefallen mir echt gut. Nur die immer und immer wieder spawnenden Gegner sind eine Zumutung.



**Apropos Eyecandy...**

Der dunkle Abschnitt des Tempels hat mit seinem lavendelfarbenem Wasser und der Atmosphäre noch mehr zu bieten, endlich sind wir bei den Grafikgasmen angekommen! ❤️ Die bewegenden Sprungplattformen jedoch sind purer Sadismus. Trifft man sie nicht, fällt man eine Etage hinab, muss das Minispiel mit der Trittplatte und der Tür erneut absolvieren und der Gegner respawndet auch jedes Mal. Das ist eine schwere Spaßbremse, die unbedingt gefixt werden müsste.

Wow, sogar ein Eisgebiet! Purer Enddungeon-Style! 🍷

Jetzt Pflanzengebiet. Aber wirklich, die überall herumstreuernden Gegner sind unerträglich. Man kann keine Sekunde verweilen und mal die Grafik genießen, weil ständig ein Monster hinter einem her ist. \_\_\_\_.

**Ich pausiere. 17:00 Uhr.**

**Rosa Canina: Vielleicht bist du durch die Vergewaltigung der Gegner dann stark genug für den DLC oder Jehova :P**

Nein, das ist eine ernstgemeinte Kritik, die ich auch so ausformulieren werde: Viel zu viele Gegner, die bei Events weiterlaufen. Unerträglich.

**Sonntag, 25. Januar, 20:00 Uhr. Wechseldich, immer noch.**

Der Blitztempel ist auch klasse, aber man muss es immer widersagen: Die erbarmungslos verfolgenden und selbst ungestraft durch Rätsel latschenden Gegner zerstören den kompletten Dungeon und sind ein glühendes Furunkel am Hintern des Spiels. BAH.

Elektrodungeon ist durch, mehr schlecht als recht, weil ich total gehetzt durchgerauscht bin. Da erstmal kein weiterer Weg erkennbar ist, verlasse ich den Tempel um zu heilen... muss man dafür eigentlich echt nach Tokio? Sonst kann man glaube ich nirgendwo schlafen in Atlantis...

Thanks.

Ehrlich gesagt bin ich gerade überfragt, weil es nirgendwo weitergeht und ich nicht weiß, was ich tun soll...

Ich bin jetzt zick mal durch alle Räume gerannt und relativ sicher, alle Statuen aktiviert zu haben, doch die Tür bleibt verschlossen. Eventuell öffne ich sie gleich manuell, der Dungeon beginnt, deutlich an meinen Nerven zu zerren. Und was soll btw. die Schwertscheide und die Statue bei Kotomis Abschnitt? Da kann ich nichts machen.

Da kann wegen Schwimmen nur Kotomi hin. Die erste Tür in der Mitte des ersten Saals.

Dann der Maker. Keine Ahnung, was hier schief läuft, aber ich will weiter.

Nein, habe ich nicht. xD Licht, Wasser, Pflanze, Feuer, Dunkel, Elektro.

Uh. Wo?

Uh.

Uh. Ja. Also. Ich kann das erklären! XD

Ertappt. Ich könnte mich da eventuell durchgemogelt und den Windraum deswegen übersehen haben. :’D Wiedermal selbst schuld.

Jaja, du bist Brillenändler, du kennst das doch! XD

Der Winddungeon hat ein seeeeeeeeeeeeeeeeeehr geiles Farb und Mapdesign, und das Gameplay erinnert schwer an eine Pokemon-Arena. Aber ehrlich, Türkis auf Dunkel zählt sich immer aus. ❤️ ENDLICH ist die Tür offen. Hoffentlich war es das mit lustigen Rätseltempeln.



### Much Kreuz, much Symbolik.

Warum hat der männliche Engelshauptmann von Jehova eigentlich so viel Holz vor der Hütte? Moment... war es bei Engeln nicht so, dass die es nicht so genau nehmen mit dem Geschlecht? Würde Sinn ergeben... Sahael ist zudem wirklich perfektes *Hirnloser-Gegner-Material*, das auch noch erklärt wird. 🤖 Ah ja, die Kartenanalyse verrät: Es ist geschlechtlos. Wie Yuki! \*Badum-Tsss\* Okay, nicht meine Sternstunde...

Sahael erlebt gegen mich seine ganz persönliche Kreuzigung, trotz mächtigem Genkigama-Angriff. Ein Weihrauchlecker weniger, Jehi! <3

An dieser Stelle lege ich mal einen dritten Save für eventuelle DLCs., Nachholungen etc. an. Und dann geht es auch schon mit dem unverändert idealen Team - Tomoya, Kotomi, Ai - gegen das Christentum weiter. Endlich.



Du gibst die Vorlagen. Ich reagiere hier nur.

Es sind die Medien, Canina. Sie verderben uns.

Es gibt eine weitere Szene mit Medea und Mother Jesus, und man erfährt, wie sie in den Vatikan kommt. Hintergrundinfos, much appreciated.

DARF MAN NOCH ETWAS VERTRAUEN ERWARTEN?????



Es gibt eine Angemessene Finalbühne und Miu haut spontan so auf die Kacke, dass einem fast die Hose platzt. Nur Jehova ist gewohnt blass und debil-eingängig. Es ist die Freude jedes Spielers, solchen lernresistenten Arschgeigen das Grinsen aus der Visage zu massieren. Aber erstmal muss noch zwei halbe Stunden darüber debattiert werden, wie über Jehova uns doch ist und wie geil das Christentum doch ist, wenn man nur lange genug darüber nachdenkt und artig zum lieben Gott betet. Nur, um in fünf Minuten innerhalb von zwei Sekunden mit einem Capslock-DASISTUNMÖGLICH!! zu merken, dass wir uns alle Lebenszeit erspart hätten, wenn er sich die Rede gespart hätte.

Ich werde noch poetisch auf die letzten Minuten dieses LPs!

Shit, er hat ein rotes Jedischwert! Wir sind erledigt.  
 Chaosbringer, EINE und Eva... und nur einen davon bekommt man mal zu Gesicht.  
 Wobei, angesichts dessen, wie der EINE letztendlich aussah, möchte man die anderen  
 beiden vermutlich gar nicht sehen. XD

*Wat.*

Holo: Na ja, doch wohl offensichtlich Ai. ô\_\_\_o

Von welcher Scharade die beiden Göttinnen reden, habe ich gerade verpasst. War der  
 Subtext zu sub?

Oh Gooooooooooooooooott, PhantomderOper-Theme für den Endkampf, im  
 Eeeeeeeeeernst?! Das sind ja hier fast SKSartige Zustände an Finalvermurksung. \_\_\_\_.

Kann ich ehrlich gesagt nicht so nachvollziehen. Spätestens, wenn man mal Real Trolls  
 Allreise gespielt hat, erzeugt das Theme doch einen Film im Kopf, der jede  
 Ernsthaftigkeit an der Stelle zerstört. Ich meine gut, es passt zum Kallkopf Jehova, aber  
 episch oder dramatisch ist das Ganze nicht...

Finds auch allgemein als letzten, finalen Abschluss des gesamten SWITCH-Universums  
 nicht so gelungen, ein so bekanntes Theme zu nehmen was Eigenes wäre vielleicht  
 geiler gewesen, aber jetzt ist es da und stören tut es nicht, wenn man die Prämisse  
 akzeptiert.

Holo: Das meine ich ja.

Jehova = KEIN MENSCH. DANKE, lieber Magieschild. Zum ERSTEN Mal entscheidest  
 du richtig!

Kotomi batzt der Blondine mit ihrer stärksten Abschlusskarte in doppelter Stärke+Random Finisher 6000 Schadenspunkte rein, woraufhin dieser seinen gut animierten, aber trashigen Finisher gegen Kenji auspackt. Es wird eng...!

Rosa Canina behält recht, einmal mehr ist es der riesige Unterschied zwischen Gegner und Finisher, der mir zum Verhängnis wird - drei Züge, drei Tote, und Jehova hat mich ausgelöscht. Ich werde die Session hier beenden und beim nächsten Mal sehen, ob da noch was geht, sonst behält Canina ein weiteres Mal recht - cheaten ist nicht ehrenvoll, aber wirksam.

**22:00 Uhr.**

***HOL00000000000000~***

**Seid ihr noch lebendig? Jehova ists gleich nicht mehr. Letzte Session ist befohlen. Sonntag, 22.Februar, 2015. Lang ists her...**

Es sei gesagt, dass ich verdammt viel Grinding und Training hinter mir habe. Allerdings habe ich trotzdem entgegen allem Gerechtigkeitssinn etwas an Jehova herummanipuliert. Sonst sitze ich hier ja noch in vier Jahren. Außerdem hatte ich meinen fairen und ordentlichen Kampf gegen ihn schon letztes Mal, das Einzige was einem ja wortwörtlich das Genick bricht, ist sein Finisher. So!

Anmerken muss ich dabei, dass ich zufällig u.a. gesehen habe, dass der Dialog gänzlich anders verläuft, wenn ich beim EINEN<sub>(Animekid)</sub> anders entschieden habe. Aber deswegen gibt es ja den Save und deswegen mache ich nach Abschluss des Spiels noch eine Afterplay-Sektion. Nun aber Jehova finishen.

Ich habe btw. immer noch keine Ahnung, von welcher Scharade Hatsumomo und Sion vor dem Kampf reden. Wenn der Punkt der Szene ist, dass Adult-Ai nicht Ai sondern EVA ist, dann... **DUH.**



Äh, nein?!



Oh COME ON?!



Weder er noch irgendein anderer, gnadenloser TVTropes-Antagonist, und auch nicht der Ersteller dieses Spiels.

Jehova bekommt tatsächlich - Man möchte es nicht glauben - Einen *One-Second-Mindchange* nach unserem Kampf und bekommt JETZT, im **LETZTEN Moment**, noch Pseudotiefe und *eigentlich gute Absichten*. Wow, wie unerwartet schlecht. Wie unerwartet *richtig* schlecht. Er hat keinen Funken Tiefe, noch Charakter, und das hat sich auch mit dieser Szene nicht geändert. Die Musik bei all der Moralqual nervt übrigens, da sie eher episch, und nicht tragisch-bitter ist, wie es die Szene verlangen würde. Jehovas **BEAM!** ist allerdings wieder geil animiert. Und ich hoffe, das Spiel hat sich gemerkt, dass ich mich FÜR die Unsterblichkeit der Götter entschieden habe. Nun, zumindest gab es vor dem Kampf nicht das EINE-Event, also müsste es so sein... Jehovas Kill ist irgendwie unbefriedigend. Aber das ist meistens so bei so stereotypen Antas. Die müsste man eigentlich in einem Minigame auf die Folterbank spannen. Well, **Vampires Dawn 2** did it. 🤖

NEIN?! :'P

Die Charaktere beginnen, sich zu trennen, und es ist... NICHTS geklärt! Gott, wie ich sowas hasse! Können Rätselmaster-Ersteller ihren Kram nichtmal zeitnah auflösen? Na ja, das Spiel ist ja noch nicht vorbei...

Eine Warteschlange für das Zeitentor wird gebildet, jeder Charakter bekommt seine zwei Zeilen und Ais poetische Lautsprecherdurchsage, dann wandert er in den *Bedeutungslosigkeit*-Eimer.

**DUN DUN DUUUUUN.** Ai is a bitch. I dont get it. Aber okay. Noch nicht.



Bad Ending much. Der Filmstil ist schön gemacht, muss man erstmal sagen. Ich habe keine Ahnung, warum Karin in dieser Zeitlinie ist, aber das muss ich wahrscheinlich gar nicht.

Bitte was?

Lol nice. Ergibt zwar keinen Sinn, aber es ist ein witziges Ersteller-Muskelspiel. XD

Das mit dem Herbststerben ist auch ziemlich gut inszeniert, gefällt mir. Wenn man schon ein Bad Ending hat, dann wenigstens ein Richtiges. Das krebserkrankte Kind, das

Tomoya besucht, einen Anfall bekommt und Seppuku begeht, ist glaube ich eine Referenz auf dieses Sonderkapitel von Switch, das Canina mal veröffentlicht hat. Es war Weihnachten, und das war diese Episode IIRC auch. Aber ist zu lange her... Fazit ist jedenfalls, wenig überraschend bei einem BAD Ending, dass das Ende **BESCHISSEN** ist. Nicht nur, dass die vierhundert Fragezeichen über dem Kopf des Spielers genau da bleiben, es ist eben ein Bad Ending. Und als solches ziemlich gerusst, denn man sieht ja nur kurz, wie Tomoya aus dem Fenster hüpf und CUT. Es wäre viel emotionaler und spürbar BAD gewesen, wenn man dann noch die Unfallstelle, die Beerdigung, eine trauernde Canina und Miu etc. gesehen hätte. So wirkt es einfach nur wie ein **FALSCH!**-Ending. Aber vielleicht sollte das so? Jedenfalls ist das nicht so doll geworden, da wäre mehr gegangen.

 <p>Mit Ideen von: Rosa Canina Akira Niemandsstimme Yggdrasil</p> <p>Benutzte Software: RPG Maker 2009 von Cherry RPG Maker 2003 von Enterbrain</p> <p>Modifiziert von Ineluki und Cherry</p> <p>Als Karin in ihre Zeit zurückkam feierte sie erst einmal die Hochzeit Tomoyas, von welcher sie diese Reise fort gerissen hatte. Dabei fing sie sogar den Brautstrauß... und fand einige Jahre später in dem Austauschstudenten Keith Wellington selbst die Liebe ihres Lebens.</p>	<p>Modifiziert von Ineluki und Cherry</p>  <p>Dieses Spiel enthält Grafiken folgender Personen, Spiele, Filme und Grafikern:</p> <p>Hauptgrafiken: Rosa Canina Akira</p> <p>Für Miu begann nach ihrer Rückkehr erst einmal eine Zeit des Lernens, bei der ihr Vater ihr alles über ihre Rolle im Gefüge der DREI beibringen musste. Nach langem Hin und Her übernahm Miu letztendlich doch zusätzlich das Familienunternehmen und führte es erfolgreich innerhalb weniger Jahre an die Spitze der japanischen Wirtschaft.</p>
--	--

 <p>Zu Parodie-Zwecken werden Charaktere folgender Franchises referenziert:</p> <p>ABBA ALICE: Madness Returns Die Geisterseherin Edna bricht aus Final Fantasy Fire Emblem Legacy of Kain Harvest Moon Kid Icarus Mein Nachbar Totoro</p> <p>Canina versuchte lange Zeit erneut einen Kontakt zu ihrer Schwester aufzubauen, bis irgendwann bei einem Besuch in Iwamisawa die Situation mit ihrem Vater eskalierte. Daraufhin verließ Canina das Land mit ihrer Schwester und begann in Amerika ein neues Leben. Die beiden kehrten nie wieder nach Japan zurück.</p>	<p>Enterbrain Golden Sun Malty Blood Pangya Velsarbor</p> <p>Sowie: freesound.org sounds-resource.com</p> <p>Musikalische Untermalung durch Midi-Nachkompositionen: josh.agarrado.net Magic of Musical Mzunohi Sakura Kingdom</p> <p>Kotomi hing nach den Abenteuern in der Vergangenheit noch mehr an ihrer Geliebten als zuvor und wich ihr Zeit ihres Lebens nicht mehr von der Seite. Zudem schaffte sie es nach einigen Bestrebungen einen Kontakt zu ihrer Schwester herzustellen und auch zu pflegen. Den Kontakt zu ihrer Mutter verlor sie durch ihren Vater zu dieser Zeit jedoch völlig.</p>
---	---



**Besonderer Dank an:**

- Niemandsstimme
- Yggdrassil
- Lemures
- Cherry
- Yukari
- Shine
- Akira

Sion übernahm die Fraktion von Hotsumomo und blieb dieser treu. Ihre größte, selbst auferlegte Aufgabe war es jedoch nach Anzeichen des Virus Ausschau zu halten, nicht die Macht der Götter einzuschränken. Dies ging viele Jahrhunderte gut, bis sie sich selbst mit dem Virus infizierte und die Welt im Chaos versinken sah.





??  
 ?????????????????????????? **WAS SOLL DAS DENN WAS IST DAS FÜR EIN**  
**VERDAMMTER CLIFFHANGER??**

*Interessante Credits!* Wow, jemand bekommt interessante Credits mit Charakter-Endings hin! Die variieren wahrscheinlich je nach bad oder good, und die hier sind mir persönlich zu losgelöst von Tomoyas Tod, but still nice. Aber was ich zu diesem klassischen **Mindblowing-Aftercredits-Moment** sagen soll, weiß ich noch nicht. AkashaAiKonkūraMikotoEINER**was?!** Ich hoffe, das good Ending wird aufklären. Ehrlich gesagt habe ich eher wenig Hoffnung.

Tja, ich bin durch... jetzt genieße ich mal die Vorteile meines **New Game+**.



Oder auch nicht. Die "Boni" sind allesamt unbrauchbarer Schrott bis auf Watte und Overkill, und die kann ich mir beide nichtmal im Ansatz leisten, obwohl ich *fast* alles im Spiel gemacht habe. Danke für gar nichts, New Game+.

*Hahahaha*, der simsorientierte Ladebildschirm ist gold. 😄

Und meine Fünf-Karten-Kiste enthält bis auf Mobile Suit Canina natürlich nur Schrott. Thanks again. Ich speichere und werde jetzt ersteinmal im Schnelldurchlauf das andere Ending erspielen. D.h. ich lade den Save vor dem EINEN, treffe die Entscheidung, warpe mich vor Jehova und sehe, was passiert.

Der EINE faselt vor dem Kampf etwas mit EVA, dann macht die Stadt der Götter plumps. Okay, das hat dem Spielerlebnis jetzt noch nicht viel gegeben...

*Uha*. Ohne Unsterblichkeit überlebt sich so ein BEAM natürlich weniger leicht. Hatsumomos Tod und die Abfolge an tollen Animationen kam jetzt unerwartet. Umso besser. Und DIESER Tod für Jehova ist befriedigend. Außerdem finde ich es sehr

passend und notwendig inszeniert, wie Tomoya Hatsumomo endlich als Freundin betrachtet.

Also ist Ai doch EVA. Schön, dass das endlich mal durch Sion ausgesprochen wird, aber nur so vollkommen beiläufig am Rande... mein Kopf tut weh.

Im GOOD ENDING gibt es wohl anscheinend etwas mehr Klarheit, zum Glück. Nachdem die obligatorische Verabschiedungs-Dichtungs-Zeitreisenschlange deutlich positiver als eben noch ihrer Wege geht, hackt Tomoya die beiden Fake-Verwandten von EVA in Pixel. Ui.



*Hoooooo ooo ooOOOOooly Shiiii iit, Im goonnnaaa diiii eeeee~*

Konkūra?Ai?EVA? will nicht plaudern, damit es spannend bleibt. Da Tomoya und JEDER!EINZELNE!SPIELER! zu diesem Zeitpunkt aber gehörig die Schnauze voll davon hat, kommt es zum Kampf, den ich mit 78% Wahrscheinlichkeit verliere.

Akasha muss epische Picture-Sprüche reißen, um Tomoya klar zu machen, dass sie keine Chance hat. Und sie steht auf **EINER STUFE MIT DEM EEEEEIIIIINEEEEEEN~** Lol, als wäre diese animuägige Engelsloli irgendein Argument.

Ich möchte übrigens mal erwähnt haben, dass das hier genau die Final-Atmosphäre ist, die mir bei Jehova fehlte: Heavy Musik, ein epischer Gegnersprite, Mächtgern-Epische Sprüche, ein passender Hintergrund... alles **top!**👍



***“Ich bin die einzige ernstzunehmende Autorität in diesem Spiel!”***

Tut mir leid, dass mit dem Schachspiel leuchtet mir nicht ganz ein.

Na ja, das ist schon klar... hm, ich denke, ich werde da im Thread zu gegebener Zeit nochmal etwas löchern...



**Ew.**

Makoya-Ending, ew. Na ja, Schwamm drüber, die Bildershow und das Happy Ending sind trotzdem ziemlich awesome. *Das* ist befriedigend, wie es sein soll. Auch wenn fast noch genau so viele Fragezeichen über meinem Kopf schweben wie eben.

Awww, editierte Credits. Anwalts-Canina ist awesome, nur Sion und Akasha verstehe ich nicht recht...

Wer weiß, my ASS! Als ob die pistolenschwingende Ex-Göttin irgendetwas gegen Mary Akasha ausrichten konnte! :’D



**Amiibos! <3**

Uuuund *Hatsumomo lebt noch*-Asspull. Brücke zu Senken-sha. Not sure was das jetzt alles bedeutet, ist auch viel zu viel auf einmal gewesen und außerdem ewig her, dass ich Mikoto laß. Egal. Ich lasse es ersteinmal gut sein. Ich bin verwirrt, aber vielleicht kann Rosa Canina da im Thread demnächst aushelfen. Die paar Secrets mit dem Chaosbringer usw. kommen dann unters Fazit. Welches demnächst folgt.

**19:28 Uhr. Bis dahin.**

## Fazit

Nö, wahrscheinlich nicht. :D