

## Let's Play Nonsense - 'Alex III' von Kelven

### Vorwort:

Grüße aus dem Reich des Unsinns. Eine stattliche Zeitspanne ist mein erstes, eigenständiges [Text-LP von Jiggles](#) nun schon her, welches als denkbar ungünstiger Einstand auch gleich reichlich stumpf und einseitig geriet. Ob man dem vorbeugen kann, wenn man etwas von **Kelven** spielt?

Alex III... tja, ich erinnere mich daran, vor laaanger Zeit die ersten beiden Teile gespielt zu haben, welche ich allerdings nicht besonders unterhaltsam fand. Dennoch habe ich das Gefühl, dass Kelven eine Stärke für Comedy hat. **Sonnenschauer** etwa war von Anfang bis Ende *unfassbar* lustig und ist, soweit es mich betrifft, bis heute eines der witzigsten Makerspiele überhaupt, wohingegen es abseits von Humor und Grafik ein kompletter Flop war. Auch **Zauberer & Prinzessin** hatte vorallem Stärken in den satirischeren Szenen wie den unbezahlbaren Trollscheuchen. Dementsprechend sind meine Erwartungen an ein Comedy-Spiel von Kelven deutlich höher als an andere, aktuellere Werke des Fließband-Erstellers, obgleich eine ordentliche Portion Skepsis aufgrund der Alexreihe und dem im Thread angekündigten klassischen Anteil mitschwingt. Wir werden sehen, wie sich das Spiel letztendlich schlägt.

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 Feedback's, also dieses Text-LP's 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. 😊

Ich bin vollster Hoffnung, ihr und Kelven himself werdet dieses LP interessant finden und Letzterer kann dem Ganzen vielleicht auch etwas hilfreiches Feedback entnehmen. Genug herumgeplappert, hinein in den Strudel des Wahnsinns!

**Dienstag, 10.Juni, 19:20 Uhr. Ich bin gespannt, ob der dritte Teil der Alex-Trilogie Kelvens komödiantisches Talent hervorzuheben weiß.**

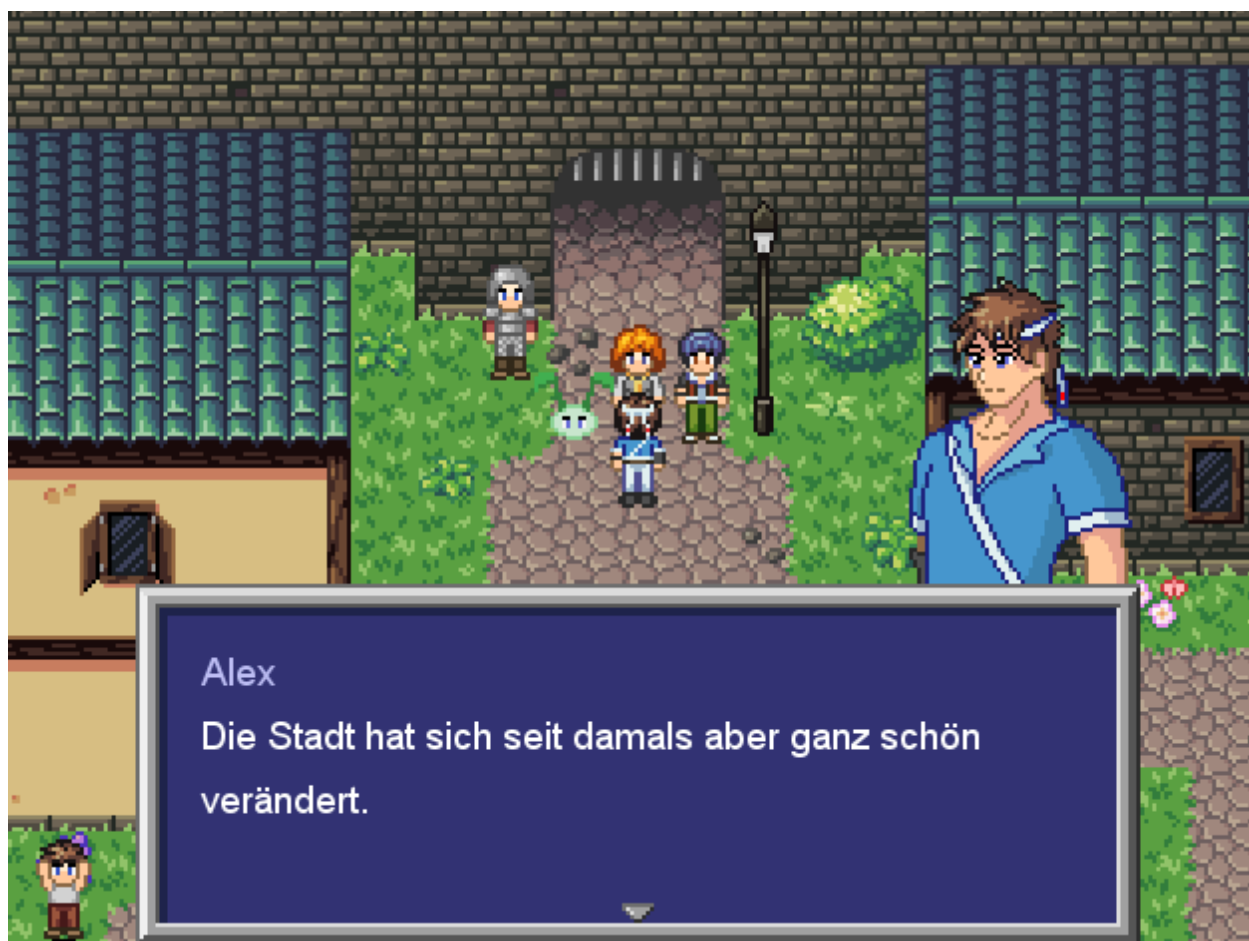
Ich mag den Titlescreen. Die Final Fantasy-Parodie verfehlt ihre Wirkung nicht und die Musik ist kelventypisch großartig.

Game Over beim ersten Gegner, dem (Großen) Schleim in der Höhle. Okay. Ja, die Szene mit den Räufern war schon recht lustig. :) Ich sehe schon, Try & Error ist die Regel. Hm, meine einzige Option ist der Imba-Schleim? Sehr geil. Das war Ironie. Ach nein, streicht das, ich *muss* ihn ja nicht bekämpfen. Pirat beklaut. Gold erhalten. Rechnung im Kopf: Gold = Ich kann den armen Räufern auf der Brücke was Spenden und passieren. *Haha* nein, Fehlanzeige und Game over. Ja. *Ooooh*, ich habe die Münzen nicht selbstständig vom Tisch genommen.



Der Gedankengang war jedenfalls richtig, und so geht es weiter in eine Stadt, die uns eine schmunzelwürdige Begrüßung beschert. Danach dürfen wir für einen Mann, der laut seinem Charset eindeutig kein solcher ist, etwas... äh... zurückgeben.

Au. Meine Ohren. Was genau hatte denn dieser furchtbare Soundeffekt bei unserer Beinahe-Ermordung zu bedeuten? Jaja, so ist das mit diesen Bishonen, undankbares Pack allesamt! Aber das Schlimmste ist, dass uns **erotische Elfenliteratur** angeteasert aber nicht näher darauf eingegangen wurde! Sind ja fast demoartige Zustände hier...



Einen harten Schnitt von 25 Jahren später sind wir endlich wieder bei der altbekannten Truppe, welche sich allerdings im Gewande von ziemlich unterdurchschnittlich

gepixelten Artworks präsentiert, wenn man mich fragt. Und das tut man, liest man dieses LP. :) Allgemein ist die Optik abgesehen von den gewohnt guten Charsets bisher absolut nicht mein Fall, mal sehen, ob sich das noch ändert. **Fünf Kristalle** gilt es jetzt erstmal zu suchen, um... die Welt zu retten. Nehme ich an.

Eine schöne Kistenplünder-Szene und eine gelungene Satire! :’D  
Frauen, die sich ausziehen, oder so halb-freiwillig ausgezogen werden tun, sind ja mittlerweile eine Art Qualitätsmerkmal der Kelvenspiele. Umso enttäuschender ist es, dass die offenherzige, örtliche Bardame von unserer verklemmten Quotenheldin Tina schnarchlahm auf den Pfad der Tugend zurückgeführt wird. Aber wer weiß, ob Kelven sich hier nicht selbst parodiert...? 😊

Nachdem eine wenig aufdringliche Passantin uns ihre emotional aufzehrende Geschichte erzählt, welche mir die Tränen in die Hose treibt, bekommen wir unsere erste **Nebenaufgabe**: Heilkräuter sammeln um Kinder zu heilen! Ach nein, die waren schon tot... Heilkräuter sammeln um tote Kinder wiederzubeleben! Halt, ne... ich glaube, das stimmt so nicht... Heilkräuter sammeln, um einen Geist zu vernichten! Was... Äh okay...

Tina ist offiziell der unnötigste Charakter hier. Ich meine, *ernsthaft*... da hat Kelven **einmal** die Chance, in einem seiner Spiele ohne Limit körperkulturellen Flüssigkeitsaustausch und Scrotum-Wohlfühl-Spezialistinnen bei der Prostata-Massage darzustellen und es als Satire zu tarnen, und gerade hier in einer **Parodie** verbietet mir die olle katholenische Kollegin das Rumhuren?! **NEY!** 🤔

Die grauen [Dango](#)-Bällchen überall sind ziemlich D’aww. Was mich an diesem Spiel beeindruckt, sind die komplex ausgearbeiteten Nebencharaktere.  
*Mann, der weiß, wo der Kristall der Erde ist* dürfte einer der Spiellerschaft nahegehesten Nebencharaktere seit Final Fantasy VII sein. Groß, Kelven, ganz, ganz groß. 🤔

Diese Szene hat mich dann auch tatsächlich so sehr bewegt, dass ich eine Pause brauche. Trotz allem Augenzwinkern und Lob sei gesagt, dass mein Ersteindruck von

**Alex III** eher noch sehr zwiegespalten ausfällt. Aber schlecht ist es bisher nicht, hatte Schlimmeres erwartet.

**Den Dungeons widme ich mich dann in sehr naher Zukunft, es bleibt abzuwarten, ob diese ebenso tief bewegend wie die Städter-Dialoge ausfallen werden. 20:52 Uhr, Nonsensu-chan out.**

**21:37 Uhr, 12.Juni. Ich werde weiterspielen, doch muss ich vorsichtig sein: Unseriösen Quellen zufolge erwartet uns geballter Fips Asmussen-Humor! Und das will ja nun wirklich keiner... haltet besser schonmal den Defibrillator bereit, denn über dieses Spiel lachen nichtmal eure Urahnen...!**

Uns erwartet die große Mutter Schwein aller Standard-Dungeons: Der **Giftsumpf!** Imba-Alex ist zu hoch gelevelt, um noch Erfahrungspunkte sammeln zu wollen, also geht es zu dritt auf die Gegnermassen. Das Standard-KS des XP ist pretty lame, aber die Musik schon nett. Genau wie die des Sumpfes. Warum gerade die schottische Sparte? 🤔 Oh, und liegt das am erst kürzlich stattgefundenem [LPN](#) oder ist der Querschnitt tatsächlich vom *Zwielicht*-Sumpf inspiriert?

Ich habe mir gerade gedacht, wie wahnsinnig ich die Kampfmusik abfeiern würde, würde sie ein Aktion-Kampfsystem untermalen. Die Sumpf-Cutscene ist übrigens schon wieder derartig unlustig und stumpf, dass ich mir nur schwerlich vorstellen kann, dass Kelven die als Humor verkaufen wollte. Obwohl...

Spielabsturz. Den Sumpf nochmal von vorne machen. **Spaaaaaß!** :3

Bin durch. Die Kämpfe und somit das ganze Gebiet waren überaus langweilig und zäh wie Orkensperma. Es gab nirgendwo einen Hauch von Satire, es war schlicht eintönig. Eine Parodie ist das nicht. Aber gut, da ich weiß, dass dieses Thema auch schon in dem dem Spiel zugrunde liegenden Thread behandelt wurde und annehme, dass sich das Prinzip in den folgenden Dungeons fortsetzt, sage ich dazu am Ende etwas mehr. Der silberhaarige Schurkengehilfe hat das erste Artwork, das mir gefällt. 🍷  
Einige unlustige Zwischensequenzen später stehen wir vor dem nächsten Tag.

Ich versuche, nach Norden, Osten und Süden zu gehen, aber Alex weiß nicht, was er dort soll. **WAT?!** \_\_\_\_\_. Ach so. Wirt. Gasthof. Ein weiterer NPC geht mir mit seiner effektiven Abfang-Technik auf den haarigen Hintern, bis mir auch seine Background-Story das Herz zerreit. Nagisa und Menma, Disney und Ghiblifilme sowie zahlreiche tote Hundebabies sind daran gescheitert, aber **dieser** NPC hat es geschafft!

Luftberg. More Fighting... *oh, ist das lustig~*

So, nachdem mich drei vollkommen überpowerte Luftschlangen zerbombt haben wie Amerika den nahen Osten habe ich die Nase vorerst voll. Voll mit langweiligen und zu schweren Kämpfen. Die wichtigste Frage aber bleibt: Wo ist die Parodie, die sich nach dem Intro anscheinend in die Kaffeepause verabschiedet hat?

**Fips Asmussen-Vergleiche ziehe ich nicht. Aber auch, weil der Humor gerade vollkommen fehlt. Zurück bleibt zähes Monsterbashern. Ob es demnächst besser wird...? 22:33 Uhr, haben finished.**

**Ich bin bereit, mich von überpowerten Monstern in den Game Over-Screen schicken zu lassen. Nicht mit Euphorie, aber ich bin bereit. 14.Juni, 13:23 Uhr. Meine Lachmuskeln sind gemächlicher Erwartung.**

Die Szene mit dem Mann lässt mich schulterzuckend zurück, in der Frage, was das gerade sollte. Parodieren? Lustig sein? Ach Kelven, eigentlich *kannst* du Humor doch...? 🙄



Das Minispiel hat Spaß gemacht. Es war zwar stumpf, aber hey, endlich passierte mal was! Awww, ist die Luftfrau ugly-cute gepixelt. 🐷 Und again, geile Musik für ein AKS. Die ist wirklich überaus episch! Der Kampf war mit Angriff, Axt und Magisches Geschoss gut zu schaffen. Nur nicht sehr spannend, duh.

Uuund... Zwischensequenz mit Badies. Algos ist voll mein Charakter, verstehe ihn absolut und teile seine Einstellung! Yay für Algos, das arme Schweinchen! Anschließend gibt es Bettgeflüster, und so sehr ich es auch will, das war nicht schmunzelwürdig.

Der Running-Gag mit den wissenden Bewohnern und den tragischen NPC's war das erste Mal lustig, mittlerweile wird er repetitiv und nervt. Ja okay, das soll eine Parodie sein, aber sie ist nunmal nicht amüsant.

So, mir reicht's jetzt. Nachdem mich die erste Gegnergruppe im Feuerberg gekillt hat und ich mir die Cutscenes und viele Dialoge nochmal antun muss, setze ich die Stärke der Gegner im Maker runter. Ist ja unerträglich, das Balancing... \_\_\_\_\_. Ach gottverdammt, es ist ja ein XP-Spiel. Gut, dann weiche ich einfach allen Gegnern aus.

Die Szene mit dem Vater und dem Sohn war eine Parodie, ja, aber sie war nicht *lustig*. Na ja, zumindest die Szene, wo der Vater sich opfert, hat mir ein Schmunzeln abgerungen. 🐷

Der Höllenvurm hat mich *schon wieder* auf die Matte geschickt, so dass ich die halbe Höhle neu machen muss. Nein, tut mir leid, hier mache ich eine Pause. Das Spiel ist zu unerträglich öde, ich brauche eine Pause. Es geht nicht mehr.

**14:12 Uhr.**

**Donnerstag, 19.Juni, 17:00 Uhr... ich habe nicht wirklich Lust, aber was ich angefangen habe, bringe ich auch zu ende... auf in den Spaß.**

Unlustiger Einzeiler-Endboss. Game Over natürlich. NEIN JETZT MAL EHRLICH: Wie zum **FICK** soll man einen Gegner besiegen, der bei einer Party mit etwa 400 HP mit EINEM Schlag **300** Schaden macht?! Was ist das für ein besoffenes Balancing?! Und inb4 Parodie-Ausrede, *nein*. \_\_\_\_\_. Und wieder verloren. Ehrlich, ich hasse dieses Spiel so sehr, es ist mir unbegreiflich, wie man es gut finden kann. Und *wieder* tot. Verlauf: Angriff, Rasende Axt, Mag. Geschoss. 2x Angriff von Gegner, Bryan tot. Wiederbelebung, Rasende Axt. Bryan mit 80 HP am Leben, Dämon setzt Explosion auf alle ein, Bryan tot. Heilung, Rasende Axt, Gegner setzt Explosion ein, Game Over. Ich war gerade so kurz davor, mit den Fäusten auf die Tastatur zu schlagen. Und das Schlimmste: **ICH KANN DIESE GEQUIRTLE \*\*\*\*\* NICHT EDITIEREN, WEIL ES EIN XP-SPIEL IST GRAAHHHHH**. Sorry, dass ich gerade weit weg bin von Unterhaltungswert oder Objektivität, aber ich habe wirklich absolut keine Lust mehr. *Dann hör auf?* Nein. Amüsiert euch halt an meinem Leid. So, das war es endgültig, ich bin schon wieder tot und koche. Weißt du was, Spiel? Du kannst mich mal. Von hinten, vorne, oben und unten. Hauptsache, du verschwindest schleunigst aus meiner Reichweite, bevor ich mit dem Küchenmesser auf meinen Rechner einschlage. Ich sage schonmal vorab, dass diese Ansammlung von Datendreck das mit Abstand schlechteste Spiel ist, das Kelven je gemacht hat. Ja, noch vor Urban Nightmare. **Mit. Abstand.** Aber Aufgeben werde ich nicht. Nur mir von einem Freund mit XP-Maker alle Gegner auf 1 HP setzen lassen. Bis dahin fasse ich dieses.... *Spiel* nicht mehr an.

**17:32 Uhr.**



**Seufz. Habe ich gecheatet? Nein, dafür bin ich zu ehrlich. Ach Schwachsinn, es hat nur keiner einen XP. Also habe ich meine Ausrüstung general-überholt, in allen Gebieten gegründet und die magischen Schlüssel benutzt. Habe ich jetzt eine Chance gegen Cocky Sue? Das ist der letzte Versuch. Scheitert er, ist das LP abgebrochen. Freitag, 20.Juni, 18:45 Uhr.**

Ich schaffe es nicht. Ich schaffe es einfach nicht. Egal was ich mache, egal welche Strategie ich auch benutze, ich verliere. Zwei Niederlagen. Ich bin mit meinem Latein am Ende. Ich könnte tagelang Grinden, aber das werde ich nicht tun. Meine letzte Idee ist, alles zu verkaufen und mich mit Heilmitteln vollzupumpen. Wenn das nicht funktioniert, bin ich am Ende und gebe auf. **Flüche**. Gibt es ein Unprojekt des Monats?

Nach meinem erneuten Aufrüsten gerate ich trotz Ausweichmanöver an eine Gegnergruppe in der Feuerhöhle, der Erdwurm und die zwei Feuerpopel. Game Over. Der ganze Trip nochmal.

Ich schaffe es. Ich hab's tatsächlich geschafft. Und wie? Mit 10+ Heilmitteln jeder Art, Schwächen und Panzerbrecher-Spaming, dauerhaft Steinhaut und Macht-Runen und mit Tina, *der Frau*, exklusiv als Heilerin, während die Männer kämpfen. So, wie es die Evolution vorgesehen hat! Selten war ich in einem aktuelleren Spiel dermaßen glücklich, einen Gegner bezwungen zu haben. Und das - das darf man nicht vergessen - in einem **gottverdammten** Fun-WannabeSatire-Kelvenrpg. Wenn ich jetzt schon solche Probleme mit einem Zwischenboss hatte, will ich nicht wissen, wie das weitergeht. Holo schütze mich auf all meinen Wegen. .\_\_\_\_\_.

Und was gibt es als *Belohnung* für all die Strapazen? Eine weitere Zwischensequenz mit unseren Helden, über deren Spaßgehalt wohl selbst ein vierjähriges Kind mit Lachgas-Überdosis nur müde mit den Schultern zucken könnte. Nein, kein Asmussen, aber wir nähern uns. Unterhaltsam, tatsächlich satirisch und dahingehend interessant ist dagegen wieder die Szene der Bösewichter, welche aktuell für die einzigen Schmunzler in *Alex III* sorgen. Wollen wir hoffen, dass deren ausgefuchster Plan gelingt... als ob wir es nicht besser wüssten. 😞

Und wie erwartet spielt Kelven den *Wirt und Tragischer NPC*-Gag ein viertes Mal ab.

Gut, an der Stelle muss ich jetzt wirklich eine **ernsthafte Frage** stellen: *Was* hast du dir dabei gedacht, Kelven? Du bist doch ein intelligenter Mensch. Du weißt, wie Humor funktioniert, das hast du in der Vergangenheit gezeigt. *Was* genau ging in dir vor, als du erdacht hast, den selben, un kreativen Gag mit der **exakt** gleichen Botschaft, Parodie und dem selben Inhalt vier, in Zahlen **4** mal hintereinander einzubauen? Sollte das lustig sein? Hast du ernsthaft gedacht, ich meine hast du **wirklich** geglaubt, jemand, *irgendeine* Person auf diesem unserem Heimatplaneten, lacht vier, **vier** mal über einen gleicherzählten Witz hintereinander? **Viermal**? Nein? Dann war es wohl die Parodie. War es deswegen? Glaubst du, der Spieler hat diese Parodie nicht schon nach dem ersten Mal verstanden? Okay, kein Problem, man kann es ja wiederholen, aber beim zweiten Versuch hat wohl selbst der zurückgebliebenste RTL-Dauerglotzer und jeder noch so granatendämliche Sonderschulen-Schülersprecher begriffen, welche Aussage hinter diesen Szenen steckt. Oder hältst du *irgendjemanden* für derartig blöd, dass du ihm die selbe Satire viermal mit dem Stahlhammer reinwürgen musst, damit er sie kapiert? Nein? Dann bitte Kelven, sage mir, was dieser Running-Gag sollte. Es würde mich wirklich interessieren. Vielen Dank. 😊



Der böse Buhmann wartet auf uns, er hat einen Einzeiler parat. Was auch sonst? Hatte noch keiner das Gefühl, Kelven hat nicht wirklich viel Arbeit in die dieses Projekt gesteckt..? 

Gänzlich unerwartet obsiege ich. Ich bin eigentlich nur aus Spaß in den Endboss gerannt, aber nach einem zähen Kampf ploppt er tatsächlich von der Map. Liegt wohl vorallem an seinen deutlich weniger gnadenlosen Angriffen. Nun, so kann diese Session noch etwas länger gehen... yay? *Würde* ich sagen. Aber gleich kommt Special Victims Unit im Fernsehen, und das darf ich nicht verpassen. Wobei... deswegen muss ich keine Session beenden. Nur Pausen einstreuen. Stellt euch also an dieser Stelle vor, wie ich vom PC weggehe und erst in dreißig~ Minuten wiederkomme. 🏠

Badass-Sequenz. Und hey, die Genji-Pose war einen diiiiicken Schmunzler wert. Sowas muss man hier mittlerweile schon loben. 👍 Das anschließende Heldenpendant ist gewohnt trocken, aber zumindest die Parodie des Heldenheldin-Klischees bringt meine Mundwinkel zum Zucken. (:

Questgag die Fünfte. Siehe oben. Weiter im Text. Die **Musik** in der Gruft der untoten Toten (Der Titel klingt nach einem schlechten Kinderbuch) ist echt supergut und klingt richtig nach Kelvenspiel. Erinnert mich an **Alice** oder **Zauberer & Prinzessin**. Der Rest ist leider wieder so generisch und totlangweilig wie es nur geht. Aber das ist ja alles 'Teil der Parodie', *mh-hm*, schon klar Kelven. 🏠

Erste Gegnergruppe, Game Over. Ende der Session! <3

**Das nächste Mal werde ich dann, je nach Länge, Alex III durchspielen. Ich hoffe, diese Session heute war etwas verträglicher und weniger blutig. Aber Freudentänze führe ich für diese Schlaftablette noch nicht auf... 21:21 Uhr.**

**Ich hatte heute mal wieder Lust, Qualität zu Spielen. Und jetzt, wo ich mit Child of Light durch bin, komme ich zu Alex III zurück... seufz. Doch, so Arion will, wird das die letzte Session des Kelvengaglieferanten vierter Klasse.**

**27.Juni, 19:30 Uhr.**

Meinen ersten und einzigen Fodderkampf überlebe ich um Haaresbreite, mit Tina als Einzige noch stehende Heldin und 36 LP. Lustigerweise ist das bei anderen Rpg's nicht so, die hier parodiert werden sollen. Ha. Haha. Ha. ...

Und dann ist es schon Zeit für den nächsten Bosskampf. Ob ich bereit bin? Wir wissen es besser. Darkonor ist also der Glückliche. Die Bösewicht-Klischees in der Szene sind eine nette Idee, aber wie der Rest des Spiels viel zu flach und holzhammermäßig, das findet keiner lustig.

Chancenlos verloren. Ein geiles Kampfsystem btw. Setze ich Rune der Macht ein und zaubere Kräftig+ auf Kohlrabi, macht Brian ohne diesen Status mehr Schaden als Kohlrabi. Andersrum genau so. Rune der Steinhaut ist ähnlich; Brian hatte sie, kassiert aber trotzdem mehr Schaden als Tina, die sie *nicht* hatte. Logik.

Wieder verloren. Ich weiß auch, woran es liegt, es ist das gleiche Problem wie bei dem Vulkanboss: Übermächtiger Gruppenangriff, der aller 1-2 Züge auf alle gespannt wird und etwa 200 HP abzieht. Chancenlos. Ehrlich, kein Dokument dieser Welt hat genug Seiten, um Niederschreiben, wie... *daneben* das Balancing dieses Spiel ist.

**FRUST!** Aber hilft ja alles nichts. Zurück in die Stadt, ordentlich Feilschen, mehr Heilmittel kaufen und Ausrüstung umstellen. Neuer Versuch. Möge Holo meiner Seele gnädig sein. 🤪 Bug: Brian und Tina sollten Heilkonzentrat auf sich anwenden, aber nur Tina hat es auch getan. Bei Brian kam lediglich die entsprechende Animation. UND WARUM VERFEHLEN MEINE HELDEN STÄNDIG DEN GEGNER?! **SEVEN HELLS!** Uh, der Spezialangriff *Spalter* macht jämmerliche 41.000 Punkte Schaden. Und gegen sowas geht Tina schon in die Knie. Na ja, Frauen sind eben schwach und gehören in die Heilstube, *haha!*

Puh... nach einem langen, zähen Kampf obsiege ich. Offensichtlich wird hier Dark Souls parodiert, nur in nicht ganz so gut. Weiter.

Der Dungeon ist noch *nicht* geschafft?



Ja okay, ich musste Schmunzeln. Was n' Scheiß! 🤔

Das Kistenschieberrätsel ist allerdings gut schaffbar. Wieso? Weil mein nicht allzu überragender Intellekt es beim ersten Versuch in wenigen Sekunden geknackt hat. Da könnt ihr das auch! Der Dungeon geht immer noch weiter... unfassbar.

Uh, ich muss den lebensbejaenden Algos töten. Das ist ja doof. Aber ehrlich, *noch* ein Bossgegner? Naaaaah. > \_\_\_\_\_ <

Quizfrage: *Was ist die nervigste Fähigkeit von Bossen in einem Spiel? Ja, der kräftige Herr mit der Brille da hinten? Nein, Instantkills ist falsch. Ja, die gut gebaute, junge Dame hier vorne? Nein, auch ultimative Form annehmen ist inkorrekt, meine Liebe. Ja, der komisch riechende Landstreicher vor'm PC? HEILEN, exakt!*

Ich halte eine ganze Weile durch, gehe aber doch in die Knie, weil Algos viermal hintereinander seinen Gruppenspaß Eiskristalle einsetzt und ich gelähmt bin. Ich kann und will das hier nicht Weiterspielen. Ohne das LP hätte ich es schon lange abgebrochen, aber auch mit sinkt meine Willensstärke immer weiter. Jede Sekunde ist eine Qual und die pure Langeweile. Und das ist der Grund, warum ich Alex III hiermit abbreche. Meine Meinung zum Spiel wird sich nicht mehr verändern, noch wird irgendjemand Unterhaltung oder Kelven gar nützliche Informationen aus dem LP ziehen. Ich habe alles gegeben und es wirklich, *wirklich* versucht, habe weitergemacht wo andere lange aufgehört hätten, und das lange mit einer möglichst positiven Einstellung, aber irgendwo ist Schluss.

## Fazit

Parodie. Das ist es, als was Kelven den neusten Ableger seiner Alex-Reihe verkauft. Und doch ist es genau das, was Alex III schlicht und einfach nicht ist. Es gibt verschiedene Arten einer Parodie, die Häufigste soll in irgendeiner Form lustig sein. Genau diese Art hat Kelven auch hier einsetzen wollen, ohne Erfolg. Das Intro hat wirklich hübsche, witzige Momente, in denen ich Schmunzeln oder sogar kurz Lachen musste, weswegen ich auch einen guten, ersten Eindruck vom Humor hatte. Danach werden die parodierend gemeinten Gags allerdings permanent und tatsächlich konstant schlechter derartig flach, un kreativ und stumpf abgefeuert, dass ich mich wirklich, wirklich, **wirklich** und ohne bösen Willen(!) frage, wer über so etwas Lachen kann. Das ist Humor für Zehnjährige, solch einer, der in einer KIKA-Sendung von einem kostümierten Maskottchen in übertrieben hoher Stimme und furchtbarer Betonung wiedergegeben wird. Also, von der Präsentation her meine ich. Versteht mich nicht falsch: Holzhammer-Humor *muss* nicht schlecht sein. Wenn ich an **Sonnenschauer** sowie **Zauberer & Prinzessin** denke, zwei Spiele die meine Lachmuskeln regelmäßig fast zur Aufgabe brachten, so erkenne ich, dass Kelven schon immer den Holzhammer-InsGesicht-Humor für seine Spiele wählte. Nur tat er das in der Vergangenheit fantasievoll, kreativ und mit *Hingabe*, ja man merkte förmlich, dass der Ersteller dabei seinen Spaß hatte. Und in Alex III? Da kommen viermal im Spiel NPC's auf einen zugerannt und erzählen einem tragische Geschichten. Ich habe oben schon aufgeschlüsselt, warum tatsächlich kein Mensch über solche Witze Lachen kann, und ich kann mir nicht vorstellen, dass Kelven das anders sieht.

Aber hey, der mangelnde Humorfaktor ist etwas, das einen nicht beim Spielen stört und auch irgendwo auf den Geschmack geschoben werden kann, viel schlimmer und fataler ist hier - *in einer Parodie!* - das **Kampfsystem**. Ich habe seit meiner Kindheit viele, sehr viele Makerspiele durchgespielt. Sicherlich 90 % der Spiele der Atelier-Datenbank bis 2010. Und in den allerwenigsten davon - In Aktuellen schon GAR NICHT - gab es ein solch gigantomanisch in den Sand gesetztes Ekel-Balancing wie hier. Das Spiel hat eines der imo nervigsten drei Kampfgeschehen alltime, das schließt kommerzielle Spiele ein. Davon abgesehen, dass das Standard-KS lieblos, eintönig und beinahe standbildhaft umgesetzt wurde, ist der Schwierigkeitsgrad, vorallem normaler Gegner, derartig pervers hoch, dass man mit noch so viel Entschlossenheit herangehen kann, man wird nach spätestens einem Dungeon wieder komplett die Schnauze voll haben vom Game. Die Bosse scheuen sich nicht, übermächtige Gruppenangriffe vier, fünf mal hintereinander einzusetzen, und das mit Schadenswerten, die den Gesamt-HP der Helden gefährlich nahe kommen. Allein für dieses Balancing würde Alex III den Titel zum nervigsten Spiel 2014 für mich außer Konkurrenz verdienen.

Was ist die Ausrede für den Humor und vorallem die Kämpfe? *'Sie sind teil der Parodie'*. **Nein**. Es sei gestattet, mir an dieser Stelle einmal anzumaßen, ganz deutlich zu sagen: **So funktioniert eine Parodie nicht**. Wirklich nicht. Etwas Schlechtes, Nerviges, Unerträgliches, Langweiliges und Verhasstes zu nehmen und dann **genau so** in seine Parodie einzubauen, nur um zu zeigen, wie originalgetreu man es parodiert, ist fernab jeglicher Vernunft. Das will kein Mensch haben, denn wenn man eine humoristische Parodie spielt, erwartet man, kreativ und leichtherzig mit bekannten Elementen auf ganz neue Weise unterhalten zu werden. Niemand, wirklich *niemand* würde mit der Einstellung herangehen, von einer **Lahme Kämpfe**-Parodie schlicht und einfach **Lahme Kämpfe** zu bekommen. Das ist nicht lustig, das ist nicht kreativ, das ist keine Parodie mehr, es ist genau so unerträglich wie eine eventuelle Vorlage. Ich meine, kennt ihr **Kalkofes Mattscheibe**? In dieser zum Schreien komischen Satire-Sendung wird in kurzen Clips das Dümme und Schwachsinnigste aus dem deutschen Fernsehen parodiert, höchst amüsant und einfallsreich. Würde diese Sendung funktionieren, wenn man schwachsinnige, arschlahme und unfassbar dumme Sendungen schwachsinnig, arschlahm und unfassbar dumm kommentiert? Fände das irgendwer witzig? Um nur mal ein Parodie-Beispiel zu nennen. Man kann als Parodierender seinen Spielern gewisse Vorlagen einfach nicht antun, weswegen man sie bearbeiten **muss**, will man eine gute Parodie abliefern. Abgesehen davon, dass ich kein Makerspiel kenne, das



tatsächlich so miserabel ausbalanciert ist wie Alex III, obwohl Kelven nicht müde wird, andere klassische Spiele als Ausrede vor das Balancing zu schieben.

Ganz allgemein merkt man dem Spiel an, dass Kelven entweder selbst keine große Lust darauf hatte, und oder alles nur sehr schnell Hingeklatscht hat. Die Dialoge wirken gezwungen, kurz und in etwa so anspruchsvoll wie eine Folge *TV Total* in Textform, die Dungeons sehen aus, als hätte Kelven erst übermorgen mit dem Mappen angefangen und der ORTP-Grafikstil sagt mir - Nur ganz persönlich - überhaupt kein bisschen zu und kommt nicht gegen Kelvens sonstige, kreative Grafikpracht an, weswegen Alex III auch optisch sein mit Abstand schwächstes Spiels ist, mir zufolge.

Doch hat Alex III nur negative Punkte? Nein... die Musik ist episch. Allein das Titelthema hätte mir fast die Hosen ausgezogen vor Awesomeness. Das Kampfthema würde in einem AKS gut zur Geltung kommen und auch die Dungeon-Themes waren mitunter ein Gedicht. Großartige musikalische Inszenierung, welche an dieses Spiel leider komplett verschwendet ist. Die Artworks gefielen mir teilweise auch gut, allen voran das von Algos. Das Intro war sehr lustig und unterhaltsam. 🤖 Wenige, sehr wenige Szenen waren schmunzelwürdig. Dann hört es leider schon auf. Und das, wo ich dem Titel positiv und händeringend gewillt gegenüberstand wie man es nicht Glauben würde.

Was kann ich also abschließend zu **Alex III** sagen? Das Spiel ist ein bisschen wie eine RTL-Doku Soap; kein bisschen lustig, und trotzdem muss man manchmal Schmunzeln. Wenige Szenen sind amüsant, die Musik ist purer Sex für die Gehörgänge, das Intro stimmt einen amüsiert auf das Kommende ein. Danach sollte man Abschalten. Der Humor des Spiels ist geradezu schmerzhaft unlustig, gewollt und auf eine sehr junge Zielgruppe zugeschnitten, die Grafik überhaupt nicht das, was man von Kelven kennt und liebt, das Balancing eines der größten und nervenaufreibendsten Desaster in der Geschichte des Rpg-Makers.

**Würde ich also sagen, Alex III ist ein schlechtes Spiel?** Mindestens.

**Würde ich es weiterempfehlen?** Nichtmal Leuten, die ich hasse.

**Hat es Stärken?** Ja, die hat es.

**Ist es eine gelungene Parodie?** 🤖

Was den Negativgehalt dieses... *haah*... 'LP's angeht, so habe ich nichts zu meiner Verteidigung vorzubringen. Wenn ihr an den Anfang schaut, merkt ihr, dass ich

aufgeschlossen und mit besten Erwartungen an Alex III heranging, frohen Mutes, kelvensche Qualität zu bekommen. Aber das Spiel hat mich trotz viel Willenskraft gebrochen. Ich würde mir von Kelven wünschen, dass er nächstes Mal vielleicht wieder länger als fünf Minuten über ein Spielkonzept nachdenkt, gerade auch weil er in der Vergangenheit gezeigt hat, wie fantastisch er den Makerhumor beherrscht - *Sonnenschauer*. **Solche** Juwelen wünsche ich mir wieder von unserem umstrittenen Großen, nicht halbherzige Kurzspiele und Möchtegern-Parodien. Vielleicht solltest du dich auf deine Stärken besinnen, Kelven. Fantasy, Sonnenschauer, Alice. **Das** sind die Schlagwörter, mit denen du dir einen Namen gemacht hast. Ich bin voller Hoffnung, dass es das nächste mal wieder mit was richtig Tollem klappt. 😊

**Die Nonsense-Wertung:**

**20 von 100 Punkten.**

**Und ich will letztendlich nicht behaupten, Alex III würde keine Abnehmer finden.**

**Wer weiß. Es gibt sicher ein paar bereitwillige Fans, denen Fips Asmussen zu lustig geworden ist... in diesem Sinne, Entschuldigung für das Möchtegern-Let's Play-Desaster und die erneute negative Flutwelle von Nonsense-Gemotze, aber ich bemühe mich, diese Eintönigkeit zu ändern. Das Nächste LP wird nur mit einem Spiel gemacht, bei dem ich mir zu 100 % sicher bin, dass es auch unterhalten kann. Bis dahin! :)**