

Let's Play Nostalgic 1 - 'Zwielicht' von Kelven



Vorwort und Relevantes:

Hey, willkommen in meinem ersten Text-LP in dieser Form, welches im Zuge der ersten Runde von "Lets Play Nostalgic" entsteht. Dabei handelt es sich um eine neue Threadreihe, in der sich die Maker-Community ihren Klassikern widmet und darüber austauscht, in diesem Fall geht es um den bekannten Fantasy-Titel des ebenso bekannten Machers **Kelven**.

Hach ja, **Zwielicht**... den Meisten dürfte der Titel im Kontext ein Begriff sein. Ob nun durch das Atelier selbst, oder doch eher über die **Screenfun**; viele Leute, die mit Makerspielen groß geworden sind oder sich seit einiger Zeit mit der Materie beschäftigen, dürften an dem Dunklelfen-Spiel des höchst aktiven Erstellers Kelven nicht vorbeigekommen sein.

Ich persönlich verbinde viele schöne aber auch traumatische Erinnerungen mit Zwielicht. Einfach weil es eines meiner vielen ersten Rpg's (Von Kelven) war, das ich in jungen Jahren aus der Screenfun gesaugt und sicher 5-6 Mal gespielt habe, bis ich es **endlich** durchhatte. Denn das Spiel ist **gnadenlos linear** und schlauchartig, man wird von Gebiet zu Gebiet geworfen und wenn man den stetig mächtiger werdenden Zwangs-Gegnern nicht umfassend vorbereitet entgegentritt, heißt es **Endstation**. Und wenn man als Kind noch keine Ahnung von Maker, Szene oder Internet hat, gleich doppelt. Darum musste ich den Titel oft neu anfangen, das ein oder andere mal auch sicherlich unter Tränen der Verzweiflung. Und dennoch ist es bis heute für mich **das mit Abstand beste Spiel von Kelven**. Warum überhaupt? Verkläre ich in dem Zusammenhang einfach ständig meine Erinnerungen und verdrehe die Tatsachen wegen purer Nostalgie? Genau um das herauszufinden, habe ich die LPN-Threadreihe ins Leben gerufen und werde diese Spieldurchlauf-Liste mit meinen Gedanken und Eindrücken füllen.

Um mich seit meiner Kindheit das erste Mal wieder in die Welt von Zwielicht zu wagen, und um meine Glorifizierungen zu überprüfen! Und natürlich auch, um mit möglichst vielen Leuten darüber diskutieren zu können.

Ich hoffe, ihr habt etwas Freude daran, entdeckt in der ein oder anderen Zeile eure eigenen nostalgischen Gefühle und beteiligt euch vielleicht sogar an der Diskussion im Thread selbst.

Hier der Link: [Let's Play Nostalgic Runde 1](#)

So, nach dem vielen Vorgeplänkel geht's dann auch direkt hinein ins Spielgeschehen.
Für Feedback, jegliche Meinung und Kritik aller Art bin ich jederzeit offen!

Let's Play *Zwielicht* - Meine Gedanken, Eindrücke und Kommentare während des Spielens, Runde 1, Dienstag der 25.Februar, 19:30 Uhr:

Der **Titelscreen**... die Titelscreens in Kelvens alten Spielen sind ja immer so ein Thema für sich gewesen. Ich erinnere mich, dass ich damals schon recht neugierig war und lange darüber nachgedacht habe, welche Bedeutung dieses Bild wohl im Spiel hat. *Jetzt* weiß ich, dass es nur ein Random-Fantasy-Pic ist. Selbiges gilt für die Musik. :')

Auf den Titel ansich gehe ich allerdings erst später im Spiel nochmal ein. Jetzt geht's erstmal los!

NOVA PRODUCTION

... Ach, das waren noch Zeiten, was? :D

Ich muss sagen, dass ich die Intromusik, ob geklaut oder nicht, im Zusammenspiel mit dem schwarzen Panorama der Dunklelfen-Stadt immer noch schön und immersiv finde. Dazu trägt auch das kurze, textlose Intro selbst bei, das uns ein wenig über **Arianiths** Natur verrät, aber auch nicht zu viel. Gefällt mir.

Ah, bei der Gelegenheit möchte ich gleich mal anmerken, dass ich Arianiths Faceset **furchtbar** finde! Viel zu maskulin. Allein diese seltsame Nase und die gruseligen Augenbrauen... das Selbe gilt übrigens für unseren bärigen (Haha!) Gefährten **Beorg**, obwohl ich diesen im

Gegensatz zu Arianith bis Ende des Spiels auch ansich nie sonderlich mochte. Die Idee der Rasse ist aber nett. Obwohl, ein Bär namens Beorg... :)

Okay, aber seien wir ehrlich, wenn Zwilicht eine klar ersichtliche Schwäche hat, dann dieses **potthäßliche, unleserliche Menü** (+Kampfsystem-Textbox). Ich weiß noch, dass ich mir als Kind nie wirklich die Mühe gemacht hatte, das zu entziffern. Nur das Nötigste mit viel Geduld. :-P

Wunderbar daran zurückzudenken, wie der junge Ursin-NPC mit seiner abstrakten Beschreibung von Menschen einst grässliche Bilder in den Kopf eines jungen Kindes projizieren konnte. :D

Interessanter Fakt: Arianith erzählt in einem Gespräch, dass der Name "*Dunkelelf*" ihrem Volk von den Menschen gegeben wurde und sie sich eigentlich anders nennen. Nur wie, frage ich mich? **Kelveeeen?** :)

Beorgs Frage, ob wir denn nun endlich gehen, erinnert mich sogleich wieder unangenehm an das **No-Return-Cutscene-Gameplay** von Zwilicht. Nun gut, brechen wir auf, die *Bestien* zu erlegen...



Doch, *oh Schreck* - das sind ja wir! Im weitesten Sinne... erwähnenswert in dieser Szene auf jeden Fall schon mal das **Havia-Theme**, dieses militärisch-bedrohliche Midi-Gedudel bei dem ich als Kind immer wusste, dass die Kacke am Dampfen ist, wenn es einspielt. Wüsste gerne, wo Kelven das herhat, für mich ist es nämlich bis heute eines der einprägsamsten und coolsten Stücke in Makerspielen. Gehört zu Zwilicht wie Tee zum Engländer! Und wo ich schon dabei

bin, hier nochmal ein Kompliment für das **Design der Havia-Soldaten**. Die fand ich als Kind *unheimlich* cool, eben weil sie nicht wie die klischeehaften, silbergerüsteten Ritter aussehen sondern wohl eher in so etwas wie Leder gekleidet sind. Nunja, Arianiths Trollgrinsen leitet die unvermeidliche Konfrontation ein, also drauf!!

Hm, **Sturmangriff!** Ich glaube, ich habe noch nie den normalen Angriff verwendet. Mit den Battlesprites sind Kelven übrigens sicherlich keine großen Kunstwerke gelungen, obwohl ich Arianith's mag...

Funfakt: Das Siegerthema ist das Gleiche wie das Burgtheme in **Velsarbor**. ;)

Tja, und so schnell ist unser Begleiter wieder ein Ex. Nungut, Beorg ist ohnehin kein Verlust. Lassen wir uns also vom No-Return-Zug weiterziehen...

Yay, Kelvenrätsel. Ich habe sie damals nicht verstanden, ehrlich nicht. Und das tue ich auch gerade jetzt nicht. Alle Steine tragen ein S, ein Geheimgang öffnet sich, doch warum, das bleibt verborgen... wir finden eine Erdrune. was konnte man mit denen gleich nochmal machen? Ist echt lange her... gleich mal im Menü nachsehen.



Aaaach genau, ja ja. So war das. Zwielicht hat ein nettes Runensystem, über das man sich mit Waffenrunen ausrüsten kann, welche einem verschiedene Vorteile für normale Angriffe geben. Mit Magierunen kann man zudem verschiedene Zauber wirken, je nachdem, was man trägt. Ich erinnere mich, dass das recht nützlich war.

Tja, so läuft das in Zwielicht: Man betritt nichtsahnend eine Map und hat bereits eine Sekunde

später per Cutscene zwei **mutierte Schmeissfliegen** als Gegner am Hals. Zum Glück lassen sie sich mit Arianiths schneidiger Blitzklinge recht gut beiseite metzeln. Aber sowsas wird später gerne mal ins Auge gehen...

Oh je, bloß nicht in eine der *guuut* getarnten Fallgruben stürzen. Oh, eine Höhle mit lauter Skeletten und Speicherpunkt davor! Na, *das* wirkt doch einladend. Hinein mit uns!

Sooo, unser erster **optionaler Abschnitts-Boss** und ich überlebe... keinen einzigen Angriff. Heilmittel sind auch alle. Verdammt, sollte Zwielichts Spielsystem mich bereits jetzt ausgehebelt haben?! :/

Die Alternative: Die **Abschnitts-Endgegner**, drei unansehliche Kobolde, ebenfalls ohne Vorwarnung per Cutscene auf uns gehetzt. Na, mal sehen, ob ich mich gegen die irgendwie mit Feuermagie retten kann... ja, tatsächlich machen sie nur 3-4 Schaden, weswegen ich mich mit meinen 11 LP nach zwei Zügen Feuerwelle als Sieger wähnen kann. *Puh*, knappe Sache. Doch das ist nur ein sehr kleiner Vorgeschmack auf eine Situation, die einem im Verlauf von Zwielicht so und ähnlich noch sehr oft begegnen wird...

Durch die erhaltene **Ginsalfrucht** gestärkt und durch meinen Sieg über niederes Waldvolk motiviert traue ich mich ein weiteres Mal an unseren sympathischen Abschnitts-Boss heran, um an seine Schätze und unentbehrliche Erfahrungspunkte zu kommen...!



Nach einem knappen Gefecht schaffe ich es nur durch die zuvor erbeutenden **Schwarzkappen**,

welche den Gegner lähmen, Selbigen mit Feuerpfeilen zuzubomben und die Außeinandersetzung für mich zu entscheiden. Wahrlich kein Kindergarten, die Kämpfe, aber dadurch fordernd! Und fürwahr, es hat sich gelohnt: Eine Ginsalfrucht, 50 Khi, Erfahrungspunkte und zwei Kampfrunen. Derartig gestärkt kann ich guten Gewissens ins **nächste Gebiet** vordringen...

An dieser Stelle pausiere ich mein erstes, kleines Anspielen von Zwielicht, genau genommen um 20:36 Uhr. Das nächste Gebiet und den weiteren Verlauf gibt es dann Morgen wieder hier in diesem Dokument. Bis dahin! ;)

Und weiter gehts mit Let's Play Zwielicht - Meine Gedanken, Eindrücke und Kommentare während des Spielens, Runde 2, Donnerstag der 27.Februar, 19:00 Uhr:

*Urgh, Valadil... ich mochte sie von Anfang an nicht, was zunächst mal an ihrem Faceset lag. Es ist vielleicht einfach ungünstig gepixelt, aber für mich war sie dadurch eine kurzhaarige, kratzbürstige Elfin - Trotzdessen oder vielleicht gerade WEIL ich Elfen schon immer mochte. Und diese **Augenbrauen...** creepy. Später dann wurde auch sie selbst zunehmend unsympathischer, aber dazu mehr, wenn es soweit ist.*



Sehr cool hingegen, wie die beiden Elfenwächter hier die ganze Soldatschar abschrecken. Die *Krieger vom Volmondorden* müssen ziemlich mächtig sein, wenn allein ihr Ruf so eine Wirkung hat. Leider finden wir das im Spiel nie selber heraus...

Eine Szene später liegt Valadil bereits unter Arianith's Schwert. Damit zeigt unsere Heldin jetzt schon eindrucksvoll und amüsant die klare Hierarchie und Faustregel dieses Spiels auf:
Dunklelfen

-----> Elfen

Ich mag die Musik, welche die später durchaus noch berührende Geschichte unseres neuen Mitstreiters **Darius** in dieser Szene begleitet. Fast unnötig zu erwähnen, dass ich ihn als Kind zunächst wegen seinem doch sehr speziellen Faceset nicht besonders mochte, aber nach und nach... nun, wir werden sehen. Jetzt kommt er jedenfalls mit.

Natürlich nur bis ihr aus der Schlucht raus seid, ganz ehrlich Arianith, Ich schwörs!!



Sooo, nachdem wir uns mit Hilfe von Darius' hilfreicher Eismagie gegen drei Strohzombies und drei schwarze Teufelchen durch die Schlucht gekämpft haben, steht uns ein kleines **Kelvenrätsel** bevor. Damals habe ich schnurstracks in die Lösung geguckt, jetzt allerdings wage ich den Versuch! Und nach dem zweiten Mal klappt die fachgerechte Zuteilung der Elemente Feuer, Eis, Wind und Erde dann auch. Zur Belohnung gibt es Elementar-Runen und eine leckere Ginsalfrucht **OMNOMNOM**. Nundenn, jetzt, wo es sonst nichts mehr zu tun gibt, können wir uns denke ich dem **Abschnitts-Endboss** widmen, der da schon links in dem Loch auf uns lauert... halt, stop! Zur besseren Vorbereitung bringen wir noch schnell Sir Thomas' Urne an sein Grab und erhalten dafür eine weitere Rune sowie Erfahrung. Jetzt aber!

Lustigerweise ist der Auftritt viel gruseliger als die letztendliche Gestalt des netten Tentakelmonsters. Und so macht es uns dann auch abgesehen von gelegentlichen

Schlafzaubern keine größeren Probleme und ist nach ein paar Feuerpfeilen und Sturmangriffen nur noch eine leckere Portion Spinatnudeln. Jahaa, **noch** kann man die Kämpfe in Zwielicht entspannt abnicken, *noch...!*



Es scheint, als wären wir endlich in unserer ersten Stadt, **Estegarn**, angekommen. Wir erfahren vom Konflikt Havias mit dem Nachbarland **Minroth** und trennen uns ferner von unserem Kameraden Darius. Die Stadt ansich ist schick, leidet aber stark unter einem Syndrom Kelvens älterer Spiele; man sieht wegen etlichen Blockaden kaum was von ihr, weswegen sie sich doch sehr schlauchartig anfühlt. Ein Problem, das mich gerade als Kind immer wieder massiv gestört hat, vor allem in der Dunkelelfen-Stadt. Aber so weit sind wir ja noch nicht.

Anyway, VIEL wichtiger:



DAT Fanservice! *Came buckets*

Die Traumsequenz ist ganz schön, relativ nichtssagend, aber mir gefällt die Stimmung. Na ja, und Arianith ist plötzlich **ein Vampir, der Blut weint... :')**

Was sagt man einem Soldaten, der mitten vor dem INN steht, seiner Gesprächspartnerin '*Erzähl es nicht weiter*' eindeucht und dann lang und breit über einen geheimen Angriff plaudert **WÄHREND EINE DUNKELELFIN DIREKT NEBEN IHM STEHT??!!** Bin für sofortige Exekution! Schnell weg von diesem kompetenten Trottel. Bei der örtlichen Händlerin noch eben ein Seelenwasser zur Wiederbelebung im Ernstfall kaufen und dann gehts ab ins Stadtzentrum.

**Und das sehen wir dann Morgen, wenn es weiter geht mit *Let's Play Nostalgic - Zwielicht*.
Es ist jetzt 20:04 Uhr und ich hoffe, ihr hattet etwas Freude beim lesen.
Bis dahin! <3**

Endlich geht es weiter mit *Let's Play Zwielicht - Meine Gedanken, Eindrücke und Kommentare während des Spielens*, Runde 3, Samstag der 1.März, 19:00 Uhr:

So, wir sind in der letzten Runde im Städtchen **Estegarn** angekommen. Zeit, hier mal etwas herumzuschnüffeln. *Ausgerechnet jetzt ist das Rad meines Wagens weggebrochen und blockiert den Weg in die Innenstadt...* Ja, **AUSGERECHNET JETZT**. Vielen Dank, du bumsbirniger Händler! >____>



Und so bleibt der Bereich zum Erkunden leider auf den Eingangsbereich sowie zwei Seitenstraßen beschränkt, in denen auch nicht alle Häuser betretbar sind. Dementsprechend flott meldet sich der Plot in Form von zwei ebenfalls verstoßenen Dunkelelfen wieder, die uns nahelegen, uns doch der **Rebellion** gegen den Dunkelelfen-König anzuschließen. Hier wurde das Spiel für mich damalig das erste Mal interessant, weil Dunkelelfen einfach bedeutend cooler und interessanter sind als spröde Menschen. Apropo: Blondhaarige Dunkelelfen -> all. Schade, dass es so einen nie als Faceset-Träger gab. :D

Jedenfalls ist **Darius** - Unser Sklave in spe - wieder aufgetaucht und will sich einfach nicht abschütteln lassen. Ich finde es ja ziemlich ulkig, wie er hier wie eine sturre Katze gar nicht auf Arianiths Einwände eingeht und sie ihn grummelnd mitnehmen muss. :D Schöne Szene.

“Schmuck... das ist nur was für Elfenschwuchtel.”

Fucking.Bestes.Zitat.Alltime.

Ein kleines Mädchen fragt uns, ob wir ihren Hund suchen können - Kein Problem, den haben wir zwei Maps weiter sogar schon gesehen. Also auf in die Nebenqueste und Erfahrungspunkte verdienen! ...Oder auch nicht, denn Arianith reagiert auf dieses Gesuch, wie es **jeder** Rpg-Held tun sollte: *“Geh deinen Drecksköter doch alleine suchen!”*

Thumbs up.

Nundenn, alle Häuser sind verschlossen, übrig bleibt nur der Runenhändler. Da ich früher auch nie Runen gekauft habe, werde ich jetzt nicht damit anfangen. Also schnell das ganze Geld für Heilmittel verprassen und auf ins **nächste Gebiet...**

Bei der vor uns liegenden Ebene sei als Kritik erwähnt, dass ich sie vor allem damals und auch heute noch sehr unübersichtlich finde. So stehe ich nun auch bereits den **Abschnitts-Endgegnern** in Form dreier Ninjas gegenüber, weil ich ausversehen an die rechte Ebenen-Grenze gekommen bin. Ob ich das wohl überlebe... ja, dank meinen Gruppenzaubern lassen sie sich relativ angenehm aus dem Weg räumen. Alles okay, von jetzt an kann es nur leichter werden... oder?

Gigantische Fußspuren, eine Riesenkeule und ein hübsch gepixelter Jumbokäse? Das muss wohl die Höhle des **Riesen** sein, von dem uns der Bauer erzählt hat. Wir plündern die prall gefüllten Kisten, doch nicht ohne Konsequenz - Der **Hausbesetzer** ist zurück! Es sei gesagt, dass mir bei dem Auftritt als Kind das Herz in die Hose gerutscht ist. Aber hey, wir wären nicht Arianith, wenn wir keine abgeklärte Lösung dafür parat hätten, was? :D



Lässig stürmen wir mit erhobener Klinge aus der Höhle und bringen diese so zum Einsturz, womit der unansehliche Gigant nicht nur gefangen ist sondern sich dieser Abschnitt als großzügiger Bonus ohne jede Mühe erweist. Nice, Kelven. Ach ja, und Arianith sollte mal [über eine Karriere bei der Aufklärungs-Legion](#) nachdenken. Die suchen da immer fähigen Nachwuchs. :P

Aaaach, das **Jäger-Minispiel** war bereits hier? Ich dachte, das wäre in Licht und Finsternis gewesen. Na wunderbar, in diesem Minispiel können wir für lau viele Tiere erlegen und deren Fälle verkaufen. Dabei wird eine Reihenfolge immer schwierigerer Jagdziele abgespielt, die aber auch immer mehr Bares bringen, womit dieser Nebenquest hier nicht nur Spaß macht sondern auch für wenig Aufwand viele unentbehrliche Khi und Gegenstände einbringt.

WIR SIND JÄGER~ :D

Oh Fuck.OH FUCK OH FUCK!!!

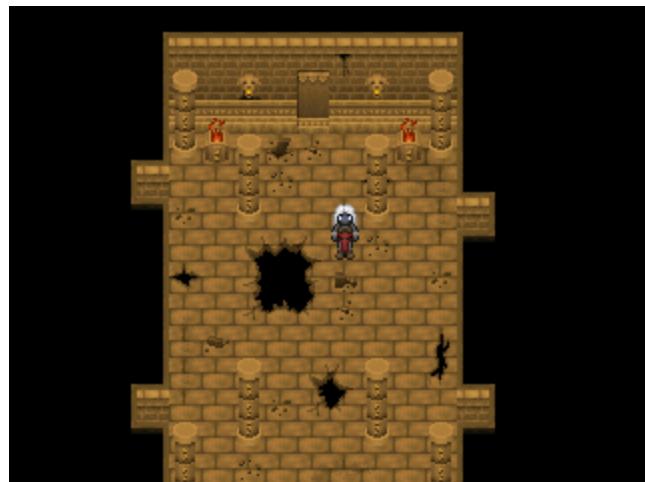
Die Sache MUSSTE ja einen Haken haben! Ich habe vergessen, dass der olle **Schwarzfell-Eber** kein Jagdziel sondern ein ernstzunehmender Gegner ist. Na gut, den packen wir schon... *Oh, wie ich flehe...!*

Zum Glück sind wir ziemlich awesome. Feuer und Eisfeile am laufenden Band, das Vieh wird quiekend in die Hölle verbannt!(Uhhrrr...) Damit wäre das Jagdspiel abgeschlossen.

Wir treffen auf einen alten Ritter am Lagerfeuer und unsere Nebenquest-Erfüllung im Vorgebiet macht sich bezahlt, denn für **Sir Thomas' Symbol** erhalten wir eine leckere Feuer-Rune!

Nun guck nicht so bockig, Arianith...

Funfakt: Hat man das Symbol nicht dabei, bekommt man vom Ritter Informationen über **die unterirdische Ruine dieser Ebene**. Erfüllt man den Quest hingegen, fehlt dieser Dialog. Für besagte Ruine holen wir uns den Schlüssel aus einem tödlichen Blumenfeld und begeben uns in die Tiefe zum interessantesten Ort dieses Abschnittes...!



Mal abgesehen davon, dass ich die Ruine optisch sehr ansprechend finde und die Atmosphäre mag, ist das Gameplay ganz cool. Schießenden Augen ausweichen, blaue Fackeln mit Hindernissen anzünden und hübsch gepixelte Gegenstände wie Harfen oder tatsächliche Spiegel untersuchen. Schöner Abschnitt, Kompliment. :>

Ach und gut, dass du durch den brüchigen Boden im Hinterzimmer gesprungen bist Arianith, **IN DER HAUPTHALLE IST JA NICHT ETWA EIN RIESIGES, OFFENES LOCH!! >__>**

Und nach einer schön ruhigen, kampflosen Ruine erwartet uns zum Schluss eine kleine Schreibstube mit geschmackvoller Einrichtung. Vorallem dieser massive Bronzegolem dort zeugt von gutem... Moment, **was?** Ein Dungeon ohne Gegner? Ein blinkendes Item auf dem Schreibtisch? Ein **massiver Bronzegolem?**

...

Ach, was soll denn schon groß passieren, *hahaha!* :D



ACH VERDAMMT!

Tja, es musste so kommen, das war mir schon damals klar; wir stehen unserem optionalen **Abschnitts-Endboss** gegenüber. :/ Im Gegensatz zu den drei Naruto-Faschos ist dieser auch durchaus bedrohlich, wenn ich das richtig in Erinnerung habe. Aber mit den eben gefundenen Runen **Perle**, welche Darius erstmalig Windmagie erlaubt, und **Meisterrune der Regeneration**, welche regelmäßig 10 % HP regeneriert, sind wir bestens gerüstet!

...AM ARSCH! Nicht nur, dass ich vergessen habe, die MP der beiden vorher aufzuladen, mit den permanenten Bestrahlungs, Einschläferungs und Brandschaden-Attacken des robusten Golemwächters wurde ich fast in den Game Over-Screen getrieben. Zwei Seelenwasser und eine Ginsalfrucht sowie 90 % meiner HP und MP sind draufgegangen, ehe ich einen sehr knappen Sieg für mich verbuchen konnte. **Das** ist Zwilicht in seiner reinsten Form, und es ist erst der Anfang, fürchte ich...

Aber wie dem auch sei, dieser Ebenen-Abschnitt ist vollständig komplettiert. Nochmal kurz einige lobende Worte dazu; im Gegensatz zum letzten Gebiet, dem **Friedhof**, welcher sich eher noch karg und minimalistisch präsentierte, hatte man hier bereits zahlreiche verschiedene

Möglichkeiten, etwa der Riese, das Jagd-Minispiel oder der ganze Untergrund-Dungeon. Sehr cool, sehr hilfreich und hat Spaß gemacht. So lobe ich mir das! :A

An dieser Stelle pausiere ich einmal mehr mein Text-LP. Es ist jetzt 20:32 Uhr und beim nächsten Mal sehen wir, was wirklich hinter Yaresh und der Dunklelfen-Rebellion steckt.
Bis dahin! :3

Ein neuer Abend, eine neue Session. Sonntag der 2. März, 18:40 Uhr war es, als dieses Text-LP weitergeführt wurde. Vor uns liegt das Lager der Dunklelfen-Rebellion!

Und eben dieses Lager sieht auch ganz nett aus, auch wenn man sich fragen könnte, wo dieses Steingebäude herkommt. Was sehr schade ist: Für uns als Spieler besteht das Lager im Wesentlichen aus zwei Maps - Dem Hauptplatz und Yaresh's Halle. Nicht einmal hat man Gelegenheit, sich etwas umzusehen oder sich abseits des straffen Plots zu beschäftigen. Doof. Ach ja, apropos **Yaresh**: er könnte vielleicht ganz cool aussehen, hätte er nicht diese monstermäßigen Gangster-Lippen. Abgesehen davon möchte ich ihn nie sonderlich. Was aber auch nicht wirklich schwer ist; es ist früh abzusehen, dass man in Yaresh keinen dauerhaften Freund finden wird und Backstory bekommt er gleich garnicht, weswegen er Zeit seines Lebens das **blasse Arschloch** bleibt, als das Kelven ihn darstellen wollte. Aber ich will mal nicht weiter spoilern.

Jedenfalls schließen wir uns den Rebellen an und es gilt, einen Pakt mit **Fürst Boreas** zu erfüllen und gemeinsam Minroth anzugreifen.



Damaliger und aktueller Eindruck der Marschmap: **Geil!** Weil Armeen, *yeah!* Dunkelzwerge-Armee, Doppel-*yeah!* Auf so einen schönen Schlachtmarsch mit vielen Charsets, guten Soundeffekten und der nötigen Atmosphäre bin ich damals abgefahren und das tue ich auch jetzt noch. Abgesehen davon ist der Dialog zwischen Arianith und Darius ein Guter, der endlich etwas Tiefe in Charaktere und Handlung bringt. Von der **Schlacht selbst** gibt es im Endeffekt leider nichts zu sehen, was gleichermaßen enttäuschend als auch unbefriedigend ist. Wobei, wenn ich daran denke, wie die Schlachten in **Eterna** aussahen, war das vielleicht sogar ganz gut so...

Nachdem uns per Zwischensequenz ein paar Überbleibsel der esdegarnischen Stadtwache vor die Klingen gespült werden, welche wir problemlos mit Gruppenzaubern wegfegen, gibt es eine nächtliche Szene, in der Arianith bereits an ihrem neuen Herrn zweifelt. Ja, wer nicht? Rein zufälligerweise halten Fürst Boreas und sein Berater zum gleichen Zeitpunkt ein hochgeheimes Gespräch um die Hausecke ab. Und schockschwere Not, **what a Twist!**, er will die Dunkelzwerge **verraten!** Hat diese Wendung meinen kindlichen Verstand überrascht, meinen Puls auch nur eine Sekunde lang um einen einzigen Herzschlag erhöht? Nein. Davon abgesehen:

ES IST DIE ALLERBESTE IDEE, IN EINER STADT VOLL MIT DUNKELZWERGEN NACHTS AUF OFFENER STRASSE NEBEN DEM GEBÄUDE IHRES ANFÜHRERS MIT SEINEM BERATER DARÜBER ZU PLAUDERN, DASS MAN DIE SCHWARZOHREN VERRATEN WILL!!!

Gott!

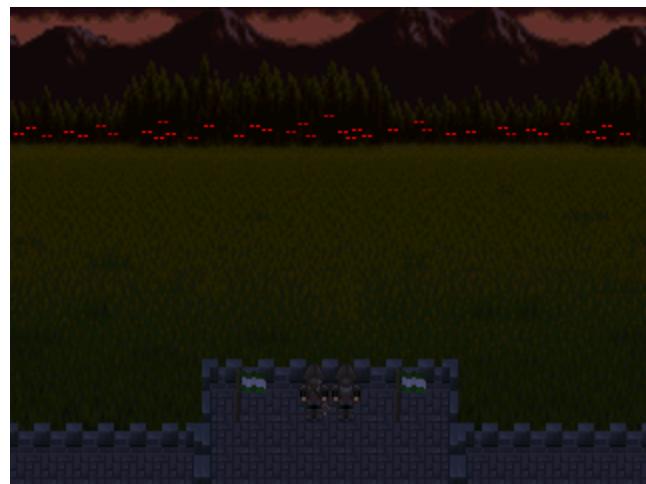
Verdamm!

Dumme!

Charaktere!

In diesem!

SPIEL!!!



Uns bleibt keine Zeit zum durchatmen. Gerade noch wollten wir mit Yaresh still und heimlich die Stadt verlassen, da tauchen in den Wäldern um Estegarn herum **unzählige rote Augen** auf... Auch hier mal wieder ein Kompliment dafür, wie *unheimlich* cool und schaurig ich als Kind diese Szene fand. Auf dramaturgischer und inszenierungstechnischer Ebene hat Zwielicht Einiges drauf, auch wenn die Monster selbst dann meistens gar nicht so schlimm sind. So, jedenfalls will Arianith erstmal nachsehen, um was für Angreifer es sich denn überhaupt handelt...



And suddenly... **Aris!** Mal abgesehen von diesem superschneidigen Bishi-Faceset, das ich auch jetzt noch äußerst gelungen finde, dem exzentrisch-unheilvollen Theme und der badassigen Mastermind-Art wird seine Entwicklung später ziemlich cool, auch wenn sie meilenweit vorauszusehen ist. Jedenfalls für mich einer der, wenn nicht *DER beste Charakter* in Zwielicht! :D

Ach, sieh mal wer da ist - **Beorg!** Unser brummiger Ex-Kamerad schickt sich an, mit den Werwölfen zu dienen, und wir können uns zwischen ihm und Darius oder drei havianischen Soldaten entscheiden - Na ja, nicht *wirklich*, aber die Wahl ist ohnehin offensichtlich... also wird gekämpft. Zum Glück unterscheiden sich die Foddergegner abgesehen von den cooleren Rüstungen kaum von den Minrothanern, weswegen wir sie entspannt wegspannen. Anschließend gibt es ein paar Dialoge, einen netten und aufklärenden Traum von Arianith und weitere **Charakter-Interaktionen**, die so langsam die geschichtliche Tiefe einleiten, die ich an Zwielicht so schätze.

Yaresh erteilt uns den Auftrag, ihm eine **antike Waffe** zu besorgen, wonach es vor dem Hauptgebäude des Lagers einen kleinen Dialog zwischen Arianith und Darius gibt, den ich

super ulkig finde und den ich mag, weil er gut bebildert, welche Beziehung die beiden später zueinander haben. Nachdem alles geklärt ist und Beorg zum dauerhaften Gefährten aufsteigt, werden wir automatisch aus dem Lager gezerrt, damit wir uns auch ja nicht umsehen, und haben nun nur noch eine kleine Alibi-Map, auf der wir uns mittels obligatorischer Händler umfassend auf unsere Mission vorbereiten können. Und bei Celestia, das **müssen** wir... denn der kommende Dungeon ist mein erstes persönliches **Zwielicht-Trauma...!**

Nachdem ich mich also mit unseren sauer verdienten Khi umfassend mit allerlei Heilmitteln und ja, diesmal auch einigen Waffenrunen, eingedeckt habe, alles bestmöglich aus oder umrüste und ein letztes Mal angsterfüllt an den **nächsten Abschnitt** zurückdenke, bin ich bereit, aufzubrechen. Das allerdings werde ich dann erst Morgen tun, mit neuer Kraft und viel Frustrations-Toleranz...!

Es ist jetzt 19:40 Uhr und ich verabschiede mich einstweilen. Hoffe, ihr hattet Spaß. Wenn nicht, frage ich mich ernsthaft, warum ihr bis hierher gelesen habt.

Sooo, nach einer längeren Pause starte ich heute Nacht mal eine längere Über-Session. Wollen mal sehen, wie viel wir schaffen. Es ist 23:43 Uhr, der 7.März. ...Oder auch nicht. Der Laptop meiner Freundin bringt es tatsächlich nicht fertig, Zwielicht abzuspielen. Gottverdammtd. Dann soll es Samstagnachmittag sein. Bis dahin. Jetzt aber. 13:22 Uhr am 8.März, und nichts, aber auch GARNICHTS kann mich davon abbringen, Zwielicht zu spielen!



Einige erinnern sich vielleicht: Wir sind in einer Art Baumhöhle, um Kristalle für Yaresh zu holen.

Und hier muss ich kurz einharken, denn bei diesem Dungeon handelt es sich um meine erstes, sogenanntes **DEAD END**. Und da ihr das noch einige male hören werdet und diese DE's mit meine einprägsamsten Erinnerungen im Zusammenhang mit Zwielicht sind, hole ich hier mal kurz etwas weiter aus: Wie gesagt hatte ich Zwielicht in sehr jungen Jahren von der **Screenfun** gesaugt, dann gab es hier mal einen neuen PC, da wurde die Festplatte gelöscht, usw. Aus verschiedensten Gründen habe ich das Spiel über Jahre immer wieder neu begonnen oder liegen gehabt, und eine der Ursachen dafür waren **Dead Ends**. Stellen, an denen ich partout nicht weiterkam, weil ich einen Gegner nicht besiegen konnte, egal wie oft ich es auch versuchte. Da man bei Zwielicht in einem Gebiet festsitzt, bis man bestimmte Monster besiegt, und nur sehr begrenzte Ressourcen hat, kann man also im wahrsten Sinne des Wortes NICHTS mehr machen, sobald man alles andere erledigt hat und nur noch den Endboss herausfordern. Man sitzt fest und das Spiel ist gelaufen. Als Kind gab es Kram wie Internet, Lösungen etc. auch noch nicht für mich. Daher waren das traumatische und unglaublich frustrierende Momente, weil ich auch gerne mal wochenlang jeden Tag drei Stunden vor meinem PC saß und immer wieder ein Zwielicht-Monster erfolglos bekämpfte. :D

Nun ja, aber um mal zum Punkt zu kommen: Der **Abschnitts-Endboss** dieser Baumhöhle ist meine erste solche Erfahrung, die mich bei meinem ersten Versuch von Zwielicht für lange Zeit ausbremste und ich es erst viel später durch einen neuen PC nochmal auf dem Schirm hatte. Beim ersten Mal habe ich allerdings auch noch nicht besonders umsichtig gespielt, glaube ich. Heute werde ich jedenfalls sehen, wie schwer der Abschnitt mit guter und vollständiger Vorbereitung zu meistern ist...

Die Dryade hat tolle Haare. *Solche* Charaktere sollten Facesets bekommen! Übrigens fällt mir zusammen mit dem Tod in der Seelenschlucht gerade auf, dass die **Quest-Dialoge** in Zwielicht ziemlich schlecht und hölzern sind. Questperson erzählt von Problem, Arianith grummelt rum macht es aber doch, Questperson erteilt emotionslos den Befehl zur genauen Ausführung. So läuft es bisher ab. Emotionen waren damals noch zu teuer für NPC's!

Für ein ungewöhnlich simples, kleines Beerenträtsel gibt es eine leckere Schatzkiste mit einer Niederschlagsrune, womit wir bestens für die **bösartigen Baumknabberer** gerüstet sind... Nachdem ich bei Beorgs Göttin um Hass gebeten und mit einer tollen **Giftrune** beschenkt werde.

Tatsächlich sind die **Finsterborken** immer noch ziemlich harte Gegner. Nicht nur können sie sich selbst pushen, ständig Gruppenmitglieder lähmeln und mit Zuständen zuballern, sie hauen auch noch fröhlich magische Flammenangriffe für die ganze Party raus. Mit Gruppenzauber-Gespame bekommt man sie zwar kein, aber es geht sehr in die Ressourcen, was mir damals u.a. zum Verhängnis wurde.



Ach, aber da ist ja eine **Quelle**, die nicht nur nett anzusehen ist, sondern uns auch heilen kann. Ich frage mich, ob die schon immer da war, ebenso wie die Option, aus der Höhle zum Lager-Flohmarkt **zurückkehren** zu können, und ob ich mir beider Tatsachen damals bewusst war... wenn ja, dann lag es wohl einfach an Unterlevelung bzw. mangelnder Heilitems.

Ahhh, Erdwürmer!! Ich weiß noch, dass ich diese Gegner damals gehasst habe. Nicht, weil sie unüberwindbar waren, sondern weil sie mir die Heilitems zerrieben wie ein erigierter Käsehobel. Mal sehen, was ich jetzt, älter und weiser, aus dem Kampf raushole... BEORGS EISMAGIE HAT KEINE WIRKUNG WAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA- Darius' **Blitzattacken** lustigerweise schon. Auf **Erde**. Zwielicht-Logik. Jedenfalls war der Kampf aber doch ganz geschmeidig. ^.^

Die Rätsel in diesem Abschnitt sind wirklich noch sehr fair und einfach. Das kennt man aus späteren Bereichen und anderen Kelvenspielen *ganz* anders.

Es ist soweit... nachdem ich noch einige Truhen geplündert und Runen ausgerüstet, meine Gruppe auf Vordermann gebracht und alles in der Baumhöhle erledigt habe, steht mir meine erste Zwielicht-Geisel unmittelbar bevor... der **Abschnitts-Endboss**. *oh, the drama~* Erstmal gibt es noch einen interessanten Dialog von Arianith, Darius und Beorg über die **schwarzen Kugeln**, welche das primäre Ausflugsziel stellen, dann zeigt sich der **Wächter**, der uns hier garnicht gerne sieht.



[Irgendwie habe ich plötzlich Musik im Ohr... :<](#)

Ihr dürft jetzt live dabei sein, wenn ich mein erstes Kindheitstrauma überwinde und dem Vieh mit Intelligenz und Strategie ins veraltete Pixelgesäß tre...! Oh, und ein Tipp, hört dazu **One winged Angel**. Tu ich auch. Unterstreicht die bedrohliche Atmosphäre. :’D

...okay, ich bin enttäuscht. Hiermit stellt sich mein erstes Zwielicht-Trauma als **dummes Kinderspielverhalten** heraus. Der Baumdrache war ein schlecht erzählter Witz, den ich vom Feld gefegt habe. Tja nun, ich habe ihn ja dann in späteren Durchgängen nicht umsonst überwunden. Aber das war jetzt trotzdem peinlich. Mal sehen, wie da die späteren Schrecken so abschneiden... wir sind jedenfalls mit dem Abschnitt durch!

Es gibt eine schöne kleine Zwischensequenz mit Arianith, die gemerkt hat, dass Yaresh ein umgangssprachlicher *Schwanz* ist. Vorallem aber gefällt mir Darius hier auch wieder gut. Dann werden wir in den nächsten Tag geleitet... und sehen eine **alte Bekannte** wieder.



Die Szene ist irgendwie **schön**... nein, nicht der Teil, in dem Arianith sich über Valadil lustig macht und sie als Sklavin nimmt, eher der, in dem sie sie aus einem Akt spontaner Güte heraus vor den Rape-Darkelfs rettet und sie vor dem restlichen Lager beschützt, quasi in ihre Obhut nimmt. Gefällt mir. Auch eine gute Gelegenheit nochmal zu erwähnen, wie herrlich ich damals die **Standbild-Fatality-Szenen** in Zwilicht fand, in diesem Fall Arianith und die beiden Wachen. Schwert links, Schwert rechts, Bumm auf dem Boden. Heute ist das ein nostalgischer Trashfaktor! :D



Also **ich** würde.  Darius ist so herrlich! :D

Als nächstes gibt es eine dramatische Szene in netter Aufmachung, in der die eben aufgesammelten **Kugelwesen** unser Lager attackieren und aus Dunkelelfen Fleischberge machen. Wir verbarrikadieren uns im Steingebäude und es gibt einige Charakterinteraktion und Dialoge. Darum mag ich diese Stelle sehr! :A Wir steuern einmalig **Darius** und triggern das

Weiterspielen, sobald wir mit allen geredet haben. Los geht's! Schöne Musik btw.

Ach ja, zum Thema Luftmangel: Das Gebäude hat **FENSTER!** > ____ >

Arianith beschließt, Lothryr vor Yaresh zu warnen, und wir verlassen unser Versteck, nur um kurz darauf das **Havia-Theme** zu hören... das bedeutet nichts Gutes! Und tatsächlich, ein Ritter und ein Wissenschaftkler haben den Angriff angezettelt und werten ihn aus.

Hier. Direkt. neben. dem. Lager.

ES IST DIE ALLERBESTE IDEE, NACH EINEM FEHLGESCHLAGENEM EXPERIMENT AUF EIN LAGER VOLLLER ERZÜRNTER DUNKELELFEN GENAU NEBEN DIESEM ÜBER SEINE PLÄNE ZU REDEN!!!! Oh Havia, silly.

Ding Dang Dong, Lutschbonbon - Darius lässt Valadil frei, wofür ich ihn damals hätte verprügeln können, ein Gedanke den ich bei der Szene auch heute noch habe, und unsere Gruppe bricht nach **Urlilith** auf, um den Dunkelelfen-König zu warnen. Dafür müssen wir aber erstmal unseren nächsten Abschnitt durchqueren, das **Schwarzfels-Gebirge**. Und ja, das ist mein zweites Trauma. Aber dazu dann später mehr.

Die Brücke, die uns schnell nach Urlilith gebracht hätte, ist **REEEEIN ZUUUUUFÄLLIG** eingestürzt, also müssen wir über den ganzen Berg krackseln. Is' klar. Danke auch für die Steine, die hier sekündlich auf uns geschmissen werden. Wir erledigen noch eine gute Tat und bringen einer **Dunkelelfin** ihren gestohlenen Ring wieder, anschließend geht es in den Tempel der dunklen Göttin. Wo wir auf zwei **schwarze Spinnen** treffen, ein Gegner, der mir damals auch mal einige Wochen lang Haareraufen bereitet hat, wie ich noch weiß. Denn die Dinger können sich nicht nur beträchtlich heilen, sondern auch **Gruppenangriffe mit eingebautem Lähmefekt** auf uns schleudern. Dennoch bezwinge ich das Krabbelgetier nach einem harten Gefecht... puh.

Ach nein, jetzt erinnere ich mich wieder, was in diesem Abschnitt das große Problem war und ist - **Ressourcenknappheit**. Das Ding ist ja, man musste vor der Baumhöhle nicht nur für eine Passage sondern gleich für **zwei** einkaufen - Zwischendurch gibt es keinen Händler, was sehr happig ist. So, und das erste Spinnenduo machte mir nie Probleme, aber **DIE KOMMEN NOCHMAL!** Ich habe jetzt schon kaum noch Heilmittel und meine Gruppe ist halbtot, und das sind dann noch nichtmal die Abschnitts-Endbosse... da werfen bereits lästige Probleme ihre Schatten voraus.



Schicker Tempel. Das Böse rockt!

Aber hey, es gibt Hoffnung - Wir bekommen eine **Amethystrune**(Eismagie St.2) und weiteren Stuff, den wir dringend gebrauchen können. Außerdem zerbrechen wir mit der Glocke noch eine Eiswand, um weitere Kampfrunen zu bergen. Damit haben wir alles Optionale erledigt, ich bin so gut wie möglich ausgerüstet und ich habe meine Party zumindest halbwegs aufgepeppelt - Jetzt bleibt nur der Weg nach vorne, auf dem mich zwei garstige Viecher schon erwarten...

Glücklicherweise bezwinge ich sie aber mit einigen Schwierigkeiten, ohne dabei draufzugehen. Zeit, diesen Abschnitt abzuschließen und mein zweites **DEAD END** zu bezwingen.



Denn es reicht natürlich nicht aus, dass man mit Ach und Krach diese nervigen Spinnen besiegt hat, Augenblicke später gibt es noch einen **Abschnitts-Endboss**. Ihr könnt mir glauben, da

habe ich mich damals ordentlich geärgert, bließ es die Freude über den Spinnensieg doch effektiv weg. Denn meine Ressourcen waren gleich Null und meine Gruppe halbtot, die Chance auf einen Sieg war einfach nicht da. Und so dauerte es ein oder zwei Jahre, ehe ich einen neuen Anlauf startete und irgendwann durchkam. Jetzt bin ich wieder hier, habe kaum noch Heilmittel und eine halbtote Gruppe. Es reicht aber **gerade noch so**, um sie halbwegs fit zu machen. Im Kampf gegen die beiden **Paradiesvögel** braucht man jeden HP, denn sie haben effektive Gruppenzauber, Einschläferungsmagie, Mutationstechniken und Unmengen Zustandskram sowie viiel Ausdauer. Außerdem unterbrechen sie eine schöne Cutscene, also drauf!

Mein erster Versuch endet mit einem schnellen Game Over. Okay, nochmal.
Beorg am Boden, *verdaaaammt!* **Seelenwasser** ist ja noch da! Also wiederbeleben!
EINEN HAB ICH! HA! Neeein Beorg!! ARIANITH DU DUMMES STÜCK SCHWARZBROT, HÖR AUF ZU RATZEN, DARIUS IST GLEICH TOT!! Jetzt tot!! Ach, *jetzt* bist du wieder wach, ja?
Na danke! Magie leer, Sturmangriffe spamen! Ein Angriff von -70 HP und Schlaf hinterher?!
gfh,üjp,.hfüjghö,.+gtn.gg!!!!!"§TZHZFT!!!!???

JAAAAAA GEWONNEN ICH HABE GEWONNEEEN HA, ICH BIN DER GRÖSSTE UND TOLLSTE UND SCHÖNSTE UND BESTE. Zweites **Dead End** überwunden!
Mit etwa 30~ HP hat Arianith es geschafft, den Vogel abzuschließen. Wirklich *haarscharf*, aber da darf man sich auch mal freuen, wenn man frühere Albträume so flott zum Mond schießt! :D
Man möge aber festhalten, **dass ich wirklich bisher alles mitgenommen und entdeckt habe.** Fehlt einem Spieler auch nur ein Level oder eine kleine Menge Items, schafft man diesen Gegner definitiv nicht. Daher ist der **Schwierigkeitsgrad** Zwielichts spätestens im Schwarzfelsen-Gebirge ziemlich brachial bis stark unbalanced. Aber gut, das gehört ja auch irgendwie zu dem Titel dazu. ^^

Aber egal, wir sind endlich in **Urilith**, der für mich interessantesten Stadt des Spiels angekommen. Betont gehört, wie schade und vergeudet es ist, dass man das Stadttor, die Außenbereiche nicht sieht. Ebenso ist das Gameplay hier eben einfach für den Elfenpopo - Ich meine, **zweieinhalb Straßen und ein paar Handelsräume**, ernsthaft?



Abgesehen davon ist die Stadt aber sehr gut designed, das Violett harmoniert gut mit dem tristen Grau und ich stehe schlichtweg auf Kelvens Dunkelelfen. Ist ein guter Zeitpunkt um auch mal zu erwähnen, dass **Kelvens Dunkelelfen für mich Dunkelelfen-Headcanon sind**. d.h. wenn ich 'Dunkelelf' höre, denke ich an schwarzhäutig und weißhaarig. Ist auch für mich das einzig akzeptable Konzept, afroamerikanische Elfen als Dunkelelfen, lolwtf. Was für eine dämliche Idee. Aber die *Schwarzhäutigen* wurden glaube ich nicht so von Kelven selbst erfunden oder erdacht, gab es da **Inspirationsquellen** für? Würde mich interessieren. :)

Dass die Straßen ebenfalls so leer sind, ist schade, aber wohl so gewollt und im Kontext ja auch sinnvoll. Sehr stilvoller, kleiner Tempel der dunklen Göttin.

Blut -----> **Wasser**, es zeigt sich einfach immer wieder. :')

Netter Dialog zwischen Arianith und Darius bei den Elfenköpfen, kein Einlass ins Armenviertel, alle Nase lang verschlossene Türen - Das war's leider schon. :/ Begeben wir uns also zum Throngebäude der Hauptstadt, um auf den berüchtigten **Lothryr** zu treffen...



Ich möchte an dieser Stelle kurz innehalten um zu erwähnen, dass ich ein **to.ta.ler Fanboy** von Lothryr bin. Ich meine, Aris ist cool, stilvoll und alles, aber für Lothryr werd' ich jederzeit schwul. Das liegt zum einen erstmal am **besten Faceset des Spiels** - Diese gefühlvollen roten Augen, diese geheimnisvollen schwarzen Haare, diese imposante goldene Rüstung, *haach*. Sein Charset gefällt mir auch und im Gegensatz zu Yaresh ist er mir nicht unsympathisch und ich finde ihn eher ziemlich knorke. Und sein Aussehen gefällt mir eben *unheimlich* gut. Entsprechend ärgert es mich immer wieder, wie verschwindend wenig Screen time er hat und wie er endet. Aber an der Stelle will ich mal nicht unnötig spoilern sondern einfach verlauten lassen:

ALL HAIL TO LOTHRYR! LONG LIVE THE KING!

Arianith ist auch schon ein ziemliches Miststück.

“Och, ich habe keinen Bock auf Lothryr, schließ ich mich mal Yaresh an.”

“Och, Yaresh ist auch scheiße, verrat ich ihn mal an Lothryr.”

“Och, ich kann begnadigt werden wenn ich mich bei Yaresh einschleuse und ihn abmurkse?”

“Mach ich doch glatt!”

Aber hey, so mag ich sie. Das eigene Wohl steht über allem anderen! :D Was ich mich bei der Sache nur frage, ist warum Lothryr Arianith auch nur im geringsten vertrauen sollte. Sie hat ihm erzählt, dass sie sich grundsätzlich **einer Rebellion gegen ihn** angeschlossen hat. Da *kööööönnte* man ja mutmaßen, dass sie auch abgesehen von Yaresh was gegen ihn hat. Aber hey, warum groß hinterfragen, Arianith war ihren Vorgesetzten bisher ja auch so ergeben, geben wir ihr eine der besten Assassininnen mit und alles wird schon gut gehen! *Hach*, Lothryr ist schon ein Süßer, aber mit dem Denken hat er's nicht so... *hihi*.

Apropo Assassine - **Cia** ist unser neustes Gruppenmitglied. Grundsätzlich fand und finde ich die Idee eines weiteren weiblichen Dunklelfen - mit *roten Haaren!* - ja ziemlich cool und verlockend, und Cias Charset ist okay - aber woah, ihr Faceset. Was zum Rabenpiss ist denn da schiefgegangen? Hat Kelven das in einer durchzechten Nacht gepixelt? Mal abgesehen davon, dass sie guckt wie ein **Frosch mit Down-Syndrom**, sind ihre Augen und ihr ganzes Gesicht schief, außerdem erinnert ihr Lächeln an einen hässlichen Hund. Tut mir leid, aber in diesem Fall zählt die Optik doch erstmal mehr als die inneren Werte. Unsere Dunklelfen-Assassine konnte ich deswegen nie mögen oder gar ins Herz schließen wie **Arianith**, obwohl Cia in Kämpfen sehr nützlich war. :3

Unterwegs zum Stadtausgang schauen wir dann noch einem Dunklelfen-Pärchen beim lustigen Sklavenshopping zu und rüsten uns so gut es nur geht bei den Händlern aus. Schließlich steht der nächste Abschnitt kurz bevor. Es gilt, sich durch den **Sumpf** nach Minroth durchzuschlagen, um Yareshs Rübe zu ergattern. Nochmal kurz ein kleines **Fazit** zu Urlilith:

- +Tolle Optik, triste Steingebäude mit Gore und violetten Stoffen
- +Ansprechbare Dunklelfen, yay
- +Passende Musik
- +Ein bisschen Hintergrundwissen über dieses und jenes der Dunklelfenrasse in Zwielicht
- +Lothryr

- Viel zu wenig Umfang, kleine Maps mit großteils verschlossenen Häusern
- Trotz dem intendierten Zweck wirkt die Stadt stellenweise wie ausgestorben und relativ leblos
- Keine Außenansicht oder Möglichkeit, Lothrys Palast selbst zu sehen
- Abgesehen von den zwei Standard-Händlern gibt es überhaupt nichts in der Stadt, was mal wieder gnadenlos geschlaucht ist. Das ist sehr schade, denn die Rasse der Dunklelfen hätte hier wirklich noch einige Raum für mehr geboten, weil sie interessant war. Gegen einen kleinen Einblick in die **Armenviertel** hätte ich nichts gehabt und sei es nur für einen kleinen Nebenquest. Aber es sollte nicht sein. :(

Nun, da ich ausgerüstet bin, kann es weitergehen - Doch für heute habe ich genug gespielt. Es ist jetzt 17:13 Uhr und ich kann zumindest ganz stolz behaupten, in der heutigen Session gleich zwei meiner Zwielicht-Traumas mit Erfolg angegangen zu sein.

Ich hoffe, ihr hattet dabei auch ein wenig Spaß und lest demnächst wieder mit! :3

Mfg!

Es ist Kelvenzeeeeeeeeit. Und wir alle wissen, was das heißt: **Brüste! Vor ein paar Jahren war das aber noch nicht so, weswegen es jetzt weiter geht mit Zwielicht. An Donnerstag dem 17. März, 16:40 Uhr, um ganz genau zu sein.**

Wir sind im Begriff, den **Sumpf** zu durchqueren, um nach Minroth zu gelangen. Der Sumpf ist ein Gebiet, an das ich mich nur sehr schwammig erinnere, was dafür spricht, dass es relativ unspektakulär und nicht allzu fordernd war. Lediglich die titelgebenden **Zwielichter** fallen mir hier auf Anhieb ein. Wollen doch mal sehen, ob es wirklich so einfach wird...

Hmm, Irrlichter... habe ich mich doch geirrt? Woher kam der Titel wohl dann? Finden wir es noch heraus? Jedenfalls bekommen wir es jetzt mit einem Kräutersammel-Gebiet zu tun, denn der *Sumpfschrecken* ist nicht besiegbar. Ist mal was Anderes. Die obligatorischen Gegner warten natürlich dennoch auf uns, hier in Form von **Echsenmenschen**. Cias Battlechar sieht gelungen aus und sie bringt eine Bernsteinrune und somit Feuermagie der Stufe zwei mit... yay! ^_^

Vom netten Kapuzenmann, der es mit der Berufswahl nicht so gut getroffen hat, können wir uns an ein anderes Ufer bringen lassen, wo aber nur der Sumpfschrecken auf uns lauert... also führt uns unsere Kräutersuche unweigerlich in den **unterirdischen Tempel** der hiesigen Gegend...



Im Gegensatz zum langweilig designten Sumpf bietet der Tempel solide Augenkost.

Auch hier sind meine Erinnerungen allenfalls schwammig, weswegen es fast so ist, als würde ich dieses Gebiet blind spielen. :) Cool ist, dass wir in einem Tafelraum etwas Hintergrundinformationen über die ehemalige Sekte des Tempels bekommen. Habe ich damals glatt übersehen. Nach ein paar Hebeln und einem netten, kleinen Lichter-Schieberätsel steht der Weg zum Speicherpunkt-Raum offen. Was uns daaaaaa wohl erwartet...?

Stimme aus dem Off: **Endbooooss!**



Fast richtig, lieber Hofschanze - in Gestalt eines Sumpfelementars bekommen wir es mit einem **optionalem Abschnitts-Boss** zu tun, der wertvolle aber nicht obligatorische Schätze verteidigt. Dementsprechend hat er zum Glück nicht allzu viel hinter der Binde, weswegen Zauber-Gespm ausreicht, um ihn zum Kelven zu schicken. Dafür gibt's mächtige Runen und Geld. Yay! Anschließend verlassen wir den Tempel, buddeln mittels einer Schatzkarte weitere... äh... Schätze aus und stürzen uns ins nächste Gefecht mit Echsenmännern. Oh, *dieser Spielspaß*

Hartnäckige Biester. Hauen mir doch glatt den Darius und die halbe Party aus den Latschen.

Ein erwähnenswertes Gimmick in der Sumpfhöhle ist sicher der Kistenraum. Sprechen wir eines der drei Exemplare an, verschwinden die anderen beiden. Nettes Glücksspiel. Ob ich mit der mittleren Kiste nun den großen Gewinn gemacht habe, kann ich nicht sagen. Übrigens, für alle, die es noch nicht wussten: **Kelvenspiele sind pädagogisch wertvoll!** Bereits hier wird uns desöfteren klar gemacht, dass **Gier** Folgen nach sich zieht. Das merkt man am **zweiten optionalen Abschnitts-Boss**, der eben nur dann erscheint, wenn man vorher seine Kiste plündert. Sehr gut, Kelven. Ich bin stolz auf dich. Nein, das meine ich ernst. Nicht-obligatorische Endgegner sind gut. :A

Jedenfalls haben wir alle Kräuter, weswegen die alte Plotfrau uns nicht nur den Abwehrtrank braut, sondern auch noch ein **Zelt in Trankform** auf uns anwendet. Zum dritten Mal an diesem Tag erlaube ich mir zu sagen: **Yay! ^_____^**

Tja... es hat sich bewahrheitet, der Sumpf ist eher ein unspektakulärer Filler ohne rechte Auffälligkeiten. Aber gut, das muss es auch mal geben. Dafür erwartet uns nun ein großes Stück saftiger **Plot!**



Cia scheint mir so ein bisschen die Hauptschülerin Zwielichts zu ein... pöbelt jeden an, hat eine langsame Auffassungsgabe und hält nicht viel von Büchern. Schade, dass sie so furchtbar aussieht, wo sie so unterhaltsam ist. :D

Die Szene mit Arianith und Kesren ist sehr schön, auch durch die passende Musik. Gefällt mir. Apropo **Kesren**... unser neustes Gruppenmitglied. Ich mag ihn vom Charakter und seiner Rolle im Spiel her, aber sein Faceset ist mir persönlich viel zu feminin. Negativ-feminin. Allein, wie der Typ grinst, jagt mir einen Schauer über den Rücken. Negativ-Schauer.

Okay, okay, wir verlieren in der Tat keine Zeit - Ankommen in Minroths Hauptstadt Palantia, kurzes Gespräch mit dem Fürst und Aris, etwas Story, und schon geht es ins Haus zu Yaresh. Ein Speicherpunkt teilt einen kleinen Vorraum mit uns und verrät den bevorstehenden **Bosskampf**. Uu ui ui, ob das was wird? Nun, der Sumpf war nicht allzu auszehrend und ich habe Yaresh als Schießbudenfigur im Gedächtnis, also... **drauf!**

Yaresh will uns von seinen Planänderungen erzählen, aber Arianith unterbricht ihn, um ihm fröhlich davon zu berichten, dass er gleich abgemetzelt wird.

UND DAS HÄTTE JA NICHT BIS NACH DEN WICHTIGEN INFORMATIONEN WARTEN KÖNNEN!!!! Na gut, dafür schlitzt Arianith ihn jetzt wenigstens auf... **von wegen!** Sie kann es nicht, weil es ja schließlich viel zu grausam wäre!!



Also flieht der Dunklelfenaührer und lässt uns an seiner statt einen sympathischen **Kugelwächter** da. War der schwer? Ich weiß es nicht mehr... aber werde es gleich herausfinden! Oh ja, der ist tricky. Nicht nur macht er meine komplette Gruppe zauberunfähig, er kann auch noch lähmen und Massenattacken herumschießen! Juhu... Dennoch, mit vielen Sturmangriffen und massivem Giftschaden durch Beorgs Waffenrune ist das Maschinchen locker-flockig zu besiegen. :3

Zur Belohnung gibt es eine dramatische kleine Szene, in Folge derer Cia und Beorg uns vorerst verlassen... **Darius** allerdings bleibt bei Arianith, einer der wichtigsten und in dem Kontext auch schönsten Momente des Zweiergespanns, wie ich finde. Und nochmal: Die BGM ist toll! :A



Teleporting Aris is watching you! o____Ô

Okay, Aris ist definitiv zwielichtig - Jetzt kann der Typ sich schon durch die Gegend beamen! Wie sonst kann er plötzlich von oben aus der Seitenstraße erscheinen, wo er vor zwei Sekunden noch **hinter uns** beim Stadtzentrum stand?! Ach sooo, wegen dem coolen Auftritt... okay.

Die Weißlocke will uns ein Angebot machen - Wir haben den Auftrag, Lothryr zum Angriff auf Yareshs neues Lager zu überzeugen, damit sie sich gegenseitig auslöschen. Und was tut unsere treue Seele vor dem Herrn? **Willigt ein!**

[QUOTE=Arianith]

“Och, ich habe keinen Bock auf Lothryr, schließ ich mich mal Yaresh an.”

“Och, Yaresh ist auch scheiße, verrat ich ihn mal an Lothryr.”

“Och, ich kann begnadigt werden wenn ich mich bei Yaresh einschleuse und ihn abmurkse?”

Mach ich doch glatt!” **[/QUOTE]**

“Och, eigentlich finde ich ja beide Könige scheiße. Es lebe die Anarchie! Also arbeite ich mal am besten für diesen vertrauenswürdigen, überhaupt nicht zwielichtigen Mann namens Aris, der sicherlich nichts Böses mit mir oder meinem Volk vorhat und von dem ich nichts, aber auch garnichts weiß. Geht ja hier nur um den Massengenozid meiner ohnehin schon extrem dezimierten Rasse, aber hey, I’m Arianith, I dont give a fuck! ^_____^

Und Lothryr, das schimmlige Schwarzbrot, geht sofort und hinterfraglos drauf ein. Es ist desillusionierend, dass die kollektive Intelligenz in Zwieli mit zunehmender Spielzeit eine immer tiefere Kurve hinlegt. Immerhin bekommen wir eine schöne **Darianith-Szene** in Sachen Freundschaft. Immer wieder gern gesehen. <3

Ach herrje, diese Storysequenzen wollen wohl gerade gar nicht mehr enden. Das ist aber auch okay, denn jetzt gibt es einen der tollsten und vergleichsweise epischsten Momente in Zwieli, die große **Dunkelelfen-Schlacht...**!



Nach ein paar animierten Kampf-Charsets und einem kurzen Gefecht unserer beider Hoheiten gibt es einen **unglaublichen** Plottwist: Aris hat uns nur ausgenutzt, um alle, wirklich **alle** anwesenden Schwarzhäuter mittels der Kugelwächter zu vernichten. Alle bis auf Yaresh weil reason. Was für ein gemeiner, böser Mensch! Ich muss sagen, dass ich die Schlacht damals und auch heute etwas enttäuschend fand. Klar, Kelven war damals noch nicht so weit, was die Darstellung angeht, aber ich meine mehr den Inhalt. Man weiß als Spieler zwar durch den eben stattgefundenen **Bosskampf**, dass die Wächter recht stark sind, aber dass z.b. ein einziger davon ausreicht, um **sechzehn** ausgebildete Dunklelfen-Krieger zu Staub und Asche zu verarbeiten... ist enttäuschend. Vor allem als junger Dunklelfen-Fan. Das sind hier alles noch keine **EternaMondfels-Dimensionen**, aber alles in allem hätte ich mir mehr Szenen aus dem direkten Kampfgeschehen gewünscht, und vor allem *mehr Gegenwehr*. Auch **Lothryr** liegt unwürdig seiner Coolness blutend im Dreck, verabscheut mit seinen letzten Atemzügen Arianith und tritt dann ab. Die Abscheu teile ich ein wenig, muss ich ja sagen, liebe Ari. Das war nicht die feine Englische, selbst für eine Antiheldin. :-(

Wo wir gerade von Abscheu reden... **Aris** taucht mal wieder - Natürlich aus der oberen Mitte des Bildschirms, in Slow Motion und mit Einspielung seines Charakterthemas - unangekündigt auf, um die obligatorische Mastermind-Rede zu halten. Bester Charakter des Spiels und alles, keine Frage, aber mit Verlaub, **was für ein Schwanz**. Wir werden gefangen genommen, es vergeht eine Woche, Ortswechsel.

Ach herrje - Wir spielen **Valadil**, die sich im Umgang mit ihren Eltern leider gar nicht mal so unsympathisch gibt. Damit sind wir im **Zentrum des Elfenreiches** und es steht ein wenig Abwechslung im Gameplay bevor, aber dazu dann demnächst mehr, denn diese Session hat heute erstmal lang genug gedauert. Endlich kann man wieder speichern, wurde auch Zeit. ;)

Es ist jetzt 18:30 Uhr, übrigens immer noch Donnerstag, und das wars erstmal wieder von mir im LPN. Die nächste Session folgt dann wahrscheinlich Samstag, vielleicht aber auch schon morgen.

Feedback, Kritik, *blah* - Gerne gesehen, ihr wisst Bescheid. Bis dann. <3

20:15 Uhr. Freitag. Die beste Sendezeit zum Pre-Wochenende. Ich und ein schöner Schwarztee sitzen vor dem Computer und ich habe gerade Lust, Zweilicht zu spielen. Es wird wahrscheinlich keine lange Session, aber besser als nichts, oui? :3



Elfen verstehen was von stilvoller Architektur.

Bilder sagen bekanntlich mehr als tausend Worte, wir erinnern uns uns also: Castwechsel. Wir spielen Valadil in der Hauptstadt des Elfenreiches. Dazu ein kleiner Ausflug in meine Erinnerungen. Ich fand das Volk der Elfen in Zwielicht damals interessant. Nicht so sehr, wie das der Dunkelzwerge, aber immer noch sehenswürdig. Äußerst schade darum, dass man vom Elfenreich nur jene eine im Screenshot gezeigte Map sieht. Im restlichen Spiel gibt es abgesehen von Valadil sonst so gut wie nichts mehr über die Spitzohren oder ihr Reich zu erfahren. Schade, Kelven, etwas mehr Worldbuilding hätte hier gut getan. :(

Im **Immergrünwald**, den es zu durchqueren gilt, erwartet uns zuerst eine Feenkönigin mit obligatorischen Plotquests. Alles schön und gut, nur hat die Feenkönigin leider das gleiche Charset wie **Prisma aus Licht und Finsternis** - Kein Wunder also, dass ich die Gute damals schon nicht ernst nehmen konnte und sich mir unfreiwillig komische Transvestiten-Implikationen aufdrängten. :')

Wie schonmal erwähnt bin ich kein großer Fan von **Valadil**. Dementsprechend konnte mich dieser Abschnitt mit ihr nicht sonderlich begeistern, was auch an dem relativ unspannenden Design des Waldes und dem eintönigen Gameplay mit schwachen Gegnern und Schlauchpfaden liegt. Glücklicherweise kann unsere Elfenprinzessin mit ihren *magischen Kräften*(?) auf sämtliche Runen von Arianith & Co. zugreifen. Zusätzlich finden wir mitten auf dem Weg eine **Quarzrune**, welche Luftmagie der Stufe zwei ermöglicht... na immerhin.



Wisst ihr, es gibt etwas, das ich noch mehr hasse als Zahlenrätsel: **Sound-Rätsel!** Kelven hat leider die unangenehme Angewohnheit, die öfter in seinen Spielen zu verwenden, was ich immer unsäglich nervig fand und noch finde. Damals führte mein Weg mich ohne Umwege in die Lösung, jetzt *versuche* ich es zumindest.

Erster Versuch, richtig. Verdammt, ich bin *einfach* geil.

Das sind Szenen, wie sie sich jedes Spiel nur wünschen kann! Sehen Sie heute bei uns ein Original-Script von Kelven in professioneller Ausführung!

Das Ereignis:

Wir treffen auf den Dieb, der die Schutzrunen des Waldes gestohlen hat!

Die Protagonisten:

Prinzessin Valadil (In der Rolle von Valadil)

Namenloser Statist Nummer Hundertvierundachzig (In der Rolle von *Namenloser Dieb*)

Der Dialog:

Dieb: *“Ah, erschreck mich nicht so!”*

Valadil: "Schlechtes Gewissen?"

Valadil: "Taschenkontrolle!"

Dieb: "Geht nicht."

Valadil: "ALSO BIST DU DOCH DER DIEB, VOLLKOMMEN OFFENSICHTLICH UND OHNE JEDEN ZWEIFEL ÜBERFÜHRT! GIB DIE RUNEN ZURÜCK!!"

Dieb: “... *Na gut.*”

Valadil: "Und jetzt verpiss dich!"

Zugegeben, ich mag das ein oder andere Wort dazugedichtet haben, aber so in etwa lief das dramatische Aufeinandertreffen ab. Ja, da kann man nur beeindruckt den Hut ziehen und sich fragen, warum Zwielicht nochmal so toll war...?

Ein paar nervige Minispiele, versteckte Kisten und wiedereingesetzte Runen später haben wir alles im Schlauchwald erledigt und können uns auf den Weg nach Minroth machen. Nachdem wir eine besonders hässliche und ebenso schwächliche **Abschnitts-Endboss-Spinne** geplättet haben, versteht sich. Es folgt nun: Der **Plot!**



Nachdem Valadil auf Milchgesicht Kesren getroffen ist und sich die beiden spontan verbünden, treffen wir wenig später ebenfalls auf **Beorg** - Was für eine *glückliche Fügung* des Schicksals... Aber der Zufälle nicht genug, denn **genau in diesem Moment** kommt ein kleiner **Bärenjunge** auf uns zugetapst und berichtet von seinem kranken Dorf in der Nähe. *Jaaah...* nein. *WTF.* Abgesehen davon geht es mit der furchtbaren Truppe weiter, die ironischerweise so ziemlich alle meine Nerv-Charaktere beinhaltet. Ein großes Gebiet wartet darauf, von Valadil, Kesren und Beorg durchforstet zu werden, denn ein finsternes Wesen(Russland) vergiftet den Wald! Aber das tue ich mir sicherlich nicht mehr heute an...

Entsprechend war es das von dieser Mini-Session. Ich hoffe, ihr hattet im Gegensatz zu mir Freude daran, trotz oder vielleicht gerade WEGEN den trashigen Spielinhalten...
21:05 Uhr ist es, und bald geht es weiter mit LPN - Zwielicht. Bis dann. ;)

Der 27. März - Ende der ersten LPN-Runde - ist nicht mehr fern, und so muss ich mich ein wenig mit Zwilicht sputen, denn es liegt noch Einiges vor mir. Wir haben Sonntag den 16. März, 20:45 Uhr, Valadil, Kesren und Beorg begrüßen Sie herzlich zurück!

Da sich das dunkle, karge Gebiet mit dem wir uns konfrontiert sehen, um den Ursin zu helfen, recht schnell und unproblematisch spielt, hier schon mal eine kleine Zusammenfassung meines Eindrucks: Optisch hat es mir damalig und aktuell das schwarze Wasser angetan, sonst bleibt es eintönig. Die schießenden Statuen und der Diebesgoblin sind nette Details, ebenso wie die Wiederverwendung der **Schleuder** und das Graben. Ansonsten ist es wie der Immergrünwald ein Suchspiel von Kugeln, mit denen man magische Sperren löst. Nichts Besonderes, darum ist es wenig verwunderlich, dass mir dieser Abschnitt nicht im Gedächtnis blieb.

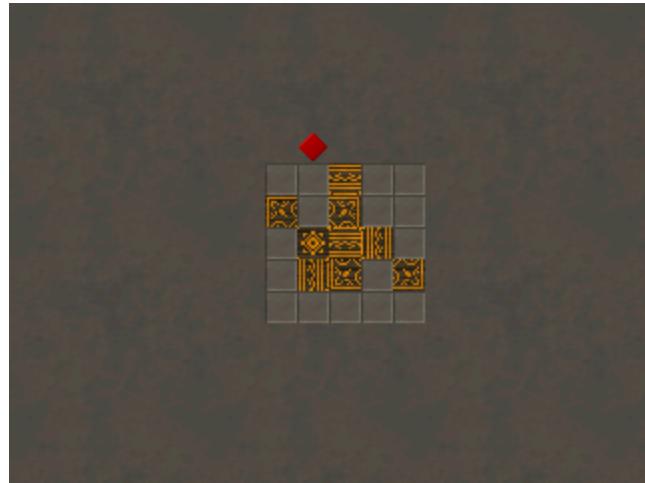


Das Highlight hier ist deswegen für mich auch eine besondere Map, die mir mit Zwilicht auf jeden Fall immer im Gedächtnis hängen geblieben ist. Schon das Schild davor warnt mit den Worten *“Die Gier wird das Verderben sein”*, dass man es hier mit einem weiteren **optionalen Abschnitts-Endboss** zu tun bekommt, wenn man sich nicht beherrschen kann und *alle* Truhen öffnet. Dabei ist das Ganze nett gemacht, denn der Baumstumpf in der Mitte wird mit jeder geplünderten Truhe wütender. Lässt man eine Einzige übrig, darf man unbehelligt gehen. Ich allerdings habe immer geplündert, zu wichtig waren Items und Erfahrungspunkte für spätere Gegner. Dementsprechend wird das ghulähnliche Wesen in die Map gewarpt und hat es, soweit ich mich erinnere, auch ordentlich in sich. Ein **Ressourcenverbrenner** per Excellance, der Vorbereitungen auf den *richtigen* Abschnitts-Boss zunichte macht.

Dass Kesrens Erdmagie der Stufe 2 keinerlei Wirkung auf ihn hat, macht die Sache nicht einfacher. Doch Sturmangriffe sind bekanntlich eine Option. Vor allem, wenn man eine Giftrune

trägt. :D Trotzdem zeigt sich das Biest wenig eingeschüchtert. **Gruppentreffende Schlafattacken** und Rundumschläge machen mich ein wenig nervös. <.< Alter, schlägt dieser Bastard heftig zu! Eine Heilfrucht nach der Anderen geht drauf, und trotzdem dümpelt meine Party im 50er HP-Bereich rum. **MAAANN!!** Beorg, du bist keine Hilfe, geh sterben - Oh, schon passiert. Na ja, habe ja immer noch Kesre-**OH COME ON!!** Ich könnte Seelenwasser verhauen und sie wiederbeleben, aber ich haue lieber weiter mit Valadil drauf und hoffe auf vorzeitige Aufgabe des Flamewar-Ghuls. Mit Erfolg. Huiuiui, war das knapp... Jetzt muss ich meine Party allerdings auch erstmal wieder aufpeppeln, womit der Ressourcenbrenner seinen Job erledigt hat. **Gemeinheit!** Wegen den paar ollen Truhen <.<

Von hier an wird es noch etwas abwechslungsreicher. Blaue, recht lahme Speicherpunkte wollen uns per VD2-Teleport wieder an den Anfang der Höhle setzen, welche wir mittels aufgesammelten Edelsteinen betreten haben, und optional bietet sich **das erste Exemplar eines der wohl schrecklichsten Kelvenrätsels überhaupt** an, von uns gelöst zu werden. Zumindest für mich als Kind war es das mit Abstand nervigste und frustrierendste wiederkehrende Rätsel in Zwilicht, mal sehen, wie ich mich jetzt schlage.



Ich rede natürlich vom **Tafel-Schieberätsel**, welches an mehreren Punkten im Spiel vielversprechende Schatzkammern blockiert. Meistens war der Trick dabei, die Tafeln gar nicht so viel herumzubewegen, sondern das Bild mit wenigen Zügen zusammenzusetzen, aber bis ich darauf kam, habe ich schonmal stundenlang an diesen Drecksteinen gesessen und mir das Hirn zermartert. Aber gut, ich bin jetzt alt und weise, wäre doch gelacht wenn ich sowas nicht hinbekomme! ...nach einigen kniffligen Minuten des Herumschiebens ist das garstige Täfelchen gelöst. Tatsächlich ist es am Anfang einfach, 90 % des Bildes zusammenzusetzen, schwierig wird es dann beim letzten Teil das eingefügt werden will, ohne dass sich der Rest mitbewegt. Knifflig, aber nicht unfair. Als Kind habe ich dafür deutlich länger gebraucht... schön, dass ich

diesmal nicht aufgehalten werde. :') Als Belohnung gibt es viele köstliche Runen, womit der Abschnitt abgeschlossen ist und wir uns der Hütte des bösen Waldverfluchters nähern...! Besser gesagt dem **gollumischem Rattenmensch Skreg**, der mithilfe eines schwarzen Kristalls digitiert und sich anschickt, den **Abschnitts-Endboss** zu markieren... *Gähn*. Habe schon Schlimmeres besiegt. Komm her, *MEEEIN SCHAAATZ!!*

...Ja, okay. So leicht war das jetzt doch nicht. **Sechs** Seelenwasser sind draufgegangen, ebenso sämtliche Magiepunkte. Der Nagetiermann konnte vergiften, langsam machen, lähmen, Gruppenangriffe starten, sich ohne Ende buffen und und und. Letztendlich stand nur noch Kesren auf dem Feld und ich habe verzweifelt Sturmangriffe gespampt und kurz vor Game Over gewonnen. Hier hat sich das Mangel an Ressourcen durch den Gierprediger bemerkbar gemacht. Zwielicht ist mittlerweile wahrlich kein Zuckerschlecken mehr, sondern vollständig in seiner auszeichnenden Härte angekommen. (*Duh!*)

Na, jedenfalls ist dieser Abschnitt endlich vorbei und es gibt ein paar Dialoge. Kesren und Beorg führen ihre stereotype Streithammel-Konstellation fort, mit Valadil in der *Gutes, neutrales Mädchen*-Rolle. Ernsthaft, dieses Dreiergespann ist dermaßen schlecht. Alle interessanten Charaktere sind offscreen. Gott sei Dank erreichen wir alsbald **Palantia**, wo Arianith und Co. im Kerker sitzen...

Ich muss es wohl nicht erwähnen, tue es aber trotzdem: Palantia ist auf eine einzige Map, welche Stadteingang, Palast, Runen und Heilitem-Händler beinhaltet, zusammengepresst. Jeder optionale Weg abseits des Kerkers ist nicht zugänglich. Verständlich im Kontext der Geschichte, und dennoch einmal mehr eine schlauchige Enttäuschung von mangelnder Erkundungsfreiheit. Man hat kaum ein Bild von der **Hauptstadt Minroths**. *Oh well...*

Nachdem wir uns ausreichend mit neuen Heilitems ausgestattet haben, folgen wir dem Plot und betreten den Kerker. Zuerst erwartet uns **Darius** mit einer schönen Szene, welche die Qualität sofort wieder um 36 % anhebt! :D Auch von Arianith haben wir eine mehr als tolle Szene zu erwarten, die unweigerlich ein **Déjà-vu** hervorruft...



Die Ironie ist unverkennbar, nicht?

Begleitet vom gewohnt passenden, wohlklingendem Szenentheme gibt es einen interessanten Dialog zwischen Dunkel und Elfin, in Folgedessen unsere sympathische Antiheldin freigelassen wird und wir zusammen schwarze Kristalle jagen können! Ich mag in der Szene, wie glaubwürdig und menschlich Arianith und Valadil sich verhalten, **das** ist die Stärke von Zwilicht! :) Es folgt ein weiterer guter Dialog zwischen der von peitschnarben bedeckten Arianith und Darius, der wieder mal die seltsame, irgendwie freundschaftliche, irgendwie distanzierte Beziehung der beiden zueinander fördert. Ich **maag!** ❤

Nach einem kurzen, amüsanten Gruppengespräch mit Planung der nächsten Schritte geht es auf in die Kanalisation von Urlilith, in dem jetzt **Yaresh** das Zepter schwingen dürfte. Ich finde es übrigens angenehm, dass Arianith trotz ihrer kürzlichen Freilassung keine Gefangenen-Rolle oder Ähnliches in der Gruppe hat. Würde auch nicht zu ihr passen. :3

Jedenfalls geht es mit der Kanalisation dann demnächst weiter, wenn es mich einmal mehr in den Fingern juckt, schwere Bossgegner zu vermöbeln. 22:20 Uhr höre ich für heute erstmal auf. Bis zum nächsten Mal!

Das Ende der ersten LPN-Runde rückt mit großen Schritten näher, doch in Zwilicht liegt noch Einiges vor mir. Grund genug, heute eine weitere, etwas längere Session zu starten. Es ist Donnerstag, der 20. März, 18:00 Uhr. Für sie im Studio: Non Gause und Sense Kleber.

Das Einzige, was ich spontan über die Kanalisation sagen kann, ist: Ein weiteres, highlightloses

Filler-Gebiet. Zuerst erwartet uns ein Kampf gegen drei Schwarzohr-Soldaten, den wir problemlos bestehen. Man könnte sich jetzt natürlich fragen, was die Drei da in der Kanalisation gemacht haben. *'Möglichen Zugang zur Stadt bewachen'* wäre eine wahrscheinliche Antwort, die jedoch die offensichtliche Schwäche von *nur* drei aufgestellten Wachen aufwirft. Der größte Strategie wird Yaresh nie. Nach ein paar weiteren Metern und einem nervigen ZP-Sauger treffen wir auf unseren nächsten Zwangsgegner, E.T.s hässliche Schwester. Die lässt unsere Gruppe gerne mal einschlafen, was sie aber nicht vor ihrem unvermeidlichen Schicksal bewahrt - Einem schnellen, grausamen Tod. Die Idee mit dem **Schleifstein** gefällt mir. Nuff said.



Ach ja, das **Schildkröten-Minispiel**. Ich muss ja sagen, dass ich diese einprägsame kleine Abwechslung hier durchaus immer ganz nett fand und mich auch jetzt nicht daran störe. Dass man nur begrenzt Früchte zum Navigieren hat und etwas braucht, bis man alle Extra-Räume abgeklappert hat, macht den Reiz dieses Abschnittes aus. Übrigens ist es ein wenig seltsam, dass wir in der Schildkröte verschwinden, wenn wir auf ihr reiten wollen - Ob sie uns im Mund transportiert? >__>

Okay, kleine Meinungsänderung: Nach dem Xten Anlauf, durch das Wasserlabyrinth zu irren um einen Weg zu finden, bei dem die dämliche Wasserkröte nicht abbricht und zurücksetzt, fängt das Spiel an, an meinen Nerven zu sägen. Ein letzter Versuch, dann wird gecheated. Dafür ist mir meine Zeit entschieden zu kostbar.

Uuuund... **Bug entdeckt!** Die 10.000 EP, die man bei Abschluss des Schieberaumes bekommt, sind beliebig oft abrufbar. Einmal ist es passiert, danke dafür. Und übrigens werde ich nun STRGen, ich habe die Fachsen dicke. :)

Oh. Das Schildkröten-Spiel war ja **komplett optional** und ich hatte längst alles entdeckt.
Facepalm Die Kritik ist damit zurückgenommen. Manchmal derpt man aber auch rum...



Unsere **Abschnitts-Endbosse** stehen vor mir, und ich erinnere mich, dass die beiden Glubscher richtig heikel waren. Keine wirklichen Schreckensgegner, aber auf jeden Fall enorm nervig. Na mal sehen... *Eeyupp*, kein Wunder, dass solche Implikationen bei mir hervorgerufen wurden. Die beiden Staresisters bannen mit Vorliebe Magie, schlafen ahnungslose Helden ein und ballern mit Blitzkugeln um sich. Kesren und Darius hat es ganz aus den Latschen gehauen, lediglich Arianith und Beorg haben bis zum Schluss Sturmangriffe gespampt und so knapp gewonnen. Die **Kanalisation** ist überstanden und wir sind endlich wieder in Urlilith...!

Es gibt **Storyfetzen**. Und zwar ziemlich Gewichtige. Wir steigen aus dem Gullideckel, die Straßen sind wie ausgestorben und **ausgerechnet** in diesem Moment kommen **zufälligerweise** Arianith's Eltern durch **genau** diese Straße.... *well...* Hauptsache, es geht voran. Es gibt eine ansich gesehen noch recht hölzerne, aber im Zwielicht-Kontext ziemlich emotionale Szene, bei der Arianith weint und ihre Eltern umbringen will. Valadil kommentiert, dass Dunklelfen eigentlich **nicht weinen können**. Das fand ich immer interessant, weil ich hier überlegt habe, wie diese vermeintliche Tatsache nun auszulegen ist. Haben Dunklelfen keine Tränendrüßen und Arianith's Tränen basieren auf einer Art emotionaler Magie oder ähnlichem Schwurbel? Oder, und das ist wohl wahrscheinlicher, weinen 99 % der Dunklelfen einfach nie und in keiner Situation, weil ihre Erziehung, Lebensweise und Instinkte ihnen das nicht gestatteten? So oder so, eine schöne Szene. Mal wieder sehr erzwungen, aber vom Inhalt her mein Approve. :A



Das wird *ganz, ganz bestimmt* funktionieren, Cia! :)

So, genug Emotionen - Wir stehen endlich dem anarchistischen Emporkönmmeling von **Yaresh** gegenüber, der es zuvor auch noch gewagt hat, die arme, nicht allzu intelligente Cia auf den Boden zu schmeißen wie billige Bordelldekoration. Brauchen wir noch mehr Gründe, um seinen Arsch zu treten?! Plädiere für sofortige Exekution! Wie ich bereits mehrmals andeutete, habe ich Yaresh als Pimpf in Erinnerung, deswegen wird das wohl nicht allzu schwer.

Lol... *Pimpf* ist gut. Yaresh hat mir die Gruppe mehrmals fast komplett zerlegt und einen Großteil meiner Heilmittel vernichtet, Massenlähmung, Magiebann, Flammenzauber etc. waren nur einige seiner Tricks. Auf jeden Fall ein sehr ordentlicher, fordernder Gegner, den ich allerdings mit Geduld und Beharrlichkeit zu bezwingen weiß. Yay! *__*/

Anschließend flieht die Gruppe und es gibt einen ansehlichen Batzen Dialoge mit allen Charakteren. Arianith und Cia mag ich dabei als Kombination am Meisten, Arianith und Valadil sind mir hingegen irgendwie zu schnell Per-du, wenn ihr versteht, was ich meine. Auch Darius hat eine äußerst interessante Szene, wie fast jede, in der er zu sehen ist. Alles in allem - **Daumen hoch!** Und jetzt (Mal wieder) auf nach Minroth!

Nach kurzem Gespräch mit Fürst Kadora und dem Elfenpapst geht es ins abgeschottete Land Daimodir, wo unsere fähigen Politiker die Quelle der unheilbringenden schwarzen Kristalle vermuten. **Daimodir**...kaum mit einem Spielabschnitt verbinde ich so viele traumatische Erinnerungen wie mit diesem. Doch dazu werde ich zu gegebener Zeit an gegebener Stelle noch etwas mehr sagen. Jetzt liegt erstmal eine schwarze, karge Steppe vor uns.

Und schon fängt das **Geschwanze** an - Meine Gruppe wurde warum auch immer nicht autogehieilt, ich gehe ein paar Schritte nach links und lande per Teleport auf einer Map, auf der mich sofort ein riesiger Skelettdrache angreift. *Jaaah...* Neuladen. Und Autoheilung einbauen. So viel Fairness muss sein!



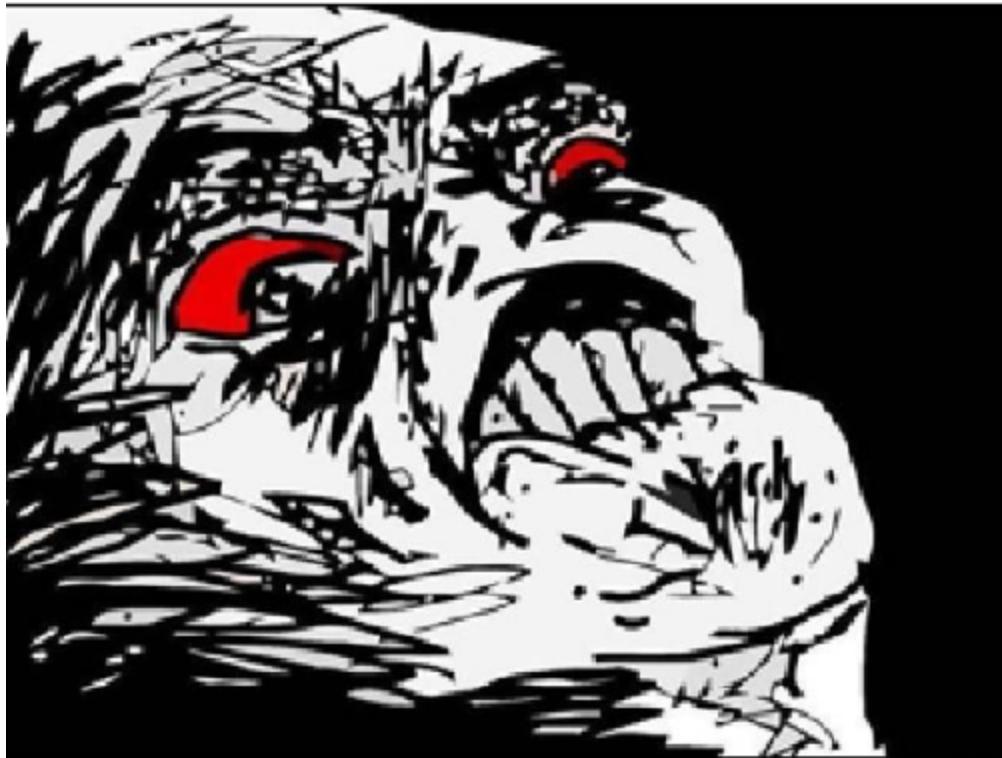
Die Schwarze Ebene ist an und fürsich recht lebensfeindlich... überall lauern schädigende Fallen, gefährliche Monster und ähnliche Freudenspender. Da ist es doch ein Klacks, die **fünf Seelenkugeln** zu finden, mit denen uns ein sagenumwobener Schatz erwartet. Oh, und einen obligatorischen Rätselgeist gibt es auch, was will man mehr? :3 Die Fragen sind sehr human, und so kann ich sie alle beim ersten Mal beantworten. Yay². 😊

Und schon sehe ich den nächsten **Game Over**-Screen gegen drei Untote vor einer vertrauenserweckenden, weil mit Leichen zugepflasterten, Ruine. Das allerdings nur, weil die Damage-Ghosts auf der Hauptmap mich zuvor halbtot gespampt haben. Daimodir ist so eine **Bitch**... beim zweiten Versuch klappt es, die Heilmittel allerdings fließen in Strömen.



Yay, noch mehr Untote! Genau das, was ich jetzt brauche... da steht unser **optionaler Abschnitts-Boss** vor uns, den ich zumindest als Brocken in Erinnerung habe... Jo. Game Over nach einem langen, aufreibenden Kampf. Man merkt richtig, wie krass der Schwierigkeitsgrad in Daimodir nach oben geht. Egal, mache ich halt erstmal das restliche Gebiet.

Jetzt wird auch erstmal Cia als Ersatz für Beorg in die Gruppe geholt und direkt mit der **Saphir-Rune** (Eismagie Stufe 3) ausgestattet! Derartig gestärkt ist der untote Drache beim Eingang der Ebene auch kein Problem mehr. Da sonst allerdings nichts mehr zu tun ist, setze ich meine bisher gefundenen Seelenkugeln in die Platte ein... Eine. Danach springt mir im Menü **INVALID EVENT NAME** ins Gesicht und das Spiel schließt sich. Habe ich gespeichert, wie es **jede** Person mit gesundem Menschenverstand getan hätte? Nein.



Die Ausrüstung, Shopping und das Besiegen des untoten Drachen ist somit erneut zu tätigen.
Kein Problem! **KEIN PROBLEM!!! :)**
Drache besiegt. Ich wage mich erneut an den König der Toten.

Und scheitere wieder. *Alter*. Das gibt es doch nicht. Nachdem ich um die zehn Minuten ununterbrochen auf den Typ einprügle, sämtliche MP der ganzen Gruppe verballere und 90 % meiner Heilmittel aufgebraucht habe, steht dieser Lurch noch immer. **WAS ZUM TEUFEL.**
BGTZIJUMKTHUKMUIGTRE\$!!!!GTGHGGGHHHHHHHHHHHHHHHHHNNNNNNNNNNNN
GHHHHHHHHHHHHHHHH

Ich brauche eine Pause. Eigentlich hatte ich vor, heute noch bis zu der Mine zu spielen, aber unter diesen Umständen kapituliere ich.

Und damit endet die heutige Session reichlich unruhigreich mit dem, was Zwielicht letztendlich ausmacht - Dem mitunter zum Sterben schönen, unfairen Schwierigkeitsgrad. Das erste Mal seit Beginn dieser Runde muss ich - Wenig verwunderlich in Daimodir - wegen einem Gegner vorerst abbrechen. Es ist 20:03 Uhr, weiter geht es dann demnächst im Land von tausend und einem Game Over-Screen.

Es hilft alles Nichts - Meine Lust auf Zwielicht ist begrenzt, doch die Zeit drängt. Ich denke, dass ich das Konzept ab der zweiten Runde ändern werde, doch nun gilt es erstmal, weiterzuspielen. Wir haben den 22. März, es ist 19:00 Uhr und ein garstiger Knochenkönig wartet darauf, zermalmt zu werden.... oder auch nicht.

Na bitte, geht doch - Ein paar Umrüstungen hier, ein paar Heilzauber da, und schon sieht sich der Knochenmann den Sargdeckel wieder von unten an. NA, WIE SCHMECKT DIR DAS, **SPIEL? WER IST JETZT DER HÄRTERE VON UNS BEIDEN?!** Als Belohnung gibt es Runen und die letzte Seelenkugel - Zeit, den sagenumwobenen Schatz zu heben. Meisterrune der Immunität und 1500 EP...na jaaaaa. Okay. Die größere Belohnung ist, dass wir das Gebiet endlich verlassen dürfen.



Was winkt dem geneigten Spieler zwischen den Schlauchabschnitten? Genau: **Story-Werbeblöcke!** Diesmal in der Form eines Gastrohauses, in dem Arianith Gelegenheit hat Valadil zu trollen, indem sie ihr den emotionalen Baumstumpf Darius hinterherschickt, als sie sich umziehen will. :D Des Nachts gibt es minimalistische Traumsequenzen, die mir eine Gänsehaut bereiten. Beeindruckend, wie viel so alte Spiele mit so wenig noch können. Anschließend eine weitere herrliche Szene mit Valadil und Arianith, die sich ein spontanes Dissbattle mit anschließender Schlägerei liefern. Catchende (Dunkel)-Elfinnen in Unterwäsche - Was will man mehr?! **Bestes Makerspiel alltime.** 

Oh mein Gott, der zwielichtige(Haha!) Soundtrack setzt ein. Das kann nur eines heißen - **Aris!** Aber Arianith tut ja gerade so, als wäre es nicht ihre eigene Blödheit gewesen, die Schuld an

dem Dunklelfen-Massaker war.

“Oh und übrigens Aris, wir stehen hier oben im ersten Stock gut sichtbar hinter dem Geländer, aber wegen deinem grauen Star übersiehst du das irgendwie... shit happens!“
:’)

Die **Sklavenminen**... habe ich schonmal erwähnt, dass ich Minen in Rpgs hasse und unsäglich nervig finde? Nein? Dann ist das hier die perfekte Gelegenheit. Dementsprechend ätzend habe ich diesen Abschnitt in Erinnerung, der schlauchig, unspektakulär und nicht wirklich nötig ist. Oder?

Wenigstens erfahren wir endlich etwas über **Darius Herkunft** - Er ist ein Nuuma, eine unterdrückte Sklavenrasse im Lande Daimodir. Grund genug, die Rothäuter zu befreien. Wenig überraschend bekommen wir es hier vorrangig mit daimodischen Soldaten und Magiern zu tun, welche zum Glück keine größere Herausforderung darstellen.

Es ist angenehm, dass die Sklaven sofort aus der Mine verschwinden, wenn man die jeweilige Bannkugel ihres Abschnittes zerstört hat. So sieht man umgehend die Früchte seiner Arbeit.

Oh yeah, Lorenfahren... wie ich es hasse. Und da brettern wir auch schon ohne Vorwarnung in den **Abschnitts-Endboss** rein, der uns natürlich umgehend auf die Matte haut. Erstmal zum zweiten Plattenschieberätsel, das ich an der Stelle als ziemlich furchtbar in Erinnerung habe. Wollen doch mal sehen. Olol, gelöst in fünf Sekunden. Man merkt förmlich, dass ich den Trick mit den wenigen Zügen damals noch nicht draufhatte. :’D

Der alte Mann, der uns als Dank für seine Rettung vier verschiedene Steine anbietet, ist interessant. Ich nehme an, die drei Edelsteine sind Verkaufsgüter, aber ob der dreckige Stein einen Großzügigkeits-Bonus gebracht hätte? So, nochmal alle heilen und dann ab in die unvermeidliche Konfrontation mit **Käpt’n Ring und seiner tollkühnen Crew**.



Der Morgensternschwinger haut ganz schön rein, aber nach vielen vergossenen Seelenwassern und mächtigen Level 3-Zaubern fällt der optische Robocop des Mittelalters dann doch tot zu Boden. Puh, Abschnitt überstanden. Jetzt noch schnell mit den Sprengstoff-Fässern die bröckligen Wände der Mine looten und dann raus hier!

Die schwarzen Kristalle sind **weg**. *Hihi*, Kelven dieser lustige Schelm, nimmt den Spruch “*Kennt ihr das Buch der Weg war für umsonst*” hier wortwörtlich und führt das eigene Gebiet plakativ ad absurdum. Nimm meinen rückwirkenden Plotloss dafür, Kelven-chan. <3

Oh, und der Spieler hat auch noch die Ehre, den **gesamten Weg** durch die Schlauchmine mittels den arschlahmen Loren selbst gehen zu müssen. Nonsense does not approve! Unsere Reise geht nach Lindbach(Toller Name btw), der Hauptstadt Daimodirs, wo wir die Kristalle im Besitz des **Fürsten Phobos** vermuten... von der Hauptstadt sehen wir natürlich nur eine Quetschmap. Also weiter, Plotplotplot! Die Gruppe spaltet sich, sucht den Eingang eines Lagerhauses, Intrigen und Misstrauen werden untereinander geschmiedet und die süße **Cia** glänzt mal wieder durch die Denkprozesse eines nach Giraffenurin riechenden Turnbeutels. Bis wir die Unheilbringer haben und die Gruppe sich in zwei Fraktionen teilt - Pro Kristalle zerstören und Pro Kristalle benutzen. Ein Konfikt, der vom Plot leider runtergespült wird, weil in diesem Moment Mastermind-chan und GrößterSchwanzVonZwielicht-chan reinplatzen. Schade, die Idee hatte Potential.



Nachdem der Bishi seine kurze Rede gehalten und einen Abgang gemacht hat, offenbart GrößterSchwanz einen tatsächlich überraschenden Plottwist - **Darius ist sein Sohn!** Die Hintergrundgeschichte zu diesem Fakt weißt reichlich Löcher auf; *warum* rettet das Herz eines Mischlings Phobos vor einem tödlichen Virus, *wie* haben die Ärzte Darius am Leben erhalten und *warum* kann Darius ohne Herz nichts mehr fühlen?! Aber gut, wen interessiert das, die Szene finde ich persönlich zu... *hm...* gut, um über Spitzfindigkeiten zu meckern. GrößterSchwanz lässt uns selbstredend in seine Kerker werfen, womit wir noch mehr Dialoge bekommen. :)



Srsly, die Szene mit Cia und Arianith ist D'aww hoch zehn. Erstere mag ja ein Hauptschulbrot per Excellance sein, aber ihre Treue gegenüber Arianith ist unheimlich cool. Schöne Szene.

Die Beorg-Kesren-Nummer bleibt lahm und unspannend, von Valadil und Darius hingegen gibt es ebenfalls einen sehr schönen Dialog. Anschließend dürfen wir Aris dabei zusehen, wie er **jemandem** Bericht erstattet... dieser Jemand spricht vom großen Finale. **Soon!** Erstmal ziehen aber zwei Wochen ins Land, während denen unsere Gruppe im Kerker versauert. :(Und wie kommen sie letztendlich frei? Durch das gute, alte *Dummeh-Wärter-Wird-Schlüssel-Abgenommen-Klischee*. Seufz. Na gut, er wird von Cia verführt, da kann man nicht viel gegen sagen...

Es ist soweit... wir sind da. Angekommen in meiner persönlichen Ansammlung lachender Clowns, fetter Vogelspannen oder debiler RTL-Moderatoren - Je nachdem, was ihr am gruseligsten findet. **Mein größtes Zwielicht-Trauma mit Abstand.** Der vor uns liegende Abschnitt ist meiner Meinung nach der Schwerste des ganzen Spiels. Und das ist auch der Grund, warum ich hier einen Cut mache und mich dieser besonderen Herausforderung beim nächsten Mal stelle...

Es ist 20:40 Uhr. Seid morgen mit dabei, wenn eine ganz besondere Session gespielt wird, die jetzt schon viele Tränen, Ragequits und Verzweiflungsschreie verspricht...

17:00 Uhr. Sonntag, 23. März. Mir steht mein Zwielicht-Trauma bevor. Das Schloss des Fürsten Phobos wartet darauf, von uns erkundet zu werden, und ich könnte jetzt schon viele Worte über meine Abneigung diesem Abschnitt gegenüber verlieren, aber sparen wir uns das doch für das Ende auf. Erstmal geht es los...

Zunächst begegnen uns ein paar Soldaten, die wir mit unseren mächtigen Endzaubern aus dem Weg räumen. *Ansich* ist der Abschnitt kein Problem für eine gut gelevelte Truppe mit allerlei Heilmitteln. Auch sonst mag ich ihn von der Struktur her; ein düsteres Schloss mit ein paar Dialogen, kurzweilig und knackig. *Eigentlich...*



Das letzte **Platten-Schieberätsel**. Wird es schwer oder lachhaft? Nach einigen Versuchen ist es gelöst. Die Schwierigkeiten mit diesen Rätseln waren wirklich nur meinem jungen Alter geschuldet, so scheint es...

Der Thraumathurg ist ein durchaus harter und zäher Gegner, lässt sich aber mit etwas Geduld bezwingen. Anschließend holen wir uns den *wahnsinnig trickreich* versteckten ersten Thronsaal-Schlüssel und gleich darauf mittels des Rotlicht-Steines den Zweiten.

Dann ist es soweit. Wir dringen in Phobos Thronsaal ein und stehen bereits dem Fürsten von Daimodir gegenüber. Ich erwähne es jetzt nochmal: Das ist für mich der härteste Gegner in Zwilicht, das schließt sämtliche folgenden Bosse ein. Keiner der späteren Gegner hat mir einen zweiten Versuch abverlangt, Phobos hingegen hat dafür gesorgt, dass ich Zwilicht als Kind insgesamt zwei mal komplett abgebrochen habe, weil ich es nach monatelangen Versuchen einfach nicht auf die Reihe brachte, ihn zu besiegen. Woran lag es? Ich kann's natürlich nicht mehr genau sagen, aber ich erinnere mich an seine vielen Nadelattacken (sollen wohl Schwertstiche darstellen), die nicht nur diverse Statuseffekte auf die ganze Gruppe hatten und ständig alle lähmten und einschlieferten, sondern auch, dass er verheerende Gruppenangriffe besaß. Zudem ist er *unglaublich* zäh, weil man Phobos ewig mit den mächtigsten Zaubern zuspamten kann, er aber einfach nicht in die Knie geht. Furchtbarer Gegner und imo das Aushängeschild für die schlauchige Schwierigkeit von Zwilicht. Was war ich damals glücklich, als ich den Schwanz endlich besiegt hatte.

Und jetzt? Jetzt habe ich massenweise Heilmittel, auch nachdem meine Gruppe hochgeheilt ist. Jetzt habe ich alle mächtigen Runen, habe jeden Gegner und jedes Item mitgenommen. Mein Set-Up ist de facto perfekt und ich könnte nicht besser vorbereitet sein. Ein letztes Mal die

Ausrüstung überprüfen und dann werde ich sehen, wie viele Probleme mir **Phobos** heute bereitet...

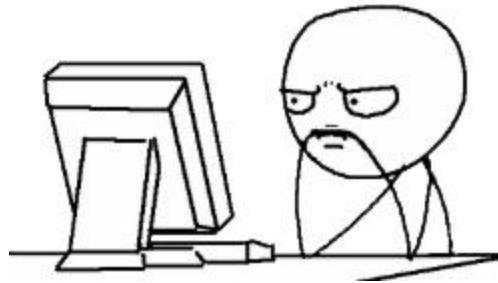


[Diesmal ist das Theme aber angebracht! :<](#)

Der Kampf beginnt damit, dass ich vier riesige Felsen ins Gesicht bekomme. Yay! Alles läuft passabel, bis mir dieser miese Betrüger eine vierfache Schlaf & Schaden-Attacke reinwürgt. Nur noch Arianith ist wach, gute Voraussetzungen! >____< Felsenattacke, Stich, Felsenattacke. Darius tot, Cia tot, Kesren fast tot. **SH!!!!!!-** Ein paar Seelenwasser und weiter gehts! Der nächste Rundumstich, alle magieunfähig, Darius tot. GEH ERKRANKEN, PHOBOS!! ._. In solchen Momenten bin ich dankbar, dass es den Sturmangriff gibt. **Drauf!** Darius lebt wieder, Sturmangriffe werden ausgeteilt, weitere Stichattacken lähmen Arianith, verlangsamen alle und schicken Darius wieder auf die Matte. **NGGGGGGHHHH**
Ich komme kaum noch zum Angriff, weil ich nur noch am Heilen bin. Jedes Mal, wenn ich ein Seelenwasser benutze, kommt ein neuer Gruppenstich und die halbe Party liegt wieder flach. Und ich bin **Game Over**. Ich habe nicht das Gefühl, dass ich wirklich eine Chance hatte. Nun gut, ein neuer Versuch. Diesmal werde ich versuchen, eine Lähmrolle und weitere Items aus meinem Inventar gegen Phobie einzusetzen.

Die Lähmrolle wirkt und sorgt dafür, dass ich eine Weile Vorlauf für Zauberspam bekomme. Aber die Lähmung ist sehr begrenzt und bricht alsbald. Mal sehen, was ich noch so Schönes habe... noch eine Lähmrolle. Nimm das, Daimodianer! Ein weiterer Schadensvorlauf, bis mein Gegner mit einer Rundum-Schlaf & Lähm-Attacke zurückkehrt und meine Party wehrlos macht. Ach ja, und Zauberbanns, selbstverständlich. Ich habe versucht, die **Schwarzkappen** aus dem Startgebiet zum Lähmen zu verwenden, aber sie wirken nicht. BÄM, Cia tot. Cia wiederbeleben, sofort Stichattacke, Cia tot. ...PHOBOS, WHY R U TROLLING ME?! So, jetzt geht es in die Offensive; Mit der Heilrolle kuriere ich die Gruppe von allen Stati, mit der

Fluchrolle senke ich Phobos Werte drastisch, **dann wird gezaubert was das Zeug hält!!!**
... wäre da nicht Phobos, der drei von vier Charakteren mit zwei Rundumschlägen auf die Matte schickt. Okay Arianith, jetzt brauchen wir ein paar Seelenwasser. **Schnell.** o____O
Mit Cias Heilquellen-Zauber wird die Gruppe fit gemacht, vielleicht kann ich jetzt mal etwas Schaden anrichten... Gruppenangriff nur Arianith überlebt Stichangriff **Game Over.**



Immerhin weiß ich nun, dass zumindest dieser Bossgegner kein Relikt schlechter Vorbereitung war... wie aufmunternd. Jetzt heißt es, ruhig bleiben. **Luthandorius** hat es geschafft, dann schaff ich das auch! Neuer Versuch.

Diesmal heile ich sofort jeden Charakter von Statuszuständen und KP unter der 500er-Grenze, außerdem Lähmrolle wie gehabt. Ich versuche zudem, Phobos mit Darius' Magie zu lähmen, aber es will nicht so recht klappen... dennoch, das Sofort-Heilen scheint Wirkung zu zeigen. Es sei denn natürlich, man bekommt mehrere Gruppen-Rundumschläge hintereinander reingewürgt und steht danach nur noch mit durchschnittlich 100~ HP und gelähmt da. Man kann sich denken, wie das endet.



Ich bin **so** kurz davor, dass mir ein **KLEINER** Fluch entweicht. Aber ich bin ein zivilisierter Mensch des 21.Jahrhunderts, wäre doch gelacht, wenn dieses Problem nicht irgendwie zu lösen wäre!

Fünf Minuten später liege ich wieder auf der Matte.

hgJHZJHZUU//UGGJGHDFGHJKKKJGJHKK>HTR&/&
&%&§\$"§"§\$RGT§E!!!!!!°°°FBHEFWERTGGGHHHH
HHGGGGGGGGHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH
HH

Ich mache hier solange weiter, bis ich diesem Darmgesicht die Gebiss-Struktur erneuert habe!
> <

**FUCK! FUCKFUCKFUCK!!! GOTTERDAMMT, HOLO ARSCH UND ZWIRN, DAS GIBT ES
DOCH NICHT!!!**

Das *gibt* es doch nicht. Das muss doch zu schaffen sein! Okay, nachdenken... Vielleicht bringt es was, wenn ich die Runen meiner Charaktere etwas umstelle. Element-Verteidigung braucht's bei Phobos z.b. gar nicht. So, alle Runen nochmal überprüft und umgerüstet, neuer Versuch, Dauerlähmen und jeden Schaden sofort beheben, ich habe mehr als zwanzig von jedem Heilmittel, ich kann es mir leisten!

Tot.





So langsam bin ich mit meinem Latein am Ende. Aber noch gebe ich nicht auf. Ich habe das als Kind geschafft, und diesmal habe ich wirklich alles mitgenommen, die Möglichkeit Phobos zu besiegen ist **da!** >____< Das Problem ist, dass er öfters 2-3 (Gruppen-)Angriffe hintereinander raushaut, die wahlweise lähmen, einschlafen, magieunfähig machen oder auch mal *nur* das Tempo runtersetzen. Diese Angriffe haben einen Durchschlag von 3-400 HP, womit man kaum was dagegen unternehmen kann... egal, ernsthaft jetzt, ich schaffe das! Ich **muss** ja, sonst geht es nicht weiter!! ._____.

Okay, am Anfang nur ein Einzelangriff, Lähmrolle drauf und Zauberspamming! Die Lähmrolle tut ihren Dienst diesmal länger, was gut ist. Allerdings schaffe ich es kaum, Darius am Leben zu erhalten. Jedes Mal, wenn ich ein Seelenwasser benutze, kommt ein Gruppenangriff und der Nuuma-Mischling liegt wieder unfähig am Boden. **Bullshit!** Ich bin gerade gelähmt, schlafend oder zauberunfähig. Nur Cia kann noch agieren, leider habe ich keine Heilrolle mehr.... das wird happig.

Wa-Gewonnen. Ich hab's geschafft. Phobos ist besiegt. Ich hab gewonnen!

**ICH HAB GEWONNEN MANN!! ICH HAB DEN
GOTTBEPISTEN BASTARD BESIEGT!!!!**



Tut mir leid, ich muss gerade einen Moment innehalten und das genießen. Mein altes Zwielicht-Trauma hätte fast zu einem Neuen geführt, denn als Einziges meiner drei **Dead Ends** hat sich **Phobos** als Eines herausgestellt, das diesen Titel auch wirklich verdient und ein brutalschwerer, unbalanchter und unfairer Bossgegner ist, der Schwerste des Spiels zweifellos. Hätte ich irgendetwas im Spiel ausgelassen, gar Mehreres, ich will nicht wissen wie dieser Kampf ausgesehen hätte. Jetzt aber freue ich mich erstmal riesig, gebe mir selbst ein *Thumbs Up* und lege Eis auf meine bis zum Platzen angeschwollenen Testicles.

Phobos ist geschlagen, yay! 😊

Ach ja, Kelven:



Nichts für ungut natürlich. ;P

Als Belohnung bekommen wir die beste Szene von **Darius** in Zwielicht. Nämlich die, in der er seinen Vater auf den Turm des Schlosses verfolgt und Konsequenzen aus dessen Taten zieht

und das daimodische Volk von Phobos' Schreckenshererrschaft befreit. Oh, mein verzweifeltes, jüngeres Ich rächt Darius nebenbei auch noch.



Ich empfand selten eine derartige Befriedigung bei der Auslöschung eines Makerspiel-Bosses.

Good Job, Darius! 

Uns erwartet ein großer Batzen Story. Wegen Phobos Unbeliebtheit werden wir nicht rechtlich verfolgt, doch Aris hat inzwischen eine Spendenrunde mit seinen schwarzen Kristallen veranstaltet und sie an Minroth und den Elfenpapst verteilt - Was der wohl damit gemacht hat? Es ist offensichtlich, und so zischen Arianith und Cia nach Uriolith ab, Valadil und Darius hingegen kehren ins Elfenreich zurück. Die Gruppe trennt sich, wie traurig. :(

Die Hälfte aller Dunklelfen wurde ausgelöscht und es gibt eine unfreiwillig komische Szene mit Arianith und einer Blume. Aris hat vorbeigeschaut und Kristalle da gelassen, Cia beweist einmal mehr, dass ihr IQ nicht die Anzahl ihrer Gliedmaßen übersteigt und langsam wird klar, welchen Plan die Weißlocke verfolgt...

Das wird auch den Anderen bewusst, weswegen die Gruppe sich in Minroth zu einen versucht. Einmal mehr treffen Valadil und Darius **rein zufällig irgendwo im Wald** auf Kesren und Beorg. Srsly, für solche Szenen hätte Zwielicht einen sofortigen Shredder verdient. Na ja, whatever. Die Gruppe trifft in Palantia zusammen und verfolgt Aris' Spur bis aufs *Drachenhorn*. Wir nähern uns dem **Ende**... doch dazu dann demnächst mehr.

Und damit endet diese bildreiche und etwas andere Session heute auch, es ist 19:16 Uhr und ich hoffe, ihr habt euch darüber amüsiert, wie ich gelitten habe. Teilt doch eure Erfahrungen mit Phobos im LPN-Thread. :)

Bis demnächst!

Wir schreiben den Abend des 27. März, der als offizieller Abschluss der ersten LPN-Runde datiert ist. Somit werde ich auch dieses Text-Let's Play mit einer letzten Übersession zu einem hoffentlich würdigen Abschluss führen. 17:30 Uhr.

Wir erinnern uns: Beim letzten Mal wurde der Wicht Phobos von uns ohne jede Probleme aus dem Weg geräumt. Und um das gleichmal vorne weg zu nehmen - Damit haben wir das Spiel **durchgespielt**. Hat man Phobos besiegt, hat man den brutalen Schwierigkeitsgrad und den herausfordernden Teil *Zwielichts* hinter sich, kann sich gemütlich zurücklehnen und das Finale genießen. Alles, was jetzt noch kommt, ist ein feuchter Witz gegen das bisher Erlebte. So stellt auch das Drachenhorn eines der einfachsten Gebiete des Spieles dar, vor allem weil es eben direkt auf Daimodir folgt. Nun gut, dann mal los... ein letztes Mal.

Das *Drachenhorn* ist mit viel Natur visuell eine sehr schöne Abwechslung zum düsteren, kargen Daimodir, und die Musik ist nett geklaut. Erstmal kaufen wir ein und finden eine **Rubinrune** (Feuermagie St.3), womit nun alle Charaktere eine Endrune besitzen.



Dieser Berg ist kurz, kompakt und sehr ruhig. Man merkt, dass hier nur eine straffe Brücke zum Finale gespannt werden sollte. Ein paar kleinere Details wie ein unverschämtes, mit Feuer schießendes Drachenbaby und ein Schwerkraftspiel verzieren die Idylle, die Feuerdrachen räumen wir problemlos aus dem Weg und tatsächlich war das Schieberätsel in Phobos' Schloss **nicht** das Letzte. Aber auch dieses Exemplar lässt sich mit drei Zügen lösen. Besonders

angenehm: In diesem Abschnitt gibt es weder einen optionalen, noch einen obligatorischen **Bossgegner**. Der Drache, welcher den Ausgang bewacht, lässt uns für die Schnitzeljagd nach seinen Eiern passieren. Damit sind wir auf der Spitze angekommen, was oder **wer** wird uns wohl her erwarten...?! (Als ob ich's nicht schon wissen würde...)

Natürlich, wer auch sonst - **Aris!** In tyischer Mastermind-Manier lächelt, witzelt und spottet er, hat er doch sämtliche Völker des Kontinents/Der Region (Man erfährt leider nie genaueres über die Umgebung von Zwielicht) gegeneinander aufgebracht, der Fiesling! Aber warum eigentlich...? Uns bleibt keine Zeit, über diese Frage nachzudenken, denn vier mysteriöse Gestalten erscheinen plötzlich aus dem Nichts, um auf uns *und* Aris loszugehen. *Uhm, ja...* da war ich mit dem fehlenden Abschnitts-Boss wohl etwas voreilig. Wie wir später erfahren werden, handelt es sich bei den beiden grauen Siths nämlich um die stärkste Version der sogenannten **Wächter**. Harte Gegner, aber wie gesagt, nach den bisherigen Erlebnissen durchaus human.

...Ja, okay, das war vielleicht etwas übertrieben. Bin jetzt das zweite mal gestorben. Liegt aber eher daran, dass mir auf der Drachenspitze überraschend die Heilmittel ausgingen. Ich hab fast nur noch Kram für MP, ansonsten Seelenwasser in Massen und das war's. Übel...zum Glück gibt es den Heilquellen-Zauber.

Schließlich besiegen wir die Graumänner aber doch noch. Wie gesagt, das waren zwei **Stahlwächter**, die mit Abstand mächtigsten Vertreter einer Gegnerart, die wir bald kennenlernen werden. Und, soweit ich mich erinnere, an dieser Stelle auch einzigartig. Hoffentlich. :/

Beeindruckend übrigens, dass Aris alleine zwei von ihnen erledigt hat. Wir brauchten vier Charaktere dafür. D:



Gottkomplex oder suizidale Veranlagung? Beides!

Es hagelt **Enthüllungen** - Aris beschießt mit einem Kristall eine fliegende Stahlfestung, welche bisher unsichtbar war und nun abstürzt. In dieser Festung soll sich ein **Wesen** aufhalten, welches Aris vor einigen Monaten damit beauftragte, die verschiedenen Völker in den Krieg zu stürzen. *What a twist!* Aber ohne Spott: Das fand ich damals und auch jetzt noch hochinteressant, sogar recht spannend, vor allem die folgenden Szenen werden großartig. Darum freue ich mich auch schon sehr darauf. :3 Aris entkommt natürlich, indem er vom Berg hüpfte. Klar, logisch.



Links: Minroth **Rechts:** Havia

Locationwechsel - Die beiden Armeen von Minroth und Havia stehen sich gegenüber und setzen nach Herzenslust die schwarzen Kristalle und die damit verbundenen Monster gegeneinander ein. Gerade noch rechtzeitig treffen Arianith & Co. ein, um... ja, um was eigentlich?

Darius to the rescue! Der auf seine Weise wohl beste Charakter des ganzen Spiels verwandelt vor aller Augen einen der Kristalle in Licht und lässt daraufhin sämtliche Exemplare zerplatzen. Die Erklärung? Die Kristalle manifestieren den Hass ihrer Besitzer, und Darius *hat* keine Gefühle. Okay, sicher nicht gerade der geschickteste Twist, aber ich finde das an der Stelle durchaus gelungen. Jetzt wird es Zeit, den **beiden Fürsten** die Geschichte von Aris zu erzählen...

welche diese angenehmerweise auch schlucken. Endlich mal intelligentes Leben in diesem Spiel! Beratungen sind im Gange und wir bekommen noch eine letzte Verschnaufpause vor dem Finale...

Arianith und Valadil sprechen sich aus, Cia bekommt eine niedliche Rage-Szene und die Fürsten haben beschlossen, in zwei Tagen gemeinsam die Stahlfestung anzugreifen. Unterdessen trennt sich die Gruppe nochmal, um ganz bestimmte Vorbereitungen zu treffen... wir bekommen eine epische Szene mit Arianith, in der sie wiedermal zeigt, warum sie eine der **arschtretensten Heldinnen** auf dem Maker ist.

“Die Adligen aus Urielith wollen mich nicht als Königin akzeptieren?

Dann leg ich die doch alle um!”

Einfach nur gut. Oh, und ‘Eure Hoheit’ von Cia ebenso. :D 

Der Tag der großen Schlacht ist da. Yay. Denn wir alle wissen, was der Höhepunkt eines **jeden** Kelven-Fantasy-Klassikers ist, nicht wahr? Genau - Die epische Schlacht am Ende. Als Kind war ich tierisch aufgeregt und überglücklich, dass ich es endlich so weit geschafft hatte. Aber es wird noch weitaus cooler als nur Havia und Minroth in gemeinsamer Zusammenarbeit. 



Ganz recht, dank Valadil schließen sich der Streitmacht nicht nur zehn Regimenter Elfenkrieger an, **Königin Arianith** taucht auch noch mit einer Dunklelfen-Armada auf. Mal abgesehen davon, wie *wahnsinnig* cool ich die Idee von Arianith als Herrscherin von Urielith finde, ist es an dieser Stelle am Ende des Spiels einfach nur **zutiefst episch**, die Völker und Charaktere, die sich das ganze Spiel über gehasst und bekriegt haben, alle vereint in die Schlacht ziehen zu sehen. Definitiv der Höhepunkt von *Zwielicht*. :D



Allerdings wäre das **Mastermind-Wesen** nicht Ebenjenes, wenn es gegen eine riesige Armada von nicht amüsierten Feinden keinen Trick in der Hinter... äh... vergesst es. Da ist so eine Maschine mit unendlich produzierbaren **Feuerwächtern** doch recht praktisch. Also liegt es - wie immer - an uns, diese Produktion zu stoppen. Man könnte aus dramaturgischer Sicht übrigens wiedermal durchaus kritisieren, dass es von dieser groß aufgezogenen Schlacht nicht mehr zu sehen gibt als dieses zugegebenermaßen gelungene Scollpicture, aber lassen wir das jetzt mal zugunsten des Flows so stehen. Ab in die Metallfestung und **goile Wächter** verkloppen!! :E

Oder in anderen Worten: **It's done!** Wir sind **im letzten Abschnitt von Zwielicht** angekommen, der Metallfestung. Entsprechend episch präsentiert sich die BGM, welche wohl auch irgendwo geklaut, aber durchaus passend ist. Zu unseren Gegnern und dem **Wesen** sage ich dann gleich noch etwas. Zuerstmal ein großes Lob für den Abschnitt ansich, optisch ist das meiner Meinung nach einer der schnittigsten des Spiels, und dennoch bleibt es kompakt. Gerade die großen, schwarzen Brückenräume machen was her.



Ach ja, die **Wächter**. Für mich die mit Abstand coolsten Gegner in Zwilicht, vom Design und der Idee her. Die Wächter sind magisch erzeugte Stahlwesen des Masterminds, welche sich in verschiedene Elemente unterteilen, erkennbar an den Farben. Vorrangig finde ich tatsächlich **das äußere Design** dieser Dinger überaus cool, und wie ihre Elemente in die Rüstungen eingearbeitet wurden. Dass sie zusätzlich mit Sith-Jedischwertern rumfuchteln, macht die Sache nicht schlechter. Außerdem passen die Wächter gut zum restlichen Konzept der Stahlfestung und die Idee, dass man sie unendlichfach produzieren kann (Wie auch immer das funktionieren soll), gefällt! **Mein Approve!** Ansonsten werde ich später nochmal was zu ihnen sagen, wenn mein Fazit zu dem Abschnitt kommt.

Der havianische Händler in der Festung ist zwar gut und notwendig, aber man **könnte** sich fragen, warum er uns in dieser Situation **FÜR HEILITEMS NOCH BEZAHLEN LÄSST!!!** Tja, ob Krieg oder Frieden, geschenkt gibt's nur den Tod. So sind sie, die Havianer... Per umstellbarem Teleport-System bewegen wir uns durch das stählerne Monster, und *Gottverdammt*, da ist ja schon wieder ein **Platten-Schieberätsel**. Das ist nun aber wirklich das Letzte! _____. Bum, gelöst. Ich bin schlau und toll und gutaussehend und charmant und bodenständig. **EINE UNENDLICHE HEILQUELLE FUCK YEAH!!!!**

Nach einigen weiteren Fallen, Schaltern und Wächtern sind wir schließlich am Fahrstuhl zum Ende angekommen. Gleich begegnen wir dem **Wesen...** *oh my, the Tension~* Die Wartezeit im Fahrstuhl wird mit kurzem Philosophieren über Frieden abgestanden, dann sind wir da. An der Stelle eine Rüge und stummes Bedauern über **Cia's** mangelnde Charakterentwicklung in Sachen Rassismus. Sie ist der einzige Charakter, der hier von Anfang bis Ende keinen Fortschritt macht. Schade.



Das denke ich mir auch oft in Diskussionen. :D

Wir treffen auf das *Wesen* und erfahren über seine Pläne und Hintergründe. In kurz, es ernährt sich von Leid, hält sich für was Besseres als wie alle anderen und stiftet in jedem Land auf der ganzen Welt seit Jahrtausenden Chaos, damit die nächste Mahlzeit gesichert ist. Ich habe viel zum Wesen und seinem Hintergrund zu sagen, allerdings sei mir verziehen, dass ich das an dieser Stelle ausspare - Ich bin erschöpft von einem langen Tag und diese Session geht nun schon eine ganze Weile, ist zudem auch noch nicht so bald zuende. Meine Gedanken rund um das Wesen also zusammen mit Einigem mehr im morgigen **Fazit**. Jedenfalls kommt es jetzt erstmal, wer hätt's gedacht, zum **finalen Kampf** gegen Mr.Leidaholic. Zu beachten ist hier das einzigartige **Final Boss-Theme**, welches im Gegensatz zu den bisherigen Kampfmusiken seinem Rahmen gerecht wird und die Herausforderung stimmungsantreibend untermauert. :A



Wie schon angedeutet ist dieser Kampf unwürdig seines epischen Rahmen nur einen müden

Gähner wert, denn trotz stilvoller und peppiger Aufmachung hat das Wesen kaum was drauf. Damals war ich nach Phobos fast schon enttäuscht von diesem **Endgegner**. Nun, abwarten...

Endboss-ist-besiegt-also-stürzt-sein-Palast-ein-Klischee.

Everything wrong with Zwilicht-Sound

Wir würdigen den Stahlklumpen(?) keines Blickes mehr und verlassen panisch das Gebäude, übersehen dabei aber irgendwie **Aris**, der eine Sekunde später reingegrinst kommt und abrechnet.



Gottkomplex-Klischee. **Bing**

Wir bekommen noch eine Panorama-Explosion der Festung, anschließend sehen wir unsere Gruppe. Von den Fürsten oder den Völkern hört man nichts mehr.

Und schließlich kommt der Punkt, auf den man zuvor lange, lange in Zwilicht hingespillet hat - **Der Mastermind mit Gottkomplex und Gottkörper gibt sich die Ehre**. Erlaubt mir, das hierfür gewählte, unvergleichlich epische Theme zu verlinken. Mal abgesehen davon, dass der Auftritt ansich relativ unspektakulär ist, das macht **Eterna** wesentlich fantastischer...:D

[Nun ja, da sind wir also mit ungaublich guter Musik und Sephiro-Aris.](#)



Auch das Meiste hiervon werde ich erst im Fazit sagen, aber im Gegensatz zu *Eterna* und *Licht und Finsternis* hat Kelven den Auftritt des Über-Bossgegners hier vollkommen verbrezelt, wie ich finde. Klar, der rötliche Screen, die Musik und die fallenden Federn sowie der herabsteigende Aris sind nett, aber das ist effektiv nichts. Dass unsere abgeklärten Helden den zugegebenermaßen ungünstig gepixelten Leidengel wie eine Witzfigur behandeln und keinen Funken Respekt zeigen, macht die Atmosphäre nicht gerade dichter.

Aber gut, Atmosphäre gibt es ohnehin nicht mehr. Aris will die Welt beherrschen, es kommt zum Kampf. Die Musik ist beliebig, der Dialog uninspiriert, lediglich der Hintergrund einer rötlichen Wiese weiß zu gefallen. Hauen wir unseren Ari also endlich zu Staub!



Wie gesagt ist dieser Kampf nur noch reine Formsache. Kein Vergleich zu Phobos.

Ein kurzer, sehr kurzer Dialog der Gruppenmitglieder, dann werden die Credits eingeblendet.

Wir sind durch.

ENDE.

Und das gilt im doppelten Sinne, denn damit beende ich dieses Text-LP an der Stelle. Was, keine Eindrücke, kein Fazit, nichts? Srsly, ich bin erschöpft und man dürfte den letzten 5~ Seiten anmerken, dass ich keine Lust mehr hatte und nur noch fertig werden wollte. Das hier ist der provisorische Abschluss für das Zeitlimit der ersten Runde, morgen wird die komplette heutige Session bzw. die zweite Hälfte stark überarbeitet und mit meinen Gedanken gefüllt, außerdem kommt ein längeres Fazit.

Aber jetzt ist Schluss, ich habe ein Privatleben. 21:30 Uhr.

Grüße. Es ist der 7.April(!!), und ich gedenke, diese LPN-Runde endlich zu einem würdigen Abschluss zu bringen, indem ich ein ausgedehntes Fazit über den letzten Abschnitt *Zwielichts* verfasse. Die letzte Session werde ich dabei nicht überarbeiten, da ich das Wesentliche im Fazit sagen werde.

Bezüglich des Wesens, und allem Drumherum:

Ich bin ehrlich, ich mag das Wesen und halte es für einen der potentiell besten Antagonisten auf dem Maker. Denn mal ehrlich, die Grundidee seiner Person ist ziemlich unverbraucht: Es muss sich von Leid ernähren und dafür Kriege anzetteln. Es ist kein klischeehafter Bösewicht oder wahnsinniger Fiesling, es muss einfach nur irgendwie das Essen auf den Tisch bringen. Sicher kann man dem Herrn einen gewissen Hang zum Größenwahn nicht absprechen, doch letztendlich hat er sein Tun nachvollziehbar begründet. Das Design des Wesens ist ebenfalls sehr einprägsam und wie ich finde stilvoll geraten. Es verströmt einen *distanzierten* Charme. *Warum* das Wesen mit der Zeit immer mehr Leid braucht, wird hingegen nicht erklärt. Und da sind wir auch schon beim kollektiven Problem des Charakters, es fehlen **Hintergründe**. Was ist das Wesen überhaupt und wo kommt es her? Denn es ist ja offensichtlich auch eine Art *Maschine*. Da frage ich mich doch, wer hat es gebaut? Gibt es noch mehr von seiner Sorte? Warum hat es so hochentwickelte Technologie in einer mittelalterlichen Welt? Oder sind nicht alle Regionen der Zwielicht-Erde so rückständig? Warum muss es sich von Leid ernähren?

Es sind all diese Fragen, die ich mir damals und heute stelle, wenn ich an den **Mastermind** in Zwielicht denke. Und es sind diese unbeantworteten Fragen, die den Unterschied zwischen *Großartiger Rpg-Antagonist* und *Verschwendetes Potential* ausmachen. Ich bin mir sicher, hätte Kelven sich mit dem Hintergrund und dem Profil seines Wesens nur etwas mehr Mühe

gegeben und es nicht als bloßes Plot-Device verschrottet, so hätte dieser Charakter einer der maßstabsetzendsten Gegenspieler in der Makerszene werden können, einfach weil er meines Wissens nach auch über die Makergrenze hinaus so einzigartig in seiner Konzeption ist.

Insofern - Großes Kompliment an Kelven für diesen Charakter, ich mag ihn. Viele Schelte jedoch dafür, wie mit dem hochinteressanten Wesen *umgegangen* wurde. Hier wurde viel liegen gelassen. Schade.

Bezüglich Aris:

Ich habe es oft genug erwähnt, ich halte Aris für den *coolen* Charakter Zwielichts. Er ist schneidig und gibt einen hinterlistigen, klassischen Baddie ab. Er ist ein gnadenloser Stereotyp, ja, aber als solcher exzellent dargestellt. Er hat leider keine Hintergründe, aber bei ihm bin ich der Meinung, dass das auch gar nicht mal so tragisch ist. Er ist halt machtgeil - Okay. Also, Aris ist ein guter Charakter. Bis er sich in Wesens' Festung eine Leidspritze in die Venen jagt und von jetzt auf gleich komplett OOC wird. Bis dato kühl und rational agierend will er nun plötzlich die ganze Welt beherrschen, weil warum auch immer. Ich verstehe das nicht. Aris' Begierde auf die Herrschaft über die Region war nachvollziehbar und charmant in der Art, wie er sie zu stillen versuchte, aber an etwas Macht zu kommen und daraufhin zu explodieren wie ein großenwahnsinniger Pudel mit erigiertem Dauerständner in der Paarungszeit ist peinlich und bricht seinen Charakter. Du darfst dir für das versiebte Ende von Aris' Charakterentwicklung also durchaus auf die Finger geklopft fühlen, Kelven. Und da schließe ich auch direkt den noch versiebteren Auftritt des *Leidengels* an; **the F*ck?!**

Man könnte denken, Zwielicht ist lange vor *Eterna* sowie *Licht und Finsternis* entstanden. Wo du in den genannten Titeln epische, ja teilweise gänsehauterregende, finale Showdowns zu inszenieren wusstest, lässt du hier ein Rußmännchen mit Zuckerwatte-Dauerwelle und Federausfall vom Himmel steigen, ein paar

“Derpderpderpihrwerdetallequalvollsterben”-Phrasen schwingen und nach dem enttäuschenden Gefecht als das abtreten, was es von Beginn an war - Eine Witzfigur. Man merkt regelrecht, wie dir bei Zwielicht gegen Ende hin die Motivation ausgegangen ist, auch was Charaktere, Dialoge und Story angeht. Insofern, Aris als leidgedoptes Gotteswesen hätte Potential für ein, zwei coole Abschluss-Szenen gehabt. Stattdessen wird er von den Helden verspottet, stirbt als Rauchwolke und wird Sekunden später schon wieder aus den Gedächtnissen der Charaktere getilgt wie eine zufällig zerquetschte Fliege. **Chapeau!**

Bezüglich Charaktere, Story, Ende:

Wie bereits angeschnitten sehen wir von Havia und Minroth nach der Explosion der Stahlfestung nichts mehr. Lediglich die Hauptcharaktere stehen noch im Quadrat auf der Wiese und plaudern ein wenig, dann kommt Aris, es gibt einige uninspirierte Dialoge, Aris stirbt und Verabschiedungen werden ausgetauscht. Ende.

Ich glaube, das hat mich am Meisten, und wirklich unsäglich geärgert damals, als ich Zwielicht *endlich* durchhatte und dann diese Grütze vorgesetzt bekam. Dazu muss man erklären, dass ich, was Makerspiele als auch Animes angeht, damals immer hohe Ansprüche an ein Ende hatte. Wenn ich eine Geschichte mit ihren Charakteren über längere Zeit verfolgt hatte, wollte ich auch immer ein möglichst detailliertes Ende, in dem ich ausführlich erfahre, wie die Zukunft der mir ans Herz gewachsenen Personen aussieht. In **Licht und Finsternis** etwa wurde das durch einen Epilog zufriedenstellend gelöst, Zwielicht lässt hingegen alles liegen, schmeißt das bisher so mühselig Aufgebaute einfach weg und spuckt auf einen vernünftigen Abschluss. **Die Beziehung zwischen Arianith und Darius - Was ist damit?!** Das ganze Spiel über entwickelt sie sich von Anfang bis Ende so subtil, aber auch so nachvollziehbar und schön anzusehen, und dann?! **Nichts! Die verabschieden sich nichtmal voneinander!**

o_____o

Wo ist Darius' Dankeschön an Arianith, dafür dass sie ihn aus seinem Haus geholt, ihn immer wieder mitgenommen und geduldet hat, ja seinem Vater sogar das eigene Herz aus der Brust schneiden wollte?! Wo ist Arianiths Dankeschön an Darius, dafür dass er immer bei ihr geblieben ist, sie in jeder Situation unterstützt hat und ein guter Freund für sie geworden ist? Wo ist da **Irgendwas?!** Ja, gute Frage, nächste Frage. So. Viel. Potential.

Wo ist Cias verdammte Charakterentwicklung?! Meine Güte, sie hat sich doch im Laufe des Spiels von einer dumm-aggressiven Assassininen-Bitch immerhin zu einer loyalen und zuverlässigen Gefährtin mit Verstand gemausert, warum konnte sie ihren **Rassismus** nicht mal zumindest ein bisschen in den Griff kriegen? Jeder Charakter macht hier eine Entwicklung durch, *jeder*, aber nicht Cia. **The F*ck?!**

Arianith und Valadil bauen ebenfalls eine interessante Beziehung zueinander auf, die wenigstens als Einzige auch noch mit einem letzten Dialog in der Schlussszene gewürdigt wird, aber auch in diesem Fall war das noch viel zu wenig. Kesren und Beorg bleiben beide blass, die interessanten Dialogfetzen zwischen Arianith und Kesren bzw. die Bekanntschaft der Dunklelfen und Beorg bleibt irgendwo im Dontgiveafuck-Nirvana hängen. Gleiches gilt für Valadil-Darius, Darius-Cia, uswusf. Es waren viele Konstellationen da, welche immer mal wieder angeschnitten wurden, endgültig genutzt wurde davon keine. **Schäme dich, Kelven. Schäme dich zutiefst!** 😞

Abseits davon bekommt man nichts mehr außer rollenden Credits. Ich hätte die beiden Fürsten und die unterschiedlichen Völker gerne noch mal gesehen. Hätte gerne beobachtet, wie sich die Länder nun im Frieden vereinen und gegenseitig helfen, wie sich die Dunklelfen unter Arianiths Herrschaft verändern, wie es mit den Charakteren endet und so weiter. Ein Epilog wäre in diesem storystarken Spiel selbstverständlich gewesen, aber es gab ihn nicht. Ich habe damals darum getrauert. Und ich tue es jetzt noch. Aber gut, das ist Vergangenheit.

Zwielicht - Fazit

Damit ist dieses Text-LP auch endlich beendet, die erste Runde des *Let's Play Nostalgic* geschafft. Und nun die interessanteste Frage: **Habe ich Zwielicht in meinen nostalgischen Erinnerungen tatsächlich glorifiziert?**

Die Antwort: **Ja, das habe ich. Teilweise.**

Was Zwielicht für mich zu Kelvens bestem Spiel machte, waren allen voran Story und Charaktere. Ich habe referenziert, dass sie eine Tiefe hätten, die viele seiner heutigen Protagonisten vermissen lassen. **Und dazu stehe ich.** Arianith und Darius sind - *Mark my Words* - **Großartige** Charaktere, welche immer wieder wunderbar ausgearbeitet werden und tolle, emotionale Szenen bekommen, subtil und zwischen den Zeilen, nicht mit dem Holzhammer. Die Tiefe, welche die beiden in Szenen untereinander aber auch mit anderen Charakteren erreichen, ist etwas, wovon so mancher heutiger Kelvenchara nur träumen kann. Keiner der beiden ist ein Stereotyp, wenngleich man das von den restlichen Charakteren nicht behaupten kann. Jedoch sind die vergleichsweise immer noch angenehm. Die Story wird also von den Charakteren getragen, denn selbst ist sie eher klassisch, aber nichtsdestoweniger spannend. Gerade gegen Ende hin legt sie nochmal eine spürbare Kurve nach oben hin, abgesehen von dem verschwendeten Ende und den fehlenden Abschlüssen an allen Ecken und Kanten, sei es bei Charakteren oder Story.

Was also wurde glorifiziert? Ich habe vergessen, wie extrem die fehlenden Abschlüsse waren. Ich habe verdrängt, wie *unglaublich* dumm und inkompotent sich verschiedene Charaktere in vielen Situationen verhalten. Ich habe vergessen, was für absurd-lächerliche Plot-Rusher Kelven verwendete, um seine Charaktere auf Teufel komm raus zusammenzuführen. Ich habe ausgeblendet, wie viele gute Dialoge und Konstellationen zwar entstehen, dann aber nie wieder aufgegriffen werden. Und letztendlich habe ich eben außer Acht gelassen, dass *Zwielicht* als **Spiel** einfach keinen Spaß macht, weil es ein gnadenloser Dungeon-Schlauch ohne viel Optionales und schon gar keine Abwechslung ist. Man schwingt sich eben wirklich nur von Storyfetzen zu Storyfetzen. Würde ich also sagen, dass Zwielicht ein schlechtes Spiel ist? Nein. Befinde ich es nach wie vor als Kelven's bestes Spiel? Ich glaube nicht. Doch immer noch als zweitbestes Fantasy-Rpg von ihm. Das wird sich dann beim nächsten Kelven-LPN endgültig zeigen, wenn wir meinen bisherigen zweiten Platz seiner Fantasy-Titel durchnehmen. Doch vielleicht habe ich auch hier glorifiziert. ;)

Jedenfalls, um mich mal auf Kelvens' Anmerkung bzgl. der Glorifizierung seiner alten Charaktere zu beziehen: Du hast Unrecht. Deine alten Charaktere **sind** teilweise in vielerlei Hinsicht detaillierter als deine Neuen. Zumindest aus meiner Sicht. ;)

Hiermit beende ich das LPN 1. Es ist alles gesagt, was gesagt werden musste. Ich habe es sehr genossen, Zwielicht noch einmal durchspielen und mich dabei mit anderen Leuten darüber austauschen zu können. Wie steht es mit euch? Wie fandet ihr die erste Runde LPN, wie mein Text-LP? Habt ihr positive oder negative Kritik, irgendein Feedback, Tipps und Anregungen? Ist euch etwas sauer aufgestoßen, hat euch etwas vom Mitreden abgehalten oder würdet ihr euch für die nächste Runde eine Änderung wünschen?

All das könnt ihr mir gerne in den LPN-Thread schreiben oder per PN mitteilen, ich bin offen und dankbar für jegliche Rückmeldungen. :)
Mehr Infos zur nächsten Runde dann im Thread.

**Vielen Dank für's Mitlesen, Mitspielen, Mitreden, Dabeisein.
Bis zum nächsten Mal! <3**