

Let's Play Nonsense - 'Souldestruction' von TigerDRena



Vorwort:

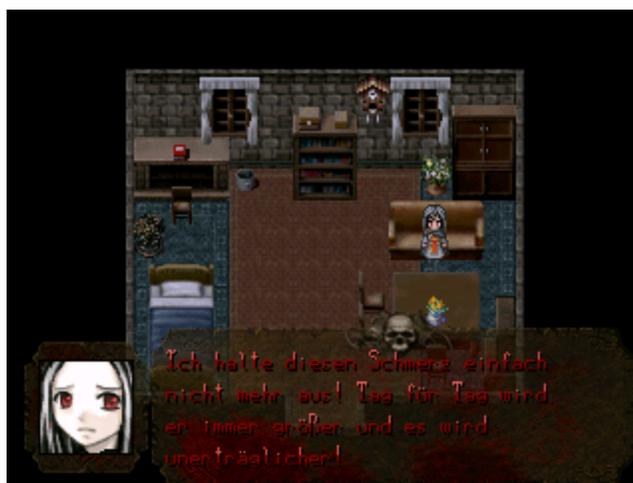
'allo. Du bist gerade in mein erstes Text-LP eines älteren, nicht threadgebundenen Makerspiels gestolpert. Mein Beileid. Aber wo du schon mal hier bist, setz dich und nimm dir einen Tee.

Viel gibt es gar nicht zu sagen. Ich habe mal beim ziellosen Youtube-Zeppen auf **Koshis** LP-Kanal eine Videoreihe mit dem Spiel Souldestruction gesehen. Oder genauer gesagt, die Thumbnails von ein, zwei Videos. Was ich darauf erkannt habe? **Facesets**. Nur Facesets. Mehr nicht. Aber Facesets in meinem absoluten Lieblingsstil, den ich fast schon ein bisschen verehere. Wenn Charaktere in einem Spiel solche Facesets tragen, gibt das schonmal ordentlich Sympathie. Nun ja, und da sonst nichts über das Spiel herauszufinden war, bekam ich große Lust, es auszuprobieren. Ja, nur wegen der Facesets. Ich weiß nichts über Souldestruction, aber auch gar nichts. Genre, Hauptcharaktere, Qualität - Keine Ahnung. Nur der Titel lässt darauf schließen, dass man hier kein Meisterwerk vor sich hat. Nun ja, und die schiere Unbekanntheit. Die Erstellerin **TigerDRena** ist im MMX leider nicht existent und wohl nie so richtig gewesen, nur über Google erfährt man, dass sie recht bekannt ist auf einigen Seiten und u.a. Cosplay macht und Artworks anfertigt. Es ist interessant, dass eine solche Person ein Makerspiel gemacht hat, ich kenne sonst nicht wirklich einen Makerer, der außerhalb der Szene größere Bekanntheit besitzt. Aber wie dem auch sei, das ändert ja nichts an dem letztendlichen Spielerlebnis. Lasse ich mich also mal überraschen, ob dieser blinde Versuch sich als Flop oder Rock herausstellt.

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

Es ist Übrigens gerade Dienstag, der 19.August, 22:33 Uhr. Kann hinter diesem Spiel mehr stecken als ein generischer Titel und toller Faceset-Geschmack? Man wird es erleben.

Der Titelscreen gefällt mir schonmal sehr gut. Die Musik ist zwar furchtbarer Random-Rock, aber die Optionen und das Artwork geben eine interessante Atmosphäre. Ich will leideeeen!



Woah. Die Textbox mit der roten Schrift sieht richtig gut aus, und der Grafikstil passt auch super. Vorallem aber dieses Faceset, ich meine, seht euch dochmal diese Augen an.... *Schwärm* Grafisch wird es hier wohl nicht viel zu beanstanden geben. Inhaltlich ist es scheinbar etwas... konventioneller. Mir scheint, die Erstellerin hat hier vielleicht eigene Probleme und oder emotionale Schmerzen einfließen lassen. Unsere Protagonistin macht mit einem leiderfüllten und vor(Nicht wirklich schlechtem!) Selbstmitleid triefenden Monolog unmissverständlich klar, dass sie des Lebens müde und im höchsten Maße suizidgefährdet ist. Und so überrascht es wenig, dass sie Sekunden später Suizid im Bad begeht. Okay gefällt mir, ich kenne kaum bis keine Makerspiele mit dieser Thematik! Uuuund **Vampires Dawn-Opa-BGM** setzt ein.

Das Spiel ist, so viel kann ich bereits nach wenigen Minuten sagen, technisch und von der Präsentation her nicht gut und sehr unausgereift. Aber das habe ich schon erwartet von einer Person, die sicher nicht so viel Umgang mit dem Maker hatte. Um das Mal zu erläutern: Die Mutter der Protagonistin kommt in ihr leeres Zimmer, langsame Textbox, Wait-Befehl, noch eine Textbox, noch ein Wait-Befehl, Soundeffekt. Sie geht wieder langsam auf den Flur, Wait, Langsamer Text, Wait, Badezimmer. Sie entdeckt ihre Tochter welche sich die Pulsadern aufgeschlitzt hat, Wait-Befehl, langsam rollender Text: *Kind, bist du verrückt geworden?!*

Wait-Befehl

Wait-Befehl

Na los, ein Arzt, bevor es zu spät ist!

Schnitt, Protagonistin im Krankenhaus. Eine weitere Hymne an das eigene Leid und die Sinnlosigkeit des Lebens. Das ist dann auch schon der Punkt, an dem der Hauptcharakter, den man leider noch nicht wirklich kennengelernt hat, sich darauf beschränkt rumzuheulen und in Selbstmitleid zu zerfließen, streng gesagt. Bitte nicht falsch verstehen, ich weiß, dass solche Probleme vielleicht solche Monologe mit sich bringen und das ist okay, aber das hier ist ein *Spiel* und für den Spieler ist das nicht hilfreich. Aber es festigt meine Meinung, dass die Protagonistin schlicht ein **Self-Insert** der Erstellerin ist. Übrigens spricht eine geheimnisvolle Stimme mit Protagonistin, die ihr sagt, dass sie weiterleben soll, weil sie ihr helfen wird. *uuhh*, creepy. Nein.

Nächste Szene, **Traum**. Protagonistin wird von ihren Freunden zur Rede gestellt, dass sie nicht davonlaufen soll und von ihrem Schicksal früher oder später mit der Zeit(Ja, das steht da genau so) eingeholt werden wird. Tut mir leid, aber grammatikalisch ist dieser Traum

zum Schmunzeln und unsere *Heldin* bekommt auch wieder nur Selbstmitleid hin. Der Kitschgrad ist dick. Eieiei... positiv erwähnen muss ich übrigens gerade mal, dass das Spiel einen der besten **Mädchen-Schluchz-Soundeffekte** hat, die ich je in einem Makerspiel gehört habe. Ich verwette meine blauen Haare darauf, dass TigerDRena den selbst eingesprochen hat...

Haah, mehr Selbstmitleid vor dem Spiegel. Aber grafisch sehr fein, wie alles grau ist außer dem roten Handtuch. Awesome. Ein bisschen. 🍷 Uuund Flashback. Thema schlechte Präsentation. Man sieht gar nichts, hat keine Bindung, keinen Kontext. Alles, was passiert, ist das Protagonistin auf einen blutigen Haufen zuläuft und diesen beweint, weil er ihr doch versprochen hätte, sie niemals zu verlassen. o__O Es wirkt auf mich bisher so, als soll der Spieler einfach nur im Leid der Protagonistin baden, was kompromisslos und ohne jegliche Abzweigungen durchgezogen wird. Aber natürlich nicht funktioniert.



Ach was.

Dat Atmo-Break. Die Erstellerin bedankt sich erstmal bei ihren Betatestern und warnt ihre unbedarften Spieler, dass dieses Spiel nichts für schwache Nerven ist. Öh okay, ich bin gespannt. Aber was heißt, erst in der VV? Das hier ist jetzt doch nicht echt nur ne' Demo, oder?! 🤔

Es gibt ein paar dichterisch-trheatalische Worte mittels stilvollen

Blutiges Papier-Picturebuchstaben. Es ist nicht schwer zu erkennen, wo das Spiel seine Stärken hat. >____>

Samara ist im Park und will zu den Anderen. Wir dürfen sie endlich selbst steuern. Das Menü sieht richtig schön aus. Nicht besonders protzig oder aufwendig, aber ein faszinierendes Schwarz-rot-Schema. Und *Hoffen* als Speicherfunktion passt ins Konzept. Unsere Protagonistin ist btw. *Metallerin*.

Äh... ich bin gerade etwas verwirrt. Wenn wir nach Süden gehen, von wo wir zu kommen scheinen, ist Samara gänzlich perplex und wir können nicht mehr zurück. Außerdem haben wir dann plötzlich ein neues Menü, das nicht richtig funktioniert. Gehen wir hingegen nach Norden, treffen wir nicht nur auf viele Grabsteine, sondern auch auf eine schlecht eingebaute Gastrolle, die uns ein welterschütterndes Ereignis prophezeit und sich dann wegteleportiert. Darüber hinaus aber die angekündigten Freunde, die Samara finden wollte. Ich gehe also davon aus, dass der Weg nach Süden zu diesem Zeitpunkt ein Bug war... der Bildschirm ist btw. viel zu dunkel, was durch den Nebel nicht besser wird.



Die Dialoge sind leider nicht sehr gut geschrieben und die Charaktere - Überraschung - dahingehend nicht glaubwürdig. So ist es zwar süß, dass die depressive Amanda wegen ihres Suizidversuches von ihren Freundinnen ausgeschimpft und getröstet wird, doch ist es bezeichnend, dass das Thema *You nearly killed yourself* in wenigen

Textboxen und mit Heile Welt-Stimmung zum Schluss abgehandelt wird. Die Facesets sind aber ein Gedicht fürs Auge. Und rein zufällig stampfen Sekunden später lauter vermummte Gestalten an der Gruppe vorbei. Die Mädchen bekommen Panik und beschließen, schleunigst von hier abzuhausen. Wohin?

“UNDERGROUUUND!”

“YAY!” ← **VON AMANDA!**

Oh Lord...

Oh Lord hoch 2. Es blitzt drei Mal, AMANDA HAT KEIN GUTES GEFÜHL DENN ES IST... Regen. Und was tut man bei Regen? Man geht doch zurück um die Sektenheinis zu beobachten. Obwohl man sich vor Sekunden dagegen entschieden hatte. Warum? **Weil der Plot es will, du skeptisches Arschloch von Spieler!**

Heilige Scheiße. Ich hätte nicht erwartet, dass es so kritisch ist. Die Dialoge und vorallem die Dramaturgie ist leicht über Kika-Niveau. Die Dialoge und Meinungen springen so schnell, dass man es kaum zusammenfassen kann. Aber ich versuche es trotzdem:

Gruft erscheint aus dem Nichts. Besser nicht reingehen, weil gefährlich. Kein Handyempfang. Asgar-Lache. Stimme in Amandas Kopf wieder da, *Selbstgespräche*. Amanda weiß nicht wieso, aber sie geht da jetzt rein. Weil die Stimme es ihr sagt. Und ihre Freundinnen gehen mit, denn... *Power of Friendship?* Der Fremdscham-Faktor ist gerade schon hoch. Aber lustig, wie meine Freundinnen als Charsets um mich herumhuschen. Es gilt, ein paar Fledermäusen auszuweichen, bis Amanda einen **UID-Speicherpunkt** erreicht. Cut. Ich brauche Erholung.

Tja sehr schade, das scheint eher ein erzählerischer Griff ins Klo zu sein. Immerhin grafisch ist das Spiel bis jetzt ein klassischer Hochgenuss. Ob es mit den Dialogen doch noch besser wird, finde ich dann demnächst raus. 0:50 Uhr. Bis dann, ihr Leidgeplagten, schwarzen Seelen da draußen~

Wie ein Emo aus der Asche... geht dieses LP nach vielen Wochen endlich weiter. Diese Verzögerung hatte zwei Gründe: Zum einen habe ich technische Schwierigkeiten mit meinem altem Rechner, weswegen ich nicht LPen konnte. Das geht sogar so weit, dass ich keinen Zugriff auf meine Spiele mehr habe, und da sich dieser Zustand nicht so bald ändern wird, habe ich kurzerhand

Souldestruction neu heruntergeladen und nochmal bis zur aktuellen Position beim ersten Speicherstand vorgespielt. Der zweite Grund ist erfreulicher; ich hatte über Facebook eine angeregte Konversation mit TigerDRena, der Erstellerin dieses Spiels, die sich auch schon unter Koshis LP zu ihrem Machwerk äußerte. Sie bestätigte mir nochmal, dass sie zu der Zeit, als sie Souldestruction erstellt hat, dreizehn Jahre alt war und sich selbst für die Dialoge schämt. Eine überarbeitete Version gibt es zwar, die ist jedoch noch nicht fertig, so dass ich erstmal weiterhin mit der 13er-Version Vorlieb nehmen muss. Ob Rena die aktuelle Version irgendwann herausbringen oder überhaupt wieder im Atelier aktiv sein wird ist ungewiss, aber sie ist auf jeden Fall eine sympathische Person. <3 Dementsprechend werde ich auch aufhören oder es zumindest zurückstellen, immer wieder aus den selben Gründen auf den Dialogen herumzuhacken. Außerdem werde ich kein Self-Insert mehr in die Protagonistin interpretieren, weil das, ob es mal so war oder nicht, überhaupt nicht mehr der Realität entspricht und ja auch niemanden was angeht. xD So, lange Rede, kurzer Sinn: Es geht weiter. Eine eventuelle neue Version würde ich ebenfalls LPen, auch in diesem Dokument, direkt nach diesem hier. Es ist Donnerstag, der 4. September, 22:00 Uhr.

Hinter der gruseligen Tür am Ende des Gangs hören unsere Helden Magierzimmer-Schreie und Walgesänge, welche zu diesen zwielichtigen Kapuzenmännern gehören müssen.



Warum fließt hier eigentlich Lava?

Ich verstehe wegen der Grammatik leider nicht viel von dem, was der Sektenführer da blubbert. Er will auf jeden Fall etwas wiedererwecken. Das ultimative Böse mit dem ultimativem Guten. Dann werden wir irgendwie entdeckt und müssen gegen die Satanisten... *kämpfen*? Mit Martial Arts? Samara hat einen **Heiltrank** dabei? Waren wir nicht in der Neuzeit? Ein Energy Drink vielleicht? Fragen über Fragen...

Nach der deftigen Prügelei macht der Dreamland-Lache-Anführer Irgendetwas und wir landen auf besagter Südstraße, welche ich in der letzten Session fehlerhafterweise schon betreten konnte. Das Menü ist sehr schick und passend, auch wenn ich nicht sicher bin, ob es fehlerfrei funktioniert. Aus dem Status erfahren wir, dass Samaras Eltern obligatorisch bereits tot sind und sie ihre Freunde liebt. Im Bereich **Info** bricht die Erstellerin wieder die vierte Wand und bedankt sich bei allen Betatestern und Helfern, erneut. Sogar Kelven hat mitgewirkt.

Samara folgt der Straße einer dunklen Stadt bis zu einem Haus mit Wassergraben und fragt sich, ob das alles nur ein Traum ist. Der Schrei ihrer Freundin dringt aus dem Haus. Ich finde die Jugendsprache der Protagonistin passend. **Zwei Euro** liegen direkt neben einem **Heilkraut**. o___O

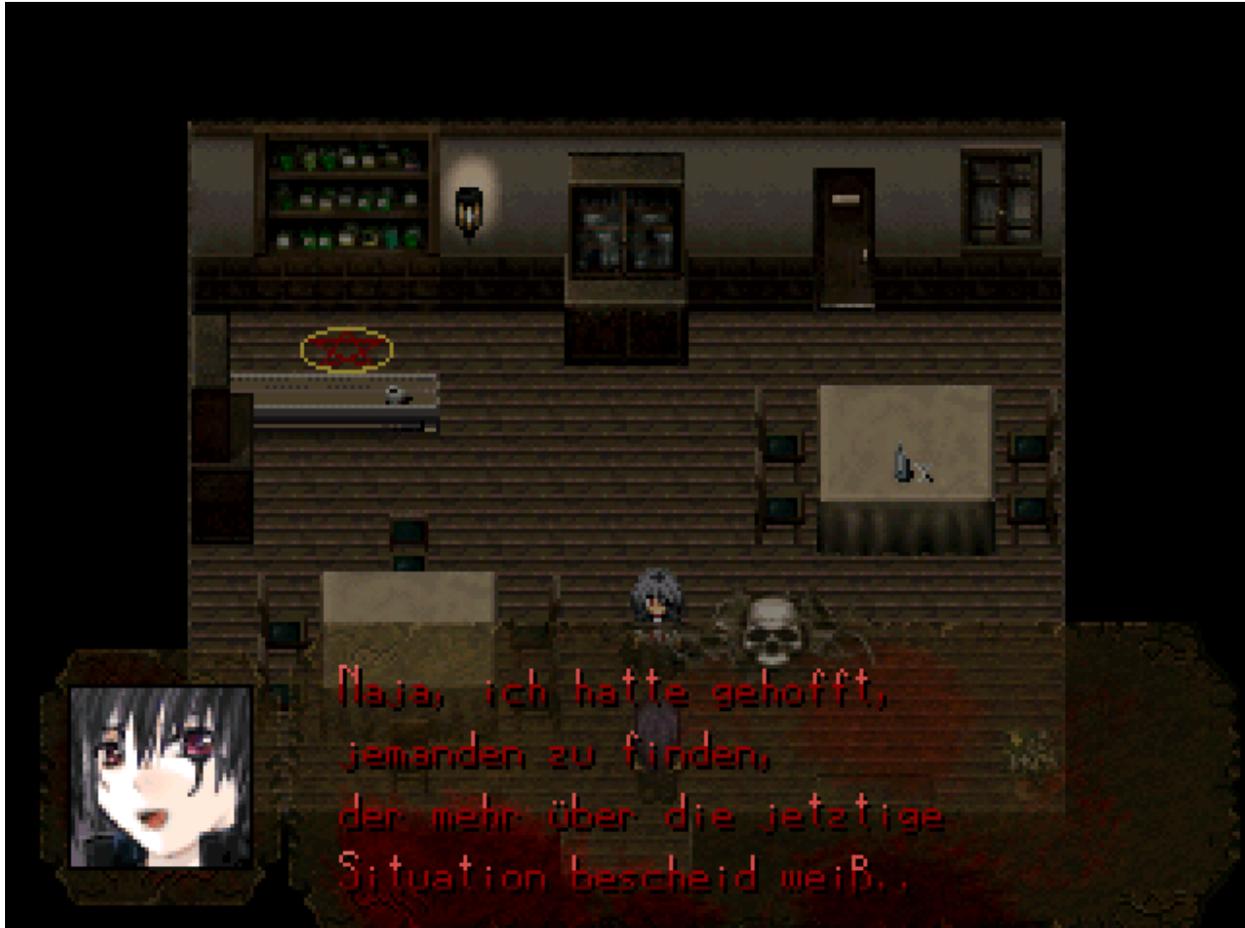
Die, die leben wollen, sterben. Die, die sterben wollen, leben. Die, die es verdient haben zu leben, sterben. Die, die es verdient haben zu sterben, leben. Geschrieben hat das eine Rena.

Das sind weise Worte. Ich stimme ihnen zu. Interessant, schreibt die Erstellerin Gedichte und Ähnliches?

Samara trifft eine Klassenkameradin, die gestern Nacht zwar betrunken war, aber auch nicht wirklich weiß, was sie hier so soll. Der Rest des Dialoges... wie gesagt, lassen wir das. Nach einem kommentarlosen, aber actionreichen Entergefecht gegen ein Skelett erhält Samara einen Schlüssel und kann die Bude hintenraus verlassen.

Wir gelangen in einen gar nicht mal so unansehlichen Wald und schließlich zu einer Hütte, bei der wohl Blutspuren im Angebot waren. Ein Kind darin redet wirres Zeug von einem marodierenden **ES** und wird zum Zombie den Samanta ausknockt.... oder besser gesagt zerfetzt. Stimme im Kopf findet das aber cool, weil es kein Mensch mehr war. Der Rest ist uninteressantes Gelaber. Im Wald steht auch noch ein Typ namens Kreuz rum, der mal Sektenanhänger war, sich aber nun in einen Zombie verwandelt. Und was tut Samara mit Zombies? Samara'n. War eh nur eine Gastrolle.

Das **RTP-Boot**, welches uns über den Fluss östlich des Hauses bringt, ist ein dezenter Stilbruch. :D



Der Spielflow ist echt komisch... ich gehe mit Samara in ein zufälliges Haus, es gibt einen Stromausfall uuuund Szenenwechsel. Wir sind bei einer von Samaras Freundinnen, namentlich **Violett**, die in einen Fremden reinkracht, der natürlich auch keine Ahnung was was hier los ist oder warum er hier rumsteht. Sein Name ist **Schatten**. o__o .____. *Schatten*. Sein Face und Charset sind wie immer in diesem Spiel sehr ansprachend geraten, aber Schatten ist nicht gerade die Spitze der Kreativität. Im Monsterkloppen ist er aber gut. Also, ich. Hämmern.

Oh Schreck, Violett ist weg .(Triple-Reim, HA!!)

Szenenwechsel, da isse ja wieder. Auf einem öffentlichen Klo. Ohne gutes Gefühl. Wir dürfen die Gute steuern. Eine Map lang. Ein blonder Mann brabbelt über *SIEEEEE* und... **explodiert dann genau in der Mitte**. Optisch sehr cool. :’DD
Nächster Charakterwechsel im Freundeskreis der Metallerin, diesmal sind wir bei... *Lilium*. Die eine *Visu* ist.

Tja, das Leid... aber für die Optik spiele ich weiter. Äh, und natürlich um zu erfahren, ob unsere Protagonistin ihrem tragischen Schicksal entfliehen kann. 13.September, 22:00 Uhr, wir werden sicher viel Spaß haben.

Das Sonnendurchflutete Dörfchen, durch das wir Liliu_(lol) begleiten hat eine entspannende BGM, aber abgesehen von ein paar belanglosen Häusern mit zerfetzten Leichen oder schreienden Blondinen gibt es hier nichts. Also weiter im Dreamland.

Ich sehe, wo das hin führt. Auch Liliu gelangt nun zu dem Wassergraben-Haus und in den Wald, durch den auch Samantha gepilgert ist.

Liliu findet Samaras Amulett und beschließt, nach ihr zu suchen. Auch, wenn sie eigentlich Besseres zu tun und keine Lust auf Samara hat. oookaaaay...übersetzen wir das mal aus dem Teenie-Dialekt der Erstellerin in eine dramaturgisch passendere Aussage: *“Ich werde in dieser schrecklichen Situation nach ihr suchen, obwohl ich sie nicht ausstehen kann... sie muss noch am Leben sein.”* Na, klingt das nicht gleich viel besser? Liliu gelangt in ein Haus, VD-Musik setzt ein und sie hofft, dass das alles bald ein Ende hat.

Szenenwechsel, diesmal sehen wir Mellon, einem *Punk* beim Herumderpen zu, der sich anscheinend auf einem Schiff befindet. Optisch ist wie immer nichts zu beanstanden.

Mellon trifft einen gewissen blank, der ihn in feinsten Kaffeekränzchen-Manier offenbart, dass er ein Hobby-Meuchler ist. Bis dann, Hobbymeuchler Blaauk~ Auf Deck wird **Pirat Mibolash** aus *Vampires Dawn 2* vermöbelt, dann legt das Schiff an. Boah... die Dialoge sind derartig Scheiße, dass verhagelt einem leider fast das ganze Spiel. Weil auch überhaupt kein erkennbarer Sinn die Handlung trägt.

Mehr Standardmusik, mehr Wälder, mehr Höhlen, mehr Dialoge. Die Teleports in der Höhle sind nur sehr schwer zu erkennen. Sollte die Erstellerin hier mitlesen(lol als ob) bitte zur Kenntnis nehmen.

Wow, sogar ein Söldner aus VD2 hat es hergeschafft. Sugoi sugoi! Kampf, gewonnen, totmachen. Ich finde es ja faszinierend, mit welcher Selbstverständlichkeit diese Teenager grausam alles abschlachten, was ihnen vor die Flinte kommt. Das ist bei der Ruhe, die sie ausstrahlen, auch nur schwer mit *Extremsituation* zu begründen. Aber hey, *Metaller, Visu, Punk...* sind eben alles ganz harte Leute.



Der rote Blutnebel sieht sehr stimmungsvoll aus. :A

Wir sind in einer Höhle. Irgendeiner Höhle. Wir finden Samanda. Doch nicht, wie uns der *DUN DUN DUN*-Horrorsound aus 80er-Jahre-Filmen verrät. Also abschlachten.

Aber oh nein, Mellon hat Samanda umgebracht, mit dieser Bürde kann er nicht weiterleben. Messer zücken, Suizid. Moment, ist nicht Samanda, dann war das Massakrieren ja okay! Weiter.

Ein Schrank blockiert den Ausgang aber der Punk ist zu schwach, um ihn beiseite zu schieben. Damit, haufenweise Monster mit bloßen Händen totzuschlagen, dass sie blutüberströmt sind, hat er aber kein Problem. Okay, Und man könnte ja nicht drüber klettern. Also holen wir uns eine Fackel und brennen das garstige Möbelstück in Sekundenbruchteilen nieder. Ja.

Mellon hört etwas aus einem Haus, klopft und bekommt prompt die Reaktion; Ein Arm durchbohrt ihn. *Asgar approves*. Szenenwechsel, nächter Charakter, viel zu epische BGM für eine Höhle. Nein, in einer U-Bahn. Selbige rast auf uns zu, lauf Blondie, lauf! Geschafft, Speicherpunkt. Gut für heute.

Yay. 0:40 Uhr

00:10 Uhr. Best time to play Souldestruction! Vielleicht spiele ich den Schlock heute sogar durch? Ohhh, das Leiiiiid~

Wir streifen mit einer *Wicca* durch einen Wald, bis sie ein Haus findet und darin... schlafen geht. **BESTE IDEEEEEEE!!!!** Szenenwechsel zurück zu Violet, unserer 'Grufti'. Die einen Zombie im unerträglichen Dreamland-KS zermatschen muss.



Yep. R2-D2's als blutende Standard-Mobs.

Nachdem wir uns durch die Fluten an Star War-Importen gemetzelt haben, gelangt Lila in einen Raum mit einer grafisch sehr hübsch gepixelten Splatterpose. Auch sonst sind die Maps nach wie vor solide. Aber die Dialoge... sind nur konfus.

Blaah, wir treffen einen Typ namens Andi. Blaah Dialog-Dumping. Blaah Andi wird Monster mit böse rote Augen. Blaah töten. Blaah Ohnmacht und Szenenwechsel zu edgy **Schatten**.

Alter... Zuerst plättet Schatten einen Anzugmann, der wirres Zeug redet. Dann findet er den VD2-Söldner wieder, der plötzlich etwas von einem ausgebrochenem Virus redet. Aber Schatten braucht den Schlüssel zu einem 'Nuttenhaus', also geben wir VD2-Söldner 150 Euro, damit er sich Drogen kaufen kann und gibt Schatten dafür den Schlüssel.

Versteht ihr mein Problem mit Braindestruction jetzt?



Och nööö, schoooooooooooooon?! :<

Äh okay. Schatten geht in den Puff mit lustigen, nackten Charsets und das ist wohl das Demoende. Wow. Also, wow. Respekt, 14-Years-old-Rena. Das dürfte selbst Flame of Rebellion, Velsarbor und Sternenkind-Saga an Cliffhanger-Gemeinheit übertreffen. Der Puff mit nackten Wackelbrust-Charsets als Demoende. Großartiger Job! :A Egal, das Spiel ist zuende und das ist, was zählt. Ich brenne nicht auf mehr. Und bevor ich beim Anblick dieser unfassbar scharfen Pixelprostituierten noch zu Stöhnen anfangen, komme ich zum Fazit.

Fazit

Aaach, wie leid es mir tut, Rena. Ich weiß, du liest hier nicht mit, aber es tut mir trotzdem leid. Aber du weißt ja selbst, dass deine Dialogwriting-Skills damals kein Götterfunken waren. Souldestruction ist grafisch innovativ und sehr stark. Düstere, selbstgemachte Menüs, wunderschöne Face und Charsets, solide Maps, stimmige

Splatterposen. Diese optische Pracht war es, die mich zu diesem Geheimtipp brachte. Doch vielleicht sollte ich zukünftig etwas strenger bei der Auswahl meiner Projekte sein. Denn der Kern eines Makerspiels sind nunmal Dialoge, Story, Atmosphäre, Charaktere. Und diese Punkte werden durch Kid-Renas noch nicht besonders ausgeprägte Ausdrucksfähigkeit allesamt zerstört. Die Dialoge sind alle grausam. Weniger wegen den Rechtschreibfehlern als mehr weil sie konfus, durcheinander und schwachsinnig sind. Kaum drei Sätze hintereinander ergeben einen zusammenhängenden Sinn. Damit ist leider auch jede Atmosphäre im Eimer. Horrorspiel, lol. Und damit ist dann auch eine Story nicht vorhanden. Tut mir leid, ich habe keine Ahnung, worum es in Souldestruction geht. Zuerst um Depressionen. Dann um eine Satanssekte. Dann um Dreamland R-artige Albtraumwelten. Dann um ein ausgebrochenes Virus. Ja was denn nun?! Nichts ergibt Sinn, nichts will passen. Es ist wie ein ungeordneter Zusammenwurf vieler Ideen einer sehr jungen Erstellerin. *Wait...*

Damit erübrigt sich eigentlich jede weitere Bewertung. TigerDRena weiß, wie fragwürdig dieses Spiel ist und ist bereits an einer Überarbeitung dran. Doch kann man etwas überarbeiten, das kaum eine vernünftige Grundlage hat? Und werden wir diese Überarbeitung oder gar ein neues Projekt der Erstellerin jemals im Atelier sehen? Das sind Fragen, die ich nicht beantworten kann. Aber ich würde TigerDRena gerne nochmal wiedersehen, denn ihre Fähigkeiten als Pixlerin sind abartig gut. Und diese Facesets, *diese Facesets...*~ <3

Die Nonsense-Wertung:

20 von 100 Punkten.

Ich bin nicht sicher, ob überhaupt ein menschliches Wesen dieses LP gelesen hat und ob jemand daran Freude hatte. Wenn es so ist, würde mich das freuen. Feedback, Kritik und andere Rückmeldungen jeder Natur für mich und meine Text-LP's sind immer gerne gesehen. Bis dahin! 😊