

Wettbewerb 06 - Review

Aufgabe

Ist es ein Comic? Ist es ein Buch? Ist es ein Spiel? Nein! Es ist ein Review dazu. In diesem Wettbewerb sollt ihr ein Review zu einem **Buch**, **Comic**, **Manga** oder **Videospiel** schreiben, das euch begeistert hat. Was hat euch am meisten gefallen? Was war vielleicht weniger gut? Wo könnte man etwas verbessern, und würdet ihr das Objekt weiterempfehlen? Ein **Pokémonbezug** ist dabei **nicht verpflichtend**.

Abgabe 01 - Assassins's Creed IV - Black Flag	2
Abgabe 02 - Fettlogik überwunden	3
Abgabe 03 - Final Fantasy VII	4
Abgabe 04 - Harry Potter und ein Riesenhaufen Drachemist	6
Abgabe 05 - Pong	8
Abgabe 06 - Tales of Berseria	10

Abgabe 01 - Assassins's Creed IV - Black Flag

Assassins's Creed IV: Black Flag ist, wie der Name bereits erwähnt, der bisher **vierte Hauptteil der gesamten Assassins's Creed - Reihe** und ist in folgender Reihenfolge nach offiziellem Release in Nordamerika **im Herbst 2013** für die **PlayStation 3, die Xbox 360, die PlayStation 4, die Wii U, Microsoft Windows - Systeme** und die **Xbox One** veröffentlicht worden. Wie bereits seine Vorgänger ordnet man auch diesen Titel in das Genre des **Action-Adventures** zu und ist **von Ubisoft Montreal entwickelt** sowie **von Ubisoft gepublisiert** worden.

Während der Haupthandlung des Videospiele schlüpft der Spieler in die Rolle von **Edward Kenway**, der **im achtzehnten Jahrhundert** gelebt hat. Der abenteuerlustige Britte nimmt zu Beginn der Geschichte noch mehrere Aufträge der Royal Navy, in denen er hauptsächlich Kapfahrten durchführt, an, doch er wendet sich später der **Piraterie** zu, um den erhofften Luxus für seine Frau Caroline und ihn selbst zu bekommen. Durch die Abfolge verschiedenster Schicksalsschlägen und Zufällen wird er schließlich **zu einem der gefürchteten Assassinen**.

Im Laufe der Geschichte stößt man, wie auch bereits in anderen Teilen der Reihe und was in keinem der Assassins's Creed - Teile fehlen darf, immer wieder auf **geschichtlich-bekannte Charaktere**, wie zum Beispiel Edward "Blackbeard" Thatch, Mary Read, Charles Vane, Jack Rackham, Anne Bonny oder Benjamin Hornigold, die für den Protagonisten **eine wichtige Rolle** tragen und die Atmosphäre des gesamten Videospiele perfekt einfangen. Im Menü findet man zu jenen Personen einen **kurzen Steckbrief**, damit sich Spieler, die sich bisher kaum bis gar nicht mit dem realen Hintergrund des Videospiele beschäftigt haben, wissen, warum jene Charaktere so handeln, wie sie handeln.

Innerhalb des Storytellings wird außerdem ein großes Hauptaugenmerk auf die **Jackdaw**, Edwards Schiff, mit dem er von Stadt zu Stadt reist und gegen feindliche Schiffe auf hoher See kämpft sowie das ihr mit Voranschreiten in der Geschichte, besonders während den Nebenaufgaben, auch **individuell gestalten** und **verbessern** könnt, gelegt. Leider muss man an dieser Stelle oftmals üben, um die Steuerung richtig zu beherrschen, besonders das Ausweichen, da diese recht **komplex** ist. Ein Nachtrag meinerseits sei an dieser Stelle, dass mich dieses Szenario sehr an **The Legend of Zelda: The Wind Waker** erinnert hat, da man in diesem ebenfalls mit einem kleineren Boot, dem **Roten Leuenkönig**, der zum Ende hin noch eine leidtragende Schlüsselrolle bekommt, die Karte der Welt erkundet und sich von Insel zu Insel begibt, um in der Story voranzuschreiten.

Neben den Abenteuern eines waschechten Piraten gibt es insgesamt noch **fünf Missionen** in der **Gegenwart**. Anders, als im eigentlichen Spiel, kann man sich an dieser Stelle keine wirkliche Sympathie mit dem Charakter aufbauen, da man **weder einen Namen erhält oder je das Gesicht der agierenden Person** wegen der Ego-Perspektive erhält. Außerdem ist es auszuschließen, dass es sich bei dieser Person um **Desmond**, den eigentlichen Protagonisten aus den Vorgängern des Spiels handelt, da seine Geschichte mit dem letzten Ableger, Assassins's Creed III, beendet worden ist.

Was meiner Meinung nach fehl am Platz ist, ist die Tatsache, dass man Tiere, meist vom Aussterben bedrohte Tierarten, wie zum Beispiel Meeresschildkröten oder Wale, **einfach aus dem Nichts töten** und sogar noch häuten kann, um bestimmte Stoffe zu bekommen, die man auf dem Schwarzmarkt verkaufen kann. Sicherlich ist es ein Element, das sogar bereits in anderen Teilen der Videospiele Serie seinen Platz findet, aber für mich persönlich gehört so etwas nicht in ein Videospiele, und zwar egal in welchen Genres.

Von der **technischen Seite** aus betrachtet, ist das **Open World Spiel** leider nicht zu einhundert Prozent befriedigend, sondern hat **an einigen Ecken Programmfehler**, wie beispielsweise, dass einige Waffen, besonders Fernwaffen, nicht gerade oft zielsicher treffen, dass die Ladezeiten oftmals für meinen persönlichen Geschmack zu lange andauern oder, dass euch Gegner, obwohl ihr euch hinter einer Ecke oder in einem Gebüsch versteckt, leicht erkennen können, was das Spielerlebnis an einigen Stellen abbremst.

Insgesamt stehen euch **ungefähr zwanzig Spielstunden** bevor, wenn ich euch vornehmt, die

Hauptstory des Spiels, die hier und da leider etwas eintönig auf einen wirken kann, durchzuspielen. Neben dieser gibt es außerdem **um die fünfzig einzigartige Orte**, die ihr erforschen könnt, um seltene Gegenstände zu entdecken. Außerdem gibt es, falls euch die Handlung gefallen hat und ihr sie gerne weiter verfolgen möchtet, **kostenpflichtige Zusatzinhalte**, auch bekannt als DLC's, die das Spielerlebnis erweitern.

Alles in allem muss man sich eingestehen, dass Assassins's Creed IV: Black Flag **ein gutes Spiel**, das einen wortwörtlich in die Vergangenheit zurückversetzt und sich in einigen Passagen stark von seinem Vorgänger im positiven Sinne abhebt, ist, aber **nicht zu sehr in den Himmel gelobt** werden kann - den **Piratenfans** unter euch sollte es aber einen **riesigen Spaß** machen, weswegen ich es euch und allen anderen Interessierten, die dieses einmalige Erlebnis selbst bestreiten wollen, empfehlen würde.

Abgabe 02 - Fettlogik überwunden.

Jeder, der schon einmal versucht hat, abzunehmen, wird dieses Problem kennen: An allen Ecken und Enden findet man widersprüchliche Informationen, ob in Frauenzeitschriften, Apothekenblättern oder dem Internet. Überall wird für die neue Diät geworben, mit der das Abnehmen noch schneller, noch effektiver und garantiert ohne Jojo-Effekt gelingen soll. Doch wie soll man da als Normalsterblicher überhaupt noch durchblicken und erkennen, was nun stimmt und was *alternative Fakten* sind?

An dieser Stelle kann es helfen, sich einmal das Buch *Fettlogik überwinden* von Nadja Hermann anzusehen oder gar zu lesen. Im Mai 2015 hat sie dieses als eBook selbst verlegt und damit zwei gigantische Wellen ausgelöst: Eine aus Menschen, die sich inspiriert fühlten und es selbst schafften, nun endlich abzunehmen, und eine aus Fat-Acceptance-Kriegerinnen, die sie in einem Shitstorm zu ertränken versuchten. Diese zweite Welle ebte allmählich wieder ab, während die erste immer weiter wuchs, bis das Buch, inzwischen in der etwas längeren Printversion beim Ullstein-Verlag erschienen, irgendwann sämtliche Bestsellerlisten im deutschsprachigen Raum anführte. Die Grundaussage des Buches ist eigentlich so simpel, dass man sich fragt, warum die Menschen überhaupt mit der Nase darauf gestoßen werden müssen. Der Inhalt lässt sich recht schön unterbrechen auf "Wer weniger isst, als er verbraucht, nimmt ab" und "Übergewicht ist schädlich". Dabei klappert die Autorin Kapitel für Kapitel weit verbreitete Thesen und Irrtümer ab, von denen man immer wieder in Ratgebern, Zeitschriften und Abnehmforen liest, wie beispielsweise *"Wer zu wenig isst, der fällt in den Hungermodus und nimmt wieder zu"* oder *"Leichtes Übergewicht ist gesünder als Normalgewicht"*. Diese Thesen bezeichnet sie als "Fettlogik", womit nicht etwa eine "Logik der Fetten" gemeint ist, sondern vielmehr ein Konstrukt aus Informationen über Ernährung und Gewicht, die so zahlreich durch die Medien schwirren, dass man sie irgendwann einfach als wahr annimmt. Widerlegt werden all diese Fettlogiken durch Studien, die auch am Ende des Buches noch einmal aufgelistet sind. Dadurch wirkt es glaubwürdig, weil alles damit problemlos nachrecherchiert werden kann.

Das klingt nun bestimmt nach einem total trockenen und langweiligen Buch, doch das stimmt nicht. Einige Kapitel werden von kleinen Comics, die kurz und prägnant die Widersprüchlichkeit der jeweiligen These illustrieren, geziert. Außerdem hat Nadja Hermann einen sehr angenehmen Schreibstil und durch viele Bezüge zu ihren eigenen Erfahrungen mit dem Abnehmen bekommt das Buch eine sehr persönliche Note.

Für all diejenigen, die bereits abnehmen oder es schon getan haben, dürfte vor allem auch der letzte Teil des Buches sehr interessant sein, wo es um die Wahrnehmung von Übergewicht in der Gesellschaft geht. Dieser ging mir -- und auch anderen Lesern, wenn man sich andere Reviews ansieht -- besonders nahe, da ich einiges auch selbst schon so erlebt habe: Besorgte Angehörige, die einen warnen, man solle auch ja nicht "in die Magersucht rutschen", Leute, die einem sagen, man

sei doch mit leichtem Übergewicht schon dünn genug, Freunde, die einem *zufällig* immer das größte Stück Kuchen geben, all das ist leider fast schon Alltag in einer Gesellschaft, in der Normalgewichtige die Minderheit stellen.

Bei diesem Buch hat man das Gefühl, verstanden zu werden. Die Autorin war selbst einmal in der Lage, in der viele, die es lesen, vermutlich auch sind. Sie wog 150 Kilo und hat all diese Lügen selbst geglaubt, und genau das merkt man beim Lesen. Man wird nicht von oben herab darüber belehrt, dass das Prinzip doch eigentlich total einfach ist, sondern man hat das Gefühl, auf einer Ebene mit jemandem zu sein, der einen versteht, der die eigenen Gedanken genauso kennt und der weiß, wie man jemanden in dieser Lage dazu motivieren kann, etwas zu ändern. Man findet in diesem Buch keine Vorwürfe gegenüber Übergewichtigen, einzig die Aussage, dass es jeder schaffen kann. Und das ist für viele Menschen unglaublich motivierend. Es ist motivierend, die Fakten zu kennen und zu wissen, wenn man dies tut, wird jenes mit Sicherheit eintreffen, auch, wenn man es nicht direkt sehen kann. Und man lernt eine Menge. *Fettlogik überwinden* ist absolut empfehlenswert für jeden, der sich mit dem Thema Gewicht beschäftigen will, ob nun aufgrund eines Abnehmwunsches oder nicht. Selbst mich eigentlichen Lesemuffel konnte es fesseln und dazu bewegen, etwas zu ändern. Und es funktioniert, sonst würde ich das Buch jetzt vermutlich nicht in den höchsten Tönen loben.

Abgabe 03 - Final Fantasy VII

Final Fantasy VII - Ist alles, was glänzt, auch wirklich Gold?

In der Videospielszene gibt es so einige große Namen, denen man als Fan einfach nicht ausweichen kann: Pokémon ist sicher einer, Mario, Zelda, aber auch Counter Strike oder League of Legends und nicht zuletzt – Final Fantasy. Mit nun fünfzehn Hauptspiele, zahlreichen Spinoffs und Ablegern hat sich die Reihe, die ihrerzeit die Produktionsfirma Squaresoft vor dem Ruin retten sollte, zum mittlerweile womöglich wichtigsten japanischen RPG gemausert. Viele der alten Klassiker haben mittlerweile ein Remake erfahren, aber eines noch nicht – ausgerechnet das wohl Populärste, Final Fantasy VII, sieht auch 20 Jahre nach seinem Release noch immer noch so aus wie früher. *Noch*. Denn das Remake kommt. Die Fans, deren Reaktion seit Jahren auf alles Neue lautete „Wo bleibt das FFVII-Remake?“ haben sich durchgesetzt und die RPG-Legende soll nun in absehbarer Zukunft in neuem Glanz erstrahlen. Doch was ist dran am FFVII-Mythos? Ist das Spiel wirklich so gut, wie alle sagen? Ist es das Beste und einzig Wahre unter den FFs? Ich habe für euch noch einmal meine PlayStation aus dem Schrank geholt, die alten CDs eingelegt und dem Klassiker auf den Zahn gefühlt. Aber lest selbst.

- Spiel: Final Fantasy VII
- Plattform: Sony PlayStation
- Publisher: Squaresoft (mittlerweile Square Enix)
- Erscheinungsjahr: 1997
- Ausgabe: Deutsche Erstausgabe

Für alle die das Kult-RPG nicht gespielt haben, hier eine kurze Zusammenfassung worum es eigentlich geht: Ein riesiger Energiekonzern, die ShinRa Inc., nutzt seine Monopolstellung aus, um die Welt zu regieren. Allerdings saugen derem Energiegewinnungsmethoden dem Planeten langsam aber stetig Lebensenergie ab. Deshalb leistet eine kleine Truppe von umweltaktivistischen Rebellen (Avalanche, unsere Party) Widerstand und versucht, dem Megakonzern das Handwerk zu legen. Dabei finden sie heraus, dass die Firma Genexperimente mit den Zellen eines

planetenverschlingenden Aliens, Jenova, gemacht hat. Eines dieser Experimente, der große Krieger Sephiroth, befindet sich nun auf einem Rachezug gegen die ShinRa und ermordet alles, was sich ihm in den Weg stellt. Beim Versuch, ihn aufzuhalten entdeckt Cloud, der Hauptcharakter, dass er selbst ein Produkt dieser Gen-Experimente ist und die Hälfte seines Lebens mit falschen Erinnerungen gelebt hat. Nachdem er seine Identität wiedergefunden hat, wird die ShinRa von Avalanche zerschlagen und der große Sephiroth, der versucht, die Welt mithilfe eines riesigen Meteors zu vernichten, schließlich besiegt.

Wie so oft und ganz nach Star Wars, dem großen Vorbild der FF-Macher, geht es um Selbstfindung und Weltenrettung. Neun Charaktere, zwei von ihnen optional, werden dem Spieler dazu an die Hand gegeben. Das sind weniger als die vierzehn, die es im Vorgänger FFVI gab, aber unter den mal grüblerisch, mal als Comic Relief daherkommenden Gestalten, ist mit Sicherheit für jeden etwas dabei.

Nach circa 30 Spielstunden ist man mit der Story durch, die das Spiel mal mehr, mal weniger gut erzählt. Besonders zum Ende hin wirkt die Narrative etwas verworren. Dass das den Entwicklern wohl selbst aufgefallen ist, sieht man daran, dass hier und da Szenen fürs internationale Release hinzugefügt wurden, um einige Ecken und Kanten abzurunden. Leider vergeblich, denn ich erinnere mich, wie ich das Spiel damals überhaupt erst Jahre später mithilfe des Internets und zahlreicher Fantheorien endlich verstanden habe ... Mit Sicherheit *nicht* hilfreich ist hierbei die deutsche Lokalisierung des Spiels: Nicht nur ist sie eine minderwertige direkte Übersetzung der englischen Fassung, sondern es passiert auch mehr als ein Mal, dass der Spieltext unlesbar bleibt, da er einfach über den Rand der Sprechboxen hinausgeht.

Viel Spaß macht indes das Kampfsystem des Spiels. Ja, wie bei allen klassischen FFs gibt es auch hier rundenbasierte Random Encounter (ein Spielprinzip, mit dem man heutzutage nur noch Pokémon-Fans hinterm Ofen hervorlockt), aber das war früher halt so – wir hatten ja nichts. Die wahre Freude entspringt dabei dem Substanzsystem des Spiels: Mit ausrüstbaren bunten Kugeln wird bestimmt, über welche Fähigkeiten ein Charakter verfügt. Damit kann man später im Spiel nicht nur so schöne Sachen basteln wie sechzehnmal Maximalschaden in einer Runde (9999 war damals noch das Limit), sondern auch schon nach nur wenigen Spielstunden mit dem richtigen Knowhow Attacken erlernen, welche die Bosse für die Hälfte des Spiels oneshotten. Die im internationalen Release eingeführten optionalen Superbosse geben Spielern dann gleich eine gute Gelegenheit, mithilfe des Substanzsystems im Kampf alle Register zu ziehen.

Mit seiner klobigen „Legomännchen“-Grafik sieht Final Fantasy VII aus heutiger Sicht alles andere als zeitgemäß aus. Doch man muss sich vor Augen halten, dass wir hier Squares erste Schritte in Richtung 3D sehen. Nachdem Nintendo der Firma den finanziellen Zuschuss verweigerte, wandte man sich an Sony und seine damals hochmoderne PlayStation. Charaktere die aussahen wie aneinandergepappte Schuhkartons waren damals ein großer Wurf.

Doch das war nicht die einzige Neuerung, die das Spiel mit sich brachte. Passend zur modernen Technologie spielt das Spiel als erstes FF auch in einem modernen Zeitalter. Auch bringt es neue Erzählmethoden ein: Die ersten drei bis vier Spielstunden verbringt man in derselben Stadt – und zwar ohne sich zu langweilen! Mit den winzigen Maps der Super Nintendo-Spiele wäre das undenkbar gewesen. Anders als von vielen Fans angenommen ist *eine* Sache jedoch keine Neuerung der FF-Reihe: Der Tod eines spielbaren Charakters – das gab es tatsächlich vorher schon.

Dass das viele Fans gerade hierzulande aber nicht wissen, liegt vor allem daran, dass FFVII für viele (in Europa, aber auch den USA) ihr erstes Final Fantasy, wenn nicht sogar ihr erstes RPG überhaupt war. Gerade bei uns auf dem Kontinent hatten wir bis dahin ja auch nicht viel und sicher nichts mit einer derartigen Komplexität. Dieser Umstand und die damit einhergehende nostalgische

Verklärung sind garantiert einer der Gründe, warum so viele Herzen gerade für Final Fantasy VII schlagen.

Doch in der Pokémon-Community wissen wir bereits seit Gen.1, dass Nostalgie eine verblende Meisterin ist, während Square weiß, dass es sich bei den wenigsten Gamern um Literaturkritiker handelt. Und so wurde FFVII zu einem „love the thing, hate the fanbase“, als es anfang mit zahllosen, teilweise lieblos produzierten Spinoffs auf geradezu kannibalistische Art und Weise anderen, *besseren* FFs ihr wohlverdientes Rampenlicht zu stehlen; in den Augen eines Konzerns ist ein „gutes“ Spiel eben eines, das sich verkauft.

Das dadurch künstlich aufgeblähte FFVII-Universum ist jetzt aber zur Herausforderung angewachsen und das Remake *müsste* (und möchte wohl auch) mehr sein als ein bloßes Remake: Alle losen Handlungsstränge des Originals und der weiteren Spiele müssten nun schlüssig verknüpft, neu erschaffene Charaktere sinnvoll eingebunden werden – hier und da wird man um ein wenig Retcon nicht umhin können, aber das bitte möglichst ohne das ursprüngliche Spiel seiner Substanz (no pun intended) zu berauben und die eigentlichen Charaktere nicht wie in so manchem Spinoff zu Karikaturen ihrer selbst verkommen zu lassen. Müsste, sollte, könnte. Bleiben wir lieber bewusst im Konjunktiv, denn schon jetzt ist klar: Ganz egal, was Square Enix da bastelt, das Spiel wird sich ohnehin von selbst verkaufen.

Was nun aber das Originalspiel angeht, gelange ich zu folgendem Schluss: Final Fantasy VII leistet sicher vieles – es macht Spaß, es hat Charaktere, die man ins Herz schließen kann, es erzählt (wenn auch auf etwas kryptische Art und Weise) eine interessante Geschichte. Es ist aber sicher nicht das, wozu einige Leute es hochstilisieren möchten: Gewiss nicht das Beste aller RPGs und schon gar nicht das beste Final Fantasy ever. Wer einen „trip down memory lane“ wagen möchte, kann diesen Meilenstein der Videospiegelgeschichte (zumindest in der englischen Fassung) gefahrlos in Angriff nehmen, wer das nicht tut verpasst zumindest aus heutiger Sicht aber auch nicht unbedingt etwas – in 20 Jahren haben auch ausreichend viele andere gute Spiele das Licht der Welt erblickt.

Und all jenen, die primär daran interessiert sind, sich einfach mal ein klassisches FF zu Gemüte zu führen, möchte ich an dieser Stelle stattdessen die weitaus besser erzählten und Final Fantasys VI und IX ans Herz legen, die beide zum Beispiel auf Steam verfügbar sind. Gerade FFIIX wird zu oft sträflich underrätet, weiß aber mit liebevollen Charakteren, einer humorvoll erzählten Geschichte und vor allem einer genialen deutschen Lokalisierung bereits in der ersten Spielstunde zu bestechen.

Abgabe 04 - Harry Potter und ein Riesenhaufen Drachenmist

2016 war ein aufregendes Jahr – Terroranschläge, Brexit, Erdogan, Le Pen, Trump... Ja, im Grunde ist viel Mist passiert. Und dazu gehört nun einmal leider auch Harry Potter und das verwunschene Kind, ein Theaterstück, das irgendwie aus der Zusammenarbeit zwischen Jack Thorne, John Tiffany und natürlich Joanne K. Rowling hervorgegangen ist – um ehrlich zu sein, habe ich keine Ahnung, wer von denen was genau während des Schreibprozesses gemacht hat. Aber das ist mir eigentlich auch egal und ich werde einfach allen dreien die Schuld geben an etwas, dessen Idiotie mich wahrlich begeistert hat. Ich beziehe mich übrigens nur auf das Skript – die Darstellung auf der Bühne habe ich nie gesehen, ich bin mir aber sicher, dass sie ganz, ganz wundervoll ist und blablabla. Vorwissen wird teilweise vorausgesetzt.

Die Geschichte beginnt direkt nach dem Ende des siebten Harry-Potter-Bandes, also 19 Jahre nach der Schlacht von Hogwarts. Harry Potters Sohn Albus, der von nun an die Zauberschule Hogwarts besuchen soll, freundet sich noch auf der Reise dorthin im Hogwarts-Express mit Ex-Erzfeind

Draco Malfoys Sohn Scorpius an. Anschließend werden beide vom sprechenden Hut in das Haus Slytherin gesteckt, das ja nun einmal einen eher schlechten Ruf hat und eine Rivalität mit dem Haus Gryffindor pflegt, in dem so ziemlich alle Helden der bisherigen Bücher waren.

Während man von Scorpius als Sohn Dracos nichts Anderes erwartet hatte (obwohl er eigentlich ein schüchterner Nerd ist, der ganz anders ist als alle bisherigen Slytherins und wohl besser nach Ravenclaw gepasst hätte, wenn man mal darüber nachdenkt), sind über Albus Zuteilung natürlich alle etwas schockiert. Albus selbst leidet die darauffolgenden nur im Zeitraffer erzählten Jahre darunter, dass er die hohen Erwartungen, die alle aufgrund seines berühmten Vaters an ihn stellen, nicht erfüllen kann und entwickelt einen Hass sowohl auf die Schule als auch auf seinen Vater, Scorpius bleibt sein einziger Freund. Inmitten dieses Chaos beschlagnahmt Harry in seiner Funktion als Leiter der Abteilung für magische Strafverfolgung einen Zeitumkehrer (aka Zeitmaschine), der später von Albus und Scorpius gestohlen wird, denn sie möchten damit gerne den im vierten Band verstorbenen Cedric Diggory retten, dessen Vater kurze Zeit zuvor Harry genau deswegen aufgesucht hatte. Unterstützung erhalten die beiden Teenager dabei von Delphini (kurz: Delphi), einer angeblichen Cousine Cedrics. Diese ist jedoch, wie sich später herausstellt, die Tochter des toten Lord Voldemort und will die Vergangenheit ändern, um ihrem Vater das Leben zu retten, was ihr temporär sogar gelingt, aber das Zeitreisechaos wird natürlich rückgängig gemacht und am Ende ist alles wieder gut, Delphi sitzt im Knast, Harry und Albus vertragen sich.

Es hat manchmal etwas Gutes, wenn man so einen Plot kurz zusammenfassen muss, denn dann kommt umso stärker zum Vorschein, wie merkwürdig er ist. Ein Riesenproblem ist sicher, dass man sich auf die Zeitreisetematik versteift hat und damit hoffnungslos vernachlässigt hat, was die anderen Bücher doch eigentlich auszeichnete: Geheimnisse und mindestens halbwegs sympathische Charaktere, mit denen man mitfiebern konnte. Ersteres war eigentlich immer wichtig: In jedem Buch gibt es irgendeine Art von großem Geheimnis, das am Ende gelüftet wird, zusammen mit mehreren kleinen Geheimnissen und falschen Fährten dazwischen; es ist der Reiz des Mysteriösen, der einen Großteil des Charmes der Bücher ausmacht. In diesem Theaterstück ist davon herzlich wenig zu spüren.

Was die Charaktere betrifft, so wirken sie einfach nicht wie sie selbst: Harry glaubt Gerüchten über Scorpius (Ach ja: Man vermutet im Buch, dass er der Sohn Voldemorts ist. Wtf?), obwohl er selbst so oft ein Opfer von hinterhältigen Falschmeldungen war, dass er es wirklich besser wissen müsste. Er ist gemein zu seinem Sohn und verbietet ihm, seinen einzigen Freund zu sehen. Eigentlich sollte Harry einer von den Guten sein, oder?

Ron ist ein Idiot, mehr nicht. Im Ernst, er existiert nur für Comic Relief und man hat fast das Gefühl, als müsste bei allem, was er sagt, ein nerviges Sitcom-Lachen abgespielt werden. Er kapiert meistens nicht einmal, was gerade vor sich geht und ist ein Tollpatsch vor dem Herrn – im Grunde genommen ist er eine hoffnungslos überzeichnete Karikatur seines früheren Bücher-Selbst. Eigentlich ... erinnert er mich an Jar Jar Binks, und nicht auf eine positive Art, falls das überhaupt möglich wäre.

Ginny ist dazu da, um Harry zuzuhören. Fertig. Sie hätte das Potential zu einem starken weiblichen Charakter haben können, aber das ist sie nicht, auch wenn man oberflächlich versucht, das zu überspielen, indem man kurz mitteilt, dass sie eine Sportreporterin („Seht her, sie ist keine Hausfrau!“) ist und Harry derjenige ist, der meistens kocht.

Hermine ist jetzt Zaubereiministerin. Vielleicht ergibt das Sinn, vielleicht nicht. Ich dachte immer, für die Position sei sie doch irgendwo zu rebellisch. Hätte sie mehr als erfolgreiche Elfenrechtlerin oder so gesehen. Aber egal, denn etwas Anderes stört mich mehr: In einer alternativen Zeitlinie ist sie nicht mit Ron verheiratet. Das Ergebnis: Sie ist nicht Zaubereiministerin, sie ist nicht erfolgreich, sie hat auch keinen anderen geheiratet, nein. Sie ist eine verbitterte und obendrein absolut fiese Lehrerin in Hogwarts geworden. Die mehr oder weniger unterschwellige Botschaft: Wenn sie nicht einen Mann – insbesondere diesen ganz bestimmten Mann – abbekommt, dann geht ihr Leben den Bach runter. Effektiv hängt ihr ganzes Glück von Ron ab. Findet das noch jemand doof?

Hermine und Rons Tochter ist übrigens absolut brilliant, hübsch und eine hervorragende

Quidditchspielerin. Das wars. Mehr ist da nicht, denn sie existiert vorwiegend, um einen Kontrast zu Albus zu haben. Ach ja, und sie ist ein Love Interest für Scorpius, was einfach auf eine so wenig ausgearbeitete Weise hineingeworfen wird, dass sich mir ein ungueter Gedanke aufdrängt, nämlich dass das nur gemacht wurde, damit keiner auf die Idee kommt, dass Albus und Scorpius mehr als Freundschaft füreinander empfinden könnten (was eigentlich viel mehr Sinn ergeben würde – vielleicht will man dadurch ja die Fanfictionisten anregen, keine Ahnung).

Delphi als Antagonistin gefällt mir nicht wirklich, da ihre Motivation viel zu kurz kommt: Es mag auf den ersten Blick plausibel erscheinen, dass sie ihren Vater retten will, aber wenn man mal weiter überlegt, dann stellt man fest, dass sie diesen nie gekannt hat und keinerlei emotionale Bindung zu ihm aufbauen konnte. Zusätzlich dürfte er auch ihr eigentlich als ein wahnsinniger und beinahe seelenloser Massenmörder bekannt sein und schlussendlich scheint es so, dass sie böse ist, weil es halt einen Bösen braucht.

Scorpius und Albus zählen wohl noch zu den reibungsloseren Zahnrädern in diesem Getriebe, das an allen Ecken und Enden knirscht. Insbesondere Scorpius wirkt eigentlich recht sympathisch, Albus nervt hin und wieder durch seine doch manchmal etwas übertriebene Hass-auf-alles-Art, hat aber so seine Momente und es gibt tatsächlich Augenblicke, wo man mit den beiden mitfiebert oder es zumindest tun würde, wenn einem nicht so übel vom ganzen Rest wäre. Als Team können sie sicherlich funktionieren.

Nun, nachdem jetzt hoffentlich jeder das Buch wegen der Charaktere hasst, muss ich noch kurz auf die Handlung eingehen und insbesondere auf das Zeitreisezeugs. Ich habe bereits erwähnt, dass der Handlung eigentlich das fehlt, was die anderen Bücher ausgemacht hat; gleichzeitig aber halte ich den Zeitreiseplot generell für problematisch. Zeitreisen sind oft ein unglückliches Thema, was J. K. Rowling eigentlich auch verstanden zu haben schien. Wenn man es richtig anstellt, kann man damit natürlich was Gutes hinkriegen. Aber in sehr vielen Werken, in denen Zeitreisen vorkommen, stellen sie doch oft gar nicht mal wirklich den Hauptgrund dar, warum man diese mag. Als Beispiel würde ich *Zurück in die Zukunft*, *Steins;Gate* und *Life Is Strange* nennen, denn ich für meinen Teil mag diese jetzt nicht unbedingt für ihre Zeitreiseelemente (auch wenn sie mich nicht stören), sondern schlicht für ihre wundervollen Charaktere und/oder die auch abseits der Temporalthematik ausgefeilte Story. Und dieses Theaterstück bekommt es nun einmal nicht hin, aus den Zeitreisen selbst etwas Geniales zu machen, kann aber auch nicht mit etwas aufwarten, das diesen Mangel ausgleicht; nebenbei widerspricht es auch den Zeitreiseregeln, wie sie im dritten Potter-Band eingeführt wurden.

Abschließend möchte ich noch sagen, dass es wohl allgemein ein Fehler war, eine Fortsetzung der Story schreiben zu wollen. Denn wenn man mal darüber nachdenkt, dann steckte hinter allem Bösen in den Büchern ein Mann: Voldemort. Und der ist jetzt nun einmal tot und „alles war gut“. Man kann natürlich seine Tochter herbeizaubern (Was ich mich ehrlich gefragt habe: Konnte der eigentlich überhaupt noch, naja, ihr wisst schon... Ich meine ja nur, er war in so vieler Hinsicht nicht mehr wirklich menschlich und wie die Nase eines Mannes...), doch muss nicht alles Neue in der Hinsicht das Problem haben, dass man einfach nicht an ihn herankommt? Und hat nicht Rowling selbst eigentlich mit all ihren kleinen Infos, was noch aus den Charakteren wird, die Geschichte quasi vollständig zu Ende erzählt? Ist es dann wirklich gut, so eine Fortsetzung zu machen? Sicherlich gibt es viele Leute, die gerne neue Geschichten möchten, aber wenn *das* dabei rauskommt, dann würde ich doch meinen, dass man, so schwer es auch fallen mag, einfach loslassen sollte. Man kann oder sollte manchmal etwas einfach nicht haben, obwohl man es so sehr will – und dieses Buch würde ich als exakt so einen Fall ansehen.

Abgabe 05 - Pong

Angetestet: Hält die Revolution der Gaming-Welt, was sie verspricht?

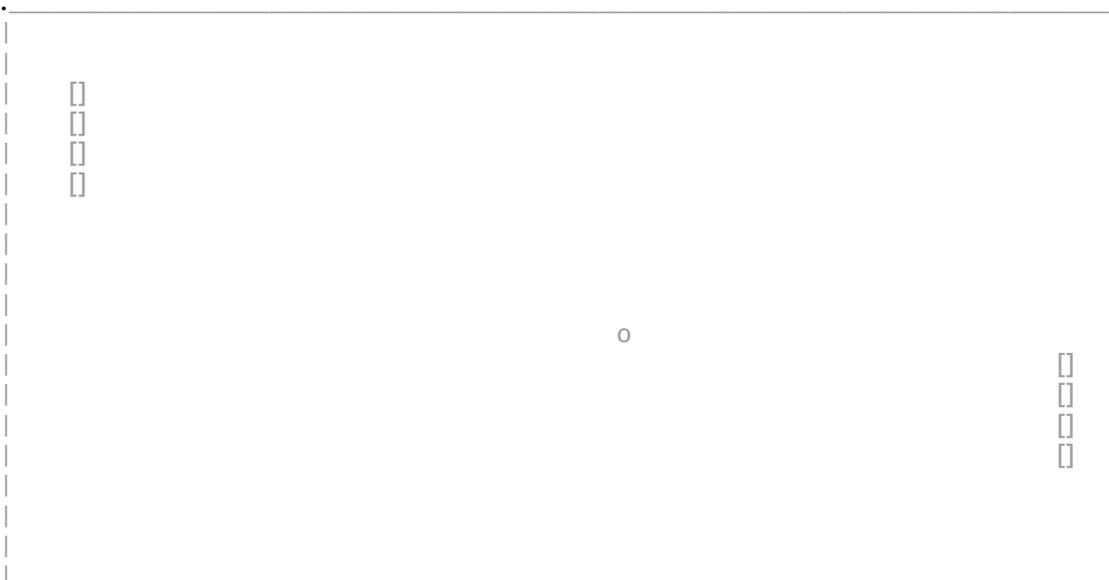
Meine sehr verehrten Damen und Herren, wie befinden uns nun im entscheidenden Satz hier im großen Wimbledon-Turnier im Jahr 1972. Wir hätten uns kein besseres Wetter wünschen können, der Himmel ist blau, der Rasen grün und die Spieler in Höchstform! Und was für eine Begegnung hat uns jetzt bereits die letzten Stunden begeistert: Für alle neu dazugeschalteten Fans, im großen Finale niemand geringeres als Tennislegende Stan Smith gegen seinen Erzrivalen Ilie Năstase höchstpersönlich!

Und da ist der Aufschlag des letzten Satzes! Smith feuert ein Geschoss in Richtung Năstase, der wiederum fischt den Ball in letzter Sekunde aus der Luft und schickt ihn in hohem Bogen zurück zu Smith! Smith nimmt den Ball volley, Năstase jetzt am Netz, springt und trifft, Smith hechtet vorwärts und schafft es tatsächlich den Ball wieder ins Spiel zu bringen! Năstase jetzt in ernstesten Schwierigkeiten, muss einige Schritte rückwärts machen und... er erreicht den Ball und schmettert ihn erbarmungslos Smith vor die Füße, meine Damen und Herren, das hier ist Tennis auf höchstem Niveau und Sie wollen das Ganze auch in ihrem Wohnzimmer?

Nicht ohne vorher unsere Beurteilung zur **Neuerscheinung** von **Atari** gelesen zu haben! Unser Team von „Future Games“ hat bereits einen kleinen Vorgeschmack auf das gigantische Videospiel „Pong“ erhalten, welches bereits Anfang 1972 in jeder gut sortierten Spielhalle zu finden sein wird!

Auf einem **revolutionären** 13-Zoll Monitor begeistert das Spiel unsere Tester bereits vom ersten Moment an mit der ansprechenden Optik des Spiels. Die in liebevoller Feinarbeit designten Schläger und der verschmitzt durch einen grauen Pixel dargestellte Ball lösen ein sich ungemein an **reales Tennis** anmutendes Gefühl aus. Die beiden Spieler steuern je einen der Schläger auf und ab und versuchen so, den Ball auf der Gegenseite ins Aus zu befördern! Fast schon **beängstigend realistisch**! Eine aufwändig programmierte Punkteanzeige lässt eine Strichliste auf einem Blatt Papier so veraltet aussehen wie eine Schiffsreise über den Atlantik!

Insider bei Atari ließen übrigens schmunzelnd verlauten, Nolan Bushnell habe die Idee für das Spiel von der Firma Magnavox abgekupfert, wäre aber bereit, bis zu \$700.000 zu investieren, sollte Magnavox bereits Patentrechte angemeldet haben.



In diesem heißen Kopf-an-Kopf-Rennen, zeigen unsere Tester, was sie können!

Aber vertrauen Sie nicht alleine diesem Text hier, sondern lassen Sie sich von ein paar **realen Meinungen** unserer Tester überzeugen! Sie haben sich die Finger wund gespielt und gepongt, dass die Köpfe rauchten! Machen Sie sich also selbst ein Bild, in unserer allseits beliebten Kategorie:

Echte Menschen - Echte Gamer!

„Das Spielprinzip war nicht leicht zu durchschauen, aber als ich den Dreh erst einmal raus hatte, lief es wie geschmiert! Ein Match hätte ich sogar beinahe gewonnen!“ (Frank, 34, Texas)

„Auf so eine Idee muss man schon erst einmal kommen! Tennis in einem Videospiel! Was gibt es als nächstes? Autorennen? Wohl kaum! So eine revolutionäre Idee gehört belohnt!“ (Timothy, 17, Kalifornien)

„Zu meiner Zeit haben wir Tennis noch mit einem Stein und zwei Stöcken gespielt. Wir hatten ja nichts. Ich weiß noch, als sie Tennis erfunden haben, damals waren wir im Wald und haben Beeren und Nüsse vom Boden gesammelt, denn wir hatten ja nichts. Als die Leute aus der Stadt uns dann auch noch herausgefordert haben, da mussten wir ablehnen. Wir hatten ja nichts. Achso ja und das Spiel ist auch in Ordnung!“ (Fred, 93, Oregon)

„Seit einem Fabrikunfall habe ich nur noch einen Arm und kann dieses Spiel trotzdem problemlos spielen! Ich spiele zwar eigentlich keine Spiele, aber wenn ich eines spielen würde, dann wahrscheinlich dieses hier. Weil sonst kann ich ja nicht.“ (David, 28, Ohio)

„Als Hausfrau und Mutter finde ich es wichtig, ab und an auch mal ein wenig Sport zu treiben. Und damit ich das Haus nicht verlassen muss, was ich nicht darf, käme so ein sportliches Gerät in meinen eigenen vier Wänden wie gerufen!“ (Carol, 32, Texas)

Immer noch nicht überzeugt? Dann probieren Sie das Spiel am Frühjahr 1972 in einer Spielhalle in Ihrer Nähe aus! Für lediglich einen **Vierteldollar** pro Spiel ist Pong ein Spaß für jeden! Und das Beste daran: Für lediglich einen Vierteldollar, können zwei Spieler Spaß haben!

Pong als Mehrspielerspiel hat uns hier bei „Future Games“ auf jeden Fall überzeugt! In unseren objektiven Augen, ist Pong definitiv ein perfekt designtes Spiel mit einem beeindruckend durchdachten Spielprinzip und keinerlei Programmierfehler! Mit Pong ist Atari auf einem guten Weg, 1972 eine **neue Ära** der Videospiele einzuleiten!

Abgabe 06 - Tales of Berseria

„Tell me. Why is it that birds fly?“

Ich liebe JRPGs. Etwas an ihnen hebt sie von ihren westlichen Kollegen ab und zieht mich immer wieder in diesen Bann der Faszination, der mich viel zu viele Stunden an meiner Konsole verbringen lassen, bis mein Körper in diesen seltsamen Zustand übergeht, in dem er sich selbst

davon überzeugt, dass Schlaf sowieso nur für die Schwachen ist.

Diese sehr ungesunde Lebensweise stellt sich immer dann ein, wenn ich endlich den lang ersehnten Titel in den Händen halte. Anfang des Jahres war es dann wieder so weit. Denn Tales of Berseria trudelte ein.

Zunächst ein paar Hintergrundinformationen. Tales of Berseria ist der sechzehnte Hauptteil der Tales-Reihe, ein etabliertes JRPG-Franchise aus dem Hause Bandai Namco. Angekündigt im Juni 2015 erschien es dann am 27. Januar 2017, beinahe fünf Monate nach dem japanischen Release, auch endlich im Westen, sowohl für die Playstation 4, als auch den PC.

Wie die meisten JRPGs liegt der Fokus auch bei Tales of Berseria auf Erkundung und Kämpfen. Ersteres geschieht in einer relativ großen Overworld, verbunden über eine Vielzahl von Maps. Die Gruppe findet sich im Laufe der Story in Städten, Wäldern, der eisigen Tundra, tropischen Inseln und antiken Ruinen wieder. Während Städte meist dicht bewohnt, hübsch anzusehen sind und man einige optionale Gespräche führen kann, leidet Tales of Berseria leider an derselben chronischen Krankheit wie auch der direkte Vorgänger Zesteria, denn: Viele Dungeons wirken lieblos gestaltet und werden schnell monoton. Die Räume und selbst der Aufbau sind oftmals so ähnlich, dass die kleinen, unterschiedlichen Details das Gefühl von Copy-and-Paste leider nicht vermeiden können. Während einige der Gebiete auf den ersten Blick durchaus hübsch anzusehen sind, sieht man sich auch daran schnell satt, was etwas schade ist, denn die Welt bietet sehr diverse Biotope, die mit etwas mehr Ausarbeitung sicher eher- und vor allem positiv- im Gedächtnis bleiben würden. Tales of Berseria baut auf ein Liberation-Linear-Motion-Battle-System, das bedeutet im Klartext, dass der Charakter sich frei im Kampffeld bewegen kann. Wird allerdings eine Attacke ausgeführt, bewegt er sich auf direktem Wege zum anvisierten Gegner hin- zumindest im semi-automatischen Modus. Angegriffen wird dabei mit den sogenannten Artes, ein Staple im Tales-Franchise. Jeder Charakter besitzt dabei eine Vielzahl an Artes, die im Laufe des Spiels und über Level freigeschaltet werden. Unterschieden werden dabei die physischen Artes und magische Artes, letztere teilen sich erneut auf in Support-Artes, wie etwa Heilung oder Statusattacken, und offensive magische Artes, die dem Gegner mit Feuerbällen oder ganzen Gewitterstürmen den Tag vermiesen, aber je nach Stärke auch eine längere Aufladezeit besitzen.

Ein besonderer Aspekt des Kampfsystems stellt dabei die Soul-Gauge da, eine kleine Anzeige in Form von Kristallen, die bestimmt, wie viele Artes ein Charakter während einer Combo benutzen kann. Jedes Arte verbraucht dabei eine bestimmte Menge Energie, die Kristalle färben sich rot, wenn sie verbraucht sind, füllen sich aber recht schnell wieder auf. Im Normalfall startet man am Anfang des Kampfes mit drei Kristallen. Trifft man die Schwäche eines Gegners oder betäubt ihn, erhält man einen weiteren Kristall. Wird man dagegen selbst betäubt, verliert man sie und damit auch die Möglichkeit, längere Kombos zu verursachen, was es im Gegenzug auch wieder schwieriger macht, sich den Kristall zurückzuholen. Besitzt der Charakter drei oder mehr Kristalle, kann man den so genannten Soul Break auslösen, eine besonders starke Attacke, die einige nette Effekte hat. So entfesselt Hauptcharakter Velvet ihre dämonische Seite und erhält einen Buff entsprechend des Gegners, den sie bekämpft, während Magierin Magilou alle gegnerischen Magieangriffe unterbricht- sehr nützlich, wenn man es mit fünf Feen zu tun hat, die alle gleichzeitig mit ihrer Wind-Magie Föhn spielen.

Natürlich erlaubt ein kurzer Druck auf die Pausetaste noch einige andere Optionen. Items, wie etwa die aus dem Franchise bekannten Gels, lassen sich hier einsetzen, haben aber einen Cool-Down, die Taktik der KI-gesteuerten Kameraden kann angepasst, Artes verändert werden... Generell hat das Kampfsystem eine gewisse Tiefe und im Verlauf des Spiels werden immer wieder neue Elemente hinzugefügt, die es auf Dauer recht anspruchsvoll machen. Auf einem vollen Kampffeld kann es dazu auch ziemlich unübersichtlich werden, wenn Gegner und Freunde übereinander herfallen, Sturmwellen über einen hinweg schwappen und dutzende Voiceclips gleichzeitig spielen.

Trotz einigen kleinen und einigen größeren Kritikpunkten habe ich mich in Tales of Berseria verliebt. Und warum? Weil es Bandai Namco zumindest bei einer Krankheit von Zestiria gelungen

ist, eine Heilung zu finden.

Tales hat schon immer von seinen Charakteren und seiner Story gelebt und bei Berseria ist dies nicht anders. Mit Velvet Crowe haben wir unsere erste weibliche Protagonistin, und Boy of Boy, die anderen müssen sich definitiv in Acht nehmen.

Aufgewachsen mit ihrer Schwester Celica, die vor der Handlung des Spiels getötet wurde, ihrem Bruder Laphicet, dessen kränklicher Körper ihn an sein Bett fesselt, und Arthur, Celicas verwitweter Ehemann, lebt Velvet ein recht ruhiges, wenn auch nicht ganz sorgloses Leben. Die Welt ist, seit dem letzten Blutmond, von Dämonen befallen und die Angst vor der „Dämonenpest“- eine mysteriöse Krankheit, die Menschen in Dämonen verwandelt und für die es keine Heilung gibt- beunruhigt die Menschen auf allen Kontinenten. Arthur, seines Zeichens Exorzist, eine Organisation zur Bekämpfung der Dämonen, hat es sich dabei zur Aufgabe gesetzt, das Dorf vor den Dämonen zu schützen. Zur Seite steht ihm dabei laut eigener Aussage der Malak Ceres. Bestätigen kann das außer ihm jedoch keiner, denn Malaks sind für nur wenige Personen mit entsprechendem Talent sichtbar.

Die Dinge wenden sich zum –wirklich abgrundtief- Schlechten, als eines nachts erneut der Blutmond am Himmel steht und Laphicet, ebenso wie Arthur, spurlos verschwinden. Außer sich vor Sorge sucht Velvet nach ihnen und kämpft sich dabei durch das Dorf, mittlerweile überrannt von Dämonen. Doch als sie ihre geliebte Familie nahe einer alten Ruine findet, kann sie nur hilflos zusehen, wie Arthur ihren Bruder Laphicet tötet und seinen Körper in das bodenlose Loch in der Mitte der Ruine fallen lässt. Velvet springt hinterher, kann Laphicet jedoch nicht retten, der von einem gleißenden Lichtstrahl verschlungen wird. Nicht nur ist Velvet nun schwer verletzt, ihr linker Arm hat sich in den eines Dämons verwandelt. Doch Arthur tötet sie nicht. Er hat größere Pläne. Drei Jahre lang ist Velvet in einem Gefängnis eingesperrt, jeden Tag wirft man ihr Dämonen zum Fraß vor, die sie mit ihrem linken Monsterarm verschlingt und dadurch ihre Energie erhält. Als sich ihr dann endlich die Chance zur Flucht zeigt, ist sie nur noch von einem Verlangen angetrieben: Rache für ihren Bruder. Und deswegen muss Arthur durch ihre Hand sterben.

Während Zestiria laut vielen Kritikern darunter litt, dass seine Story zu Schwarz-Weiß gehalten ist, ist Berseria eine düstere Mischung aus Grau, mal heller, mal dunkler. Rache, Leidenschaft und Menschlichkeit, Gefühle gegen Vernunft, das Glück des einzelnen gegen das Glück der Vielen, Freiheit, Zusammenhalt... All das sind zentrale Themen in der Narrative und die Handlungen der Protagonisten oftmals so moralisch fragwürdig, dass ich mich einige Male in einer echten Zwickmühle befunden habe, ob ich jetzt hinter ihnen stehen soll oder nicht. Vielen Spielen würde das das Genick brechen. Nicht jedoch Berseria, denn Berseria hat etwas, das einen weiter in seinen Bann zieht: Menschliche Charaktere.

Von Velvet, die ihre dämonische Seite anerkannt hat und für nichts anderes zu leben scheint, als Rache, zu Rokuro, dessen einziges Ziel es ist, einen hochrangigen Exorzisten zu töten und Magilou, eine Hexe, die scheinbar nur mit von der Partie ist, weil ihr langweilig ist, sind die Charaktere allesamt von unterschiedlichen Motiven angetrieben, mal mehr, mal weniger moralisch fragwürdig. Zum ersten Mal haben wir eine Gruppe, die eher eine Zweckgemeinschaft zu sein scheint als wirkliche Freunde. Und genau diese seltsame Dynamik ist es, die in der Narrative, in den Tales-typischen Skits- kleine Gespräche, in denen die Charaktere über Gott und die Welt sprechen, mal ernst, mal humoristisch- und den wirklich wunderschön animierten Anime-Zwischensequenzen- Ufo-Table hat hier ganze Arbeit geleistet- eine besondere Verbundenheit zur Gruppe entstehen lässt. Alle Charaktere haben Fehler und Eigenarten, aber sie alle haben eine Geschichte, und, auch wenn einige von ihnen es abstreiten, gute Seiten. Es ist ein Fest, zuzusehen, wie die Gruppe näher und näher zusammenrückt, wie sie streitet, sich gegenseitig aufzieht, Sorge umeinander zeigt und sich einzeln, aber auch zusammen, Stück für Stück weiterentwickelt.

Deswegen, trotz den grafischen Mängeln und der musikalischen Untermalung, die zwar stimmig ist, unter solchen Meisterwerken wie Final Fantasy XV, Nier: Automata und Persona 5, aber

schlichtweg untergeht, trotz dem Dungeon Design und dem teils chaotischen Kampfsystem, habe ich zu keinem Zeitpunkt bereut, rund 80 Stunden in Berseria zu investieren- und ich habe längst nicht alles gemacht- denn die fesselnde Story, die nie wirklich komplett vorhersehbar ist, und die durchweg auf einer menschlichen Ebene nachvollziehbare und liebenswürdige Charaktere wiegen alle diese Punkte auf. Ist man also bereit, sich auf die Narrative einzulassen, erwartet einen eine Handlung voll mit moralischen Grauzonen, nachdenklichen, traurigen und fröhlichen Momenten, die das Herz berühren und ein Spiel, das mir genau deswegen wohl noch für lange Zeit im Gedächtnis bleiben wird.

„My Name is Velvet Crowe. And I will devour daemon, malak and exorcist alike. I am a monster. I am a THERION!“