

Tales of Gorluth 2 – Das Vermächtnis des Wandermagiers – Test!



Nachdem 2013 [der erste Teil der Saga](#) von Patrick Nevian erschien, ist nun 3 Jahre später die Fortsetzung für Classic Amigas erhältlich.

Am Samstag war es soweit, Tales of Gorluth (2) – Das Vermächtnis des Wandermagiers lag in meinem Briefkasten und kurze Zeit später in meinem A1200 ☐

Ihr erhaltet neben einer gepressten CD samt Hülle und Cover noch ein kleines Inlay mit den wichtigsten Steuerungsbefehlen.

Ebenfalls lagen noch Flyer von BMR und Reshoot dabei.

Nach 2 kommt 1.

Die gute Nachricht für alle spielfaulen Spielesammler zuerst. Wer Teil 1 noch nicht gespielt hat, hat alles richtig gemacht, denn Tales of Gorluth 2 spielt zeitlich vor dem ersten Teil.

Tales of Gorluth 2 ist ,ähnlich wie auch sein Vorgänger, ein Zelda ähnliches Spiel welches mit Backbone erstellt wurde.

Hektor (ohne Furcht und Tadel ☐) ist vollwertiges Mitglied

der Wandermagier und ist als Teil des Ordens verpflichtet den Menschen in Gorluth zu helfen. Diese Hilfe fängt bei der Suche nach einer verschwundenen Mutter an, und entwickelt sich dann immer mehr zum Teil einer interessanten Geschichte. So trifft ihr unterschiedlichste Figuren und Gegner auf euren Reisen durch Gorluth. Ich durchstreifte dabei ordentlich gezeichnete und sanft scrollenden Level aus Wäldern, Städten, Labyrinthen und Burgen. Ihr lernt etwas über eine längst vergessene Sprache und über die das Schicksal Gorluths.

Schwertwerfer ade!

Im ersten Teil war Hektor ein Schwertkünstler und sich ihm nähernde Gegner wurden mit einer unendlichen Anzahl von Schwertern beworfen (was wirklich etwas seltsam aussah).



Da Hektor nun aber als Magier durch die Gegend streift lässt er nun die Magie der Elemente (Feuer, Wasser, Erde, Eis, Luft) frei um damit die Gegner zu beschießen. Je nach eingesetzter Fertigkeit ist der angerichtete

Schaden unterschiedlich hoch.

Die Fähigkeiten erlernt man aber erst mit fortschreitender Quest so das man am Anfang mit dem einfachsten der Elemente (Erde) auskommen muss.

Aber auch mit dem Element Erde sind die Gegner nicht die grösste Herausforderung und man wird gerade in den ersten zwei Kapiteln nicht wirklich in Schwierigkeiten geraten.

Willkommen im Zauber- und Zombiewald!

Die Gegnertypen von ToG 2 variieren zwischen jugendfreien

Wackelpilzen und Schnecken, bis hin zu übergroßen Zwischengegnern wie etwa Waldriesen und Gespenstern, sowie jugendgefährdenden Zombies und Killerschatztruhen □ Ja es



gibt Zombies. Jedes moderne Spiel hat Zombies, so auch ToG2 :).

Neben diesen Gegnern gibt es noch versteckte Fallen und Geschosse die euch das Leben erschweren können.

Die Gegner sind dabei größtenteils schön animiert und schöner und detailreicher als noch im ersten Teil des Saga.

Jetzt gibts auf die Ohren!

Die Musik ist natürlich wieder ein großer Pluspunkt dieses Spiels. Während die Hintergrundmusik perfekt zu jeder Szene passt sucht man umfangreiches Sound FX dagegen vergeblich. Sicherlich gibt es hier und da ein paar Geräusche aber diese halten sich sehr in Grenzen.



Trotzdem ist dies nicht weiter tragisch, denn Patrick Nevian mit Blue Metal Rose haben hier sehr ordentliche Arbeit geleistet und eine Adventure Musik erstellt die sich hinter niemandem zu verstecken braucht.

Spielbar ja, nein, vielleicht!

Kommen wir nun zum Hauptthema. Die Spielbarkeit von ToG2.

Tales of Gornuth 2 lässt bei mir sehr gemischte Gefühle zurück. Zum einen freue und freute ich mich auf frische unverbrauchte Kost für unseren Classic Amiga. Zum anderen haben mich das Spiel und einige Rätsel aber auch in den Wahnsinn getrieben.



Zum einen sind die Landschaften und die Gegner schön animiert und gezeichnet, zum anderen sind aber eben diese Gegner aber so gut wie immer auch nur Kosmetik. Denn bis auf ein paar Ausnahmen müsst ihr und braucht ihr die Gegner nicht töten. Einfacher ist es es meist an den Gegnern vorbeizurennen, denn verlorene Energie wird meist beim Wechsel in den nächsten größeren Abschnitt wieder vollständig aufgeladen. Auch gibt es in der von mir getesteten Version (030) keinen Punktestand der das Töten der Gegner belohnt. So kann man beispielsweise den ersten Wald komplett in weniger als 1 Minute durchstreifen, während man ansonsten gut und gerne 10-15 Minuten zu tun hätte würde man alle Gegner töten. Die Frage ist aber, warum sollte ich das tun? Im Kampf verliere ich oft mehr Energie durch Beschuss oder Berührung als wenn ich durch das Level renne.

Dann gibt es ein nächstes „Problem“. Das Auswahlmenü welches man mit der „Space-Taste“ erreicht ist leider etwas spartanisch und merkwürdig. Ein Wechsel in dieses Menü gibt euch die Möglichkeit zurück zur Workbench zu springen oder aber ein neues Element (Feuer, Wasser usw.) auszuwählen. Ein

verlassen dieses Menü ohne ein Auswahl zu tätigen ist nicht möglich.



Das Problem dabei ist nur, das mit dem Wechsel des Elements, das Level wieder von vorne beginnt. Und der Sprung zur Workbench in dem Ingame Menü meiner Meinung nach nichts zu suchen hat.

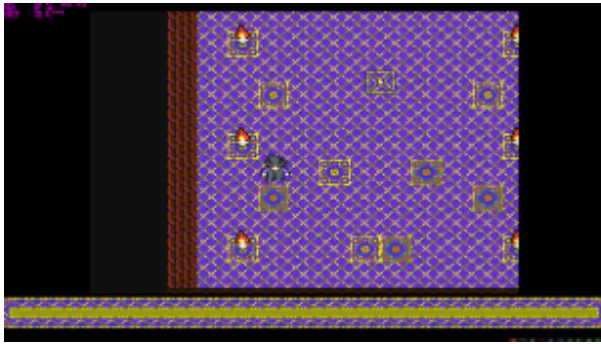
Besser wäre es gewesen das „Auswahlmenü der Elemente“ sowie einen „Zurück ins Spiel“ und einen „Zurück zum Startbildschirm“ Button zu platzieren.

So musste ich mir sehr oft den nicht überspringbaren Vorspann immer wieder aufs Neue anschauen um dann erst wieder ins Hauptmenü des Spiels zu gelangen.

Rätsel sind schön, aber auch nervig!

Was mich besonders an ToG2 gestört hat sind die Trial and Error Rätsel.

Ein Beispiel: Man läuft durch ein riesiges Labyrinth aus Gegnern und Gängen. Wenn man endlich den Ausgang gefunden hat steht man vor 8 Türen. Also geht man hindurch und landet



wiederanfang dieses grossen Labyrinths, nur man wieder minutenlang zum Ende zu laufen um die nächste Tür zu probieren. So kann es also sein, das ihr im schlimmsten Fall das Level 7 mal durchquert um dann endlich in der richtigen Tür zu sein.

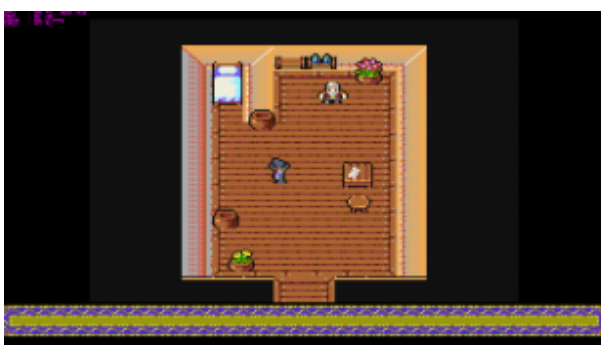
Solche Rätsel sind in ähnlicher Form öfter zu finden.

Es gibt aber auch Gegenden und Rätsel wo sich nicht aus dem Spiel heraus ergibt was zu tun ist. Da hilft es dann meist nur jeden Zentimeter des Levels zu beschiesßen in der Hoffnung einen Schalter umzulegen oder einen Schlüssel zu finden. Das hört sich langweilig und frustrierend an? Leider ist es das auch.

Ein weiteres Level spielt in einer Art Höhle. Dieses Level hat keinerlei Bodentexturen (wohl aufgrund der Dunkelheit). Und so müsst ihr „Raten“ und „Tasten“ um irgendwann vielleicht einen nicht sichtbaren Ausgang zu finden. Dieses Level hat mich wirklich, wirklich besonders geärgert denn stellenweise sieht man einfach nur einen schwarzen Bildschirm ohne jegliche Orientierungspunkte (ja ab und zu gibt es Leuchtfikuren die aber keinerlei Licht ausstrahlen).

Bugs! Ich hasse Bugs!

Neben den Ingame Gegnern besitzt das Spiel auch noch einige ungewollte Gegner in Form von Bugs o_0.



So kam es während des Spielens öfter vor das ich vor wichtigen Truhen oder Schlössern stand und dann plötzlich die „Schuss-Taste“ nicht mehr funktionierte. Ärgerlich deshalb, da das Ingame Menü mir dann nur die Wahl des

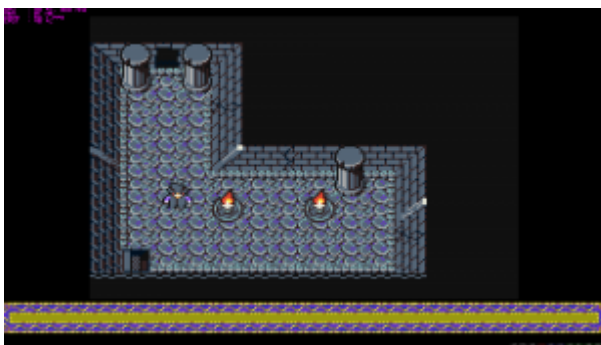
Neustarts des Levels oder den Abbruch zur Workbench ließ.

Auch hing ich öfter an unsichtbaren Ecken fest, oder das wiederholte ansprechen eines NPC führte zu einem Blackscreen. Diesen konnte ich zwar auch wieder durchs Ingame Menü verlassen, aber das Level musste ebenfalls wieder von vorne gespielt werden.

Fazit:

Tales of Gornuth 2 ist sicher kein schlechtes Spiel und man merkt das hier viel Herzblut eingeflossen ist. Die Charaktere sind liebevoll erstellt und die Hintergrundstory ist sehr passend zur Thematik. Trotzdem hat mir das Spiel im Endeffekt keinen richtigen Spass gemacht. So sehr ich mir vorgenommen hatte ToG2 zu mögen und ihm eine Chance zu geben, so musste ich leider doch feststellen das Tales of Gornuth 2 dem „Hype“, wenn man davon überhaupt sprechen kann, nicht entsprechen kann.

Das Spiel schwankt im Schwierigkeitsgrad zwischen extrem einfach (an Gegnern vorbeilaufen) und extrem frustrierend (langwierige Sucherei oder in die länge gezogene Rätsel).



Leider fehlte mir auch ein gedrucktes Handbuch welches die Story und ggf. ein paar Rätselhilfen enthält. Auch eine ReadMe suchte ich vergeblich.

Für Fans des Genres oder falls irgendwann mal ein „Walkthrough“ bzw. eine Komplettlösung vorhanden ist sicherlich ein empfehlenswertes Spiel, aber als Pionier der ersten Stunde ohne Lösung und mit versemmelten Ingame Menü war

der Spaziergang durch die Welt von Tales of Gorruth 2 leider kein allzu schöner.

PRO:

- + SCHÖNE MUSIK
- + HÜBSCHERES SPIEL ALS TEIL 1
- + 2 SPRACHEN VERFÜGBAR
- + GUTE STORY
- + ZELDAÄHNLICHES SPIEL

KONTRA:

- KAUM SOUND FX
- SCHLECHTES INGAME MENU
- EINIGE BUGS VORHANDEN
- FRUSTRIERENDE RÄTSEL
- KEIN HANDBUCH VORHANDEN
- KEINE README VORHANDEN
- KEINE EIGENES ICON FÜR ToG2
- VORPSANN NICHT ÜBERSPRINGBAR

GESAMTWERTUNG: 6 VON 10