

# RESHOOT Test auf YouTube & Zusammenfassung



Auf YouTube ist im Kanal von [Modern Vintage Gamer](#) ein englischer [Test zum kürzlich erschienen RESHOOT](#) veröffentlicht worden.

In seinem Video nimmt er RESHOOT genau unter die Lupe. Angefangen vom Auspacken und Umfang der DVD Box, bis hin zum aufzählen der Pro und Kontras des Spiels.

**RESHOOT's Vorrasssetzungen:** Alle AGA Amigas, Joystick mit einem Feuerknopf (zweiter Feuerknopf wird nicht unterstützt)



**Box Umfang:** DVD Schachtel, gepresste CD, AMIGA Joker Special Edition welche Information rund um RESHOOT enthält (komplett in englischer Sprache)

Zusammenfassend seine Positiven und negative Eindrücke von RESHOOT kurz zusammengefasst:

### **Positiv:**

- es ist ein neues Amiga Spiel in 2016
- abstrakte Optik
- 50/60 Frames und sanftes Scrolling
- sehr gutes Joystickgefühl / Spielersprite reagiert sehr gut

### **Negativ:**

- das Spiel fühle sich unfertig an
- Kollisionsabfrage fehlerhaft ([gegnerische Kugel trifft Spieler trotz Vorbeiflugs](#))
- einige Bugs (zb. [sich selbst zerstörendes „Raumschiff“](#))
- nur 1 Leben
- keine Checkpoints / keine Level, man startet immer wieder von vorne
- nur ein Highscore vorhanden
- nervende Musik, nicht abschaltbar
- Spiel erschien nur auf CD obwohl es auf eine Diskette passt

**Zusammenfassend würde er dem Spiel 5 von 10 Punkten geben.**

Das Spiel könnte seiner Meinung nach motivierender und besser sein, würde es zum Beispiel folgende Änderungen erfahren:

- 3 Spieler Leben
- Power Ups für das „Raumschiff“

### **Meine Meinung:**

Ich war von RESHOOT seit der Bekanntmachung begeistert. Es sah anfangs fantastisch aus und die angepriesene Werbung von

Richard Löwenstein (Furious Bullet Hell Action) machte Lust auf mehr.

Was ich mittlerweile allerdings sehen und lesen konnte ist leider doch sehr ernüchternd.

So verfügt RESH00T, wie oben schon beschrieben über keine Highscoreliste. Es wird lediglich der letzte höchste erspielte Highscore angezeigt. Weiterhin stört an RESH00T das es keine Checkpoints, Levelabschnitte, Levelcodes oder sonstige Möglichkeiten gibt einen Fortschritt zu sichern. Klar das Spiel ist dafür nicht konzipiert worden, aber wo bleibt die Motivation es immer wieder von vorne zu spielen?

Das man nach einem einzigen Treffer „tot“ ist und das es keine Energieleiste, Schutzschilde oder Power Ups gibt ist das nächste große Manko von RESH00T.

Der Umfang der Box (DVD Box, CD und AJ Inlay) sind „okay“, hält aber dem Vergleich mit anderen Neuveröffentlichungen wie zum Beispiel [Tanks Furry](#) (gedruckte farbige Anleitung, Kühlschrank-Magnet, Diskettenetiketten, A3 Poster, CD und Floppy Disk) leider auch nicht stand.

Ich bin ein großer Classic Amiga Fan und besonders neue Spiele für den Amiga reizen mich umso mehr, allerdings werde ich bei RESH00T eine Ausnahme machen und dieses Spiel überspringen.

So wie auch Modern Vintage Gamer empfinde ich dieses Spiel als unfertig.

Es scheint als musste RESH00T zwingend zur Gamescom 2016 in Köln fertiggestellt werden und das tat dem Spiel gefühlt leider nicht gut.