

RESHOOT R. (eLoaded?) für 2017 angekündigt



Richard Löwenstein hat auf seiner [Patreon Seite](#) den Nachfolger zum kürzlich [nicht ganz makellosen Titel](#) Reshoot angekündigt.

Laut der Patreon Seite soll RESHOOT R. ein Sequel sein, welches 2017 erscheint und folgende Eigenschaften besitzen:

- * Fast Shoot'em-Up Action
- * AGA-AMIGAs only for maximum technical excellence
- * Triple Layer Parallax Scrolling
- * Lots of objects. Big objects, too!
- * Lots of colors, enhanced playability.
- * Autofire option
- * Global highscore table
- * 50 Hertz framerate
- * Full digital Soundtracker-music
- * Smooth gameplay, rythmbased action
- * All Assembler
- * Runs on basic A1200, A4000 and CD32 and AMIGA-emulators on any hardware-platform (Windows, Mac Linux and more)

Was auffällt, das zumindest für den Nachfolger, [die doch schmerzlich fehlende Highscore Liste](#) des Vorgängers angekündigt wird.

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 Voraussetzungen: 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:

Postiv:

- 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 RESH00T 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, Kühlschranks-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.

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 Gorruth 2 spielt zeitlich vor dem ersten Teil.

Tales of Gorruth 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 Gorruth 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 Gorruth. Ich durchstriefte 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 Gorruths.

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 dir

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 Zwischengegner wie etwa Waldriesen und Gespenstern, sowie jugendgefährdenden Zombies und Killlerschatztruhen ☐ 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 Gornluth 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 verlier 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.

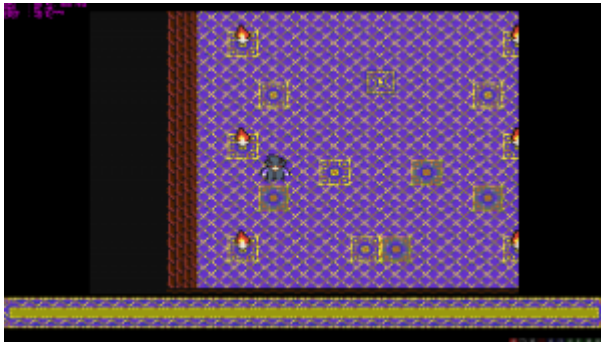
Besser wäre es gewesen das „Auswahlmenü der Elemente“ sowie einen „Zurück ins Spiel“ und einen „Zurück zum Startbildschirm“ Button zu platzieren.

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.

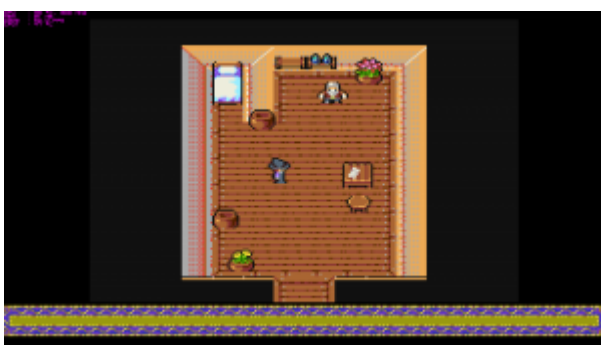
Solche Rätsel sind in ähnlicher Form öfter zu finden.

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

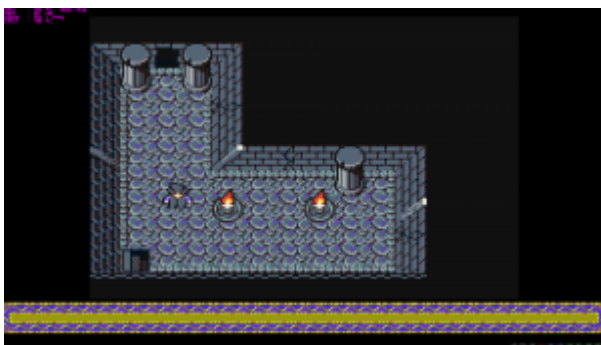
Neustarts des Levels oder den Abbruch zur Workbench ließ.

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

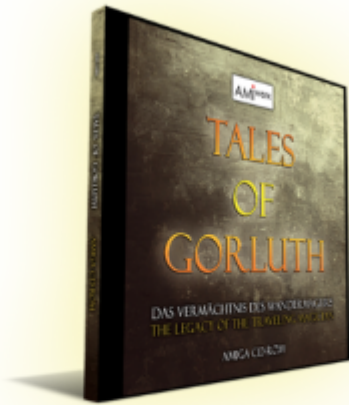
der Spaziergang durch die Welt von Tales of Gorruth 2 leider kein allzu schöner.

PRO:	KONTRA:
+ SCHÖNE MUSIK	- KAUM SOUND FX
+ HÜBSCHERES SPIEL ALS TEIL 1	- SCHLECHTES INGAME MENU
+ 2 SPRACHEN VERFÜGBAR	- EINIGE BUGS VORHANDEN
+ GUTE STORY	- FRUSTRIERENDE RÄTSEL
+ ZELDAÄHNLICHES SPIEL	- KEIN HANDBUCH VORHANDEN
	- KEINE README VORHANDEN
	- KEINE EIGENES ICON FÜR ToG 2
	- VORSPANN NICHT ÜBERSPRINGBAR

GESAMTWERTUNG: 6 VON 10

Tales of Gorruth 2 erschienen & Tiger Claw als Boxed Version angekündigt

Der Classic Amiga erfreut sich weiter wachsender Beliebtheit und die Zahl der Neu angekündigten Spiele reißt nicht ab.



Mit Tales of Gorluth 2 ist nun Patrick Nevians Nachfolger zum Überraschungserfolg erschienen. Das Spiel könnt ihr im [AMIworx Shop](#) für 32€ inkl. Versand beziehen.



Mit Tiger Claw hat der Entwickler von Powerglove (welches ebenfalls kommerziell erscheinen wird) sein nächstes kommerzielles Spiel bestätigt.

Das schöne daran, es wird in wenigen Wochen bereits erhältlich sein ☐

Weitere Infos über TigerClaw und weitere Spiele Projekte könnt ihr unserer Übersicht über bevorstehende Amiga Spiele entnehmen ->

<http://amiga68k.de/2016/08/11/uebersicht-ueber-kommerzielle-classic-amiga-spiele-2016/>