



... ► Beurteilungen ► Jump&Run ► Agent Hugo - Lemoon Twist

Suche...

Agent Hugo - Lemoon Twist



Startseite

Spiele

Aktuell

Beurteilungen

Spiele-Dossiers

Tipp der Redaktion

Video-Beurteilungen

Spielesuche

Ratgeber

★ Familie

★ Schule

★ Jugendhilfe

News

Artikel

Dossiers

Praxisprojekte

Aus der Jugendredaktion

Videos

Plattformen

Alterskennzeichen & Jugendschutz

Rechtliche Aspekte

Faszination

Medienwirkung

Service

Wieso Weshalb Warum

Team

Die Spieletester

Die Jugendredaktion

Schirmherrschaft

Unser Angebot

Materialien

Kooperationen

Weitere Projekte

RSS Feeds

Datenschutzerklärung

Genre
Jump&Run

USK
ab 6 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb KOEI
Erscheinungsjahr 2008.05
Systeme PC, Playstation 2, Wii
System im Test PC
Kurzbewertung Simples Jump&Run mit wenig Abwechslung aber vielen Zitronen



Spielbeschreibung:

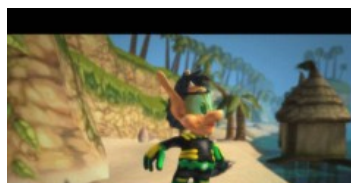
Mit "Agent Hugo – Lemoon Twist" erhält der kleine Kobold erneut die Hauptrolle in einem Videospiel. Bekannt ist Hugo aus der gleichnamigen interaktiven Fernsehshow aus den 90ern, in der Anrufer den kleinen Gnom per Tastendruck am Telefon durch Level lenken konnten. Hugo hatte bereits mehrere Hauptrollen in Videospielen und in "Lemoon Twist schlüpft er in die Rolle eines Agenten, um seine Kontrahenten zu bezwingen. Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Hugo ist ein Geheimagent, der den bösen Dr. Hypno stoppen muss, der mithilfe seiner Maschine alle Menschen hypnotisieren will. Er hat sein geheimes Labor auf einer Insel, auf der bereits alle Tiere und Bewohner hypnotisiert wurden. Hugo kann bei seiner Mission auf sein Repertoire an Agentenausrüstung zugreifen und muss Level für Level Zitronen sammeln, welche für das Serum, das gegen die

Hypnostrahlen hilft, benötigt wird. Hierbei steuert der Spieler Hugo durch verschiedene Level, in denen die Zitronen herumliegen. Die Kamera befindet sich hierbei hinter Hugo, welcher Gegner in Form von hypnotisierten Tieren besiegt, hüpf, Rätsel löst und Schalter betätigt.

Pädagogische Beurteilung:



Redaktion,
Gruppenleiterin
Linda Scholz
Spieleratgeber-NRW,
OT St. Anna
Ehrenfeld



Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Wenig Abwechslung in buntem Comiclook

Agent Hugo erscheint in kinderfreundlicher Optik auf dem Bildschirm. Der Troll hüpfte durch bunte Level und übersteht Angriffe lustiger Tiere. Die Tester waren sich alle einig, dass die Aufmachung des Spiels für den einen oder anderen Lacher sorgt. Auch die Zwischensequenzen bieten kleine Cartooneinlagen mit sehr kindlichem Humor und die Level sind sehr farbenfroh gestaltet: auf dem Weg zu Dr. Hypnos Versteck kämpft sich Hugo durch den Strand der Insel, Schneelandschaften oder einen Vulkan, allerdings fanden die Tester, dass Hugo, ebenso wie die tierischen Gegner "belämmert" (Tester, 11 Jahre) aussehen und die Darstellung der Charaktere doch sehr absurd ist. Da die Tester die Fernsehserie nicht mehr kannten, war Hugo für sie auch nichts weiter als ein "kleines Monster" (Tester, 10 Jahre). Zusätzlich kamen bezüglich der Schlichtheit der Story schnell Fragen auf: "Wieso sammelt ein Agent nur Zitronen und wofür sind die gut?" (Tester, 10 Jahre). Schreitet man im Spiel weiter voran, kann man nach dem Strand der Insel auch die anderen Level erkunden. Allerdings merkten die Tester schnell, dass alles aufs selbe Prinzip hinausläuft: "das ist ja dasselbe wie bei Mission 1" (Tester, 11 Jahre). Die Spieler bekamen also ähnliche Level mit neuer Umgebung und anderen Gegnern.

Batterien, explodierende Kisten und natürlich viele Zitronen

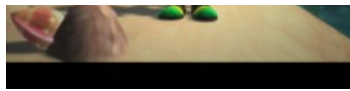
Hugos Energieleiste befindet sich am oberen Bildschirmrand und lässt sich nach feindlichen Treffern durch das Einsammeln von Batterien regenerieren. Es gilt also die Level nicht nur nach den besagten Zitronen sondern auch nach Batterien zu durchforsten. Hierbei gilt jedoch auch Vorsicht vor Kisten, die im Level verteilt sind, da diese bei Berührung explodieren. Der stumpfe Wechsel aus Einsammeln und Ausweichen konnte jedoch leider nicht wirklich für langen Spielspaß bei den Testern sorgen. Auch die Motorik der tierischen Feinde besteht meist nur aus Hin und Herlaufen und nicht einmal diese stellten daher eine Herausforderung dar. Gespielt wird bei der PC-Version mit der Tastatur, wobei den Testern auffiel, dass es im reinen Spielmodus keinerlei Erklärung zur Tastenvergabe gab. Aber dank der geringen Attacken von Hugo, die aus Springen, Rollen und Wirbeln bestehen, konnte man sich jedoch schnell orientieren. Wobei sich hierbei bemerkbar machte, dass die Geräusche, sei es wenn man einen Gegner trifft oder eine Zitrone einsammelt, sehr überspitzt und schnell einfach nur nervig waren. Während die Musik sich nur monoton wiederholt und auch nicht wirklich Atmosphäre aufbaute und so Lust aufs Weiterspielen machte: "Macht die Boxen wieder aus" (Tester, 12).

Agentenpower

Neben seinen Sprüngen und Wirbelattacken steht einem echten Agenten natürlich auch entsprechendes Equipment zur Verfügung. In der Hauptzentrale von Hugo lassen sich alle Spezialwaffen trainieren, welche Hugo auch in den Levels helfen. So besitzt er Sprintschuhe, ebenso wie Stelzenstiefel, die ihm erlauben Gegner zu überlaufen und gefährliche Stacheln zu überwinden. Zusätzlich gibt es noch eine Käfigkugel und einen Minihelikopter, der Hugo kurzzeitig durch die Luft fliegen lässt. Allerdings kann er auf sein Agentenrepertoire nur zugreifen, wenn im Level eine entsprechende Aufladestation für eben jene vorhanden ist. So kam bei den Testern schnell das Gefühl auf, dass die Level recht durchstrukturiert sind und dem Spieler keinerlei spielerische Freiheit als Agent möglich ist. Hugos Weg durch die Level ist auch genau vorgegeben und man kann nicht von der Strecke abweichen um andere Bereiche der Insel zu erkunden. Zusätzlich besteht die einzige Herausforderung der Level auch nur aus dem Versuch alle Zitronen einzusammeln. Hat man gegen Ende eines Levels jedoch eine vergessen muss man komplett zurücklaufen oder das Level erneut spielen, was zu großer Frustration bei den Testern führte. Läuft man ein Level zurück wechselt nämlich auch die Kamera nicht und man läuft durchweg auf die Kamera zu ohne zu sehen wohin man läuft.

Fazit:

"Agent Hugo – Lemoon Twist" konnte bei den Testern nicht sonderlich punkten. Die Missionen waren immer die gleichen und auch die Story war eher etwas für die ganz Kleinen. Die Gegner stellten keine Herausforderung dar, die Rätsel bestanden aus dem simplen Betätigen von offensichtlichen Schaltern und in der Geheimzentrale konnte man lediglich die Spezialwaffen testen, die man im Level nicht frei verfügbar hat oder sich die Filmsequenzen erneut ansehen. Die Spieler fanden die Aufgabe des Zitroneneinsammelns recht schnell öde und "dumm", wobei ein Tester anmerkte: "aber man muss bedenken, dass ich erst 10 Jahre alt bin" (Tester, 10 Jahre). Allerdings stellt sich hierbei die Frage, was ein älteres Kind denkt, wenn schon ein 10-Jähriger fragend auf sein Zitronenimperium blickt und nicht wirklich versteht, wo hierbei der Sinn liegt. Das Spiel ist für junge Kinder auf jeden Fall sehr spaßig, sorgte jedoch gerade bei älteren Kindern recht schnell für Langeweile. Ein weiteres Kriterium ist natürlich, dass Hugo den Kindern von heute nichts mehr sagt und eine Identifikation, wie sie vielleicht vor mehr als 10 Jahren noch möglich war, heute fast auszuschließen. Deswegen verliert sich auch hier ein wesentlicher Motivationsfaktor.



Beurteilung der Spieltester zuklappen



Spielertester
OT St. Anna Ehrenfeld
Köln

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)