

Wie stellt sich der Profiknallfrosch ein gelungene Ballerei vor? Na, spielbar sollte sie sein, solide programmiert und tunlichst noch hübsch anzusehen – etwas so wie „Apidya“ halt. Die Messlatte ist also gelegt, mal sehen, ob das neue Psygnosis-Game drüberhüpfen kann.

Wir dachten schon, die Liverpooler hätten sich aus diesem Genre längst zurückgezogen, ihr letzter Horizontalscroller (ich glaube, das war „Blood Money“, oder?) liegt ja nun bereits eine kleine Ewigkeit zurück. Aber nix da, jetzt schicken sie einen Zauberlehrling in Gestalt einer Eule durch sechs feind-verseuchte Level, die sich gewaschen haben! Um die Prüfung seines Meisters erfolgreich zu bestehen, muß sich der magie-begabte Azubi-Kauz mit einem Heer von Gegnern herumschlagen, von denen die meisten wahrhaft schwere Brocken sind: Die bissigen Piranhas und stechwütigen Riesenmücken aus der Sumpflandschaft des ersten Levels dienen nur zum Einballern, der Endgegner zeigt schon eher, wo es langgeht – ein überdimensionierter Schwertfisch! Ab dem zweiten Abschnitt ist dann Großformat die Regel, fliegende Killerameisen und mordlüsterne Libellen garantieren für gepflegte Hektik am Stick. Auch im dritten Level hat man kaum jemals die Zeit, das idyllische Wäldchen gebührend zu bestaunen; ein kurzer Moment der Unachtsamkeit genügt, und wieder ist eines der anfänglich drei Leben über dem Jordan. Nur gut, daß die zuvor aufgesammelten Extrawaffen weitgehend erhalten bleiben: In Amphoren versteckt sich ein breiterer Schuß, ab und zu liegt auch mal ein „Beiboot“ im Form eines Schwertes herum. Am mächtigsten sind jedoch die Spells, die (zeitlich begrenzt) Unverwundbarkeit, rotierende Feuerbälle oder Plasma-Schilde bescheren, was dann auch mächtig imposant aussieht. Eigentlich sieht überhaupt alles mächtig imposant aus. Die bunte und detailreiche Grafik ist die reinste Augenweide, das Drei-Wege-Parallaxscrolling soft, als hätte man Weichspüler in den Monitor gekippt. Zudem wurden Freund und Feind astrein animiert: lediglich das eine oder andere Insekt hätte noch einen Tupfer Farbe vertragen können – grüne Mücken vor grünen Waldhintergrund sind schnellen Abwehrreaktionen halt nicht unbedingt förderlich, weil man den Gegner erst zu spät erkennt. All das spielt sich vor einer orchestralen Soundkulisse ab, die den Eulen-Dompteur zuerst mit sanften Klavierklängen einlullt, um ihn dann im eigentlichem Spiel mit fetziger Klassik und knackigen Effekten wieder aufzuwecken. Die Steuerung steuert auch prima – und dennoch bleibt Agony im direkten Vergleich mit „Apidya“ nur zweiter Sieger. Um dem Kaiko-Game die Baller-Krone abzuluchsen, hätte man die Feindformationen etwas phantasievoller und die Level etwas länger gestalten müssen, zudem fehlt hier ein Zwei-Spieler-Modus. Aber über den Titel des Vizekönigs könnte man durchaus diskutieren... (rl) Amiga Joker, Februar 1992

<b>Agony</b>	
<b>Grafik:</b>	91%
<b>Sound:</b>	84%
<b>Handhabung:</b>	73%
<b>Spielidee:</b>	61%
<b>Dauerspaß:</b>	79%
<b>Preis/Leistung:</b>	77%
<b>Red. Urteil:</b>	81%

## Für Fortgeschrittene

<b>Preis:</b>	ca. 89,- DM
<b>Hersteller:</b>	Psygnosis
<b>Genre:</b>	Action
<b>Spezialität:</b>	Das typische Psygnosis-Intro ist hier ebenso lang wie langweilig. Highscores werden nicht gesaved, schöne (deutsche) Anleitung.

Diese Seite kommt von

Joker-Archiv.de:

<http://jokerarchiv.spokbook.org>

Die URL für diese Seite ist:

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=54>