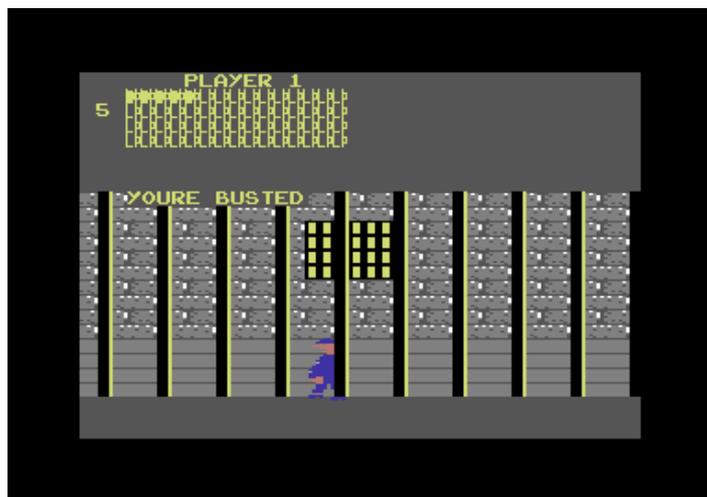


Bozo's Night Out



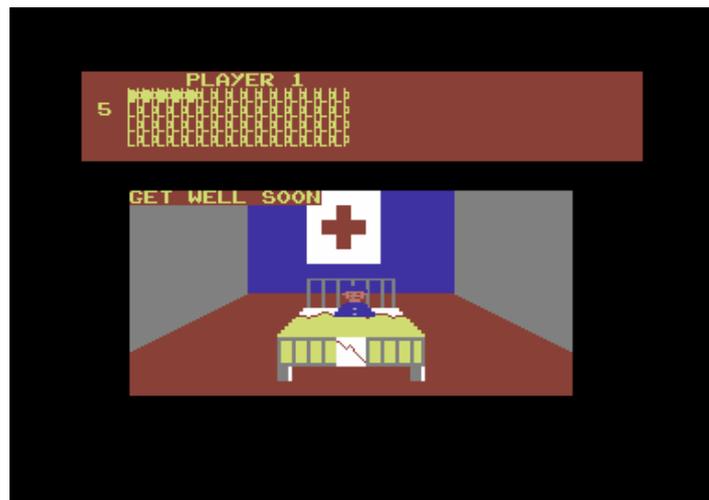
Bozo's Night Out erschien 1984 für den Commodore 64. Urheber waren Tony „Gibbo“ Gibson (Code), Paul Hodgson (musikalisches Arrangement) und Mark Harrison (Grafik). Die Firma Task Set! veröffentlichte das Spiel.

Es gilt, eine Spielfigur namens Bozo von der Kneipe “Gibbo's Joint” aus nach Hause zu steuern. Bozo kann den Heimweg sowohl über den Bürgersteig als auch durch den Park antreten. Im Park muß man sich vor Giftpilzen und diversen Monstern in acht nehmen, während auf dem Bürgersteig Polizisten, Schläger, schöne Frauen und resolute Damen Bozo ans Leder wollen. All diesen Hindernissen gilt es auszuweichen, soll Bozo nicht im Knast oder im Krankenhaus landen. In letzterem landet er ebenfalls, wenn er in Löcher im Boden stürzt. Nach jeder Ankunft im eigenen Heim muß man einen virtuellen Abend später Bozo abermals nach Hause bringen, was durch steigenden Alkoholkonsum der Spielfigur immer schwieriger wird – die Steuerung wird mit der Zeit immer schwammiger. Ein anderer Effekt dieser Trinkfreudigkeit ist, daß gegen Spielende bestimmte halluzinierte Wesen durch das Bild wandern.



Der Fortschritt im Spiel wird durch Pints angezeigt: Schafft man es, Bozo nach Hause zu bringen, steigt der Pintvorrat um fünf. Schafft man es nicht, verliert man ein bis fünf Pints. Hat man Bozo nach 60 Pints nach Hause gebracht, hat man das Spiel gewonnen. Sinkt der Pintpegel auf null, verliert man das Spiel. Übrigens dürfen zwei Spieler nacheinander mit jeweils einer eigenen Figur versuchen, als erster die 60-Pint-Marke zu knacken.

Grafisch reizt das Spiel den C64 nicht aus, aber immerhin stellen die großen Sprites eine Steigerung gegenüber anderen kleinen Figuren der damaligen Zeit dar. Es gibt nur wenige Soundeffekte zu hören, dafür begleitet eine Melodie Bozo's Night Out durchgehend.



Die Spielidee ist angenehm ungewöhnlich, allerdings mangelt es Bozo's Night Out an Abwechslung – mehr als die Spielfigur in vier Richtungen lenken, kann man nicht. Ein nettes Spiel für zwischendurch, das einen aber nicht länger als 20 Minuten am Stück zu fesseln vermag. Diese Zeit reicht geübten Spielern aber ohnehin, bis zum Ende zu gelangen.

Geschrieben von „Herr Planetfall“.

