

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



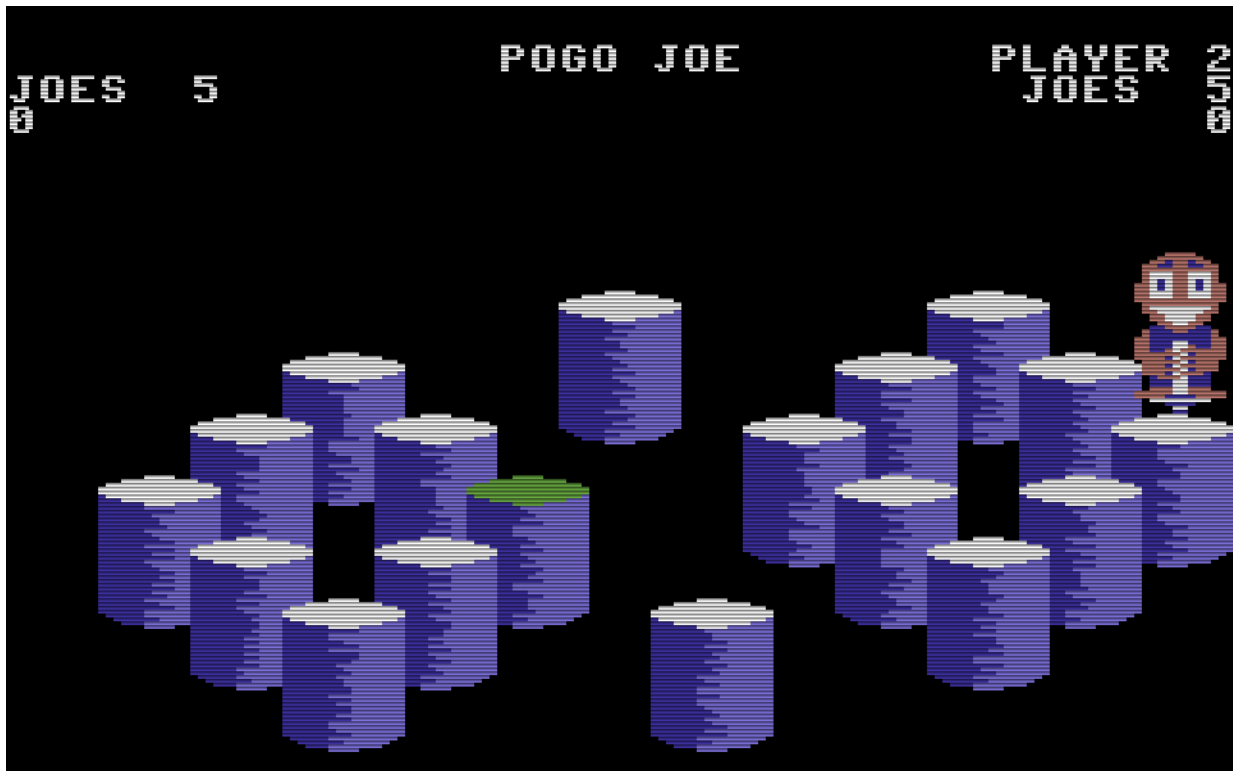
## Pogo Joe für den Commodore 64: Das letzte Spiel des Abends

Michael Behr am Freitag, dem 14. Februar 2003

**Nachdem ich kürzlich mit Fruity Frank für den Amstrad CPC das Spiel rezensiert habe, mit dem meine Geschichte als eigener Besitzer eines Computers begonnen hat, möchte ich heute eines der Spiele vorstellen, die überhaupt verantwortlich dafür waren, dass ich ganz wild auf einen eigenen Computer war: Pogo Joe.**

Pogo Joe ist eigentlich nichts Besonderes. Ein Spiel wie es von dieser Sorte wohl mehrere Dutzend gegeben hat, aber für mich hat es einen ganz besonderen Stellenwert. Irgendwann Anfangs der 1980er, meines Wissens kurz nach dem Erscheinen dieses Computers in Deutschland, leistete sich ein Cousin von mir einen Commodore 64. Das war damals ein absolutes Wunderding für mich. Weil man damit so viele verschiedene Spiele spielen konnte, die auch noch unverschämt gut aussahen (gemessen an dem, was ich bis dahin auf dem Atari VCS eines Freundes gespielt hatte).

Damals freute ich mich immer auf die Wochenenden, an denen mein Cousin, der damals eigentlich mehr eine Art großer Bruder für mich war, zu uns nach Hause kam und seinen C64 mitbrachte, denn dann war das ganze Wochenende über spielen, spielen und noch einmal spielen angesagt.



Hüpfen was das Zeug hält: Pogo Joe springt, im Gegensatz zu seinem Vorbild Q\*Bert, über Tonnen statt über Quader. (Bild: Screenplay)

## Die perfekte Einschlafhilfe

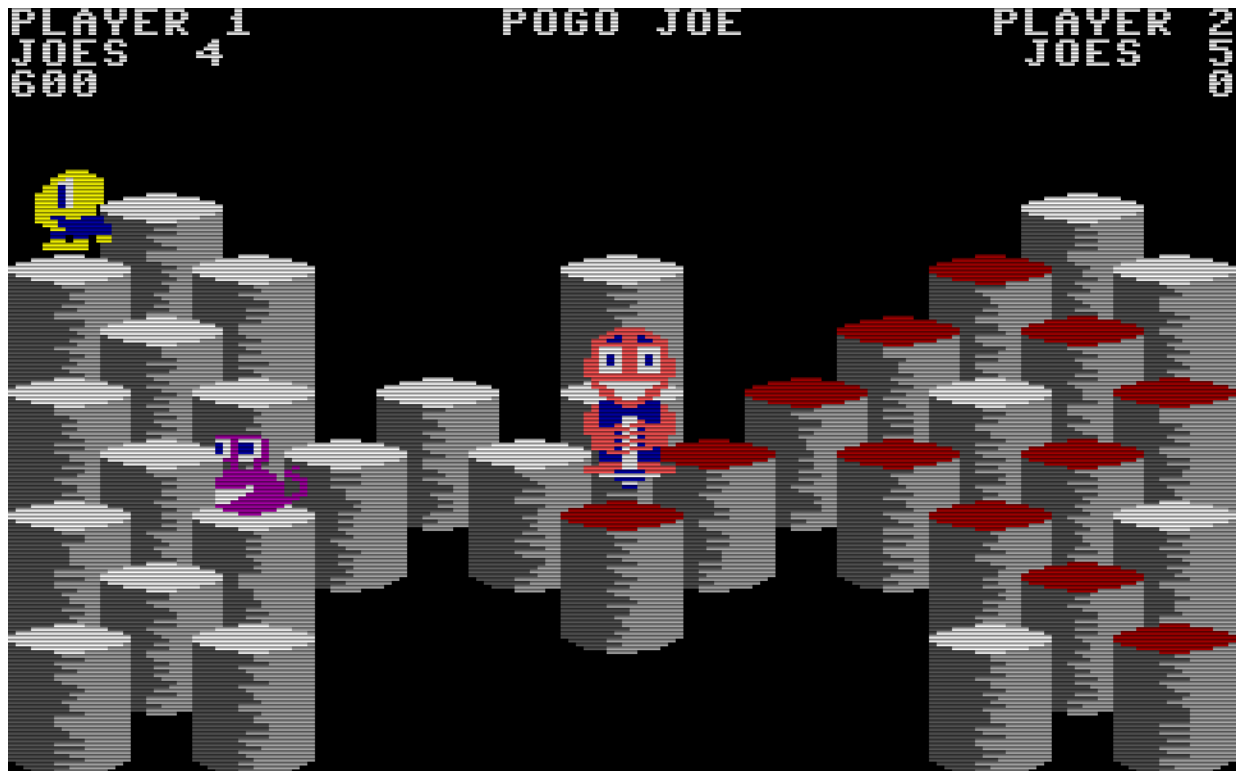
Ich kann gar nicht alle Spiele aufzählen, in die ich mich damals verguckt habe und die auch heute noch zu meinen Favoriten zählen. Aber dieses eine möchte ich herausheben, denn alleine schon durch seinen Symbolcharakter wurde es etwas ganz besonderes. Es war nämlich immer das ominöse „letzte Spiel“. Da ich damals so etwa acht oder neun Jahre alt gewesen sein muss ging es natürlich dementsprechend früh in die Heia.

Klein-Michael allerdings war immer so scharf aufs Computerspielen, dass er – der sonst ganz brav ins Bett ging – mit seinen Eltern darum feilschte, noch ein Spiel, eines nur noch, spielen zu dürfen. Also machten sich meine Eltern, unterstützt von meinem Cousin, auf die Suche nach einem Spiel das möglichst schnell lud (damals ein nicht zu unterschätzender Faktor), mir Spaß machte und vor allen Dingen nicht ewig dauerte. Aus irgendwelchen Gründen landeten sie bei Pogo Joe. Und so war es dann über Monate hinweg Usus, dass Pogo Joe das letzte Spiel des Abends war.

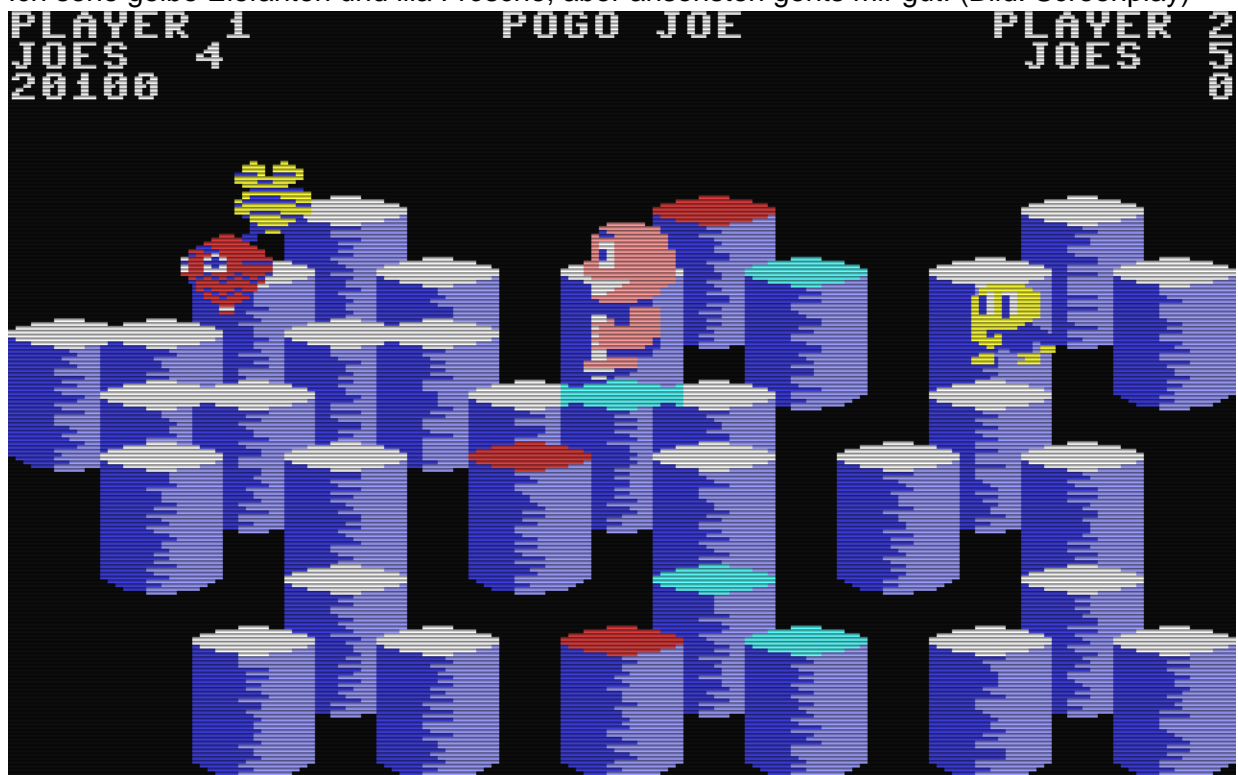
Bei dem Spiel handelt es sich, wie man anhand der Screenshots schon sehr gut erkennen kann um nichts anderes, als einen offensichtlichen Q-Bert-Klon. Ziel des Spiels ist es, mit der Spielfigur Joe, die lustig auf ihrem Pogostab (findet man so was heutzutage auch noch cool?) herumhüpft, alle Felder oder Tonnen auf dem Bildschirm einmal zu besuchen und einzufärben. Wenn man alle Felder eingefärbt hat, dann kommt man in das nächsthöhere Level, bekommt Zusatzpunkte und kann dort in einem neuen Design wieder sein Glück versuchen.

So einfach das Spielprinzip ist, so einfach spielt es sich auch. Man springt von Tonne zu Tonne und passt dabei auf, den von Zeit zu Zeit erscheinenden Gegnern nicht in die Quere zu kommen, falls diese nicht gerade im Blasenstadium sind. Zunächst hüpfen nämlich nur bunte Blasen über die Felder, die man mit seinem Pogostab zertreten kann.

Aber dabei sollte man aufpassen, denn es könnte ja sein, dass sich gerade in diesem Moment die Blade in eines der lustig aussehenden Kerlchen verwandelt, die trotz ihres Aussehens ziemlich tödlich für Joe sind. Jedenfalls mehr oder weniger, aber darauf komme ich gleich noch.



Ich sehe gelbe Elefanten und lila Frösche, aber ansonsten gehts mir gut! (Bild: Screenplay)

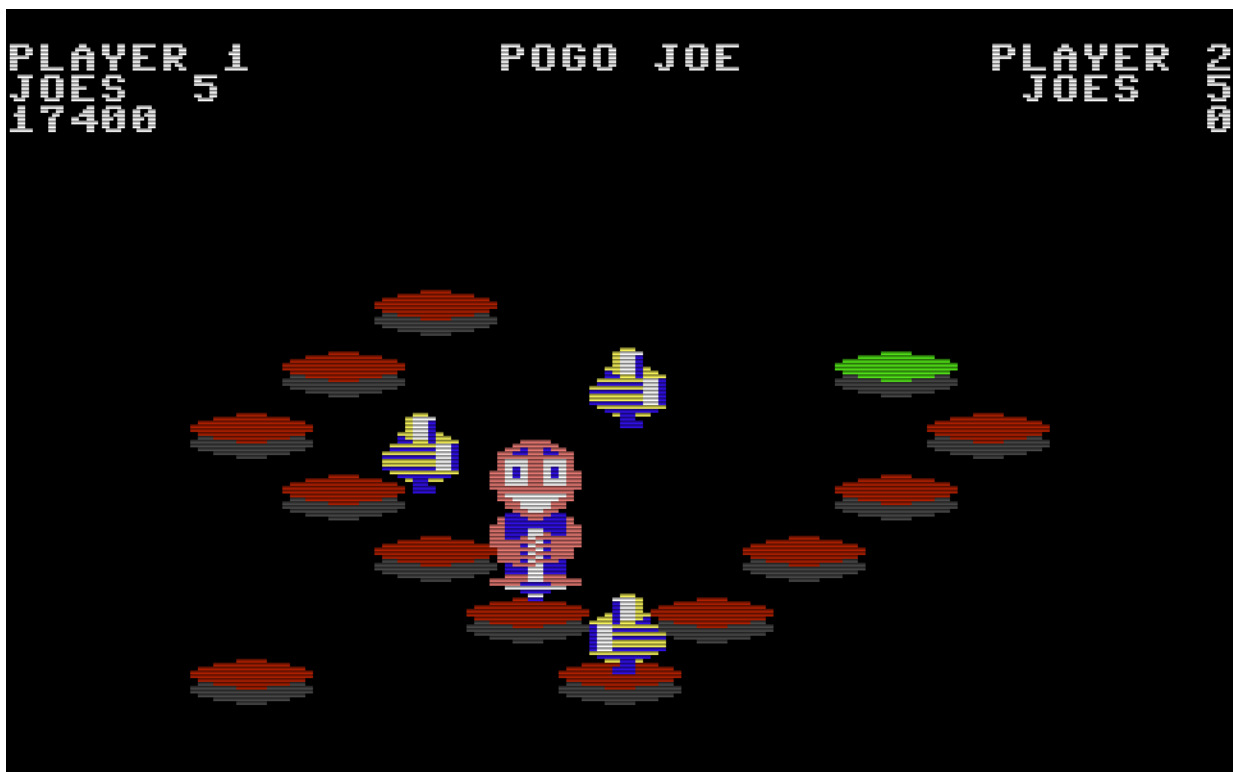


Manchmal weiß man nicht, wer wo eigentlich wen jagt. (Bild: Screenplay)

Besser ist es auf jeden Fall, den Plagegeistern aus dem Weg zu gehen. Man kann sich also entweder in einer ganz anderen Ecke des Bildschirms vor ihnen verschanzen oder – was meistens unvermeidlich ist – über sie hinwegspringen. Durch einen Druck auf den

Feuerknopf ist es Joe nämlich möglich, einen weiten Satz über ein Feld hinweg zu machen. Das geht übrigens bei Q\*Bert nicht. Diese Eigenschaft braucht er auch, wenn er die Abgründe zwischen den unterschiedlichen Teilfiguren auf einem Bildschirm überwinden möchte, was allerdings natürlich nur an speziellen Stellen möglich ist.

In den ersten Levels gibt es für Joe nur zwei Gegner, das sind zum einen die lila Frösche und zum anderen die kleinen gelben Elefanten – es ist müßig sich Gedanken darüber zu machen, was der Programmierer bei der Entwicklung dieser Figuren für Pillen eingeworfen hatte. Während man die Elefanten jederzeit kaputt stampfen kann (aber wer sollte das wollen, so süß wie die aussehen) sind die Frösche absolut tödlich. Außerdem sind sie recht fix darin, von einem zum anderen Feld und wieder zurückzuspringen, was sie hin und wieder doch gefährlich macht.



Räumliches Denken ist bei Pogo Joe auf jeden Fall von Vorteil. (Bild: Screenplay)

## Der Sprung ins Ungewisse

In späteren Levels kommen die roten Kugeln hinzu, die sich – und jetzt wird es gemein – mal in sich drehende Trichter verwandeln, die gemeiner Weise jedes Feld, das sie berühren, wieder in die ursprüngliche Farbe verwandeln (was nichts anderes heißt als dass man diese erneut besuchen muss), mal aber auch in blaue Monster, die zielstrebig Jagd auf Joe machen und bei denen man wirklich aufpassen muss, dass sie einem nicht in die Quere kommen. Aber auch die gelben Kugeln sind später im Spielverlauf nicht mehr ganz ohne, denn aus ihnen kommen mitunter nicht die Elefanten, sondern etwas, das vage aussieht wie der kleine Tiger von Janosch und das ebenfalls tödlich ist.

Und dennoch sind all diese Figuren eigentlich nicht so gefährlich, denn es gibt auf jedem Spielplan ein paar grün blinkende Felder, bei deren Berührung alle sich auf dem Bildschirm befindlichen Gegner auf der Stelle verschwinden. Das kann ganz praktisch sein, man sollte sich jedoch vor allem auf seine Reflexe und seine Übersicht verlassen, denn in die meisten Fallen tappt man durch eigenes Verschulden, da die Gegner die

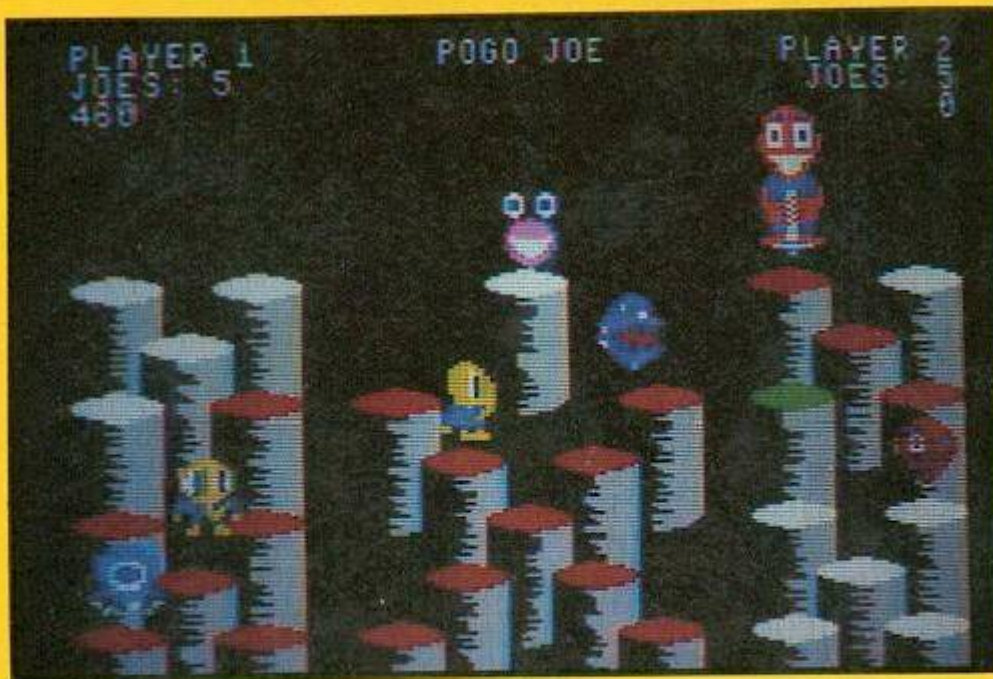
meiste Zeit über doch recht beliebig über das Feld hüpfen.

Für ein wenig Abwechslung ist durch das Leveldesign gesorgt, wo es wirklich ganz unterschiedliche Figuren zu färben gibt. In hohen Levels passiert es auch schon mal, dass man nur ganz wenige Felder am Anfang sehen kann, weil der Rest unsichtbar ist, und man sich sozusagen intuitiv vortasten muss (ein Tipp: auf die Levelnamen achten!). In den Bonusrunden verschwinden die Felder, auf die man gesprungen ist und es gibt Bonuspunkte für alle Felder, die man abgeräumt hat, bevor man in eine Sackgasse geraten ist.

# Pogo Joe<sup>TM</sup>



**Featuring  
10 monsters  
on 64 screens**



**\* BONUS**  
**Both cassette and disk included**  
**for Commodore 64**  
**and Atari Computers**

**screenplay<sup>TM</sup>**

Die illustrierte Vorderseite der Spiele-Verpackung... (Bild: Screenplay)

*BOTH CASSETTE & DISKETTE IN THIS BOX!*

# POGO JOE™

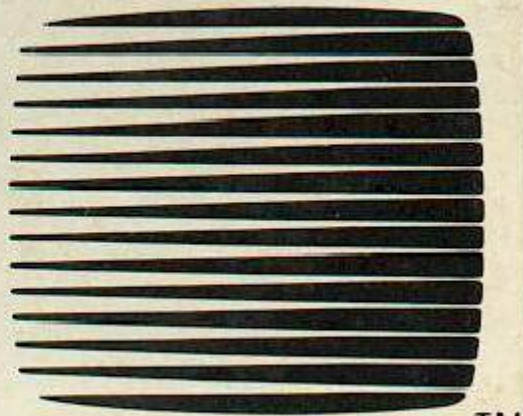
AR100

Screenplay knows what you want in an arcade game. You're looking for a game with a challenging goal and lightning response. You want colorful, three-dimensional graphics and smooth animation. You expect excellent music and exciting sound effects. You want a state-of-the-art, arcade-quality game to play on your computer.

*Pogo Joe,*™ the newest arcade game from Screenplay, offers all of these things and more. Joe rides his bouncing pogo stick across fields of cylinders, springing in time to his playful tune. Pogo Joe can change the cylinder colors, eliminate them or even create them out of thin air! Uniquely animated creatures, from elephants to spinning tops, share each three-dimensional screen. Some help Pogo Joe get points, but others have less friendly intentions. Sixty-four different screens will provide a lasting challenge to even the most dedicated arcade addict.

## DATA

Author: William F. Denman, Jr.  
Minimum Memory: 48K - 64K  
Maximum Number of Players: 2  
Complexity (on scale of 1-10): 5  
Age Group: 6+  
Computer Compatibility: Atari and  
Commodore 64, disk and tape  
Joystick/Trackball is needed



**screenplay**™

Box 3558, Chapel Hill, NC 27514  
©1983 by Screenplay. All rights reserved.

...sowie die Rückseite der US-Version von Pogo Joe. (Bild: Screenplay)

Insgesamt ist Pogo Joe ein leichtes, im wahrsten Sinne des Wortes Kinderspiel. Ich hatte keinerlei Mühen, in meinem ersten Anlauf vorhin direkt in das zwanzigste Level zu kommen, zumal man für alle 10.000 Punkte ein Extraleben bekommt. Irgendwann lässt

dann allerdings zwangsläufig die Konzentration ein wenig nach, man beginnt Fehler zu machen und ist – schwupps! – eines seiner Leben direkt wieder los.

Man kann sich allerdings durch einige Einstellungen, die man im Hauptmenü treffen kann, das Leben selber ein wenig schwer machen, indem man zum Beispiel die Geschwindigkeit reguliert, mit der Joe sich über die Felder bewegen kann. Oder man macht die Monster schneller. So ist dafür gesorgt, dass das Spiel nicht zu schnell langweilig wird. Und das wird es erstaunlicherweise wirklich nicht, auch wenn ich es jetzt runde 20 Jahre kenne. Es war damals das erste Spiel überhaupt, das ich testweise in einen C64-Emulator geladen habe und auch auf meinem real existierenden Brotkasten kommt es ab und an zum Einsatz.

## Auch heute noch knuffig

Pogo Joe war in meiner Kindheit ein ganz besonderes Spiel und wird es immer für mich sein. Aber auch für andere, die dem Q\*Bert-Prinzip ein wenig abgewinnen können, sollte es wegen der knuffigen Grafik und den ansprechenden Soundeffekten (zumindest für 1983) interessant sein. Ich denke mal, vor allem jüngere Computernutzer könnten an Joe und seinem Pogostick ihre Freude haben. Egal, ob es nun das erste oder letzte Spiel des Tages ist.

Nicht zuletzt ist Joe in meiner Familie in den allgemeinen Sprachgebrauch eingegangen, was vielleicht am besten seinen Stellenwert verdeutlicht. Jedenfalls weiß jeder sofort was gemeint ist, wenn davon die Rede ist, dass jemand „herum hüpft wie Pogo Joe“. Vielleicht ein wenig viel Ehre für ein Spiel wie dieses aber ein Beweis dafür, dass es Dinge gibt, die einfach zeitlos sind.

Pac-Man gehört für mich dazu, Donkey Kong und sicher auch Pogo Joe.

*Überarbeitete Originalfassung vom 22. März 2004.*

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 14. Februar 2003 um 20:49 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>



