

# JOE & MAC

Alles Fakenews was uns die Wissenschaft und Medien verkaufen wollen!

Denn Mensch und Dinosaurier lebten damals unwiderlegbar zusammen.

Den Beweis hierfür liefert uns eine wahrlich antike Überlieferung von Dataeast, die tragische Geschichte, in der alle Frauen eines kleinen steinzeitlichen Dorfes „entführt“ wurden.

Doch zwei Bewohner dieses Dorfes eilten den Opfern zu Hilfe, Joe und Mac.



Steigen wir in unseren DeLorean und besuchen wir ein Land vor unserer Zeit.

Ein wildes Land, in dem Höhlenmenschen in rivalisierenden Dörfern wohnen und sich gegen wilde Schuppentiere wehren müssen!

Schnappt euch eure Keule, den modischen Lendenschurz und macht euch für diese Reise bereit!

Es ist im prähistorischem Winter 1991, als man in zweiundreißigtausend Farben die furchtbaren Ereignisse eines kleinen im Dschungel gelegenen Dorfes festhält.

Ein rivalisierender Stamm dringt gnadenlos in dieses ein, um die ansässigen Frauen zu entführen, egal ob sie grüne, rote oder blaue Haare haben.

Doch da die Zahnbürste noch nicht erfunden worden ist, flüchten diese panisch vor dem grausamen Mundgeruch der Eindringlinge in die Wildnis des Dschungels...

Typisch für digitale Höhlenmalerei jener Zeit, spielt sich alles aus seitlicher Perspektive ab und unsere mit Blättern bekleideten Kerlchen sind nicht völlig ungeübt, wenn sie hüpfend und keulenschwingend die Plattformen überwinden.

Denn sollte ein Punkt doch zu hoch gelegen sein, haben sie die Fähigkeit mit einem Kugelsprung doppelt so hohe Ebenen zu erreichen.

Dazu reicht es beim Springen auf dem Steuerkreuz gleichzeitig nach oben zu drücken.

Auf dem Boden lässt sich dieser Rolltrick durch das doppelte Betätigen in die jeweilige Richtung ebenfalls auführen, was in mancher Situation ziemlich hilfreich ist.

Das Rollen macht sie nämlich wie Sonic für kurze Zeit unverwundbar, man kann Attacken von Bossen ausweichen und es richtet Schaden an normalen Gegner an.



Doch zirkusreif herumspringen und ein Keulenschwing alleine reichen nicht aus, um die verirrten Dorfbewohnerinnen aus den Tiefen des Dschungels zu retten.

Denn frisch aus der Forschungswerkstätte gibt es werfbare Knochen, Bumerangs, Feuer und für die Hightech-Fans, Räder!

Die Knochen und Bumerangs sind dabei die schwächsten Items. Sie lassen sich jedoch in Masse abwerfen und die Bumerangs kehren praktischer Weise zu einem zurück, so dass sie doppelt Schaden anrichten können.

# JOE & MAC

Stärker hingegen ist das Feuer, von welchem man maximal zwei Schuss gleichzeitig abwerfen kann, diese jedoch noch kurz nachbrennen und einen Gegner so ziemlich sofort platt machen.

Sehr hilfreich sind dann auch die Räder, welche ebenfalls nur zwei Abwürfe bieten, jedoch einfach weiterrollen, sogar Wände hinauf!

Finden tun wir jene Power Ups als steinerne Pokale, die entweder frei herumstehen oder in Dinosauriereiern darauf warten mit einem Schlag befreit zu werden.

Auch 1-Ups und energieaufladendes Essen gibt es zu finden und wenn wir zusätzlich die rötlichen Eier mit voller Lebensanzeige knacken, bringt uns ein freundlich gesinnter Flugsaurier in eine Bonuswelt, die ebenfalls 1-Ups und Schlüssel zu weiteren Bonuswelten für uns parat hält, hierzu später mehr.

Als Gegner erwarten uns nicht nur andere Vertreter unserer Spezies, sondern vor allem Dinosaurier.

In den Neunzigern, dem Höhepunkt der Dinomania, hätte ich dieses Spiel sicherlich vergöttert.

Wie könnte man auch nicht? Man steigt bereits im ersten Level über einen schlafenden Tyrannosaurus Rex, begegnet vor allem Flugsauriern, aber auch Plesiosauriern, delphinähnlichen Ichthyosauriern, einem Mammut und sogar einem Ankylosaurus.



Der Stil des Spiels ist dabei sehr comichaft und die Expressionen der Gegner, wenn man diese platt macht, sind einfach göttlich.

Da ist der Höhlenmensch eben mal zusammengestaucht wie ein Akkordeon und dem Pterodaktylus kommen die Tränen.

Am Ende eines jeden (!) Levels erwartet uns ein Bosskampf, diese sind recht abwechslungsreich, in späteren Leveln wiederholen sich diese dann in einer stärkeren Version. So müssen wir den Steinschlägen eines Mammut und den Sturzflügen eines Flugsauriers ausweichen, manche Gegner fressen sogar unsere Geschosse und schleudern sie uns frech in dreifacher Ausführung zurück.





# JOE & MAC

Doch kommen wir nochmal zurück auf die Level zu sprechen, denn das Spiel kam relativ früh in der Lebensspanne des Super Nintendos auf den Markt.

Und hier muss man doch ein dickes Lob an die Entwickler aussprechen, man merkt zwar, dass sie hier und da etwas flach wirken, dennoch sind sie sehr farbenfroh und bieten ganz ansehnliche Kulissen. Besonders wenn man andere frühe SNES-Titel anschaut, die eher wie aufgemotzte NES-Titel wirken. Dahingehend muss man auch nochmal die Sprites hervorheben, die sind wirklich top!

Die musikalische Untermalung ist sehr fröhlich, locker und passender Weise hier und da tribal, sie trägt auf jeden Fall groß zum Spaßfaktor des Spiels bei und macht Laune (Beispiel hier)

Passend zur urzeitlichen Thematik, hüpfen und schlagen wir uns durch tropische Gefilde, reisende Ströme, zugefrorene Höhlen und Vulkangegenden, die uns Feuer unterm Hintern machen.

Hier kommen wir dann zu den zwei Mankos, die das Spiel hat.

Nummer eins wäre das Hüpfen, denn wenn wir ersteinmal losgehüpft sind, fühlt sich das Lenken in der Luft keineswegs so schön an wie bei Mario, die Aerodynamik der Höhlenmenschen ist wohl nicht weit genug entwickelt.

Das Zweite wäre unsere Hitbox, denn wir bekommen spürbar ziemlich schnell treffer. Doch nichts von beidem ist wirklich tragisch, da das Leveldesign nur selten genauere Sprünge abverlangt und man schnell lernt, die Gegner effektiv zu bekämpfen, so dass man Treffer schnell vermeidet.

Unser Drehsprung hilft auch ungemein dabei, einerseits durch die leichte Unverwundbarkeit und wir Schaden verteilen und weil wir es so einfacher schaffen auf Gegner und rollende Steine hinauf zu hüpfen!

Mit diesem Trick kommen wir an höher gelegene Items oder umgehen so manchen spitzen Stachel.



Wechseln wir wieder zum verschobenen Thema der Bonuslevel, wie bereits genannt, denn bringt uns einer der netten rosa Flugsaurier dort hin, so finden wir nicht nur zusätzliche Leben, sondern auch ominöse Schlüssel.

Auf der an Super Mario World erinnernden Oberwelt gibt es nämlich versperrte Level, die wir mit genau diesen Schlüsseln öffnen können.

Welches Bonuslevel wir dabei öffnen, bleibt völlig uns überlassen, es ist auch ein wenig Glückspiel, was wir dort vorfinden. In manchen liegen zusätzliche Leben frei herum, in anderen müssen wir uns ein Ei aussuchen, aus dem dann per Zufall ein Item zu finden ist (erinnert ebenfalls an Mario, nur dort ist es Toad mit drei Kisten).



# JOE & MAC

Kommen wir zum Fazit, lohnt sich das Spiel?  
Kurze antwort: Auf alle Fälle!

Ich habe diese Serie erst entdeckt, weil sich Retro-Bit die Rechte zur Veröffentlichung geholt hatte und die Trilogie gerade im Angebot befand, und was soll ich sagen, das Spiel macht einfach sehr viel Laune.

Die kleinen Unzulänglichkeiten sind schnell vergessen, da das Spiel sehr fair im Leveldesign und mit 1-Ups, Leben und Continues ist.



Man kommt auch alleine spätestens beim zweiten Durchlauf (auf einfach) zum Endgegner. Die fröhlich bunten Levels und die passend leicht lockere Musik machen einfach Spaß und hätte ich dieses Spiel bereits als Kind in den Neunzigern gehabt, ich hätte es bereits da geliebt. Ob die Nachfolger da ebenfalls mithalten, werde ich in späteren Reviews überprüfen, in diesem Fall eine deutliche Empfehlung meinerseits!

Falls ich euch noch nicht überzeugt habe, am Ende eines jeden Levels bekommt ihr als Belohnung für die Befreiung einen Kuss auf die Backe, worauf wartet ihr also noch?

