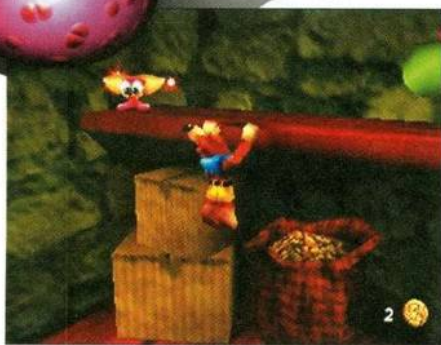




# Banjo-Tooie



**The Bear is back! Doch diesmal bringt er mehr Rätsel, größere Levels und witzigere Gags mit. Brauchen "Banjo-Kazooie"-Veteranen den Nachfolger?**



➤ **Haben will, jetzt!** Die kleinen Glowbos braucht ihr, um die Dienste von Mumbo Jumbo und Humba Wumba in Anspruch nehmen zu können. Und ja, die heißen wirklich so!

Rare hat mit *Banjo-Kazooie* vor knapp zwei Jahren die Messlatte für Jump'n'Runs dermaßen hochgesteckt, dass es bis dato keinem anderen Entwickler gelungen ist, sie zu überspringen. Kein Konkurrenzprodukt ist witziger, umfangreicher und schöner als das kunterbunte Hüpf-Abenteuer mit dem tierischen Duo. Kann Rare sich diesmal selbst übertreffen? Bevor es nun ans Eingemachte geht, hier noch einmal eine kurze Einführung für alle, die den Vorgänger verpasst haben. Ihr übernimmt die Kontrolle über Banjo, den Bär, der in seinem Rucksack Vogeldame Kazooie mit sich herumschleppt. Das hat durchaus seinen Zweck, denn durch kombinierte Tastenkommandos steuert ihr nicht nur den Pelzträger, sondern auch das Federvieh. Während Banjo bevorzugt Gegner aus dem Weg räumt und durch die Gegend springt, ist Kazooie fürs Eierschießen, Rennen und Fliegen zuständig. Diese Fähigkeiten werdet ihr auch dringend brauchen, denn die Hexe Grunthilda wurde von ihren beiden Schwestern befreit (in *Banjo-Kazooie* war sie unter einem Fels begraben) und sorgt schon wieder für Unruhe. Mit Hilfe einer mysteriösen Maschine entzieht sie den Freunden von Banjo und Kazooie die Lebensenergie und verwandelt sie in gefühllose Zombies.

## Packen wir's an

Auch diesmal bewegt ihr euch in einer Oberwelt, über die ihr in die insgesamt acht Levels gelangt. Um den Zugang zu einem Level zu öffnen, benötigt ihr goldene Puzzleteile, die sogenannten "Jiggies". Um in den Besitz der zehn "Jiggies" einer Welt zu kommen, löst ihr die verschiedensten Aufgaben oder sucht in den hintersten Winkeln. Beispielsweise befreit ihr einen Kanarienvogel-Mutanten, um

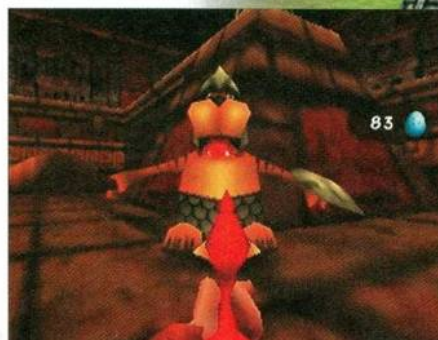


➤ **Jetzt bloß nicht nach unten sehen!** Auf dem Hochseil stellt ihr euer Feingefühl für den Analogstick unter Beweis.

anschließend in einem Wettrennen auf einer Draisine gegen ihn anzutreten. In Jolly Roger's Lagune sucht ihr zwanzig Goldmünzen, mit denen ihr das Puzzleteil vom lokalen Händler erseht. Sogar Ego-Shooter-Fans kommen nicht zu kurz: Im Maya-Tempel durchforstet ihr aus der Ich-Perspektive ein verzwicktes Labyrinth nach Götzenstatuen, um Zutritt zur heiligen Grabkammer zu erlangen. Auf dem Weg ballert ihr mit Kazooie als MG gepanzerte Katzenwächter über den Haufen. Die Flut an Minispielchen sucht ihresgleichen. Doch das ist noch nicht alles. Außer nach "Jiggies" haltet ihr Ausschau nach den gut versteckten Jinjos, die ihr auch schon im ersten Teil retten musstet. Habt ihr alle Jinjos einer Farbe aufgestöbert, gibt's ein weiteres Puzzleteil. Bleiben noch die Endgegner einer jeden Welt: Ihr tretet gegen einen riesigen Kohlemutanten an, dem ihr mit Granateneiern nach und nach die Gliedmaßen abschießt. Im Vergnügungspark wartet der wohl größte Stage-Boss aller Zeiten auf euch – ein aufgeblasener Gummidino. Aus der Luft ballert ihr diesem Löcher in die Außenhaut und bringt ihn so zum Schrumpfen.

## Controller-Artisten an die Front

Wer gedacht hat, dass die Move-Vielfalt in *Banjo-Kazooie* nicht mehr zu überbieten ist, wird hier eines besseren belehrt. Gleich zu Beginn des Spiels besitzt ihr alle Fähigkeiten, die ihr schon im Prequel zur Verfügung hattet, und das waren schon knapp zwanzig. Diesmal bringt euch Drill-Instructor und Maulwurf Bottles' Bruder Jamjars die neusten Tricks und Kniffe bei. Ihr aktiviert im Flug eine Ego-Perspektive mit Fadenkreuz, verschießt Feuer-, Eis- und Granaten-Eier, missbraucht Kazooie als Presslufthammer oder hangelt euch an Felskanten entlang. Außerdem könnt ihr euch diesmal aufteilen und beide Charak-

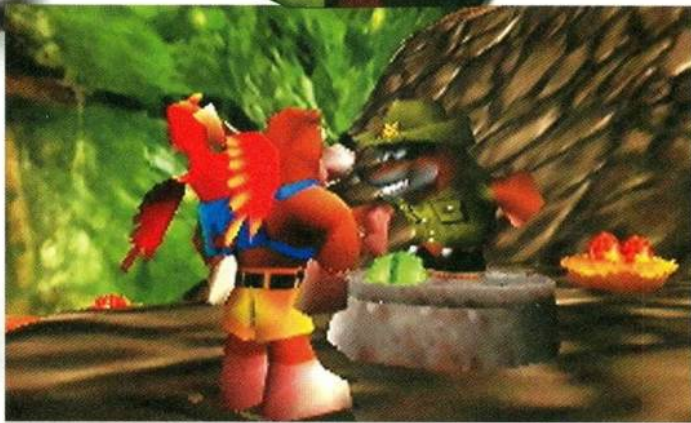
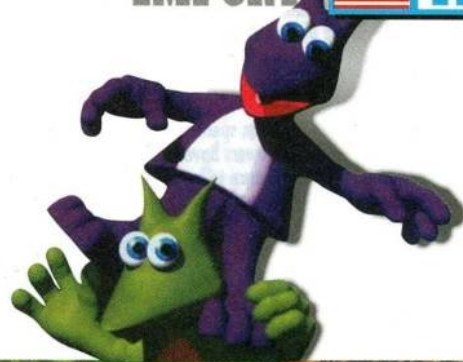


➤ **Erwischt!** Im Maya-Tempel geht ihr aus der Ego-Perspektive auf Katzenjagd. Als Knarre klemmt sich Banjo seine eierschießende Kollegin Kazooie unter den Arm.

tere einzeln steuern. Insgesamt zählt euer Bewegungsrepertoire an die 40 Moves. Knochenmann Mumbo Jumbo findet ihr ebenfalls wieder in jedem Level, nur dass er nicht wie gewohnt faul auf seinem kantigen Hintern herumsitzt und euch bei Bedarf in Biene oder Krokodil verwandelt. Diesmal dürft ihr den sympathischen Aga-Uga-Schamanen selbst steuern. Mit seinen magischen Fähigkeiten erweckt ihr riesige Götzenstatuen zum Leben, lasst schwere Felsbrocken schweben oder stellt eine umgekippte Lok wieder auf die Gleise. Mumbo Jumbos einstige Funktion übernimmt die Indianerin Humba Wumba. Sie verwandelt euch in eine winzige, kraftstrotzende Steinstatue, damit ihr am Maya-Kickball-Turnier teil-



➤ **Die neuen Gestalten, in die euch Humba verwandelt, sind noch abgedrehter.** Als Detonator sprengt ihr TNT-Fässer in die Luft.



↑ Sergeant Jamjars ist nicht nur Bottles Bruder, sondern auch euer neuer Lehrmeister. Von ihm erhaltet ihr neue Moves, ohne die ihr oft ziemlich aufgeschmissen wärd.



➔ Dieser Gummidino ist so groß, dass er kaum auf den Bildschirm passt. Mit Granateneiern zerstört ihr seine Flicker, um ihn schrumpfen zu lassen.

nehmen könnt. Als Detonator (ihr wisst schon, der eckige Kasten mit Hebel) zündet ihr TNT-Fässer und legt so versperrte Eingänge frei. Auch als zähnefleischender Saurier geht ihr auf Reisen.

Als besonderes Bonbon integrierte Rare einen technisch sauberen Multiplayermodus, in dem ihr all die Minispiele aus dem Einzelermodus gegen menschliche Mitspieler bestreiten dürft. So geht ihr geht ihr in bester James-Bond-Manier auf Bärenjagd, beweist euren Sportsgeist im Kickball, springt mit Kazooie durch Reifen oder sammelt im Auto-Scooter so viele Irrlichter wie möglich. Zu zweit gibt's kaum nennenswerte Einschränkungen, im Vierspielermodus hingegen müsst ihr euch auf einen teilweise zähen Spielfluss gefasst machen.

### Grafik-Bombe

Wie erwartet ist *Banjo-Tooie* ein optischer Leckerbissen. Zwar sucht ihr die Verbesse-

rungen zum Vorgänger mit der Lupe, doch mehr ist aus dem N64 einfach nicht mehr rauszuholen. Feine Texturen, brillante Lichteffekte, dynamische Echtzeitschatten und die wahrscheinlich schönsten Animationen der Videospiegelgeschichte lassen eure Kinnlade regelmäßig runterklappen. Die Sichtweite bleibt trotz der Detailfülle stets erhalten, lediglich die Framerate sinkt in manchen Situationen in den Keller. Doch bei einer derartig liebevoll gestalteten Hüpfwelt mit Bächen, Bäumen, Seen, Brücken und begehbaren Häusern nimmt man dieses kleine Manko gern in Kauf.

Der Sound steht dem in nichts nach. Die witzige Musik passt perfekt zum Comic-Stil des Spiels und ändert ihre "Stimmung" je nach Umgebung. Mehr als nur einmal ertappt ihr euch beim Mitsummen der eingängigen Melodien. Alle Soundeffekte sind in Dolby Surround abgemischt und werden in feinsten CD-Qualität wiedergegeben. Eure Sinne werden also in allen Belangen verwöhnt. ■ (Trant)



➔ Nachdem ihr "Canary Mary" aus ihrem Käfig befreit hat, fordert sie euch zu einem Wettrennen heraus. Die Fahrt auf dem Hubwagen wird durch tolle Kameraeinstellungen in Szene gesetzt.



➔ Spaß muß sein: Schießt ihr dem Kohlemonster ein Arm oder ein Bein ab, sagt es nur: "Macht nichts, nur ein Kratzer!" Die Ritter der Kokosnuß lassen grüßen.

### fun meint:

Rare schlägt seine hauseigene Referenz in allen Punkten. Das Motto lautet: Größer, schöner, besser. Allerdings scheinen die Verantwortlichen das Sprichwort "weniger ist mehr" nicht zu kennen. Innerhalb eines Levels gibt es so viele versteckte Orte zu entdecken und Aufgaben zu lösen, dass ihr schneller den Überblick verliert, als euch lieb ist. Legt ihr euch keinen Plan zurecht, seid ihr schnell am Ver-

zweifeln, nicht zuletzt aufgrund des gesteigerten Schwierigkeitsgrades. Ungeduldige Jump'n'Run-Fans sollten sich besser zweimal überlegen, ob sie die "angenehme Last" auf sich nehmen wollen. Wer jedoch gerne stöbert und viel Zeit mit einem Spiel verbringt, schnappt sich dieses spielerisch und technisch nahezu perfekte Sequel ohne lange nachzudenken.

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Nintendo
Entwickler	Rare
Erhältlich ab	sofort (NTSC), Februar 2001 (PAL)
Preis	ca. 120,- DM



Grafik

Sound

SPIELSPASS

1-4 Spieler | Modulspeicher | Rumble Pak | Expansion Pak | Dolby Surround | Texte deutsch | Für Fortgeschrittene und Profis