



... ► Beurteilungen ► Jump&Run ► Banjo - Tooie

Suche...

## Banjo - Tooie



### Startseite

#### Spiele

Aktuell

Beurteilungen

Spiele-Dossiers

Tipp der Redaktion

Video-Beurteilungen

Spielesuche

#### Ratgeber

★ Familie

★ Schule

★ Jugendhilfe

News

Artikel

Dossiers

Praxisprojekte

Aus der Jugendredaktion

Videos

Plattformen

Alterskennzeichen & Jugendschutz

Rechtliche Aspekte

Faszination

Medienwirkung

#### Service

Wieso Weshalb Warum

Team

Die Spieletester

Die Jugendredaktion

Schirmherrschaft

Unser Angebot

Materialien

Kooperationen

Weitere Projekte

RSS Feeds

Datenschutzerklärung

**Genre**  
Jump&Run

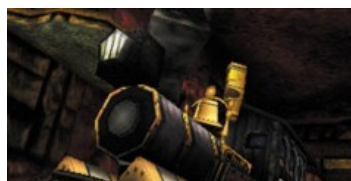
**USK**  
ohne Altersbeschränkung (2)

**Pädagogisch**  
ab 8 Jahre

**Vertrieb**  
**Erscheinungsjahr**  
2000.11  
**System im Test**  
+spieleratgeber-field\_system\_0  
**Kurzbewertung**  
Mehr als laufen und springen



Ein großes Manko zahlreicher N64-Spiele ist die fehlende Sprachausgabe und so sollte man auch bei „Banjo-Tooie“ des Lesens mächtig sein. Ansonsten überrascht der Nachfolger von „Banjo Kazooie“ mit Vielfalt, Abwechslungsreichtum, spannenden Herausforderungen und einer recht komplexen Spielwelt. An der Geschichte selbst hat sich nicht viel geändert. Wieder einmal müssen der Bär „Banjo“ und die Möwe „Kazooie“ sich



### Suche

Suchbegriff

Suchen

### Spielesuche

Spieletitel

Suchen

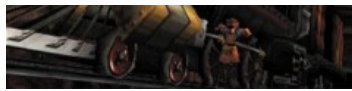
[Erweiterte Suche](#)

mit der Hexe „Gruntilda“ und ihrer Bande auseinandersetzen. Zahlreiche Abenteuer in unterschiedlich gestalteten Landschaften gilt es zu bestehen, wobei dem Spieler verschiedene Vorgehensweisen zur Verfügung stehen.

Er kann verschiedene Spielfiguren steuern, sie gemeinsam agieren lassen oder deren Aussehen verändern. Im Gegensatz zu den typischen „Jump&Run“-Spielen, wo hauptsächlich rennen, hüpfen, ausweichen und Punkte sammeln im Vordergrund stehen, muss man hier noch zusätzlich knobeln und tüfteln. Dabei können zahlreiche Mehrspieler-Varianten bis zu 4 Personen genutzt werden. Um z. B. den Zugang zu einem neuen Level öffnen zu können, benötigt man goldene Puzzleteile. Diese erhält man nur, wenn im Vorfeld verschiedene Aufgaben gelöst wurden.

Das Spiel weist eine hohe Stimmigkeit zwischen Spielgeschichte, grafischer Gestaltung, Sound, Handlungsforderungen und Spieldynamik auf. Der Spieler muss Abenteuer bestehen, Rätsel lösen, Gefährdungen ausweichen, hilfreiche Angebote sinnvoll nutzen, die Augen aufhalten, zwischen negativen und positiven Elementen unterscheiden, um mit Entschlusskraft und Geschicklichkeit voranzukommen.

„Banjo-Tooie“ ist wie ein Zeichentrickfilm, der es dem Spieler erlaubt, in das filmische Geschehen aktiv einzugreifen. Um sein Bleiberecht in diesem „Film“ behaupten zu können, muss er eine Vielzahl von Fähigkeiten, u. a. räumliches Orientierungsvermögen, Reaktionsschnelligkeit und kombinatorischen Denken, unter Beweis stellen. Dadurch wird die virtuelle Welt Bestandteil der aktiven Auseinandersetzung mit Aspekten der Wirklichkeit.



Weiterempfehlen



**Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt**

powered by [cre8CMS](#)