

Dossier

Super Stay Forever #34 | Banjo-Kazooie

Release: 1998 | Plattform: Nintendo 64

Entwickler: Rare | Publisher: Nintendo | Genre: Jump & Run

Disclaimer: Die verwendeten Screenshots wurden unter Verwendung der Xbox-Neuauflage erstellt



Cover der US-Version

Inhaltsverzeichnis

Das Entwicklerstudio Rare	3
Die Story	4
Die Nebencharaktere.....	5
Von Jiggys, Juju und Jinjos	5
Übersicht der Spielbereiche	6
Zwei Figuren verschmelzen zu einem Helden	6
Aktionsfelder für zusätzliche Manöver	8
Spielablauf und Struktur	8
Exploration für Multitasker	9
Verschenkte Verwandlungen und andere Unzulänglichkeiten	10
Weitere Schwächen	11
Grafik und Sound	12
Dynamische Musik und brabbelnde Bären.....	13
Fortsetzungen und Remakes	14
Alle „Banjo-Kazooie“-Spiele im Überblick.....	16

Das Entwicklerstudio Rare

„Banjo-Kazooie“ entstand beim englischen Studio Rare, das Mitte der 80er-Jahre von den Brüdern Chris und Tim Stamper unter dem Namen „Rare Designs of the Future“ gegründet wurde. Rare entwickelte seit jeher erfolgreich Spiele für Nintendo-Plattformen und speziell auf dem SNES wurde die Firma zu einem wichtigen Software-Lieferanten, sodass Nintendo 1994 49% der Firmenanteile



Donkey Kong Country (1994) für das Super Nintendo

erwarb. Agierte Rare auf dem NES eher noch nach dem Motto „Quantität statt Qualität“, fand auf dem SNES eine Fokussierung auf weniger, dafür bessere Spiele statt. Mit der „Donkey Kong Country“-Trilogie lieferte Rare von 1994 bis 1996 sehr erfolgreiche Spätwerke für die 16-Bit-Konsole ab. Mit „Killer Instinct“ erschien 1995 zudem ein kompetenter SNES-Port des ein Jahr zuvor in den Spielhallen gestarteten Prügelspiels.

Mit dem Wechsel auf das N64 baute Rare Renommee und Relevanz weiter aus: Mit „Killer Instinct Gold“ und „Blast Corps“ erschienen zwei gute Frühwerke, bevor im Sommer 1997 „GoldenEye 007“ zu einem weltweiten Megahit wurde – in Deutschland bekam der Massenmarkt nach einer durch die BPjS vorgenommene Indizierung davon allerdings nicht viel mit. Das nächste Projekt, „Banjo-Kazooie“, geht auf ein zuvor verworfenes Spieleprojekt zurück – einen unter dem Namen „Dream: Land of Giants“ entwickelten SNES-Titel. „Dream“ sollte ein isometrisches Rollenspiel mit Piraten-Setting werden, in dem der Junge Edison und sein Hund Dinger die Hauptrollen übernommen hätten.



Eine frühe Version von Dream auf dem SNES

Das Projekt wurde zunächst vom SNES auf das N64 überführt, doch trotz 16 Monate weiterer Arbeit am Spiel wurde nie ein stimmiges Konzept daraus. Schließlich ersetzten ein Bär und ein Vogel den Jungen und den Hund, während sich das Rollenspiel in eine Art 2,5D-Variante von „Donkey Kong Country“ verwandelte. Das finale Spielkonzept formte schließlich ein Nintendo-Titel: Eine frühe Version von „Super Mario 64“ überzeugte Rare davon, die Zukunft des Jump-&-Run-Genres erlebt zu haben. Letzten Endes blieb von „Dream“ nicht mehr viel übrig, was noch in „Banjo-Kazooie“ Verwendung fand. In erster Linie waren es einige Grafik-Assets, sodass zum Beispiel der Kopf eines „Dream“-Trolls als Geisterkopf in der Gruseltwelt von „Banjo-Kazooie“ zum Einsatz kam. Nach einem weiteren Jahr der Arbeit war „Banjo-Kazooie“ 1998 schließlich fertig und bereit zur Veröffentlichung.



Dream in 3D-Form nach dem Plattformwechsel auf das N64 – noch mit Edison statt Banjo

Die Story

Genretypisch ist die Hintergrundgeschichte von „Banjo-Kazooie“ kaum der Rede wert. Die alternde Hexe Gruntilda entführt Tooty, die kleine Schwester des Bären Banjo, um sie durch eine seltsame Maschine ihrer Schönheit zu berauben. Also brechen Banjo und sein Vogelfreund Kazooie auf, um Gruntilda zu stoppen und Tooty zu befreien. Dementsprechend ist es nicht verwunderlich, dass Gruntilda's Lair, also das Reich der Hexe, als Hubwelt fungiert, von der aus die neun einzelnen Welten des Spiels erreichbar sind.

Die Nebencharaktere

Auf beiden Seiten von Gut und Böse gibt es eine Reihe an Nebencharakteren: Gruntildas rechte Hand ist der tumbe Klotz Klungo, zudem kämpfen natürlich zahlreiche Standard-Gegner unter Gruntildas Kommando gegen Banjo und Kazooie. Auf der guten Seite stehen Maulwurf Bottles, der Schamane Mumbo Jumbo oder auch Gruntildas freundliche Schwester Brentilda. Diesen Unterstützern kommen verschiedene spielerisch relevante Funktionen zu: Bottles bringt Banjo und Kazooie in den ersten sechs Welten weitere Aktionen bei, Mumbo Jumbo löst Verwandlungen aus und Brentilda gibt dem Spieler Insider-Infos zu Gruntilda, die für ein Quiz-Segment am Ende des Spiels wichtig sind.



Artwork des Schamanen Mumbo Jumbo

Von Jiggys, Juju und Jinjos

„Banjo-Kazooie“ ist ein typisches Jump & Run in 3D, wie sie tatsächlich maßgeblich 1996 durch Nintendos „Super Mario 64“ definiert wurden: Von einer Hubwelt aus erreichen die Protagonisten Banjo und Kazooie verschiedenen Themen zugehörige Welten, in denen sie eine Vielzahl an Gegenständen einsammeln können, von denen mehrere fortschrittsrelevant sind. Die wichtigsten



Banjo mit einem just gefundenen Puzzleteil

dieser Gegenstände sind goldene Puzzleteile, sogenannte Jiggys, von denen in jeder Welt zehn Exemplare zu finden sind. Deutlich häufiger finden sich goldene Noten, von ihnen gibt es 100 pro Welt. Die Puzzleteile komplettieren initial unvollständige Gemälde der einzelnen Welten in der Hubwelt – ist ein Bild vollständig, wird die entsprechende Welt dauerhaft freigeschaltet. Die Noten hingegen

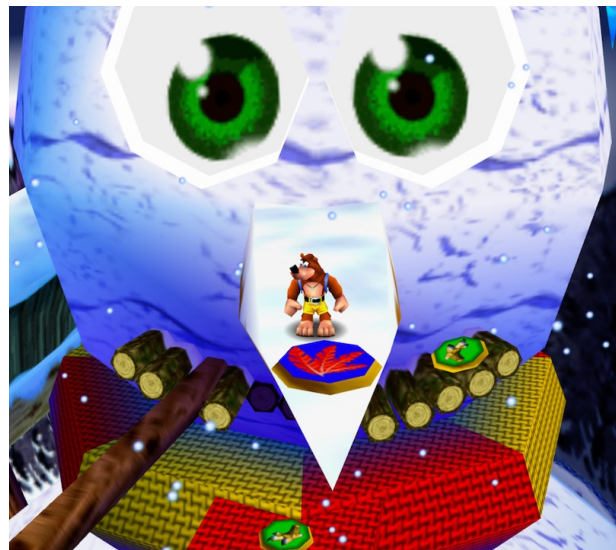
öffnen bestimmte Türen in der Hubwelt. Um alle Areale erreichen und das Spiel in Gänze abschließen zu können, sind nahezu alle der insgesamt 900 Noten und 100 Puzzleteile nötig. Sämtliche Noten und 90 der Puzzleteile stecken in den neun Welten des Spiels, zehn weitere Puzzleteile sind in der Hubwelt zu finden.



Eins der Welten-Gemälde in der Hubwelt. Aktuell fehlt noch ein Puzzleteil, um die Welt betreten zu können

Übersicht der Spielbereiche

- Hubwelt: Gruntilda's Lair
- Welt 1: Mumbo's Mountain
- Welt 2: Treasure Trove Cove
- Welt 3: Clanker's Cavern
- Welt 4: Bubbleloop Swamp
- Welt 5: Freezeezy Peak
- Welt 6: Gobi's Valley
- Welt 7: Mad Monster Mansion
- Welt 8: Rusty Bucket Bay
- Welt 9: Click Clock Wood



Eine Impression aus Freezeezy Peak

Zwei Figuren verschmelzen zu einem Helden

Auch wenn das Spiel im Namen zwei Figuren trägt und Banjo sowie Kazooie stets gemeinsam unterwegs sind: Sie bilden in Personalunion nur eine einzelne Spielfigur, deren Aktionsmöglichkeiten sich aus der Kombination der Fähigkeiten beider Charaktere ergeben. Grundsätzlich ist es Bär Banjo,

der durch die Welten läuft und springt, Kazooie steckt in Banjos Rucksack. Banjo kann zudem selbstständig schlagen, rollen und sich ducken. Die durch Kazooie ermöglichten Zusatzfähigkeiten sind allerdings für den Spielerfolg unerlässlich. Wenn sich der Vogel aus dem Rucksack bemüht, kann er unter anderem mit seinem Schnabel nach fliegenden Feinden hacken, Eier in verschiedene Richtungen verschießen und die Sprungreichweite durch Flattern vergrößern. Außerdem kann Kazooie Banjo auch auf dem Rücken tragen, was eine insgesamt schnellere Fortbewegung und das Laufen auf steilen Oberflächen ermöglicht, die Banjo selbst nicht begehen kann. Das folgende Schema zeigt die grundsätzliche Tastenbelegung. Kazooies Spezialfähigkeiten werden durch eine Kombination aus der Z-Taste sowie den vier C-Tasten ausgelöst.

BASIC CONTROLS

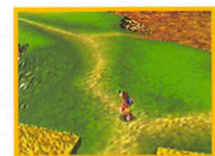
OVER-THE-SHOULDER VIEW

The camera will automatically rove around the scene, but it may not all always be positioned at the most helpful angle. To station the camera directly behind Banjo, hit the R Button.



ZOOM

To zoom the camera in or out, use the top and bottom C Buttons. By pressing the bottom C Button, you can pull the camera out to two different distances. By tapping the top C Button, the camera will switch to a first-person (or first-bear) perspective. With this view, you can use the Control Stick to look around, but it won't make Banjo walk.



PAN

To pan the camera from side to side, hit the left or right C Buttons. If you repeatedly press one of them, Banjo will appear in the middle of the screen while the camera will rotate around him.



PUNCH

By pressing the B Button when Banjo is stationary or moving slowly, you'll make Banjo punch. One tuch will make him throw a left-right-left while sending him a few steps forward.



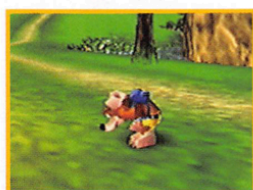
JUMP

Many of Banjo's special moves require him to catch a little air first. Pressing the A Button will do just that by making the bear jump.



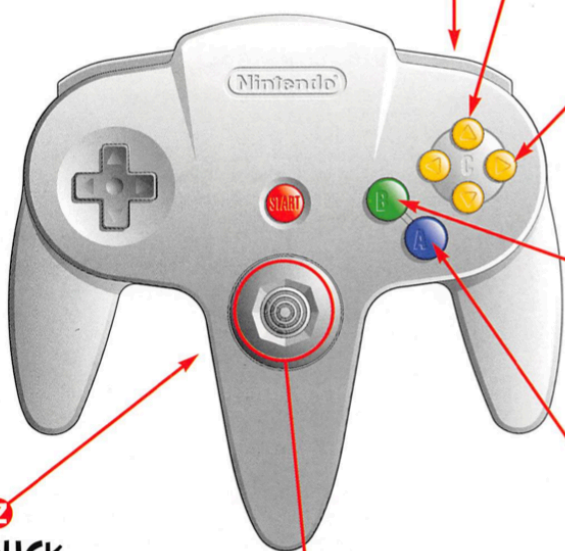
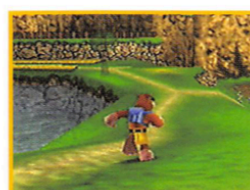
DUCK

Though not an effective defensive maneuver, ducking by hitting the Z Button will help Banjo get into position for more advanced moves.



WALK

Banjo won't get anywhere without some help from the Control Stick. Move it to make him walk, but keep in mind that how he responds will depend on the placement of the camera.



Aktionsfelder für zusätzliche Manöver

„Banjo-Kazooie“ setzt in der Rückschau bereits einige Spielelemente ein, die in „Conker’s Bad Fur Day“ 2001 konsequent ausgebaut wurden. So sind einige besonders starke Fähigkeiten nur an speziellen Aktionsfeldern innerhalb der Welten einsetzbar. Dies erlaubte den Entwicklern eine stärkere Kontrolle über die Art und Weise, wie die Spieler die Welten meistern können. Als Beispiel seien hier die Flugfelder genannt: Haben Banjo-Kazooie einen Vorrat an roten Federn dabei, können sie an diesen Flugfeldern gemeinsam abheben und so relativ frei durch die Welten fliegen. In Videomaterial einer Vorabversion des Spiels war noch zu sehen, wie diese Fähigkeit an jedem Punkt ausgelöst werden konnte. Dies hätte viele Aufgaben im finalen Spiel aber vermutlich schlicht zu einfach gemacht.



Die grünen Aktionsfelder ermöglichen sehr hohe Sprünge



Das freie Fliegen lässt sich nur an speziellen Aktionsfeldern auslösen

Spielablauf und Struktur

Auch wenn „Super Mario 64“ nachweislich Inspiration und Vorbild für „Banjo-Kazooie“ war, unterscheiden sich die Spiele in nicht unwesentlichen Details: Marios 3D-Debüt legt den Fokus sehr stark auf die Bewegung seiner Figur, konkret auf den häufigen Einsatz verschiedenster Sprünge.

Mario ist schneller und dynamischer unterwegs als das im Vergleich eher behäbige Tier-Duo. Was Mario an Wall Jumps und anderen ausgefallenen Sprüngen „Banjo-Kazooie“ voraushat, fehlt ihm in „Super Mario 64“ aber an Offensivmanövern, selbst seine klassische Feuerblume ist hier nicht



Senso 2.0: In welcher Reihenfolge singen die Schildkröten?

vorhanden. Banjo und Kazooie verfügen insgesamt über ein größeres Repertoire an Aktionen, die von ihnen zu erledigenden Aufgaben haben zudem häufiger eher einen Action-Adventure-Charakter. Natürlich gelangen auch sie immer wieder durch Sprungaufgaben an Puzzleteile, oft stehen aber auch verschiedenartige Herausforderungen an: Eine

Art Senso-Spiel mit singenden Schildkröten, ein Wettessen mit einem kleinen Krokodil oder auch ein Buchstabier-Wettbewerb, in dem Buchstaben in der richtigen Reihenfolge aktiviert werden müssen. Außerdem spielt die Interaktion mit NPCs eine größere Rolle.

Exploration für Multitasker

Ein gewaltiger Unterschied zwischen beiden Spielen besteht zudem darin, wie das Finden der wichtigsten Gegenstände – Sterne in „Super Mario“ und Puzzleteile in „Banjo-Kazooie“ – in die Welten integriert ist. In „Super Mario 64“ ist jeder Stern eine in sich abgeschlossene Aufgabe. Der Weltenaufbau wird bei der initial erfolgenden Auswahl des zu findenden Sterns um Details angepasst, die für das Finden des Sterns unerlässlich sind. Auch wenn es möglich ist, während einer Sternensuche einen anderen Stern zu finden, navigiert das Spiel Mario ganz klar zum eigentlich vorgesehenen Sammelobjekt. Ist ein Stern schließlich gefunden, wird die Welt automatisch beendet und Mario landet wieder im Schloss, das hier als Hubwelt dient.



Freie Wahl: Alle Welten in Banjo-Kazooie lassen sich direkt uneingeschränkt erkunden

„Banjo-Kazooie“ hingegen nutzt eine andere Struktur: Wenn Banjo und Kazooie eine Welt betreten, können sie stets alle zehn dort versteckten Puzzleteile finden. Das Spiel macht keinerlei Vorgaben, was die nächste zu erledigende Aufgabe angeht. Es gibt nur eine einzige Ausnahme von dieser Regel: In der Schneewelt Freezeezy Peak fehlt beim ersten Besuch in der Regel noch ein Item, um die Welt komplett abschließen zu können: Es handelt sich dabei um das Turnschuh-Powerup, das bei intendierter Levelreihenfolge erst später freigeschaltet wird. Banjo und Kazooie benötigen es, um in Freezeezy Peak ein Wettrennen gewinnen zu können.

Um dem Spieler jederzeit die Orientierung in den Welten zu erleichtern, sind die verschiedenen Welten so angelegt, dass meist ein sehr großes Objekt zentral platziert wurde, das von vielen peripheren Bereichen aus gesehen werden kann – sei es ein großer Schneemann, ein Metallfisch, eine Pyramide oder ein Geisterhaus. Obwohl die Welten oberflächlich betrachtet alle unterschiedlich sind, überfordern sie den Spieler durch diesen Kniff nicht und es stellt sich in der Regel schnell ein Gefühl für den Aufbau einer Welt ein. Zudem passt dieser zentrumsfokussierte Ansatz besser zu einem Erkundungsspiel als lineare Welten mit festen Start- und Endpunkten.

Verschenkte Verwandlungen und andere Unzulänglichkeiten

Eins der weniger gelungenen Features von „Banjo-Kazooie“ sind die Verwandlungen in andere Tiere. Dazu ist pro Welt eine bestimmte Anzahl der über das Spiel verteilten Totenschädel nötig. Diese übergibt man dem Nebencharakter Mumbo Jumbo, damit er die Transformation durchführt. Nahezu allen fünf Formen ist aber gemein, dass sie sich wie eine Verschlechterung anfühlen, die den Spieler künstlich einschränkt. Einzige Ausnahme ist die in der letzten Welt verfügbare Bienen-Verwandlung, die unbegrenztes Fliegen erlaubt. Wie vier der fünf Verwandlungsformen kann die Biene sich aber nicht verteidigen. Dies erlaubt nur die Verwandlung in ein kleines Krokodil. Walross und Termite erlauben zumindest das Überqueren ansonsten nicht begehrter Bereiche. Der traurige Höhepunkt ist wohl die Kürbis-Transformation. Zum einen ist der Kürbis nicht mal ein Tier, zum anderen kann er quasi gar nichts – er ist nur eben so klein, dass er durch bestimmte Löcher passt, die für Bär und Vogel zu eng sind. Insgesamt bleibt das Feature unter seinen Möglichkeiten und fühlt sich halbherzig an, ohne das Spiel wirklich zu bereichern.



Gar nicht mal so gut gemacht: Die von Mumbo Jumbo durchgeführten Verwandlungen sind eine Schwäche des Spiels

Weitere Schwächen

In der Selbstständigkeit, die es vom Spieler einfordert, ist „Banjo-Kazooie“ ein klares Kind seiner Zeit. Hilfsfunktionen für den Spieler sind quasi nicht existent. Besonders ärgerlich ist dies, wenn mal nur noch wenige Noten fehlen, um einen Level komplett abzuschließen. Der erreichte Wert wird zwar gespeichert, beim nächsten Besuch oder nach dem Verlust eines Lebens müssen allerdings sämtliche Noten erneut gesammelt werden, wenn der Spieler doch noch die 100 Exemplare komplettieren will. Zudem ist es einige Male notwendig, die Level in verwandelter Form zu verlassen, um in der Hubwelt etwas auszulösen, was Banjo und Kazooie in ihrer normalen Form nicht können. In diesen Situationen muss stellenweise arg weit um die Ecke gedacht werden. Darüber hinaus ist das Spiel in seinen internen Logiken nicht immer schlüssig. In einem Areal von Gruntilda's Lair beispielsweise müssen Spinnennetze über kleinen Gruben zerstört werden. Dies geht nicht mit dem naheliegenden Beak-Buster-Move, einer Art Power-Attacke aus der Luft gen Boden. Stattdessen muss Kazooie die Spinnennetze mit Eiern beschießen, was die weit weniger logische Aktion in dieser Situation ist. Auch hier liegt es allein am Spieler, diese Eigenheit herauszufinden.



Es müssen alle 100 Noten auf einmal gesammelt werden

Grafik und Sound

„Banjo-Kazooie“ gilt als eins der schönsten Spiele für das Nintendo 64 und sieht auch heute noch ansprechend aus. Die Welten haben alle ihren individuellen Charakter und passende Farbpaletten, besonders Click Clock Wood ist hier hervorzuheben, denn die vier Jahreszeiten werden alle hübsch



Selbst die Toiletten im Spiel weisen Googly Eyes auf

visualisiert und verleihen der an sich immer gleichen Welt vier ganz unterschiedliche Stimmungen. Ebenso gelungen ist das Design sämtlicher Protagonisten und Antagonisten, die trotz weniger Polygone allesamt klare Erkennungsmerkmale und Charakter besitzen. Das liegt auch an den typischen „Googly Eyes“, die Rare hier in großer Fülle nutzt, um putzige Figuren zu erschaffen. Die später durchaus großen Welten kommen ohne den für das Nintendo 64 typischen Nebel aus, dafür wurden an anderen Stellen

Zugeständnisse gemacht: Alle in den Welten verteilte Objekte – also Gegner, Sammelitems und Co. – sind nur aus relativer Nähe sichtbar, was es zum Beispiel erschwert, alle Noten zu sammeln, da man sie aus größerer Entfernung schlicht nicht sehen kann. Es ist also unabdingbar, alle Ecken und Winkel aus nächster Nähe zu untersuchen. Außerdem ist die Bildrate durchgängig recht niedrig – ein häufiges Problem auf dem N64. In den ersten Spielsegmenten wirkt sich dies noch nicht so deutlich aus. Je größer jedoch die Welten werden, desto mehr fällt die aus heutiger Sicht geringe Bildrate aber ein wenig negativ auf.

12



Im komplexen Click Clock Wood wirkt die niedrige Bildrate dezent störend

Dynamische Musik und brabbelnde Bären

Ein Highlight ohne Einschränkungen sind hingegen Musik und Soundeffekte. Beides stammt von Grant Kirkhope, der ab Mitte der 90er-Jahre bis 2010 bei Rare arbeitete. Kirkhope setzte bereits mit dem Intro des Spiels, in dem die Protagonisten auf verschiedenen Instrumenten den Titeltrack performen, einen starken Akzent. Für alle Welten schrieb Kirkhope sehr gut passende Songs, die immer wieder die Hauptmotive individuell interpretieren. Außerdem nutzte er sehr stark ein durch die Modul-Technik mögliches Feature – einen sich dynamisch verändernden Soundtrack.



Grant Kirkhope im typischen 2020-Outfit

Die CD-Konsolen der N64-Ära – also Sony PlayStation und Sega Saturn – konnten natürlich Musik in CD-Qualität abspielen, schließlich spielte der Speicherplatz hier eine sekundäre Rolle. Allerdings konnte ein Track im Wesentlichen nur so wiedergegeben werden, wie er auf der CD vorlag. Wie viele

N64-Spiele griff „Banjo-Kazooie“ hingegen auf einen MIDI-Soundtrack mit 16 Spuren zurück. Dieser war nicht nur viel effizienter im Speicherverbrauch, sondern erlaubte auch eine Echtzeit-Anpassung aller Kanäle, um je nach Umgebung den Sound entsprechend zu modifizieren.



Die ungewöhnliche Band aus dem Intro des Spiels

Dies wird nicht nur beim Weltenwechsel verwendet, auch innerhalb einer Welt gibt es beispielsweise akustische Variationen, wenn Banjo und Kazooie sich unter Wasser befinden. All dies wäre nicht viel wert ohne gute Melodien, aber Grant Kirkhope hat auch hier ganze Arbeit geleistet. Die Musik unterstützt den fröhlichen und verspielten Grundton von „Banjo-Kazooie“ perfekt.



Dialoge laufen in Textform ab, dazu hört man keine echt Sprachausgabe, sondern charakterspezifische Laute

Auf klassische Sprachausgabe verzichtet das Spiel. Stattdessen brabbeln sämtliche Figuren im Spiel mit Fantasiestimmen vor sich hin. Das ist letzten Endes erneut den Speicherplatz-Restriktionen der Modul-Technik geschuldet, passt aber auch zum Spiel. Alle Voice-Samples wurden individuell auf ihre Figuren zugeschnitten: Bei Kazooie wird das Krächzen eines Vogels imitiert, bei Hexe Gruntilda klingt in jedem Ton ihre Boshaftigkeit durch. Einige Charaktere wie Captain Blubber haben eine grenzwertig albern angelegte Vertonung – so äußert sich besagter Kapitän primär durch eine Variation an Rülpslauten. Gerade hier wird deutlich, dass die verwendete Lösung eher in kleinen Dosen gut erträglich ist, allerdings drängt sich das Spiel in der Häufigkeit damit auch nicht auf.

14

Fortsetzungen und Remakes

„Banjo-Bazooie“ wurde 2000 mit „Banjo-Tooie“ fortgesetzt. Das Spiel fällt auf den ersten Blick sehr ähnlich aus, ist aber größer, anspruchsvoller und letzten Endes nicht wirklich besser. Alle aus „Banjo-Kazooie“ bekannten Aktionen stehen nun von Beginn an zur Verfügung, sodass das Spiel Einsteiger deutlich schlechter abholt, zumal dennoch weitere Aktionen



(Zu) groß und (zu) anstrengend: Banjo-Tooie

hinzukommen. Außerdem lassen sich die Welten nicht mehr im ersten Durchgang komplett lösen, sondern irritieren den Spieler mit vielen Aufgaben, die erst später gemeistert werden können und sehr viel Backtracking erforderlich machen. Durch die komplexere Architektur fällt die Orientierung im Spiel schwerer, sodass sich schnell ein Gefühl der Überforderung einstellen kann. Im Gegensatz zum Vorgänger fühlt sich „Banjo-Tooie“ stellenweise schlicht viel mehr nach Arbeit an.

Nachdem Rare 2002 von Microsoft gekauft wurde, erschienen dennoch weiterhin Spiele der Reihe für Nintendo-Konsolen – allerdings nur noch für Nintendos Handheld Game Boy Advance. „Banjo-Kazooie: Grunty’s Revenge“ aus 2003 ist ein mittelmäßiger 2D-Hüpfer, das 2005 veröffentlichte „Banjo Pilot“ ein netter Fun-Racer im Stil von „Diddy Kong Racing“. Bei beiden Spielen fungierte THQ als Publisher. Erst 2008 kam ein neuer Serienableger für eine Heimkonsole – „Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts“ für Xbox 360. Das Spiel war ein ambitionierter Versuch, etwas Neues mit den bekannten Figuren zu versuchen: Bär und Vogel bauen sich hier allerlei Vehikel zusammen, die anschließend in Geschicklichkeitsaufgaben zum Einsatz kommen. Klassische Plattformer-Elemente treten stark in den Hintergrund, auch da Banjo und Kazooie ihre Aktionen aus den Vorgängerspielen nahezu komplett verlernt haben. Für sich betrachtet ist „Nuts & Bolts“ ein ungewöhnliches und durchaus gefälliges Spiel, den Status der N64-Spiele konnte es allerdings nicht erreichen.

15

2008 beziehungsweise 2009 wurden „Banjo-Kazooie“ und „Banjo-Tooie“ als Download-Titel für Xbox 360 veröffentlicht. Beide Titel bieten dezente Verbesserungen im Vergleich zu den Originalen, vor allem die bessere Bildrate lässt die Neuauflagen heutzutage attraktiver erscheinen. Im Anschluss wurde es ruhig um Banjo und Kazooie, ein weiteres Spiel war ihnen nicht mehr vergönnt. Zumindest wurden sie 2019 dem Ensemble des All-Star-Prügelspiels „Super Smash Bros. Ultimate“ hinzugefügt – ihr erster Auftritt auf einer Nintendo-Heimkonsole seit knapp 20 Jahren.



Banjo und Kazooie in Nintendo Super Smash Bros. Ultimate

Alle „Banjo-Kazooie“-Spiele im Überblick

Titel	Jahr	Plattform (Erstveröffentlichung)
Banjo-Kazooie	1998	Nintendo 64
Banjo-Tooie	2000	Nintendo 64
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge	2003	Game Boy Advance
Banjo Pilot	2005	Game Boy Advance
Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts	2008	Xbox 360



Nuts & Bolts für Xbox 360 ist nicht nur wegen seines speziellen Charakterdesigns bei Fans umstritten