



... ► Beurteilungen ► Action-Adventure ► SpongeBob und seine Freunde - Angriff der Spielzeugroboter

Suche...

SpongeBob und seine Freunde - Angriff der Spielzeugroboter 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

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Genre
Action-Adventure

USK
ab 6 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb THQ
Erscheinungsjahr 2007.11
Systeme Playstation 2, Wii, Nintendo DS, Gameboy Advance
System im Test Nintendo DS
Kurzbewertung Merchandising-Produkt ohne Tiefgang mit kooperativem Zweispieler-Modus



Spielbeschreibung:

Bei "SpongeBob und seine Freunde - Angriff der Spielzeugroboter" dreht sich alles um die Helden der Serien des Fernsehsenders Nickelodeon (kurz Nick), die vielen Kindern bekannt sind. Der ebenfalls aus diesem Sender bekannte Professor Calamitous hat eine Armee von Spielzeugrobotern aufgestellt. Die Aufgabe des Spielers ist es, deren Invasion zu stoppen. SpongeBob und andere Figuren aus dem Repertoire von Nick stehen zur Verfügung und der Spieler kann zwei davon auswählen, um die Roboterhorden zu besiegen.

Sechs verschiedene Level stehen zur Auswahl. In jedem stürmen Dutzende von Gegnern auf die beiden gewählten Helden ein, von denen der Spieler jederzeit auswählen kann, welchen er davon steuert. Die andere Figur unterstützt ihn computergesteuert mehr oder weniger aktiv. Jeder Nick-Charakter hat eine eigene Attacke, entweder einen Schlag oder einen Schuss mit z.B. Sternen oder Seifenblasen. So werden die Level meist von links nach rechts durchlaufen und alle Gegner verprügelt. Zwischendurch erscheint immer mal wieder eine kleine Geschicklichkeitsaufgabe.

Beispielsweise muss man an mehreren Stellen wohl dosiert Wasser auf ein großes Wasserrad laufen lassen, bis eine am Rad befestigte

Brücke in der Waagrechten ist und so einen vorher vorhandenen Abgrund passierbar macht.

Die Spielfiguren können auch springen, was aber nur gelegentlich beim Überwinden von Höhenunterschieden auf dem Weg nötig ist, oder um Angriffen besonders starker Gegner auszuweichen. Diese hartnäckigen Monster müssen zwischendurch an verschiedenen Stellen ausgeschaltet werden. Hilfreich dabei sind die Kampfroboter



(Mechs), die man unterwegs findet, und in die man mit seinem Held einsteigen kann.

Besiegte Spielzeugroboter hinterlassen Schrauben und Muttern, die aufgesammelt werden können. Sie dienen später als Treibstoff. Außerdem lässt sich im Kampf verlorene Lebensenergie der Spielfiguren mit gefundenen Sternen wieder auffüllen. Geht beiden Helden gleichzeitig die Lebensenergie aus, hat man verloren und muss den Level neu beginnen. Ansonsten steht die Figur nach kurzer Benommenheit wieder auf.

Mit dem X-Knopf löst man eine besonders wirkungsvolle Attacke aus, die alle auf dem Bildschirm befindlichen Gegner trifft, die aber durch Sammeln grüner Sterne erst wieder aufgeladen muss und deshalb nur gelegentlich zur Verfügung steht. Hat man diesen „Actionbereich“ geschafft, steht zunächst eine Fahrstrecke und zuletzt der „Bossbereich“ auf dem Programm, bevor der Level abgeschlossen ist. In dem Fahrbereich verwandelt sich der Mech in ein Fahrzeug. Man muss nun eine Strecke zurücklegen, bevor man seinen Vorrat an Schrauben aufgebraucht hat, der als Treibstoff dient und zusätzlich bei Zusammenstoßen mit herumstehenden Fässern verloren geht. Auf dem Weg liegen weitere Schrauben, die man auf sammeln kann.

Zuletzt erreicht man den „Bossbereich“, in dem man einen Kampfroboter besiegen muss, der dem eigenen Mech gegenüber steht. Die Aufgabe liegt dabei darin, mit gutem Timing zu schießen und dann dem gegnerischen Beschuss auszuweichen.

Alle erfolgreich bestandenen Spielabschnitte lassen sich in einem späteren Spiel gezielt auswählen.

Das Spiel lässt sich auch zu zweit spielen, sofern man ein zweites DS zur Hand hat. Der zusätzliche Spieler übernimmt dann die zweite Figur und man kämpft sich gemeinsam durch die Monsterscharen. Dazu ist kein weiteres Spielmodul nötig, das Spiel wird drahtlos auf die andere Konsole übertragen.

Pädagogische Bewertung:

Von Jochen Wilke

"SpongeBob und seine Freunde - Angriff der Spielzeugroboter" wurde von drei Jungen in der Testerguppe unter verschiedenen Spielen spontan ausgewählt und dann auch ausdauernd gespielt. Abwechselnd an einer Konsole und später gemeinsam mit einer zweiten machte das Spiel den 8-10jährigen Spaß. Durch den moderaten Schwierigkeitsgrad zu Beginn erzielten sie schnell Erfolge und ließen sich dann auch nicht von schwierigen Stellen demotivieren. Der Wunsch, die nächste Level auch noch zu schaffen ist dabei das stärkste Zugpferd, denn inhaltlich hat das Spiel kaum Abwechslung zu bieten. Der Ablauf ist immer wieder der gleiche und die einzelnen Abschnitte sind mitunter monoton. Dutzende von Robotern stürmen auf die Spielfigur ein, und steht dieser an der richtigen Position reicht es oft, einfach dauerhaft zu schießen. Die Fahrschnitte sind eher eine Herausforderung, weil die Fahrzeuge nicht gut zu steuern sind, aber nicht weil die Fahrten intelligent und herausfordernd aufgebaut wären.

Größtes Manko ist, dass "SpongeBob und seine Freunde - Angriff der Spielzeugroboter" nichts von dem aufgreift, was den Erfolg der TV-Serie ausmacht: Spongebobs naives, kindliches Wesen, das manchmal nervt und doch liebenswert bleibt. Das Spiel ist ein reines Merchandising-Produkt, dass auf der Welle des Erfolges mit segelt und dessen Charaktere beliebig austauschbar sind. Die Kinder selbst konnten das benennen: Das Spiel würde ohne SpongeBob genauso funktionieren, und vielleicht hätten sie ein anderes Spiel ausgewählt, wenn darauf der bekannte Fernsehheld abgebildet wäre.

Fazit:

Das Spiel motiviert durch schnelle Erfolge und den Wunsch, den nächsten Abschnitt noch zu schaffen. Insgesamt sind die Level aber zu monoton und das ganze Spiel zu wenig abwechslungsreich. Inhaltlich hat "SpongeBob und seine Freunde - Angriff der Spielzeugroboter" wenig zu bieten. Deshalb sollte man überlegen, ob man nicht lieber zu einer DVD des Schwammkopfes greift und damit gemeinsam mit den Kindern vergnügliche Stunden erlebt.



Weiterempfehlen



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

powered by [pre8CMS](#)