

SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated

ALLES KLAR, KINDER?



Genre: Jump&Run Publisher: THQ Nordic Entwickler: Purple Lamp Studios Termin: 23.6.2020 Sprache: deutsch
USK: ab 6 Jahren Spieldauer: 12 Stunden Preis: 30 Euro DRM: nein (GOG) Enthalten in: –

Das Original von 2003 kombinierte den Charme der Serienvorlage mit durchdachten Hüpfereien. Kann die Neuauflage dieses Gefühl wieder einfangen, ohne dabei altbacken zu wirken? Von Florian Zandt

Als das ursprüngliche SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom 2003 erscheint, ist die Serie um den Schwamm und seine Freunde Patrick, Sandy und Thaddäus in den USA schon längst Kult. Hier in Deutschland kommt sie da gerade erst so richtig in Fahrt. Trotzdem schlägt das Spiel zur Veröffentlichung bei Fans der Vorlage sofort ein, während die Presse geteilter Meinung ist. Hat das frisch erschienene Remake das Zeug, beide Meinungen zu vereinen?

Ginge es nur um die Hintergrundgeschichte, könnten wir den Text schon an dieser Stelle beenden, denn daran wurde kein Stück geschraubt. Genau wie im Original müssen wir Bikini Bottom von einer Roboterarmee befreien. Hinter den wandelnden Blechbüchsen steckt natürlich Spongebobs Erzfeind Plankton, der mit seinen Gehilfen wie immer das Rezept für die legendären Burger aus der Krossen Krabbe klauen will. Nachdem sich Spongebob und Patrick am Tag vor dem Robo-Überfall mehr Spielzeugroboter gewünscht haben, fühlen sich die beiden für den Schlamassel verantwortlich und nehmen die Aufräumaktion unter dem



Jeder spielbare Charakter hat unterschiedliche Fähigkeiten, die neue Spielmöglichkeiten eröffnen. Patrick kann beispielsweise bestimmte Gegenstände aufheben und auf Schalter werfen.

Meer selbst in die Hand. Anders als im Cartoon bietet die Geschichte keinen weiteren Interpretationsspielraum und ist relativ dünn. Aber darum soll es in Battle for Bikini Bottom sowieso nicht wirklich gehen.

Hauen und Hüpfen

Das Remake ist in jeder Hinsicht ein klassisches Jahrtausendwende-Hüpfspiel, das im Prinzip noch genauso wie vor 17 Jahren funktioniert. Entsprechend richtet es sich auch deutlich an ein jüngeres Publikum. Dafür spricht nicht nur die quatschbunte Aufmachung, sondern auch das etwas aufdringliche, sich bis zum Erbrechen wiederholende Tutorial. Am Anfang kann das noch ganz hilfreich sein, denn die Charaktere, die wir im

Spielverlauf übernehmen dürfen, spielen sich sehr unterschiedlich. Das Eichhörnchen Sandy nutzt beispielsweise ihr Lasso nicht nur, um die Robo-Gegner aus der Ferne zu attackieren, sondern kann damit auch einen Gleitsprung ausführen. Patrick ist die einzige Figur, die Klötze und Kisten hochheben und werfen kann. Und Spongebob selbst beherrscht als Einziger den Walljump. Erst



Mini-Missionen sollen die reine Hüpferei auflockern, sind aber weder komplex noch interessant.



Florian Zandt
@zandterbird



SpongeBob war kein elementarer Teil meiner Jugend; ehrlich gesagt habe ich die subversive Seite des Cartoons erst spät entdeckt und lieben gelernt. Diese Art der Wertschätzung lässt sich allerdings nicht auf die Hüpfspiel-Neuauflage übertragen. SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated ist kein schlechtes Spiel. Kein Grinden von Collectibles, Originalsprecher, kurzweilige Hüpferei – soweit alles gut. Allerdings bietet der Titel anders als die Serienvorlage keine tiefere Bedeutungsebene – das ist man von SpongeBob anders gewohnt. Gerade wenn man Spongebob zusammen mit seinem Nachwuchs durch Bikini Bottom bugsiert, könnte das sorgenfreie Herumspringen durchaus Spaß machen. Wer Plattformer-Herausforderungen sucht, schaut sich besser anderswo um.

Neuer Koop-Modus

Größtenteils bleibt die Neuauflage des Hüpfspiels dem Original treu. Die einzige, wirklich bemerkbare Neuerung ist der Horde-Mehrspielermodus. Darin hüpfen wir im Couch-Koop oder online über 27 Inseln, um zum Schluss gegen den Robo-Thaddäus-Boss anzutreten.



Ein großer Bonus des Spiels: Neben den Originalsprechern versprühen auch die Spielumgebungen den typischen Bikini-Bottom-Charme.

durch die Kombination all dieser Fähigkeiten können wir jeden Winkel der durchdacht gestalteten und vorlagengetreu umgesetzten Spielwelten erkunden. Die Innenstadt von Bikini Bottom, der Friedhof des Fliegenden Holländers, die Quallenfelder: Fans der Serie werden sich in der virtuellen Version von Bikini Bottom direkt heimisch fühlen. Vor allem weil die Soundkulisse dank der Originalsprecher und einem überarbeiteten Soundtrack den Nostalgienerv kitzelt – wenn man von manchen abgehackten Sprachsamples und den auf Dauer etwas nervigen Musikschleifen absieht.

Natürlich müssen wir in den bunten Spielwelten nicht nur über Plattformen hüpfen und abwechslungsreich gestaltete Robo-Hunde, Untertassen oder Bomben werfende Flugmaschinen vermöbeln. Als Retter des Tages dürfen wir auch kleine Aufgaben lösen und dabei unterschiedliche Collectibles einsammeln. Das Zerkloppen von Kisten und Erledigen von Gegnern bringt uns glänzende Objekte ein, mit denen wir Bonusareale freischalten können. Haben wir genug davon gesammelt, können wir die Objekte, genau wie ebenfalls in den Levels verstreute Socken von Patrick, gegen goldene Pfannwender tauschen. Diese bekommen wir auch, wenn wir Mini-Missionen erfüllen. In den Quallenfeldern müssen wir beispielsweise Quallenkönigsgelee für Thaddäus besorgen, um seine Stichverletzungen zu behandeln. Die Fahrlehrerin Mrs. Puff sucht in der Innenstadt hingegen nach Steuerrädern

für Boote, um die Bewohner vor den Robotern in Sicherheit zu bringen. Die Pfannwender gibt es aber nicht nur als Questbelohnung, sondern auch an bestimmten, besonders schwer zu erreichenden Orten. Haben wir genug Küchenhelfer gesammelt, schalten wir damit das nächste Level frei.

Zwischen Komfort und Langeweile

Dieser grundlegende Loop macht das Erkunden der Welt enorm kurzweilig und sorgt für erfreulich wenig Leerlauf. An einem der größten Probleme des Spiels ändert er jedoch nichts: Der teilweise etwas ungenauen Hüpfmechanik, egal ob mit dem Gamepad oder der vernünftig umgesetzten Tastatursteuerung. Gerade für ein Jump&Run ist es natürlich kritisch, wenn das Timing bei Doppelsprüngen an manchen Stellen wenig Spielraum für Fehler lässt – vor allem, wenn sich der Titel an ein junges Publikum richtet.

Dem gegenüber stehen allerdings jede Menge Komfortfunktionen. Checkpoints gibt es reichlich, sodass selbst ein tödlicher Sturz in die Tiefe kaum Konsequenzen hat. Dank der Schnellreisefunktion können wir bereits erkundete Levels mit wenigen Klicks ansteuern und auch die freie Speichermechanik ist ein definitives Plus. So viel Anpassungsfähigkeit hätten wir uns allerdings auch beim Schwierigkeitsgrad gewünscht. Dass dieser im Original nicht wirklich veränderbar war, ist eine Sache. Mittlerweile ist es aber gerade bei Jump&Runs fast schon Standard, dass wir diverse Aspekte selbst

bestimmen können. Und wenn man schon mal ein Spiel generalüberholt, hätte man hier auch etwas verbessern können.

Auch abgesehen vom Schwierigkeitsgrad hätte man noch mehr aus der Vorlage herausholen können, auch wenn die optische Aufhübschung gelungen ist. Für ein echtes Wertungsupdate fühlt sich SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated allerdings etwas zu klobig und uninspiriert an. Allein die Lizenz und die Liebe zum Detail bewahren den Titel vor der Mittelmäßigkeit. Für junge Eltern, die mit ihrem Nachwuchs in die eigene Jugend zurückreisen wollen, bietet die knallbunte Hüpferei aber auf jeden Fall genug Unterhaltung. ★

SPONGEBOB SQUAREPANTS BATTLE FOR BIKINI BOTTOM REHYDRATED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4130 / AMD Phenom II X4 925
GeForce GTX 760 / Radeon HD 7870
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 8100 / AMD FX-6300
GeForce GTX 1050 Ti / Radeon R9 290
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ⊕ aufgebohrte Grafik
- ⊕ knallbunte Spielwelt
- ⊕ abwechslungsreiche Gegnertypen
- ⊖ manchmal abgehackte Sprachsamples
- ⊖ Soundtrack auf Dauer nervig

SPIELDESIGN



- ⊕ durchdachtes Leveldesign
- ⊕ Charaktere spielen sich unterschiedlich
- ⊕ kein Leerlauf
- ⊕ überschaubare Collectible-Arten
- ⊖ leicht unpräzise Hüpfpassagen

BALANCE



- ⊕ fair verteilte Checkpoints
- ⊕ gut umgesetzte Tastatursteuerung
- ⊕ freies Speichersystem
- ⊖ zu aufdringliche Tutorials
- ⊖ ausbaufähiger Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE / STORY



- ⊕ Originalsprecher
- ⊕ gewohnt bekloppte SpongeBob-Atmosphäre
- ⊕ auch unbekanntere Figuren eingebaut
- ⊖ platte Charaktere
- ⊖ dünne Hintergrundgeschichte

UMFANG



- ⊕ 15 Level
- ⊕ zusätzliche Inhalte im Vergleich zum Original
- ⊕ gesonderter Mehrspielermodus
- ⊕ freischaltbare Bonusareale
- ⊖ kein Wiederspielwert

FAZIT

Wer dem Remake die etwas unpräzise Hüpfmechanik verzeiht, bekommt ein kurzweiliges Spaßpaket, das aber nicht allzu lange fesseln kann.



Wie wir uns durch die unterschiedlichen Level bewegen, wechselt häufig. Mal springen wir, mal schwingen, mal rollen und mal rutschen wir. Das sorgt für Abwechslung und Kurzweil.