



Im Koop-Modus verteidigen wir mit unserer Sniper-Kaktee den Pflanzengarten gegen anstürmende KI-Zombiewellen.

Plants vs. Zombies Garden Warfare

Der knallbunte Pflanzen-Zombie-Konflikt hebt sich äußerst angenehm vom gewohnten Militär-Einheitsbrei ab. Von Christopher Reimers und Tobias Veltin

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **PopCap Games (Plants vs. Zombies, nicht getestet)**
 Termin: **27.6.2014** Spieler: **1-24** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

Das ist drin

- ✦ 8 Charakterklassen
- ✦ 10 Karten
- ✦ 6 Spielmodi
- ✦ 14 Topfpflanzen
- ✦ 11 KI-Zombies

Fünf Jahre nach dem überraschenden Erfolg von Plants vs. Zombies wagte PopCap den Genrewechsel zum Multiplayer-Shooter – und zwar zunächst exklusiv auf den Xbox-Konsolen. Jetzt, vier Monate später erscheint Garden Warfare auch für den PC. Einzelspieler dürfen lediglich im Garten-

kommando-Modus antreten, der im Koop mit bis zu vier Leuten allerdings deutlich mehr Laune macht. Multiplayer-Freunde kommen dafür gut auf ihre Kosten: Das Spielprinzip von Garden Warfare ist simpel: In Modi wie Team-Deathmatch oder »Gärten und Friedhöfe« geben sich Pflanzen und Zombies gegenseitig auf die Glocke. Beide Fraktionen haben je vier unterschiedliche

Charakterklassen, von der jede eine einzigartige Bewaffnung und spezielle Fähigkeiten mitbringt. Die Erbsenkanone etwa verschießt großkalibrige Schoten und hat eine hochexplosive Chilibohne dabei. Ihr Hirnfresser-Gegenstück ist der Fußsoldat, der die Pflanzen am liebsten mit seinem Sturmgewehr beharkt und per Raketensprung auf Hausdächer gelangt. Die Sonnenblume ist



Hier spioniert der Schnapper noch seine Opfer aus. Als einzige Nahkampfklasse benötigt er für den Jagderfolg meist nur einen Bissen.



Den Presslufthammer fahrenden Ingenieur nehmen wir mit unserer Erbsenkanone, der nützlichen Allround-Klasse, aufs Korn.



Gute-Laune-Action

Christopher Reimers
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Garden Warfare hat mich positiv überrascht. Ich hätte nicht erwartet, welche Gaudi ich mit Team-Gefechten in einem solch schrägen Szenario haben könnte. Die abgedrehten Charaktere sind mir schnell ans Herz gewachsen, das flotte Gameplay bleibt angenehm zugänglich. Multiplayer-Fans kann ich nur raten, sich von der süßen Optik nicht täuschen zu lassen, denn dahinter verbirgt sich ein ernstzunehmender Multiplayer-Shooter mit guter Technik. Garden Warfare hieß mich mit Charme und Zugänglichkeit sofort willkommen und bietet mir dennoch genug taktische Tiefe für zukünftige Feldzüge. Nach all den Militärschlachten der vergangenen Jahre bekomme ich hier eine willkommene Abwechslung mit reichlich Witz und Komfort.

dagegen der Sanitäter des Pflanzenreichs und pöppelt Teamkollegen mit ihrem Heilstrahl auf. Diese Rolle übernimmt auf Zombie-Seite der Wissenschaftler, der mit seiner Schrotflinte vor allem im Nahkampf gefährlich ist und sich hinter die Gegner warpen kann. Durch die vielen, größtenteils gut ausbalancierten Klassen (nur der Wissenschaftler erscheint uns etwas zu stark) entwickelt sich ein Schere-Stein-Papier-Prinzip, das den Partien eine taktische Note verleiht.

Das Spielgefühl von Garden Warfare lässt sich schnell beschreiben: schnell, intuitiv und ungemain spaßig. Auf den kompakt designten Karten kracht es mit 24 Spielern an allen Ecken und Enden. Vier Spielmodi standen in der Konsolenfassung Ende Februar zur Wahl, auf dem PC sind zwei frische dazugekommen. In der neuen Variante »Abschuss bestätigt« müssen wir nach einem Kill das Abzeichen unseres Opfers einsammeln, um Punkte zu ergattern. Auch »Gartenzwergbombe« wurde seit dem Xbox-Re-

lease neu ins Spiel integriert. Es gilt, je drei Standorte des gegnerischen Teams zu zerstören. Also flott den explosiven Zipfel eingesammelt, am Ziel platziert und das Entschärfen verhindert - Bumm! Das erinnert an Obliteration aus Battlefield 4 und macht ähnlich viel Spaß. Noch taktischer geht es bei »Gärten und Friedhöfe« zu, auch von Battlefield inspiriert, genauer vom Rush-Modus. Hier versuchen die Zombies, nacheinander mehrere Positionen auf der Karte zu erobern, während die Pflanzen sich ihnen in den Weg stellen. Einsteigern hilft Garden Warfare mit dem Modus »Türmatte«, hier werden schwache Leistungen mit einem Gesundheitsbonus beim nächsten Spawn belohnt. Für Abwechslung sorgt der Gartenkommando-Modus, in dem wir als Pflanze gegen immer stärker werdende KI-Zombie wellen kämpfen. In herumstehende Kübel pflanzen wir wehrhaftes Grünzeug wie Erbsenwerfer, die uns bei der Verteidigung unterstützen. Mit Abschüssen und erledigten Zielen verdienen wir in den Spielmodi Münzen, die wir dann im Shop in Topfpflanzen oder neue Skins investieren. Wir können diese Anpassungen aber auch mit echtem Geld kaufen. Da schon das Spiel 30 Euro kostet, hat das einen schlechten Beigeschmack. Wenigstens

wird man nie zum Geldausgeben geötigt, alle Inhalte lassen sich auch relativ schnell erspielen.

So spaßig die Mehrspieler-Partien sind, so ärgerlich ist der fehlende Server-Browser. Im Multiplayer-Menü können wir nur nach Matches aus vorgegebenen Spiellisten suchen und steigen dann direkt ein. Dafür hat PopCap gegenüber der ersten Konsolenversion beim Gruppenbeitritt nachgebessert: Endlich dürfen wir eine Partie zusammen mit Freunden starten. Auch die Kartenauswahl wurde auf zehn Maps aufgestockt. Alle Kampfgebiete sind abwechslungsreich und detailliert gestaltet. Für die Zukunft wünschen wir uns trotzdem noch mehr verschiedene Karten. Technisch gibt sich Garden Warfare keine Blöße und fängt den Charme des Originals hervorragend ein. Vor

Schnell, intuitiv und ungemain spaßig



Der Wissenschaftler teilt mit einer Art Shotgun viel Schaden aus und kann sich teleportieren.

allein die Charaktere strotzen vor Details und glänzen mit ihren witzigen Animationen. Die gelungenen Soundeffekte und der eingängige Titelsong tragen zur tollen Atmosphäre bei. Unterm Strich ist Garden Warfare also eine Klasse Abwechslung zum Militär-Shooter-Einheitsbrei. TV / CR

TERMIN 27.6.2014 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

Plants vs. Zombies Multiplayer-Shooter
Garden Warfare

Publisher EA
Entwickler PopCap Games
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Origin

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (24), Rush (24), Abschuss bestätigt (24), Gartenzwergbombe (24) Koop-Modus (4) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50+ Stunden
WERTUNG Siehe Hauptwertung
»Auf den kleinen Maps ist ständige Action geboten.«

GRAFIK
+ liebevoller Comic-Look + detaillierte Modelle + ulkige Animationen + tolle Farbgebung + hübsche Umgebungen
- einige Texturen könnten höher aufgelöst sein **8/10**

SOUND
+ witzige Pflanzen- und Zombie-Effekte
+ Ohrwurm-Titelsong + gute Abmischung
- nur wenige Lieder - Sprachchat schaltet sich automatisch ein **8/10**

BALANCE
+ sehr einsteigerfreundlich + recht ausgewogene Klassen-Stärke + Schere-Stein-Papier-Prinzip
- Wissenschaftler ein bisschen zu mächtig **9/10**

ATMOSPHERE
+ verbreitet sofort gute Laune
+ durchweg stimmiger Stil + passende Spielwelt
+ tolle Lichtstimmungen **9/10**

BEDIENUNG
+ sehr intuitiv + nicht überladen + klasse Maus-Tastatur-Steuerung + auch gut mit Gamepad spielbar
- kein Server-Browser - seltene Kameraprobleme **8/10**

UMFANG
+ jede Klasse besitzt verschiedene Waffen + charakter-spezifische Herausforderungen + viele Extras + überschaubare Kartengröße - relativ wenige Karten pro Spielmodus **8/10**

LEVELDESIGN
+ alle Maps mit viel Liebe zum Detail gestaltet
+ unterschiedliche Settings + clevere Layouts
- teilweise recht kleine Karten **9/10**

TEAMWORK
+ meist gewinnt die besser koordinierte Gruppe
+ gegenseitige Heilung und Wiederbelebung + Sprachchat-Unterstützung + Commander-Modus - kein Textchat **8/10**

WAFFEN & EXTRAS
+ umfangreiches Waffenarsenal + dutzende Spezialfähigkeiten
+ Cooldowns sorgen für Ausgewogenheit
+ viele Topfpflanzen als stationäre Unterstützer **9/10**

MULTIPLAYER-MODI
+ spielen sich spannend, dynamisch und taktisch
+ schnelles, unkompliziertes Team-Deathmatch
- überschaubare Auswahl **8/10**

