

Digitales | Games: Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2

Wenn kämpferische Maiskolben zusammen mit Sonnenblumen und anderen Gewächsen gegen eine Zombiehorde antreten, dann ist das in der Videospieldwelt beileibe nichts Sonderbares. **FLORIAN RUSTEBERG** hat bei ›Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2‹ einen Blick auf die neuste Kampfbrunde dieser ungewöhnlich gewöhnlichen Kontrahenten geworfen.

✘ Das lustige Treiben der Pflanzen und Zombies in der gleichnamigen Spielereihe gehört zu den Pionieren der Mobilgames. Zusammen mit den ›Angry Birds‹ war es der erste große Erfolg auf dem neuen Gebiet der Smartphones mit Touchscreen, wo ein schneller Einstieg, gepaart mit einer möglichst simplen Steuerung, gefragt ist. Während von den erbosten Vögeln immer neue Abwandlungen nach dem gleichen Spielprinzip erschienen sind und sie durch Merchandise, Plüschtiere und sogar einem Kinofilm zu einer regelrechten Marke ausgebaut worden, entwickelte sich zu ›Plants vs. Zombies‹ nur wenig. Verwunderung machte sich schließlich 2013 bei gestandenen Spielern breit, als *PopCap Games* nicht nur einen zweiten Teil des Touchscreen-Spieles ankündigte, sondern einen vollwertigen Online-Mehrspieler-Shooter auf den aktuellen Systemen für das folgende Jahr. Trotz aller Vorurteile gegenüber solch einem wenig erwachsenen »Casual«-Spiel, fanden auch viele Nicht-Gelegenheitsspieler ihren Gefallen an ›Plants vs. Zombies: Garden Warfare‹. Ein solides Spielerlebnis, ein günstiger Preis und die Versorgung mit kostenlosen Erweiterungen trugen zu dieser positiven Wahrnehmung genauso bei, wie der Kontrast zu den großen, erwachsenen Shooter-Serien, die zuvor inhaltlich und technisch eher enttäuschten und vielfach im Spiel karikiert wurden.

Dekorative Blümchensticker

Die Gefahr zur Enttäuschung besteht nun zwei Jahre später für ›Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2‹. Tritt es in die Fußstapfen seines Vorgängers oder wird nur eine seelenlose Fortsetzung zum Pr



ofit herausgepresst? Fast verdoppelt hat sich zumindest der Preis, der jetzt auf dem Niveau eines normalen Vollprestitels liegt. Dafür sind alle zukünftigen Erweiterungen weiterhin kostenlos enthalten. Ebenfalls wurden wie beim ersten Teil kurze Zeit nach Erscheinen optionale Mikrotransaktionen für den Tausch von Echtgeld gegen Spielmünzen eingeführt. Die Münzen werden normal beim Spielen verdient und mit ihnen wiederum können Sticker-Päckchen gekauft, die Outfits, Charaktervariationen und anderes freigeschaltet werden. Nichts Besonderes, hat sich dieses System doch mittlerweile bei fast allen großen Neuerscheinungen etabliert. Bei einem Spiel, was sich gezielt an Kinder und Jugendliche richtet, Freigabe der USK ab 12 Jahren, sollten Eltern sich dieser Möglichkeit bewusst sein und die Benutzerkonten auf Konsolen und PC entsprechend sichern.

Auf den ersten Blick wirkt bei ›Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2‹ vieles vertraut. Nach wie vor blickt der

Spieler seiner Figur von hinten über den Rücken und hat neben einer Primärwaffe drei Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Die acht Kämpfer des Vorgängers wurden nur mit geringen Änderungen übernommen, hinzugekommen sind für Pflanzen und Zombies je drei neue Klassen, sodass es nun die Auswahl zwischen insgesamt 14 grundverschiedenen Charakteren besteht. Über 100 werden es mit allen Variationen – und mit allen Brillen, Hüten, Frisuren und Accessoires gibt es Millionen von individuellen Stilen. Waren alternative Spezialfähigkeiten vormals bei den neuen Kostümen für eine Klasse dabei, müssen sie jetzt einzeln freigeschaltet werden. Eine richtige Neuerung sind kleine Boni, von denen bis zu drei einem Charakter zugeordnet werden können und zum Beispiel die Zeit bis zur Regenerierung verkürzen. Die Karten sind allesamt nicht recycelt, sondern vom Setzling an neu hochgezüchtet.

Achtung: Gemüseauflauf!

Dass nicht nur am Umfang gewerkelt worden ist, macht sich indessen schnell bemerkbar. Keine trockenen Menüs begrüßen den Zombiejäger oder Unkrautvernichter, stattdessen startet er gleich im »Hinterhof Kampfplatz«, einer kleinen offenen Vorstadt-Welt, in der sich die Festungen der beiden Fraktionen gegenüberstehen. Über die freie Wiese dazwischen branden über



schaubare Wellen von computergesteuerten Streitern in einem ewigen Kampf ohne Sieger. Für menschliche Spieler liegt hier die Möglichkeit, die grundlegende Steuerung kennenzulernen, denn ein richtiges Tutorial dafür gibt es nicht. Ergänzt wird dieser Bereich durch ein Wohngebiet und einen Hafen. In dem Areal findet ein großer Teil der Einzelspieler-Missionen statt und kleine Mini-Aufgaben sind über das Gebiet verteilt. Die andere Art des Einzelspielermodus geht auf den gewöhnlichen Mehrspielerkarten vonstatten, wo ein Garten oder Friedhof vor Feindeswellen verteidigt werden muss. Eine ähnliche Herausforderung mit unendlichem Nachschub an Wellen gibt es in der Mitte des Hinterhofes. Einzelspieler ist in diesem Fall falsch ausgedrückt, denn alles lässt sich auch zu zweit vor einer Konsole oder bis zu viert im Online-Koop absolvieren. In dieser leichten Zusammenspielbarkeit liegt eine der großen Stärken von »Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2«. Dennoch: Für wen das Einzelspielervergnügen das Filetstück bildet, dem wird hier vor allem Schonkost serviert.

Das saftige Tofu-Steak bleiben die kompetitiven Mehrspielerschlachten. Bis zu 24 Spieler zanken sich darin um explodierende Abschüsse, Gartenzwerge oder die Herrschaft über Gärten und Friedhöfe. Dabei geht es meist sehr chaotisch zu und für Neulinge braucht es erst eine Eingewöhnungsphase, bis sie genau verstehen, was alles auf dem Bildschirm passiert. Durch die vielen Möglichkeiten, die durch die Charaktere geboten werden, fühlt sich »Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2« nie wirklich unfair an, aber auch nie gerecht. Tatsächlich scheint das Team der Pflanzen im Schnitt häufiger zu gewinnen, richtig belegen lässt sich das nicht. Die Liebhaber von Ordnung und Strategie werden sich also nur wenig wohlfühlen. Ideal ist das Spiel für ein paar Partien zwischendurch oder auch für den nicht ganz erwachsenen Nachwuchs, der schon ein wenig

Videospielkontakt hatte. Einen abgeschossener Gegenspieler geht nur KO und verschwindet daraufhin.

Blumiges Fazit



Die Präsentation des Spieles ist stets herrlich durchgeknallt. Gesprochen wird nur in undeutlichem Kauderwelsch mit Untertiteln und der Inhalt schwankt zwischen skurril und lächerlich. In Sachen Persiflage findet sich auch manche mehr oder weniger offensichtliche Anspielung. So lebt die Orange namens Agent Zitron in einer großen schwebenden Kugel, die nicht grundlos an den »Reisenden« aus ›Destiny‹ ähnelt. Und der kleine Gnom-Zombie hat die Fähigkeit, genau wie in ›Titanfall‹, einen Kampfroboter abwerfen zu können. An fehlender Kreativität hat es dem Team von »PopCap« nicht gemangelt. Technisch profitiert das Spiel davon, nur auf den aktuellen Plattformen zu erscheinen und nicht mehr durch die schwächere alte Generation der Konsolen limitiert zu sein. Störend hingegen ist die permanente Onlinepflicht, die das Spielen ohne Internetverbindung ganz unmöglich macht. ›Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2‹ ist ein klarer Ausbau seines Vorgängers und steigert sich in allen Belangen gegenüber dem Erstlingswerk. Es kann sich begründet als Vollpreistitel aus dem Gewächshaus trauen und braucht sich vor der reinen Mehrspielerkonkurrenz nicht zu verstecken.

| [FLORIAN RUSTEBERG](#)

Titelangaben

[Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2](#)

Pop Cap Games, EA

erhältlich für XboxOne, Playstation 4 und PC.

ab 69,99 Euro