

Mayday! Mayday!

BAD DAY L.A.

Erdbeben, Flutwelle, Terroristen: kein schöner Tag für Los Angeles! Dafür aber für die Spieler.

Sonderlich geschickt liegt die Stadt Los Angeles nicht: Nebenan verläuft die San-Andreas-Verwerfung, eine hochgradig erdbebengefährdete Plattengrenze, deren Bewegung früher oder später die Stadt zerschütteln und unter einer Tsunami-Flutwelle ertränken wird. Der örtliche Großflughafen LAX ist ein gefährdetes Anschlagziel, und die Nähe zu Mexiko sorgt für ein Völkergemisch, dessen Reibungen sich in Unruhen entladen. Los Angeles ist bislang gut mit all dem klar gekommen. Dass allerdings ein Flugzeugabsturz, Erdbeben

und Bandenkriege zusammenreffen und sich noch Terroristen und eine mexikanische Invasionsarmee einmischen würden, damit hat dann doch wieder keiner gerechnet.

Flüchten oder helfen?

Der Obdachlose Anthony Williams schlappert gerade durch den Stau auf dem Santa Monica Freeway, als Terroristen ein entführtes Flugzeug mit Bioviren in eine nahe Überführung rammen. Durch die Bazillenwolke werden Menschen zu Zombies, Panik bricht aus, Plünderer räumen Häuser leer, bewaffnete



Anthony heilt Zombies, indem er sie mit dem Feuerlöscher abspritzt.



Während eines Meteorschauers stampft ein Riesenmutant durch L.A.



Terroristen haben einen gekaperten Flieger in den Freeway krachen lassen, nun breiten sich Giftgaswolken aus. Dadurch werden harmlose Amerikaner zu geifernden Zombies.

Freiheitskämpfer jagen in Jeeps durch die Vororte. Als unfreiwillig ins Gedränge geratener Anthony suchen Sie in **Bad Day L.A.** nach einem Fluchtweg aus dem Chaos. Dazu gehört einerseits das Überleben in der außer Rand und Band geratenen Stadt, durch die Zombies wandern, Schüsse pfeifen und brennende Menschen torkeln; andererseits hängen Sie sich von Mini-Aufgabe zu Mini-Aufgabe. Im panischen Vorort muss Anthony fünf Menschen aus der Klemme helfen, gleichzeitig zehn Terroristen ausschalten und zehn Zombies mit dem Feuerlöscher abspritzen, damit sie zu Menschen werden. Im Büroviertel lauern Scharfschützen auf den Hausdächern, dann wieder stehen Hüpfenlagen über zerklüftete Straßenzüge oder eine MG-Ballerei im Fluchtauto an. Immer wenn Anthony gerade in Sicherheit zu sein scheint, bricht eine neue Katastrophe über die gebeutelte Stadt herein.

Chaos, haha, Chaos!

Bad Day L.A. stammt vom Designer American McGee, der sich mit skurrilen Spielen wie **Alice** und **Scrapland** einen Ruf als Branchenexzentriker erarbeitet hat. Sein neues Werk reiht sich nahtlos in das schräge Portfolio ein: Schon der Comic-Look ist außergewöhnlich (aber stimmungsvoll), vor allem aber trieft **Bad Day L.A.** vor schwarzem Humor. Anthony mit seinem losen Mundwerk macht die Stadtpanik einen Riesenspaß, zu seinen Begleitern gehören unter anderem ein kotzender Junge und der Mexikaner Juan mit seiner Kettensäge. Dass Anthony auch mal ein Baby über einen Abgrund kickt und damit die Mutter erschlägt, oder dass ein Tutorial-Charakter zu Erklärungszwecken eine Passantin erschießt, das lässt die Grenzen des guten Geschmacks weit hinter sich. Ab August ist es mit der Ruhe in Los Angeles vorbei. **CS**

BAD DAY L.A.

christian@gamestar.de

Genre: 3D-Action
Termin: August 2006

Entwickler: Enlight / Frogster
Status: zu 90% fertig

Christian Schmidt: »Bad Day L.A. ist quasi der Spiele-Ableger der Fernsehserie South Park: respektlos, weit unter der Gürtellinie, aber mit eigenem Look und äußerst schrägem Humor. In unserer Preview-Version machen die abwechslungsreichen Aufgaben Laune. Und natürlich die Neugierde darauf, welche Naturgewalt wohl als nächste hereinbrechen wird. Eines können wir schon prophezeien: Bad Day L.A. wird alles andere als eine Katastrophe werden.«

POTENZIAL GUT



AUF DER GAMES CONVENTION:
• Anspielen
ab 16 Jahren



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK G172