



Ein monströser Tank stürzt sich vom Dach ins Abwehrfeuer der Gruppe.



Vom sicheren Dach aus belauern die Überlebenden einen Boomer.

Links vier tot. Und rechts vier lebend!

LEFT 4 DEAD

Zombies, überall Zombies. Vom Dach spähen die Überlebenden zu den wandkenden Gestalten auf der Straße hinunter. Die Gruppe muss da durch, zu einem Hochhaus. Dort wird der rettende Hubschrauber landen. Ein letztes Mal spricht sich das Viererteam ab. Wer geht voraus? Wer bleibt als Scharfschütze im Hintergrund? Dann geht's los – und

Sie können dabei sein. Im Mehrspieler-Shooter **Left 4 Dead** spielen Sie einen der Überlebenden und ballern sich mit bis zu drei Freunden durch Zombiehorden. Anders als in Mods wie **Killing Floor** für **UT 2004** gibt's nicht nur KI-gesteuerte Untote, auch bis zu vier Monster werden von Spielern gelenkt. Klar: Wer für diese so genannten Infizierten antritt, muss die Überlebenden nicht retten, sondern erledigen.

Monströses Teamwork

Left 4 Dead ist das neue Projekt von Turtle Rock, die für Valve (**Half-Life 2**) bereits **Counterstrike Source** entwickelt haben. Auch **Left 4 Dead** basiert auf Valves Source-Grafikengine, soll jedoch

dramatischer inszeniert sein als **Counterstrike**: Die Überlebenden wehren sich verzweifelt gegen die Monstermassen. Denn selbst die Standardzombies sind schnell und schlau; sie springen etwa über Hindernisse hinweg ein Gruppenmitglied an. Solche Szenen sind nicht geskriptet. Die Zombie-KI hat Michael Booth programmiert, der schon die offiziellen Bots für **Counterstrike** entwarf.

Folgerichtig beherrschen auch andere Monster unfeine Tricks. Der flinke Jäger reißt einen Überlebenden zu Boden, wo sich sofort andere Untote auf ihn stürzen. Das Opfer feuert im Liegen verzweifelt mit der Pistole in den Zombiehaufen, ist aber dennoch auf einen Mitspieler angewiesen, der den Jäger und dessen fauligen Freunde vertreibt. Der fette Boomer wiederum spuckt Gift, das Spieler blendet. Zudem explodiert er bei Beschuss. Der Smoker zieht Überlebende mit einem Schleimtentakel zu sich heran. Und der Tank ist ein mächtiger Nahkampf-Riese. Wer für die Untoten spielt, darf sich ein beliebiges Monster aussuchen, sollte dessen Fähigkeiten aber taktisch klug und im Team mit den Kollegen einsetzen. Zum Beispiel blendet der Boomer einen Gegner, der Smoker zieht ihn heran, und der Tank verpasst ihm einen vernichtenden Prankenhieb.

Gemeinsam tödlich

Die Überlebenden sind allerdings auch keine Mauerblümchen und wehren sich nach Kräften. So gibt's neben dem Im-Liegen-in-den-Zombiehaufen-Schießen noch weitere Spezialmanöver. Zum Beispiel knallen sie heranspringenden Jägern den Kolben ihrer Uzi ins faulige Antlitz und erledigen

DIE PARTEIEN



Die Überlebenden von links nach rechts: Rocker, Teenager, Vietnam-Veteran und Manager.



Dieser mondbeschiene Beulenzombie gehört zu den Infizierten, Spieler können ihn steuern.



Vor einem Fahrstuhl treffen die Überlebenden auf eine Horde **Standardzombies**. Zoey (rechts) wehrt sich mit ihrem Spezialtalent: Sie feuert zwei Pistolen gleichzeitig ab.

die zurücktorkelnden Biester mit einigen Feuerstößen. Jeder Überlebende hat individuelle Talente. Die Teenagerin Zoey etwa ballert mit zwei Pistolen gleichzeitig. Zum Arsenal zählen desweiteren Schrotflinten, M60-Maschinengewehre, Granaten und Jagdgewehre mit Zielfernrohr. Schießsprügel und Munition finden die Überlebenden auf den Karten, gleiches gilt für Heilpäckchen.

Um gegen die Zombie-Übermacht zu bestehen, müssen die Überlebenden zusammenbleiben und sich gegenseitig Deckung geben. Ein Spieler, zum Beispiel der grauhaarige Vietnam-Veteran, geht voraus und leuchtet mit der Taschenlampe finstere Ecken aus. Dort könnten schließlich Monster lauern. Wenn ein Spieler einen

Zombie erspät, den seine Mitstreiter noch nicht sehen, ruft der Charakter automatisch: »Look out!« (zu deutsch: »Achtung!«). Die Zombie-Spieler müssen also vorsichtig sein und versuchen, die Gruppenmitglieder voneinander zu trennen. Zum Beispiel zieht der Smoker einen Spieler in eine Gasse. Oder der Boomer lenkt die Gruppe ab, damit sich der Jäger anschleichen kann. Alleine hat ein Überlebender keine Chance gegen die Monster.

Massen am Ende

Wenn ein Überlebender stirbt, muss er nicht immer bis zum Ende der Runde warten. Das würde auf den größten Karten bis zu eine Stunde lang dauern. Deshalb stehen dort Brettverschläge, in die der Spieler nach

dem Tod teleportiert wird. Ein Mitstreiter kann ihn befreien und wiederbeleben – falls die Gruppe den monsterverseuchten Umweg zum Verschlag in Kauf nimmt. Der lohnt sich allerdings. Denn wenn die Überlebenden vollzählig sind, können sie ihr Ziel leichter erfüllen: aus der Stadt zu fliehen.

Erinnern Sie sich an die Überlebenden vom Anfang des Artikels? Nachdem sie sich durch die Straßen gekämpft haben, erreichen sie den Landeplatz des Hubschraubers. Doch der Heli lässt auf sich warten, erst kommen die Monster: Horden von Ungeheueren stürmen heran, der Showdown beginnt. Die Überlebenden feuern verzweifelt in die Gegnermassen. Zombies, überall Zombies. Einer davon sind vielleicht Sie. **GR**



Die Überlebenden geben sich gegenseitig Deckung.



Auf dem Dach erwartet die Gruppe den Helikopter.



Im Verlauf einer Runde finden Sie Waffen wie das **M60-Maschinengewehr**.

LEFT 4 DEAD

Genre: Team-Shooter
Termin: 2007

Entwickler: Turtle Rock / Valve
Status: zu 50% fertig

Michael Graf: »Zombies! Ich liebe Zombies! Das wissen Sie vermutlich schon, wenn Sie die Satireseite in GameStar 01/2007 gelesen haben. Left 4 Dead ist also genau mein Fall, zumal ich keine Terroristen-Militär-Panzer-Bomben-Shooter mehr sehen kann. Doch auch für Zombie-Verächter hat Turtle Rocks Totenhutz zwei Trümpfe im Ärmel. Der erste ist die Atmosphäre: Der Überlebenskampf gegen Monstermassen verspricht deutlich mehr denkwürdige Panikmomente als das nüchterne »Ich schieße auf dich, du schießt zurück«-Prinzip von Counterstrike. Trumpf Nummer 2: Left 4 Dead bietet auch taktischen Tiefgang; die Überlebenden müssen sich gegenseitig Deckung geben, die Infizierten ihre Gegner voneinander trennen. Turtle Rock sollte allerdings viel Zeit ins Balancing investieren. Sonst besteht die Gefahr, dass eine der ungleichen Parteien zu stark wird. Wenn's klappt, steht uns mit Left 4 Dead eine feine, spannende Alternative zum Militär-Einerlei ins Haus.«