

Left 4 Dead

Splatterkino am PC: Vier menschliche Menschen fliehen vor vier menschlichen Zombies und zahllosen KI-Untoten.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4457
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 3365

Damals, in den 60ern, war alles herrlich entspannt. Man schunkelte mit Blumen im Haar zu »Freie Liebe«-Songs, zuckelte mit einem 34-PS-Käfer durch die Landschaft und konnte vor den ersten namhaften Leinwand-Zombies (**Die Nacht der lebenden Toten**, 1968) einfach zügig weglatschen. Heute ist alles anders: Leute zucken zu mehr als 170 BPM (Schläge pro Minute) im Stroboskop-Licht, rasen mit 250 km/h über Autobahnen, und wenn Ihnen mal eine Horde Zombies begegnet, dann sollten Sie besser die Beine in die Hand nehmen. Denn die Zeiten der gemütlich schlurfenden und total planlosen Gehirnfresser sind spätestens seit Danny Boyles Film **28 Days Later** von 2003 vorbei. Dabei waren Boyles Untote nicht mal welche. Ein Virus hatte aus normalen

und quicklebendigen Menschen blutrünstige und für Zombieverhältnisse flinke Monster gemacht. Genau die hat sich der Entwickler Turtle Rock als Vorbild für den kooperativen Ego-Shooter **Left 4 Dead** genommen. In dem kämpfen vier Spieler gegen zahllose furchtbar agile KI-Zombies. Sollten Sie das Programm im Versus-Modus starten, warten zusätzlich vier, ebenfalls von Spielern gesteuerte, Spezial-Menschenfresser auf Sie.

4 Super-Zombies

Die gewöhnlichen KI-Monster greifen zwar nur mit Mäulern und Klauen an, sind aber allein durch ihre schiere Menge gefährlich, und weil sie gerne aus finsternen Ecken heraus zuschlagen. Die von Spielern kontrollierten Bestien haben deutlich mehr auf der Pfanne: Der



Großer Gott, ein rasender Zombie-Mob hat die **Tankstelle** überfallen und den Tankwart verspeist! So ruf doch endlich jemand die **Polizei!** – Oh, ganz dumme Idee!

trickreiche Jäger etwa kann seine Opfer am Boden festnageln. Die Gefangenen müssen dann von ihren Mitstreitern befreit werden. Gleiches gilt bei einem erfolgreichen Angriff des sogenannten Smokers, der mit seiner langen Schlabberzunge Menschen einwickelt und in die Luft hebt. Der Boomer spuckt ekligen, giftigen Schleim, der die Sicht raubt, und der Tank ist einfach extrem stark und widerstandsfähig.

4 Menschen

Gegen die abwechslungsreichen Monster nehmen sich die Menschen fast langweilig aus, wehren die sich doch mit konventionellen Waffen wie Pistolen, Maschinen-

gewehren, Schrotflinten und Molotow-Cocktails. Doch der Entwickler Turtle Rock will für reichlich Abwechslung sorgen: Ob schon nur maximal vier »echte« Zombies durch die Levels toben und der Rest von der KI gesteuert wird, soll sich jede Partie **Left 4 Dead** anders spielen. Das Programm generiert seine mordlustigen Horden stets an anderen Stellen. Müssen Sie sich in einer Runde durch ein komplett zombiefiziertes Apartment schlagen, ist dort in einer späteren Partie rein gar nichts los. Und in einer Straße, die Sie vorher völlig unbehellig betreten konnten, lauern nun bis zu 30 der Gehirnschlürfer. Damit sich die vier Flüchtenden in



Überlebenswichtig: Die vier Menschen müssen vor allem zusammenbleiben. Einzelkämpfer gehen unter.



Am Ende eines Levels gilt es zumeist noch einen **Großangriff** von Zombies abzuwehren, bis die Rettung naht.



Im Wald verstecken sich die Untoten im dichten **Unterholz**, um dann laut brüllend anzugreifen.

den Häuserschluchten und zwischen all den lebenden Leichen nicht verlieren, können Spieler ihre Mitstreiter schemenhaft durch Wände erkennen. Aber nur, wenn das Licht ausreicht. In völliger Dunkelheit versagt der Effekt. Lichtstarke Taschenlampen helfen zwar, aber die rufen auch die Gegner auf den Plan.

4 Angstareale

Das Spiel wird zunächst lediglich vier Szenarios mit jeweils fünf Karten bieten. Die Aufgaben darauf sind stets die gleichen: Die vier Menschen müssen einen bestimmten Punkt in den Arealen erreichen, wo sie dann etwa von einem Hubschrauber abgeholt

werden, die Zombiefraktion soll eben das verhindern. Mal geht es dabei durch die urbanen Häuserschluchten und U-Bahnschächte einer Stadt, dann wieder führt die Flucht über Maisfelder und Gehöfte oder durch Wälder. Hübsch: Die Flüchtlinge dürfen Türen hinter sich verschließen, die von den Verfolgern dann mühevoll aufgebrochen werden müssen.

Damit **Left 4 Dead** dauerhaft Spaßig bleibt, will der Entwickler das Programm nach Veröffentlichung regelmäßig mit neuen und kostenlosen Levels versorgen. Da die Zombie-Gaudi im Auftrag von Valve entsteht, kommen die frischen Inhalte über die Steam-Vertriebssoftware bei Ihnen an. **PET**



Die **vier überlebenden Menschen** sind horrorstreifentypisch eine bunt zusammengewürfelte Truppe.

Left 4 Dead

► **Angeschaut** ► Genre **Koop-Shooter** ► Termin **1. Quartal 2008**
► Hersteller **Turtle Rock / Valve** ► Status **zu 90% fertig**

Petra Schmitz: Dass Left 4 Dead ein launiges Spielchen wird, stelle ich nicht in Frage. Doch für wie lange? Sind die Levels so entworfen, dass die acht menschlichen Spieler alternative Routen und Strategien nutzen können? Und wie regelmäßig sollen neue Inhalte nachkommen? Ich habe meine Zweifel, dass mich das Programm länger als ein paar Tage fesseln kann. Aber ich lasse mich im kommenden Frühjahr gerne eines Besseren belehren.



petra@gamstar.de