



Der **Hunter** (rechts) versteckt sich gern im Dunkeln und springt Gegner an, ist aber sehr verletzlich.

Left 4 Dead

Bei einem großen Multiplayer-Event in München konnten wir Valves gruseligen Koop-Shooter erstmals anspielen – und wollten gar nicht mehr aufhören.

ab 16/18-DVD
- Video-Special

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

Wir laufen. Laufen um unser Leben. Hetzen durch eine nächtliche Stadt, in der das Chaos herrscht. Vorbei an brennenden Autowracks, zerborstenen Schaufenstern, verwesenden Leichen, den Blick starr auf unser Ziel fixiert: Einen Supermarkt am Ende der Straße. Es sind nur noch rund

50 Meter, doch dazwischen wartet das Grauen auf uns: Horden tollwütiger Wahnsinniger, für die das Wort »Zombies« viel zu lasch klingt, denn die Biester wanken nicht kopflos umher, sondern rennen schneller als wir. Als vier der Super-Ex-Leichen uns sehen, rasen sie sofort in unsere Richtung. Wir reißen unsere Schrotflinte hoch. Bäng! Bäng! Zwei Monster am Boden. Klick! Verdammt, leer geschossen! Wir ziehen zwei Pistolen, strecken damit den dritten Zombie nieder und rammen sie dem vierten ins Gesicht. Noch 40 Meter. »Lauf! Lauf!« schreien uns unsere drei Freunde aus der Sicherheit des Supermarkts entgegen. Ein toller Rat. Hätten die auf uns gewartet, müssten wir uns hier jetzt nicht allein herumschlagen! Noch 30 Meter. Plötzlich stürmt ein groteskes Ungetüm aus dem Dunkeln auf uns zu: ein Fettwanst voller Geschwüre, verdammt, ein Boomer! Das Ekelpaket spuckt halbgeronnenes Blut auf uns, bevor er plötzlich explodiert – der Scharfschütze unseres Teams hat den Dicken ausgeschaltet. Wir können kaum noch etwas sehen, der Schleim verklebt unsere Augen.

Angezogen vom Gestank des Erbrochenen kriechen zwei Dutzend weitere Infizierte aus ihren Löchern, klettern über Zäune, springen aus Fenstern. Wir feuern blind in die Menge, Panik kommt auf. Noch 20 Meter. »Hier rüber!« rufen unsere Freunde. Tolle Freunde – die sollten lieber helfen kommen. »Hinter dir! Ein Tank!« Der größte und stärkste aller Zombies stürmt auf uns zu, schubst Autos beiseite und reißt ein Stück Asphalt aus der Straße. Noch zehn Meter. Der Tank schleudert uns ei-

nen Steinbrocken ins Kreuz, wir werden nach vorne katapultiert. Nur noch fünf Meter bis zum Ziel, doch die Jagd ist vorbei: Schwer verletzt liegen wir am Boden, können nicht mehr weiter. Da eilt endlich einer unserer Kumpels zu uns, packt uns am Kragen und schleift uns durch die Supermarkttür, während er mit der freien Hand in die Gegnermassen ballert. Irgendetwas springt neben uns durch die Schaufensterscheibe, irgendjemand schreit – wir sind es wohl selbst. Unser



Die **Mimik** der Figuren ist beeindruckend: Solange der Rocker gesund ist, schaut er entschlossen drein.

Der Tank kann sich nur schlecht verstecken: Er brüllt ständig herum.



»Normale« **Infizierte** sind das gruselige Kanonenfutter des Spiels.



Die Zombies reagieren auf **Taschenlampen** – sie mögen sie überhaupt nicht. Jede Kampagne endet in einem **Finale** und einer Flucht ins Ungewisse. Hier werden wir per Helikopter von einem Hochhaus gerettet.



Retter zerrt uns in ein Hinterzimmer, in einen Sicherheitsraum mit Waffen, Medikamenten und Hoffnung. Die anderen Überlebenden werfen die Stahltür zu – geschafft! Wir haben einen weiteren Level von **Left 4 Dead** überstanden!

Toll, Wut!

Selten hat uns ein Multiplayer-Spiel derart mitgerissen wie Valves Koop-Shooter **Left 4 Dead**. Dabei ist die Mechanik des Spiels recht simpel, genau wie die Story dahinter: Ein hochinfektiöser Tollwutvirus hat den Großteil der amerikanischen Bevölkerung in blutdürstige Monster verwandelt, die wenigen Immunen tun sich zusammen, um der Bedrohung durch ihre zombiefizierten Mitmenschen zu entkommen. Auf Seiten der Überlebenden spielen Sie eines von vier Mitgliedern einer horrorfilmtypisch bunt zusammengewürfelten Truppe: den Rocker, die Teenie-Göre, den Veteranen oder Otto Normalverbrau-

cher. Welchen Sie wählen, ist dabei egal, denn alle haben dieselben Grundwerte. Zu Beginn des Spiels wählen Sie, welche Bewaffnung Sie Ihrem Alter Ego verpassen. Neben der Pistole, die jeder Charakter trägt, können Sie noch eine Schrotflinte oder Maschinenpistole mitnehmen, außerdem noch eine Rohrbombe oder einen Molotowcocktail sowie ein Erste-Hilfe-Päckchen. Im Laufe des Spiels können Sie Ihre Munitionsvorräte immer wieder aufstocken und bessere Waffen wie Sturmgewehre oder Handgranaten finden, dürfen aber immer nur eine Knarre sowie ein Wurfgeschoss tragen. Ein recht kleines Arsenal für einen Shooter, aber das hat Valve so beabsichtigt. Doug Lombardi, Marketing Director von Valve, erklärt: »Die Überlebenden bekommen nur Hilfsmittel, die man in einer Großstadt finden kann. Es gibt also keine Riesenwummen, Strahlenwaffen oder so etwas in **Left 4 Dead**.«

Toll, Brut!

Sobald die Überlebenden ihre Ausrüstung verstaubt und die sichere Startzone verlassen haben, lässt **Left 4 Dead** die ersten Infizierten frei und das Spiel beginnt. Die Überlebenden müssen sich nun durch ein Schlauchlevel bis zum nächsten Sicherheitsraum vorkämpfen, das gegnerische Team der Infizierten muss das verhindern. Die Monster unterteilen sich in zwei Gruppen: gewöhnliche Zombies und Bosse. Die gewöhnlichen Zombies werden ausschließlich von der KI kontrolliert. Sie sind recht flink, aber auch sehr dumm und rennen geradewegs kratzend, beißend und schlagend auf die Menschen zu. Anders als klassische Horrorfilm-Zombies halten sie nur wenig aus: ein oder zwei Kugeln und sie gehen zu Boden. Gefährlich sind die normalen Infizierten durch ihre schiere Masse und ihre Unberechenbarkeit. Oft brechen mehrere Dutzend von ihnen plötzlich durch verschlossen geglaubte Türen, hechten über Maschendrahtzäune oder stürmen einfach aus der Dunkelheit auf Sie zu. **Left 4 Dead** entscheidet dabei jedes Mal neu, von wo die Zombiehorden angreifen. Damit soll dasselbe Level auch im zehnten Durchgang noch unvorhersehbar und spannend werden. Das bleibt zu hoffen, denn **Left 4 Dead** kommt zunächst mit nur vier Kampagnen daher, die jeweils in fünf Abschnitte unterteilt sind. Das ergibt rund 20 kurze, eigenständige Levels, insgesamt also etwa nur vier Stunden Spielzeit – ausgesprochen kurz für Solisten.

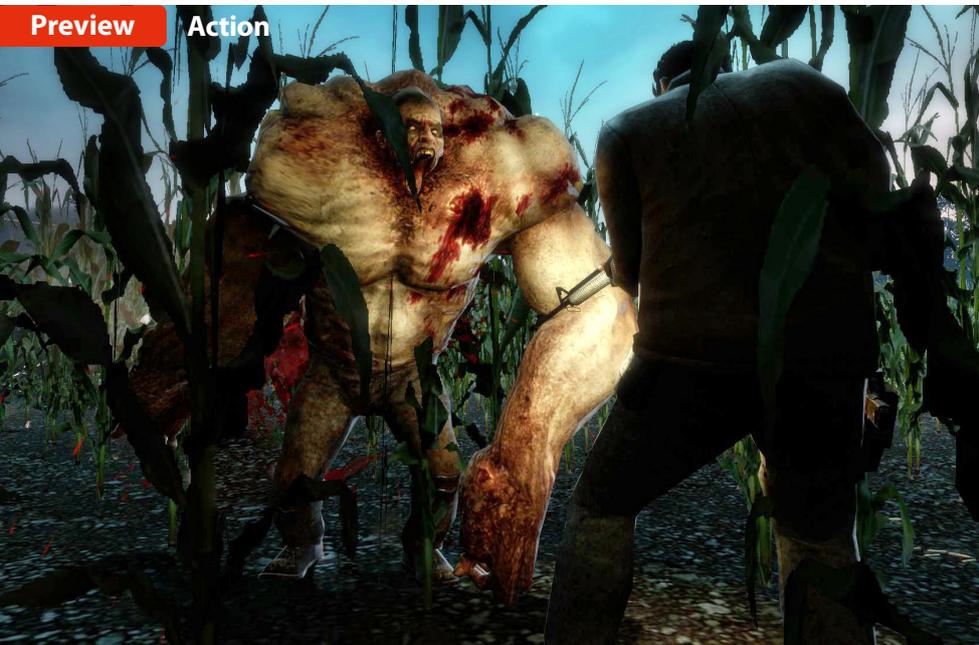
Voll Blut!

Der Reiz von **Left 4 Dead** liegt ohnehin im Multiplayer-Modus. Hier übernehmen vier Spieler die Rollen der Bossmaster: Boomer, Hunter, Smoker und Tank. Die spielen sich sehr unterschiedlich. Der Boomer erschien uns zunächst als der schwächste der Infizierten, denn der Kerl ist recht langsam, unheimlich fett und zu allem Überfluss noch bis zum Rand mit Methangas gefüllt – eine Kugel und er geht in die Luft. Als Selbstmordattentäter eignet sich der Boomer trotzdem kaum, denn dafür ist er einfach zu auffällig. Die Überlebenden rufen einander nämlich automatisch die Namen erspäter Bossmaster zu und machen sich so auf Gefahren aufmerksam. Die besondere Fähigkeit des Dickens liegt



Geht ein **Überlebender** zu Boden, muss er von seinen Kumpanen gerettet werden, bevor er verblutet.





Um Kugeln zu sparen, können sich die Überlebenden auch **prügeln**.



Boomer niemals so nah rannassen: Die Dicken explodieren bei Beschuss!

Der **Tank** ist der stärkste der Zombies und im Alleingang praktisch nicht zu besiegen. Dafür taucht er nur selten im Spiel auf.

indes darin, Überlebende vollzukotzen. Deren Bildschirm wird daraufhin für eine Weile blutverschmiert, die Opfer sehen kaum noch etwas. Gleichzeitig lockt die Ekelsuppe einen frischen Schwung Infizierter an, die sich in wilder Raserei auf den Besudelten stürzen. Na denn: Mahlzeit!

Voll tot!

Der Smoker (Raucher) attackiert die Überlebenden mit seiner 15 Meter langen Zunge. Wie mit einem Lasso umwickelt er seine Gegner und zieht sie zu sich in die Schatten. Einen etwas direkteren Weg wählt der Hunter (Jäger). Der flinke Wüstling springt sein Opfer über mehrere Meter an, ein bisschen wie das Alien in **Alien versus Predator**, reißt es zu Boden und beginnt, es mit seinen Krallen zu malträtieren. Die übrigen Überlebenden müssen ihren Kumpan nun

von Hunter befreien, der andernfalls so lange weiterschmetzelt, bis die Lebensenergie seines Gegners auf Null fällt. Damit ist ein Überlebender allerdings noch nicht besiegt: Pro Level können Menschen dreimal von ihren Kollegen wiederbelebt werden. Bis jemand dem langsam ausblutenden Verletzten aufhilft, muss der am Boden ausharren und kann lediglich mit seiner Pistole Gegner auf Abstand halten. **Left 4 Dead** bringt uns immer wieder in Situationen, in denen wir unseren Kumpanen helfen müssen, wodurch wir uns selbst in Gefahr bringen. Latscht einer etwa aus Versehen in einem Abgrund, muss ein zweiter ihm aus der Patsche helfen und derweil seine eigenen Waffen wegstecken – der ideale Moment für die Infizierten, gezielt anzugreifen. Verbraucht ein Mensch seine drei Leben, muss er warten, bis die übrigen das Level durchquert haben. Erst dann kann er wieder einsteigen. Sollte jemand schon zu Beginn einer Karte ausscheiden, lässt **Left 4 Dead** ihn in einem verschlossenen Raum in der Nähe auferstehen. Seine Kollegen müssen ihn nun befreien, wenn sie nicht alleine weiterziehen wollen.

Nur Mut!

Damit die Überlebenden immer wissen, wo ihre Freunde stecken, können sie andere Menschen durch Wände sehen. Diese Fähigkeit haben die Infizierten allerdings auch: Solange sich die Überlebenden bewegen oder Geräusche machen, wissen die Bossmonster genau, wo sich ihre Beute herumtreibt.

Das ist nur fair, denn im direkten Kampf sind die Infizierten den schwer bewaffneten Menschen gnadenlos unterlegen. Auf Seiten der Zombies brauchen wir also Köpfchen. Erst als unser Boomer seine Gegner im hohen Bogen vollkottzt und die sich daraufhin mit 30 Zombies herumschlagen müssen, können wir mit Hunttern zwei Menschen am Boden fixieren und einen von ihnen schließlich fertig machen. Derweil ballern sich die anderen beiden voll Panik gegenseitig ins Bein – Teambeschuss ist immer aktiviert! Während der Aktion geht zwar das gesamte Bossmonster-Team drauf, aber das schmerzt uns nicht: Hat der erste Überlebende eine bestimmte Grenze im Level überschritten, steigen alle Infizierten wieder ins Spiel ein, und die Jagd beginnt von Neuem.

Voll gut!

Kommen die Überlebenden zu leicht voran, befördert **Left 4 Dead** einen der Infiziertenspieler zum Tank (Panzer), dem stärksten Zombie. Der steckt viel ein und

teilt ordentlich aus, wirft Steinbrocken und schubst Autos herum. Als wahrer Berserker muss der Tank aber ständig kämpfen: Steht er zu lange untätig herum, flüpft er aus und der Spieler verliert die Kontrolle über ihn. Den fünften Boss, die Witch (Hexe), will Valve noch nicht zeigen. Nur soviel ist bekannt: Die Dame hasst Licht und laute Geräusche wie die Pest und tötet Überlebende mit nur einem Schlag.

Vier Kampagnen zu je einer Stunde – das klingt wenig. Doch selbst, wenn wir nur eines der 20 Levels spielen könnten, hätten wir für Tage Spaß. Die Infizierten greifen ständig aus neuen Richtungen an, die Bosse denken sich immer neue Manöver aus und regelmäßig ergeben sich Szenen, in denen wir als Überlebende einander helfen müssen. Und so stehen wir auch in der zwanzigsten Runde gebannt vorm Ausgang des Sicherheitsraums, den unser Kollege gerade öffnen will. Unser Puls schlägt bis zum Hals, als die Tür aufgeht. Und wir laufen. Laufen um unser Leben. **FAB**



Left 4 Dead

► **Angespielt** ► Genre **Koop-Shooter** ► Termin **3. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Turtle Rock / Valve** ► Status **zu 90% fertig**

Fabian Siegmund: Left 4 Dead ist der Wahnsinn! Wahnsinnig spannend und wahnsinnig witzig. Wie wir bei der Präsentation mitgegröhlt haben! Die Überlebenden haben sich warnend »Boomer!« oder »Hunter!« zugebrüllt, während die Infizierten jubelten, wenn ihr Tank aufräumte. Die Bossmonster-KI muss Valve noch hinkriegen, der Mehrspieler-Part ist jetzt schon fantastisch.

Potenzial Sehr gut



fabian@gamestar.de