



Im Krankenhaus müssen wir auf einen Fahrstuhl warten, der uns aufs Dach bringt. Zahllose Zombies haben etwas gegen unsere Flucht.



# Left 4 Dead

Valve bringt den Zombiefilm zum Selberspielen: Wollen Sie Infizierte hetzen oder Menschenfleisch zerfetzen?

## ! Die deutschen Versionen

Für den deutschen Markt wurde die PC-Version von Left 4 Dead geschnitten (obschon eine Jugendfreigabe nicht erteilt wurde): Abgetrennte Gliedmaßen fehlen ebenso wie Ragdoll-Physik. Die Leichen der Zombies lösen sich innerhalb weniger Sekunden auf. Zudem sollen deutsche Spieler nicht auf Infizierte treffen, die wehrlos auf dem Boden sitzen oder liegen. Die deutsche Xbox-360-Variante hat es noch stärker getroffen als die PC-Version: Darin spritzt sowohl auf Menschen- wie auf Zombie-Seite grünes statt rotes Blut.

DVD-18  
Video-Special

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
Quicklink: 5677

### ! Facts

- ▶ 3 Spielmodi
- ▶ 4 Kapitel
- ▶ 20 Levels
- ▶ 4 Flüchtende
- ▶ 5 Bosszombies
- ▶ 6 Waffen

Der gewöhnliche Untote hat schon lange ausgedient. Spätestens seit dem Film **28 Days Later** flitzen Zombies wie auf Speed durch Spiel und Film, handelt es sich doch bei den neuen, verbesserten Hirnfressern oft nicht mehr um löcherige Leichen, sondern um so genannte Infizierte.

Genau so ist es auch in **Left 4 Dead**: Horden von gefräßigen Ex-Menschen machen Jagd auf vier arme Würstchen, die sich ... tja, wo, wie und wann sich Louis, Francis, Bill und Zoey getroffen haben, verrot Ihnen der Multiplayer-Shooter von Valve nicht. Und auch wie sich die Seuche im Land ausgebreitet hat, bleibt im Dunkeln. **Left 4 Dead** versorgt Sie nur mit den nötigsten Infos (das allerdings in einem gelungenen Intro-Filmchen). Klingt mager, ist es auch, reicht aber dicke, um Sie auf die vier Kapitel des Spiels vorzubereiten.

### 1, 4, 8

**Left 4 Dead** lässt sich auf drei Arten angehen: alleine, mit bis zu drei Mitspielern als kooperativer Shooter und mit bis zu sieben (drei Verbündete, vier Widersacher) im Versus-Modus. Koop und Versus lassen sich über das Spielmenü unkompliziert im Netzwerk oder Internet angehen.

Obschon auch die Singleplayer-Kampagne dazu taugt, das Adrenalin zum Kochen zu bringen, kann man sie unter »nette Dreingabe« abhaken. Erst zusammen mit anderen entfaltet die Flucht ihr ganzes Potenzial. Denn für den Spaß mindestens ebenso wichtig wie überraschend attackierende Monsterhorden sind die Schreie und Warnungen der Verbündeten, wenn's besonders brenzlich wird. Damit Ihnen die selbst bei Internet-Partien nicht entgehen, besitzt **Left 4 Dead** eine eingebaute Sprachübertragung. Voraussetzung dafür ist allerdings ein Headset.

voll mit angriffslustigen Zombies. Da kommt es sehr gelegen, dass vier Medipacks und zwei Waffen (Sturmgewehr, Schrotflinte) samt Munition vor Ihnen liegen. Sie schnappen sich Heilpaket und Knarre, und los geht's – hinein ins erste Gebäude und damit hinein in die dauernde Gefahr.

Ähnliches gilt auch für die folgenden drei Kapitel, in denen Sie sich mal durch U-Bahn-Tunnel, mal durch von Wald gesäumte Schluchten, mal über einen Friedhof oder durch ein Dörflein ballern müssen. Mit reinem Durchrennen ist es allerdings selten getan. In einem Flughafen etwa müssen Sie einen Transporter starten, der dann nervig langsam auf eine Blockade zufährt, um sie schließlich zu durchbrechen. In solchen War-

tezeiten jagt **Left 4 Dead** dann extravielle Zombies auf Sie los.

Nur kleine Schutzräume zwischen den jeweils fünf Levels eines Abschnitts lassen Sie verschnauften. Dort finden Sie neue Heilpakete sowie mehr und bessere Varianten der Waffen (M16, halbautomatische Shotgun und Scharfschützengewehr). Zudem dienen die Räume als Wiederaufladepunkt, sollte es Ihre Gruppe mal zerlegt haben. Wer allerdings die Augen aufhält, findet schon unterwegs durchschlagskräftigere Knarren, zuweilen auch Granaten und Molotov-Cocktails sowie neue Medipacks oder Tabletten. Letztere haben aber nur

## Test bei Valve

Wir haben Left 4 Dead nicht in der Redaktion, sondern vor Ort beim Entwickler Valve in Seattle gespielt. Die Bedingungen waren dabei gut genug für einen verlässlichen Test: Zwei Tage konnten zwei GameStar-Redakteure die finale Version des Koop-Shooters mit anderen europäischen Pressevertretern im LAN mehrfach in allen Modi durchspielen.

### Durch die Finsternis

Es ist Nacht. Sie stehen mit Ihren drei Kameraden auf einem Dach und müssen ein anderes erreichen. Dort soll ein Helikopter Sie einsammeln. Doch zwischen Ihnen und dem Hubschrauber liegen Häuser und Straßenschluchten

## Bäh! Zombiekotze!



**Boomer-Zombies** lauern oft in schlecht einseharen Winkeln, um Sie dann überraschend mit einem Schwall grüner Gallenflüssigkeit zu überschütten. Hat ein Boomer Sie erwischt, sehen Sie für eine Weile nicht mehr viel und gelten für gewöhnliche Zombies als besonderes Fresschen (gelbe Umrandung).



Auf »Experte« wird's knifflig: drei Mann sind so gut wie tot.



Die KI-Kameraden holen Sie im Singleplayer wieder auf die Beine.



Hat ein Smoker Sie erwischt und hacken gleichzeitig Zombies auf Sie ein, ist es schnell vorbei mit Ihnen.

eine zeitlich begrenzte Wirkung, werden Ihnen also nicht das Leben retten, sollten Sie mal tödlich angeschlagen sein.

Obacht: **Left 4 Dead** legt solche Helferlein niemals an denselben Stellen ab, sondern entscheidet anhand Ihrer Spielweise, was Sie wo finden. Schwächeren Zombiejägern etwa schenkt man öfter Gesundheitsboni zu, während erfahrene Flüchtende diesbezüglich kurz gehalten werden.

### Und Abspann!

Ziel eines jeden Kapitels ist ein bestimmter Ort, an dem Sie eine Funknachricht losjagen und dann der Abholung harren müssen. Zwischen Funkspruch und Ankunft des jeweiligen Rettungsvehikels vergehen knapp zehn Minuten. In dieser Zeit schickt das Spiel Welle um Welle an Zombies los, um Ihnen den Garaus zu machen. Immerhin haben die Entwickler an den Rettungspositionen stets ein stationäres MG angeschraubt und das Areal so entworfen, dass Sie leicht den Überblick behalten. Trotzdem ist ein Finale nie einfach, schon gar nicht in höheren Schwierigkeitsgraden, in denen die Zombies Ihnen deutlich mehr Schaden zufügen. Haben Sie es dennoch geschafft, dürfen Sie in einem langen Abspann lesen, welche Leistungen Sie vollbracht haben. Das Spiel listet etwa auf, wie viele Zombies Sie umgepustet oder wie oft Sie einem Verbündeten wieder auf die Beine geholfen haben.

### Bitte schubsen!

**Left 4 Dead** hetzt Ihnen hauptsächlich normale Infizierte auf den Hals. Mit Schrotflinte und Sturmgewehr lassen sich viele anstür-

mende Monster locker abwehren. Haben sich doch mal welche auf Grabsch-Nähe herangearbeitet, können Sie gleich mehrere mit einem Schlag des Gewehrkolbens wieder auf Distanz schubsen. Drei bis vier Schläge lassen einen Zombie endgültig zu Boden gehen.

Ein gewöhnlicher Schubser ist in **Left 4 Dead** wichtiger, als er auf den ersten Blick wirken mag. Denn wenn einer Ihrer Kameraden etwa von einem so genannten Hunter (einer von fünf Boss-Mutierten) angehüpft wird, sollten Sie tunlichst nicht gleich Blei auf den klauenbewehrten Angreifer verteilen. Die Chance, dass Sie den Verbündeten dabei mit erwischen, ist ziemlich groß, und »Friendly fire« – also Teambeschuss – stets aktiv. Es gilt die Devise: erst den Hunter wegstoßen, dann umpusten. Gleiches empfiehlt sich, wenn ein Boomer zu nahe gekommen ist. Die Fleischberge haben nicht nur die unschöne Angewohnheit, die Flüchtenden mit ihrer Gallenflüssigkeit zu übergießen, sie zerplatzen auch bei Beschuss in einer grünen Glibberfontäne. Die spritzt meterweit und hat die gleiche Wirkung wie der Auswurf der Monster: Ein Meute von Infizierten wird sich sofort auf den Vollgeschleimten stürzen.

### Bitte schießen!

Nicht ganz so zimperlich müssen Sie bei den Gegnertypen »Smoker« und »Tank« vorgehen. Ersterer schlingt auch über große Distanz seine Froschzunge um einen Menschen, zieht ihn zu sich und stranguliert ihn nach und nach. Wenn Sie also einen Kameraden in einer Schlinge über den Boden in die Ferne rutschen sehen, soll-

ten Sie schleunigst auf den Besitzer des Klebelassos ballern. Und in Sachen Tank? Abstand wahren und drauf, was die Bleipusten hergeben! Der Koloss hält enorm viel aus und schleudert nicht nur Felsbrocken, sondern kann Sie auch mit einem Schlag aus den Schuhen heben und zu Boden schicken. Gut, dass Ihnen das Spiel nur verhältnismäßig wenige von den Burschen in die Route zum jeweiligen Fluchtpunkt stellt.

Eine besondere Monstermarke ist die so genannte Witch. Dabei handelt es sich um eine augenscheinlich filigrane Dame, die wimmernd in diversen Winkeln der Levels sitzt. Nähert man sich ihr zu sehr und leuchtet ihr wohlmöglichst noch mit der Taschenlampe ins Gesicht, kann das Geschöpf ganz schön böse werden: Es saust auf den jeweiligen Störfried los und haut ihn ratzfatz mit seinen Klauen zu Boden. Wer es lieber sicher als spannend angeht, umläuft die Frau. Oder aber man nutzt das ansonsten eher wenig hilfreiche Scharfschützen-

## Nur über Steam

Um **Left 4 Dead** spielen zu können, brauchen Sie die von Valve entwickelte Spielvertriebsplattform Steam. Die installiert sich zusammen mit **Left 4 Dead** auf Ihrem Rechner, sofern noch nicht vorhanden. Zudem müssen Sie den Key des Spiels online über Steam aktivieren.

gewehr, um sich des Problems über Distanz zu entledigen.

### Zombie-Spieler

Damit die vier Kapitel nicht so schnell langweilig werden, hält es **Left 4 Dead** mit den Monstern ebenso wie mit Waffen und Heilpaketen: Zombiehorden tauchen nicht zwingend immer an den gleichen Stellen auf. Und auch Bossgegner müssen Sie nicht dort erwarten, wo die Burschen beim letzten Spiel lauerten. Eine Mischung aus Zufall und einer Auswertung Ihres Spielverhaltens entscheidet, von wann Sie wann und wo angegriffen werden.

Ähnlich ist es im Versus-Modus, in dem die Bosse von Spie-



Damit Sie die Verbündeten nicht verlieren, zeigt das Spiel sie als **Schemen** auch durch Wände hindurch.



Den **Geist-Modus** dürfen Sie nur verlassen, wenn Sie nicht in der direkten Sichtlinie der Menschen sind.

lern gesteuert werden. Das Spiel entscheidet, ob Sie als Hunter, Boomer, Smoker oder Tank (die Witch taucht auf, kann aber nicht von Spielern gesteuert werden) unterwegs sind. Andernfalls wären nur Tanks unterwegs, denn die wären nahezu unbesiegtbar.

Als Zombie steigen Sie zunächst im Geistermodus ins Geschehen ein. Sie können zwar Verbündete und Feinde sehen, aber selber nicht von den Menschen erspäht werden. Haben Sie sich für eine Stelle entschieden, die nicht zu nah an den Flüchtenden und in deren direkter Sichtlinie liegt, reicht ein Klick, um richtig mitzumischen. Smoker positionieren sich am besten auf Dächern, um nicht gleich weggepusht zu werden. Hunter kauern in Ecken und schleichen sich von hinten an und Boomer warten an Engpässen, um möglichst viele Menschen gleichzeitig mit Galle zu besudeln. Gelegentlich wird auch ein Spieler als Tank aufer-

stehen – und zwar immer dann, wenn die Flüchtenden zu erfolgreich sind oder kurz vor der Rettung stehen. So bleibt es bis zum Ende der Versus-Partien spannend, die allerdings nur in zwei der vier Kapitel spielbar sind.

### Wer hat da gefurzt?

Die Grafik von **Left 4 Dead** basiert auf der Source-Engine und verlangt in etwa die gleiche Leistung von Ihrem Rechner wie **Team Fortress 2**. Optische Knaller fehlen, allerdings sind Animationen und Gesichter der Flüchtenden ungemein gut gelungen. Wenn Louis sich nach einer aufreibenden Ballerei erschöpft mit der Hand durchs Gesicht fährt, wirkt das geradezu gespenstisch echt.

Die Soundkulisse des Spiels hingegen ist hervorragend. Bosszombies können lange bevor man sie sieht, an ihren spezifischen Geräuschen erkannt werden, Horden von Infizierten verursachen einen nervenzerfetzenden Krach.



Obwohl schon mit einem Molotov-Cocktail angezündet, haut uns der **Tank** noch aus den Schuhen.

Die Helden rufen sich Warnungen zu und pöbeln auch mal rum, wenn sie von einem Kameraden angeschossen wurden. Humor kommt auch nicht zu kurz. Zoey fragt nach einer gefährlichen Hun-

ter-Attacke mädchenhaft naiv: »Wie sehe ich aus?«, und Francis will gelegentlich wissen, wer gefurzt hat. Im Zweifelsfall war das aber sowieso ein Zombie. Bei dem, was die alles fressen! **PET**

### Left 4 Deaf

**Michael Obermeier:** Mein Einkaufszettel für Ende November wird in etwa so aussehen: Einmal Left 4 Dead, einmal eine Großpackung Oropax, einmal eine Familienpackung Halstabletten. Denn ich werde wieder schreien. Und kreischen, grölen, jubeln. Ich werde wie ein kleines Mädchen um Hilfe kreischen, wenn ein Hunter mich quer über die Straße verteilt. Grölen, wenn der Hinterhalt im Versus-Modus glückt. Und jubeln, wenn die letzte Schrotladung den Tank am Heliport fällt. Ach ja, die Oropax sind übrigens für meine Nachbarn – denn so schnell wird die nächste Left-4-Dead-LAN nicht vorbei sein.



michi@gamestar.de

### Juhuuu!

**Petra Schmitz:** Gäh, dumme Zombiehorden umpusten! So dachte ich, bevor ich Left 4 Dead selbst spielen konnte. Und dann stellt sich dieses Spiel als so fordernd heraus, dass ich spätestens nach zwei Runden im Versus-Modus um eine Pause winseln, um meine angespannten Glieder zu lockern. Zwar ist Left 4 Dead unverschwämt kurz, besitzt aber einen hohen Wiederspielwert. Gerade der Versus-Modus hat's mir sehr angetan. Welch ein Triumphgefühl es ist, als Zombie die vier Menschen kurz vor einem Sicherheitsraum doch noch alle zu erwischen, lässt sich nur per Jubelgebrüll adäquat ausdrücken.



petra@gamestar.de

## LEFT 4 DEAD

MULTIPLAYER-SHOOTER



ENTWICKLER	Valve South (Team Fortress 2, GS 12/07: 90 Punkte)	TERMIN (D)	20.11.2008
PUBLISHER	Valve / Electronic Arts	CA. PREIS	45 Euro
SPRACHE	Deutsch, Englisch	USK	keine Jugendfr.
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, Handzettel		

### GENRE-CHECK

MULTIPLAYER-SPIELZEIT 50 Stunden



### GENRE ACTION

- SZENARIO:  realistisch,  fiktiv
- FREIHEIT:  linear,  offene Welt
- HANDLUNG:  einfach,  komplex
- GEWALT:  keine,  brutal
- SPIELABLAUF:  Action,  Taktik

### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG: leicht  schwierig   
 SPIELMECHANIK: einfach  komplex   
 SPIELTEMPO: langsam  schnell

- ERFORDERT
- Schnelle Reaktionen
  - Orientierungsfähigkeit
  - Logik & Überlegung
  - Geduld
  - Handeln unter Zeitdruck
  - Vorausplanung
  - Mikromanagement
  - Teamfähigkeit

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERD-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 7,6 GB Festplatte	Pentium D 950 A64 X2/3800+ AMD 1,5 GB RAM 7,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 Athlon 64 X2/6000+ 2,0 GB RAM 7,6 GB Festplatte

- 3D-GRAFIKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
  - Geforce 7800 / 7900
  - Geforce 8800 / 9800
  - Geforce 9600
  - Geforce GTX 200
  - Radeon X1600
  - Radeon X1800 / X1900
  - Radeon HD 2900
  - Radeon HD 3800
  - Radeon HD 4800

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren, Headset  
 BILDFORMATE 4:3  5:4  16:9  16:10  KOPIERSCHUTZ Steam  
 TON Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ gelungene Animationen + abwechslungsreiche Schauplätze + tolle Gesichter - geringe Texturschärfe - Zombies detailarm	7 / 10
SOUND	+ dezente, stets passende Musik + gute deutsche Sprecher + angsteinflößende Zombiegeräusche + satte Waffensounds	10 / 10
BALANCE	+ vier merklich unterschiedliche Schwierigkeitsgrade ... + ... mit dynamischer Anpassung + ausreichend viele Sicherheitsräume	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Gefühl ständiger Bedrohung + Überraschungsangriffe + intensive, schweißtreibende Endkämpfe	10 / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Shooter-Steuerung + Geist-Modus für Zombies + schneller, unkomplizierter Spieleintritt	10 / 10
UMFANG	+ hoher Wiederspielwert + 50 freischaltbare Erfolge - nur vier Kapitel - nur zwei Kapitel im Versus-Modus spielbar	7 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Fluchtabschnitte + Mini-Aufgaben mit Verteidigung + Kletterrouten für Bosszombies - Schlauchdesign	9 / 10
TEAMWORK	+ gegenseitiges Heilen + Leuchtschemen durch Wände + Hilfe gegen Bossgegner - ohne Headset schwierig zu koordinieren	9 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ spaßige Zombie-Attacken + Granaten, Molotovcocktails - wenige Waffen - Scharfschützengewehr nur selten nützlich	7 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ spannender Koop-Modus + hochgradig spannender Versus-Modus - nur zwei Spielvarianten	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Extrem spaßige Mehrspieler-Zombiemetzerei.

