

# Left 4 Dead 2

Ist Valves zweite Zombie-Online-Hatz nur ein lauer Aufguss des ersten Teils oder gibt's wirklich Neues an der Infizierten-Front?



Ab 18-DVD  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
Quicklink: 6241

Es ist gerade erst ein Jahr her, dass Valve den Multiplayer-Shooter **Left 4 Dead** veröffentlicht hat. Der spielbare Zombiefilm begeisterte uns durch seinen hohen Kreisch- und Schadenfreudefaktor. Nun ist **Left 4 Dead 2** da. Im Vorfeld hagelte es Vorwürfe von Fans, Valve würde das gleiche Programm abermals veröffentlichen. Das stimmt im Kern auch, denn der Nachfolger macht alles genau wie der erste Teil. Nur größer und variantenreicher.

## Nach New Orleans

Wieder sind es vier Überlebende, die von unzähligen Zombies – pardon: Infizierten – vernascht werden sollen. Allerdings spielt **Left 4 Dead 2** diesmal an anderen Orten mit anderen Helden, wenn auch im gleichen Zeitrahmen wie der Vorgänger. Die Hintergrundgeschichte bleibt so dünn wie gehabt: Irgendeine nicht näher definierte Seuche ist in den USA ausgebrochen und hat nahezu die

Überleben ist alles im adrenalinreibenden **Survival-Modus**. Je länger Sie durchhalten, desto besser fällt am Ende die Belohnungsmedaille aus.

Toller Anblick für Zombies im **Versus-Modus**: Die Überlebenden sind mit Galle (lila Schimmer) übergossen, einer liegt sogar schon am Boden.

gesamte Bevölkerung in matschbibrige Hirnfresser verwandelt. Nun gilt es für ein Vierertrüppchen von Normalbürgern, sich durch den Süden der USA nach New Orleans durchzuschlagen. Die Stadt soll einer der wenigen Orte sein, wo noch nicht jeder jeden annagen möchte.

Die Reise ist wie schon in **Left 4 Dead** in Kapitel mit jeweils vier bis fünf Abschnitten aufgeteilt, getrennt durch eine Ladesequenz in einem Schutzraum. Waren's im ersten Teil noch vier Kapitel, sind's nun fünf. Die können Sie wie gehabt allein an der Seite von drei KI-Begleitern erleben oder – wesentlich spaßiger – im Team mit drei anderen Spielern in fünf Schwierigkeitsgraden. Dieser Koop-Modus ist schon deshalb empfehlenswerter, weil Spielmechanik und Präsentation von **Left 4 Dead 2** nach ein paar Abschnitten

dröge werden. Nur die panischen Schreie, die Warnungen und das allgemeine Aufatmen von echten Menschen, wenn mal wieder eine besonders knackige Zombie-Attacke abgewehrt wurde, machen den Titel zu einem echten Erlebnis. Das war schon beim ersten **Left 4 Dead** nicht anders. Ein Headset ist also Pflicht!

## Südliche Zombies

Im Süden der USA scheint die Seuche ein kleines bisschen anders zu wirken als anderswo, was wohl an den Sumpfgasen da unten liegen muss. Statt der aus **Left 4 Dead** bekannten fünf Boss-Zombies gibt's hier nämlich noch drei weitere Chef-Infizierte. Zu den alten Bekannten Hunter, Boomer, Smoker, Tank und Witch gesellen sich noch Spitter, Charger und Jockey. Der Spitter spuckt, klar. Und zwar hochgiftige Säure,

die sich breitflächig auf dem Boden verteilt. Der Charger sieht aus wie der kleine Bruder vom Tank, er prescht auf seine Gegner zu, hebt sie von den Füßen und schmettert sie dann immer und immer wieder auf den Boden. Und der Jockey macht genau das, was der Name schon vermuten lässt: Er schwingt sich auf den Rücken eines Überlebenden und übernimmt fast vollständig die Kontrolle über ihn. Das Opfer kann nur verzweifelt versuchen, dagegenzuhalten, im Regelfall wird es aber gezielt in eine Zombiherde oder ins grüne Gift eines Spitters gelenkt – fies.

## Weiches Schneiden

Wenn die Zombies also Verstärkung erhalten haben, was ist dann mit den armen Flüchtenden? Denen hat Valve, logisch, mehr Verteidigungskram zuge-

## Die neuen Boss-Infizierten



Der **Jockey** krallt sich auf dem Rücken eines Überlebenden und lenkt ihn in eine Zombiherde.



Der **Charger** rammt seine Gegner erst von den Füßen und schmettert sie dann auf den Boden.



Der **Spitter** spuckt riesige Pfützen von giftgrünem, hochgiftigem Gift auf Gegner und Boden.

## 200 Stunden



michi@gamestar.de

### Michael Obermeier:

Im Test von **Left 4 Dead** bemängelten wir noch den geringen Umfang des Koop-Shooters. Trotzdem haben mich die vier Kapitel bis heute fast 170 Stunden beschäftigt. Bei **Left 4 Dead 2** wird das nicht anders sein. Jetzt fressen fünf Kapitel meine Zeit, die sich dank des Scavenge-Modus nun besser einteilen lässt. Vor allem aber bringt die Fortsetzung neue Herausforderungen für Zombie-Veteranen. Sollte ich irgendwann im Experten-Schwierigkeitsgrad nur noch gähnen, bleibt mir immer noch der Realismus-Modus. 200-Stunden-Marke, ich komme!



## Die deutsche Version

Die deutsche Version ist ab 18 Jahren freigegeben und wie schon beim ersten Left 4 Dead aber dennoch geschnitten. Körperteile lassen sich nicht abtrennen, die Ragdoll-Physik ist deaktiviert und erledigte Gegner lösen sich in Luft auf. Das Blut spritzt allerdings auch in der hiesigen Variante reichlich rot.



Im **Scavenge-Modus** treten zwei Teams an. Ziel ist es, mehr Benzinkanister in ein Auto oder einen Generator zu füllen als die gegnerische Mannschaft.

schanzt. Mehr Fernkampfwaffen plus erstmalig Nahkampfprügel (Bratpfannen, Gitarren oder Äxte) sowie Brandmunition. Unter den Bleipusten befindet sich nun auch ein Granatwerfer. Der liegt zufällig in den Levels rum und kann nicht mit neuer Munition ausgestattet werden. Wenn Sie alle Granaten verschossen haben, ist das Ding nutzlos. Das ist auch gut so, denn der Werfer ist für unseren Geschmack viel zu stark geraten. Mit zwei gut platzierten Sprenggeschossen können Sie allein eine ganze Welle Zombies ausrotten. Ähnlich übermächtig erscheint uns die Kettensäge, mit der Sie sich trotz abnehmendem

Treibstoff gefühlte Stunden unterweil durch die Infizierten schneiden können.

Herrlich: Neben den piependen Rohrbomben, die zig Zombies anlocken und dann effektiv hochgehen lassen, finden Sie nun auch immer mal wieder Boomer-Galle in Flaschen. Dieses Wässerchen lockt bekanntlich Dutzende Infizierte an. Werfen Sie eine solche Flasche unbedingt mal einem der mächtigen Tanks an die deformierte Murmel. Der anschließende Anblick ist eine Show!

### Einmal volltanken!

Apropos Show: Fürs Leveldesign hatte Valve so manche hübsche

Idee. So schießen, hacken und sprengen Sie sich in einem Kapitel zum Beispiel über einen Rummelplatz, inklusive einer Tour durch den in lila erstrahlenden und mit Plastikschwänen ausgestaffierten Liebestunnel und einer Laufrunde über die Achterbahn. Abschließend gibt's ein Rockkonzert ohne Rockband, dafür aber mit Feuerwerk und ganz schön vielen hungrigen und schlecht gelaunten Gästen. Von derartigen Höhepunkten erleben Sie gleich mehrere. Allerdings hat es der Entwickler ebenfalls geschafft, erschreckend fade Abschnitte im Spiel unterzubringen, speziell das erste Kapitel strotzt nur so

vor öden geradlinigen Gängen. Besonders gelungen finden wir dagegen die kleinen Aufgaben, die Sie immer mal wieder an bestimmten Punkten festnageln. So sollen Sie beispielsweise in einem Kaufhaus den Tank eines Wagens auffüllen, um mit der Karre fliehen zu können. Während Sie Kanister um Kanister ranschieben, rückt Ihnen Welle um Welle der fiesen Infizierten-Brut auf den Pelz. Blöd an derlei Arbeiten ist allerdings, dass Sie die im Singleplayer-Modus völlig allein erledigen müssen. Die KI-Mitstreiter begleiten Sie zwar und halten Ihnen die Zombies vom Hals, an der eigentlichen Aufgabe beteiligen



Wenn Sie sich eine **Adrenalin-spritze** verpasst haben, ändert sich nicht nur die Bildschirmanzeige, Sie können vor allem schneller schießen oder wie hier mit der Axt zuhauen.



In einem Kapitel müssen Sie auf einem Rummelplatz über eine Achterbahn abhauen. Zu Fuß.

Sie sich aber nicht. Deswegen besser im Koop spielen!

**Zombie-Bosse**

Gemeinsam mit menschlichen Mitstreitern macht **Left 4 Dead 2** schon viel Freude, richtig klasse wird das Horror-Abenteuer aber erst im Versus-Modus, in dem Spieler auch noch die Rolle der Boss-Zombies übernehmen. Diese Spielvariante kennen wir aus dem Vorgänger, aber nun können Sie von Anfang an alle fünf Kapitel so bestreiten. In **Left 4 Dead 2** waren's zu Beginn nur zwei, erst nach einem Patch alle vier.

Müssen Sie sich für ein ganzes Kapitel im Versus-Modus (mit Seitenwechseln) richtig viel Zeit nehmen, reichen für eine Runde in der neuen Scavenge-Spielvariante schon ein paar Minuten. Darin betankt das eine Team entweder das schon erwähnte Auto im Kaufhaus oder einen Generator, während das andere Team das zu verhindern versucht. Das Spiel geht mit Seitenwechseln über mehrere Runden. Die Mannschaft, die am Ende die meisten Kanister eingefüllt hat beziehungsweise uneinholbar weit vorn liegt, gewinnt.

Zu Koop, Versus und Scavenge gesellt sich noch der Survival-Modus. Den gab's für das erste **Left 4 Dead** als kostenloses Download-Paket. Die Regel dabei ist denk-

bar einfach: so lange wie möglich gegen KI-Monster zu bestehen.

**Hübsch hässlich**

**Left 4 Dead 2** ist kein hübsches Spiel. Die Grafik war schon beim ersten Teil veraltet, ein Jahr später sieht's nicht besser aus. Matschige Texturen, allgemeine Detailarmut und eckige Zombies aus dem Klonlabor. Lediglich die Modelle der Flüchtenden bilden da Ausnahmen, die sind wieder sowohl in Aussehen als auch in Animation gut gelungen.

Das Spiel gewinnt durch die Soundkulisse. Und damit meinen wir nicht das Gekreische der Mitspieler. Dynamische Gruselmusik untermalt die Reise nach New Orleans. Wenn der Sound plötzlich dramatischer wird, wissen Sie, dass Sie sich auf was gefasst machen dürfen. Dann hören Sie im Regelfall auch schon die Zombiehorde oder einzelne Bossgegner. Letztere sind an ihren typischen Geräuschen gut zu erkennen und zu orten. Und dann wären da noch die höchst unterhaltsamen Wortmeldungen der vier Helden. Wenn die vier etwa zu Beginn des dritten Kapitels in einer kleinen Hütte starten und sich gegenseitig anstänkern, warum denn der Pilot eines Rettungshubschraubers unbedingt erschossen werden musste, wirkt das wie die



Wie schon im Vorgänger sehr gut gelungen: die Modelle der vier Überlebenden.

pure, ironische Comedy und pflanzt uns ein Grinsen ins Gesicht. Ähnlich breit wie das, wenn wir die vier in einer Runde Versus kurz vor dem Schutzraum erledigt haben. Kurzum: **Left 4 Dead 2** hat

alle Qualitäten seines Vorgängers geerbt und setzt in vielen Bereichen noch eins drauf. Ob das allerdings den vollen Kaufpreis rechtfertigt, muss jeder für sich selbst entscheiden. **PET**

**LEFT 4 DEAD** MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER Valve South (Left 4 Dead, GS 01/09: 87 Punkte)  
 PUBLISHER Valve / Electronic Arts  
 SPRACHE Deutsch, Englisch  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, Handzettel

TERMIN (D) 19.11.2009  
 CA. PREIS 45 Euro  
 USK ab 18 Jahren

**GENRE-CHECK**

**SOLOSPIELZEIT** 50 Stunden

**GENRE ACTION**

**SPASS** Wie der Vorgänger, nur abwechslungsreicher.

**SZENARI** 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

**HILFEN** Tipps-Anzeigen

**SPEICHERSYSTEM** freie Kapitelwahl

**ERFORDERT**

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

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
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 E6600 Athlon 64 X2/6000+ 2,0 GB RAM 7,6GB Festplatte

**3D-GRAFIKKARTEN**

- 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**

<b>GRAFIK</b>	+ gute Animationen + gelungene Heldengesichter - geringe Texturschärfe - allgemein veraltet und detailarm	6 / 10
<b>SOUND</b>	+ gruselige Musikuntermalung + gute Sprecher (dt. und engl.) + fiese Zombiegeräusche	9 / 10
<b>BALANCE</b>	+ fünf Schwierigkeitsgrade mit dynamischer Anpassung + genug Waffen und Munition - Granatwerfer und Kettensäge zu stark	9 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ ständige Bedrohung + augenzwinkernde Ironie + Überraschungsangriffe + intensive Endkämpfe	10 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ perfekte Shooter-Steuerung + Geister-Modus für Zombies + unkomplizierter Spieleintritt	10 / 10
<b>UMFANG</b>	+ hoher Wiederspielwert von Koop und Multiplayer + freischaltbare Erfolge + alle Kapitel im Versus-Modus spielbar - nur fünf Kapitel	8 / 10
<b>LEVELDESIGN</b>	+ Mini-Aufgaben + viele Verstecke für Boss-Zombies + Kletterrouten - Schlauchdesign - einige sehr fade Abschnitte	8 / 10
<b>TEAMWORK</b>	+ gegenseitiges Heilen + Leuchtschemen-Anzeige der Kameraden - Zombie-Team ohne Headset schwierig zu koordinieren	9 / 10
<b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b>	+ Zombie-Attacken + deutlich mehr Waffen und somit mehr Abwechslung als im Vorgänger Multiplayer-Modi	10 / 10
<b>SCORE 4</b>	+ fordernde Koop-Modi + hochgradig spannender Versus-Modus + schneller und launiger Scavenge-Modus	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Gut

**FAZIT** Mehr von der spaßigen Mehrspieler-Zombiemetzerei.

**MULTIPLAYER-SPIEL**

**88**

SPIELSPASS

**Poch, poch!**

**Petra Schmitz:** Zwei Herzen schlagen in meiner Brust. Das eine pochtd darauf, Left 4 Dead 2 doof zu finden. Mit der Begründung, dass Valve die neuen Boss-Zombies, die neuen Waffen und die neuen Spielmodi problemlos auch als günstiges Addon oder Download-Paket hätte anbieten können. Ähnliches geht's doch bei Team Fortress 2 auch. Dem anderen Herzen ist das alles völlig schnurzwuppe. Das pochtd einfach so vor Freude schneller, wenn ich in der Rolle eines Boomers alle vier Überlebenden mit Galle übergossen habe. Oder wenn ich als Smoker jemanden gemütlich aus dem Hinterhalt zu Tode würge (bevorzugt den Herrn Obermeier). Ja, ich spiele die Zombies lieber. Schießen kann ich nämlich in so vielen anderen Spielen auch. Jemanden als Charger dermaßen mit der Faust auf den Boden dreschen – das kann ich nur in Left 4 Dead 2.



petra@gamestar.de