

ゲーム内容・特徴



- [製品情報](#)
- [概要](#)
- [ストーリー](#)
- [ゲーム内容](#)

生き残るために必須「協力プレイ」
恐怖の対戦モード「ゾンビVS人間」

- [海外レビュー](#)
- [マッチング・システム](#)
- [操作](#)
- [実績](#)
- [AIディレクター](#)
- [対戦モード](#)

[更に詳しい記事へ](#)

- [動画](#)

[Left 4 Dead TV SPOT](#)
[Left 4 Dead Intro Movie](#)
[Gametrailers](#)
[GameVideos](#)
[IGN](#)
[GameSpot](#)

製品情報



左から Xbox360用日本語版、Xbox360用アジア版、PC用日本語版、PC用海外版

恐怖の対戦モード「ゾンビVS人間」

「対戦モード」では、ゾンビと人間に分かれて戦うことができる。プレイヤーは人間か、4つのタイプの感染者からひとつのタイプを選び、戦いを繰り広げることができる。感染者は、銃器を装備することができない代わりに、圧倒的に強力なミュータントアビリティを使うことができる。

海外レビュー



Game Informer **9.25** /10

もしこのゲームを少しでもプレーしようと考えているなら、ゴールド・メンバーになるべきだろう。コントローラーと同じくらい不可欠である。確かにコンテンツは薄いけど、Left 4 Deadは誰もが所有すべきタイトルだ。ゲームの未来を形作るような革新的な作品というだけでなく、死ぬほど楽しいゲームなのだから。

Teamxbox **9.1** /10

Left 4 Deadは特別奥が深いゲームではないし、バラエティ豊富で洗練されているわけでもない。だが没入感と満足感は凄まじく、欠点など軽く無視出来てしまうだろう。別に全てを許せるというわけではないが、長所が短所を上回っているのだ。同僚にゲームの欠点を指摘した際、反応は「ああ、でもめちゃくちゃ楽しいよな！」というのが殆どだった。まるで1965年型ムスタングのように、ボンネットの中や運転具合には目をつぶる事が出来るのだ。

Eurogamer **9.0** /10

端的に言うと、Left 4 Deadは極めてプロフェッショナルで、個性満載のValveによる進化型シューターだ。ゾンビで溢れかえる我々の文化背景においては、よろよると歩くゾンビを魅力的に見せるためには特別な何かが必要となるが、Left 4 Deadは文字通りの意味でも比喩的な意味でも、ゾンビを走らせる事に成功している。この協力プレーの新たなランドスケープにおいて、誰が追いつく事が出来るのか、興味深い。

GameSpy **4.5** /5

ゲームのランドスケープが根本的に変化しつつある事を、Left 4 Deadは証明している。本作は、開発当初から明らかに協力プレーを念頭に置いて開発されており、シングルプレーですらそれが反映されているのだ。工夫に富み、極めてエンターテインメント性の高い対戦プレーも素晴らしく、Valveが本作の将来に何をを用意しているか今から楽しみだ。今年の数多い協力プレー・ゲームの中で、本作が最高傑作だろう。

GameSpot **8.5** /10

Left 4 Deadは、緊迫感のあるキャンペーンとハチャメチャな対戦モードという、友人と一緒に楽しむと同じくらい美味し

い2種類のマルチプレー・アクション味を提供してくれる。シングルプレーは、仲間のAIが人間の仲間とは比べ物にならないためにそれほど美味しくない。セッションの合間にはもっとマップを欲するようになるが、ゲームが始まってしまえば、サバイバルの旅に飲み込まれ、地形を知り尽くしている事をありがたく思うようになるだろう。これほどパツと見は多様性に欠けるゲームをテーブルに出すというもなかなか大変な事だが、Left 4 Deadは堂々とそれをやってのけ、ゲーマーたちは長い間舌鼓を打つ事になるだろう。

360 GAMES ZONE

マッチング・システム

ゾンビたちを吹き飛ばしにかかる前に、まず本作のエンジニア兼プロジェクト・マネージャーのDavid Speyrer氏に、マッチメイキング・システムに関して話を聞いた。彼によると、Left 4 Deadは協力プレーに重点を置いているため、Xbox LiveとSteamの両方で、可能な限り簡単にフレンドを見つける事が出来るようになってきているという。両バージョンともにメイン・メニューにフレンド・リスト機能が組み込まれており、フレンドの状態を見る事が出来るし、プレー中のマッチに空きがあれば、すぐにでも参加してAIと入れ替わる事が可能となっている。フレンドとパーティーを組んでマップを探したり、友人と一緒に画面分割でプレー中にオンラインに参加したりする事が出来る。なお、画面分割の際には、友人はゴールド・メンバーである必要はない。



もしオンライン上に誰もいなかったり、進行中のマッチで参加したいものがなければ、簡単に自分のマッチを作る事が出来る。難易度（イージー、ノーマル、ハード、インポッシブルの4種類）やプレーしたいマップなどを設定出来る。Xbox 360版、PC版の両方でValve自身がサーバーを運営するとの事で、これによって様々なスタツを集計し、同じレベルのプレーヤー同士がマッチングしやすくなるのだという。これまでに受けたダメージ、ヘッドショットの数、ステージをクリアするのに要した時間などが考慮されるが、マッチメイキング・システムはいつでも手を加える事が可能になっているようだ。

Left 4 Deadは4つの別々のキャンペーンからなり、それぞれがホラー映画のような演出となっている。ロード画面には、「感染者の治療・・・銃弾は1発ずつ」といった安っぽいキャッチコピーと共にNo MercyやBlood Harvestといったタイトルが描かれた映画のポスターが表示される。脚本家兼プロジェクト・マネージャーのChet Faliszek氏によると、開発チームは「ゾンビ」などの映画からインスピレーションを受けたとの事で、こうした映画的なテーマはジョージ・ロメロ氏へのオマージュなのかもしれない。Left 4 Deadには「監督」が組み込まれているのだから、ピッタリかも。

操作

Xbox 360版をプレーするのはこれが初めてだ。操作性は上出来だが、他のシューターとの違いに慣れるのに少し時間がかかるだろう。スティックで移動と視点操作、右トリガーで射撃、左トリガーが打撃攻撃となり、Bボタンがリロードだ。ドアを開け閉めするにはXボタン、Yボタンで武器の変更（予備武器として、弾数無制限の拳銃を2丁まで携帯出来る）となる。そして、Aボタンでジャンプ、右スティックを押し込めばズームだが、これはハンティング・ライフルのみとなる。



最も便利なのは、右バンパーに割り当てられた振り向き動作だ。このゲームは非常に暗くて敵の数もとにかく多い（そして速い！）ため、敵が急に飛び掛ってくる事が多々ある。PC版ならばマウスとキーボードなので簡単に振り向く事が出来るのだが、開発チームはXbox 360でもこれを再現しなかったのだという。敵がどこから来るのか分からないため、右バンパーでの振り向きが自然と行えるようになるまで、そう時間はかからないだろう。ゲームを通して、とにかく敵だらけなのだ。

実績

No Mercyステージの5つのチャプターのうち最初のチャプターをクリアしたら、我々は手のひらの汗をぬぐってから実績に関して話を聞いた。The Orange Box同様、本作でもスタート・メニューからいつでも実績を見る事が出来る。開発チームは、プレイヤーが奥深い戦略やスキルを身に付けた際のご褒美として実績を捉えていて、単純にステージ・クリアや倒したゾンビの数などにはしたくなかったという。



Half-Life 2と同じように、多くの実績はプレー方法を根本的に変える、一種のチャレンジとなっている。例えば、ステージをノー・ダメージでクリアするという実績があり、これはゲームをプレーした事がある者にとっては、不可能に思えるものだ。他には、ボス・ゾンビSmokerの長い舌に捕まえられた状態で倒すTongue Lasherや、ボス・ゾンビTankに火炎瓶を投げ付けるTowering Infernoなどがある。特定の（極めて危険な）行動によって解除されるタイプの実績もある。例えば、Fill Up the Tankという実績は、仲間の力を借りずに1人でTankを倒す事が求められる。BOTだと必ず攻撃してしまうので、この実績を解除したければフレンドとプレーするしかないだろう。

AIディレクター

本作で最もクールな要素といえば、アイテム配置や敵の出現タイミングを変更する事で、2度と同じ展開にならないようにするAIディレクターだろう。例えば、我々が最初にBlood Harvestというステージをプレーした時には、背の高いトウモロコシで埋め尽くされた畑で大量のゾンビと戦闘になり、その後農家の中でヘルス・バックを手に入れた。だが、2回目にプレーした時には、畑に到着する前の段階で大量のゾンビと遭遇し、農家内にはヘルス・バックが一切存在しなかったのだ。これはディレクター・システムがどう機能するかという1つの例に過ぎず、我々がプレーした際にも、多くの変化に気付いた。



開発チームは素晴らしい仕事振りで不気味な雰囲気を作り出しており、常に危険が迫っているという感覚を生み出している。スクリプト・イベントは存在せずにディレクターが全てを決定するので、いつゾンビの大群に囲まれるか全く予測できないのだ。トウモロコシ畑での戦闘は、私がこれまでに体験した中でも最も緊迫感のある戦闘シーンの1つであり、Witchと呼ばれる特殊ゾンビ（攻撃されない限り手を出してこない）がすすり泣く声が聞こえてきた時などは特に緊迫感がある。たった1発の銃弾が彼女の怒りを買ってしまう事というには実に怖く、出来るだけ見付からないようにスニーキングで畑を通過しようと試みたのだった。更に、クライマックス・モーメントと開発チームが呼ぶシーンでは、特定の行動（救援の無線に応えるなど）がトリガーとなって起こる敵の総攻撃に備えなければいけない。

対戦モード



Left 4 Deadをプレーしたこの3時間はあっという間に過ぎ去ったが、コントローラーを置く時には手が震えていた。最後に、生存者チームとボス・ゾンビ（更に、通常のゾンビの大群も）チームの4人対4人での対戦モードについても話を聞く事が出来た。ゾンビ・チームは、4人で協力して生存者チームを引き離し、次の安全地帯に到達するのを防ぐ事になる。例えば、Smokerの長い舌で生存者を掴んだり、Boomerの嘔吐物で生存者の目を潰したり。生存者が混乱して4人がバラバラになれば、通常のゾンビ集団が簡単に始末してくれるだろう。最高のゲームへの豪華なおまけとなるこのモード

を実際にプレー出来る日が待ちきれない。Left 4 Deadは、ゲーム世界ではゾンビが食物連鎖の頂点にいる事の証明なのだ。

更に詳しい記事へ

[360 Games Zone Left 4 Dead プレビュー - 対戦プレー](#)

動画

[Left 4 Dead TV SPOT](#)

Gametrailers

[Gametrailers.com - Left 4 Dead 新着動画順](#)

GameVideos

[GameVideos Left 4 Dead](#)

IGN

[IGN VIDEO - Left 4 Dead](#)

GameSpot

[GameSpot - VIDEO - Left 4 Dead](#)
