

⊕ Stärken

- + beklemmende Atmosphäre
- + grandiose Comic-Umsetzung
- + glaubwürdige Charaktere

⊖ Schwächen

- spielerisch anspruchslos
- sehr kurze Spielzeit

Lee geht mit den **Zombies** nicht gerade zimperlich um.

The Walking Dead

Das Zombie-Episodenspiel ist eigentlich gar kein Adventure, sondern eine Abfolge von Quicktime-Events. Und dennoch ein überaus intensives Erlebnis. Von Sebastian Klix

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale** Entwickler: **Telltale (Tales of Monkey Island: Season One, GS 02/11: 77 Punkte)**
Termin: **24.4.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **25 Euro (für alle fünf Episoden)**

GameStar.de/Quicklink/7885 Auf DVD: Test-Video

Nach der seit rund zehn Jahren erfolgreichen Graphic-Novel-Reihe und der mit Lob und Preisen überhäuft TV-Serie war es nur eine Frage der Zeit, bis auch das Spiel **The Walking Dead** erscheinen würde. Verantwortlich dafür zeichnen die Adventure-Spezialisten von Telltale, die seit jeher einen Hang zu starken und bekannten Lizenzen haben. Doch während frühere Telltale-Spiele wie **Sam & Max** noch familienfreundlich waren, zertrümmern wir diesmal Zombieschädel. Denn in Sachen Gewalt steht **The Walking**

Dead seiner Comic-Vorlage in nichts nach. Das gilt auch für viele andere Aspekte, die das Vorbild auszeichnen. Positiv auszeichnen.

Telltale-typisch erscheint das Zombie-Adventure im Episodenformat. **A New Day** ist das erste von insgesamt fünf Kapiteln, die restlichen sollen jeweils im Monatsabstand folgen. **The Walking Dead** plappert dabei nicht einfach die Handlung von Comic oder Fernsehserie nach, sondern erzählt eine Parallelgeschichte. Vorkenntnisse brauchen wir keine, Fans von Comic und TV-Serie stolpern trotzdem über diverse Aha-Momente. Wir

schlüpfen in die Rolle des ehemaligen Lehrers Lee Everett. Der sitzt zu Beginn auf dem Rücksitz eines Polizeiwagens, auf dem Weg ins Gefängnis. Vergehen: Mord. Dabei wirkt Lee gar nicht wie ein Mörder. Die Frage, was hinter seiner Tat steckt, ist ein zentraler Bestandteil der Story von **The Walking Dead**.

Zwischen Mordanklage und Zombie-Apokalypse

Allzu viel kann er dem Polizeibeamten auf dem Fahrersitz allerdings nicht erzählen, da der Staatsdiener in einem unachtsamen Moment einen auf dem Highway herum-schlurfenden Passanten überfährt. Der Wagen überschlägt sich, Lee erwacht wenig später verletzt auf dem Rücksitz. Keine Sekunde zu spät, denn irgendwas bewegt sich draußen vor dem Streifenwagen. Soviel sei verraten: Lee kann sich aus dem Auto befreien und vorerst in Sicherheit bringen. Dann dauert es auch nicht mehr lange, bis er auf erste Überlebende der frisch angebrochenen Zombie-Apokalypse trifft.

The Walking Dead spielt sich dabei weniger wie ein typisches Adventure, sondern wie ein interaktiver Film – allerdings hat Telltale praktisch vollständig auf Rätsel und Minispiele verzichtet. Was es dann noch zu tun

Hershel Greene ist schlecht auf uns zu sprechen, wenn wir Mist bauen.



Dialoge spielen in The Walking Dead eine zentrale Rolle.



Bei diesem Quicktime-Event entkommen wir einem herankriechenden Hirnfresser.

Wo kaufen?

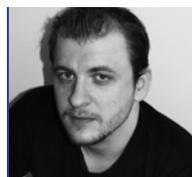
The Walking Dead ist derzeit lediglich als Download verfügbar, etwa über Valves Steam oder die Herstellerseite. Die fünf Episoden gibt es nicht einzeln, sondern nur im Paket für rund 25 Euro. Wir rechnen mit einer normalen Verkaufsversion, sobald alle Kapitel veröffentlicht wurden. Zudem liegt das Spiel derzeit nur mit englischer Sprachausgabe und Untertiteln vor. Für Spieler, die der englischen Sprache nicht allzu mächtig sind, kann das bei den Dialogen unter Zeitdruck durchaus zum Problem werden.

gibt? Eigentlich nicht mehr viel – und doch genug. Das Spiel konzentriert sich in erster Linie auf die Charakterzeichnung sowie die Beziehung und Interaktion zwischen den Figuren. Dialoge spielen eine zentrale Rolle, wir kommunizieren per Multiple-Choice. Und zwar oft unter Zeitdruck, da während der Zombie-Invasion keine Zeit für die minutenlange Auswahl der bevorzugten Antwort bleibt. Zudem würde im richtigen Leben unserer Gegenüber ja auch keine Ewigkeit auf unsere Antwort warten, sondern sich irgendwann selbst seine Meinung bilden. Zögern und Sprachlosigkeit sind also auch eine Aussage. Außerdem merken sich die Charaktere unser Verhalten, etwa eine schlechte Lüge oder ernsthaftes Interesse. Das kann – genauso wie die teils schwerwiegenden Entscheidungen, die wir im Handlungsverlauf treffen – Folgen nach sich ziehen, die auch in die kommenden Episoden einfließen sollen.

Zombiefans brauchen aber keine Angst zu haben, dass die ganze Zeit nur geplaudert wird: Natürlich feiern auch die Hirnfresser regelmäßige und gelungene Auftritte. Kämpfe bestehen aus einer Kombination von richtig platzierten Klicks und Quicktime-Events. Beispielsweise müssen wir mit zittriger Maus schnellstmöglich ein Schrotgewehr mit einer einzelnen Patrone laden, während ein Zombie langsam auf uns zu kriecht. Ein finaler Klick auf den Untoten reicht dann aus, um ihn endgültig ins Jenseits zu befördern. Die Reaktionsspielen sind zudem ordentlich eingebettet und verkommen nicht zur sinnlosen Aneinanderreihung von Tastendrücken. Apropos: Obwohl **The Walking Dead** wie alle Telltale-Titel vorrangig auf Gamepads ausgelegt ist, hat sich die Maus- und Tastatursteuerung spürbar gebessert. So

bewegen wir Lee mit den WASD-Tasten ein ganzes Stück runder als Guybrush in **Tales of Monkey Island**. Die Maus fühlt sich nach wie vor etwas schwammig an, erfüllt aber auch in brenzligen Situationen ihren Zweck. Allerdings sind einige Hotspots nicht immer optimal platziert. So kann es schon mal vorkommen, dass der Punkt, auf den wir klicken müssen, um ein Gespräch zu beginnen, einen Meter neben der Figur schwebt.

Aus der limitierten Technik holt Telltale dafür das Maximum heraus. **The Walking Dead** fängt den Comic-Geist der Vorlage prima ein, wenn auch anders als das schwarzweiße Original. So fallen die etwas detailarmen Objekte und aus der Nähe verwaschenen Texturen nicht so sehr auf. Die Mimik und damit die Emotionen der Charaktere sind obendrein gut erkennbar, bei den Bewegungsanimationen hätten wir uns hingegen noch etwas Feinschliff gewünscht. Alles in allem wirkt **The Walking Dead** dennoch sehr stimmig und atmosphärisch, die guten (englischen) Sprecher tragen ihren Teil dazu bei. Ansonsten gibt sich das Spiel soundtechnisch und musikalisch minimalistisch – und auch das macht sich überwiegend positiv bemerkbar. So schlurfen wir die meiste Zeit wortwörtlich durch Totenstille, gelegentlich unterbrochen vom Krächzen einer Krähe, zirpenden Grillen und dezentem Einsatz von Musik. Gänsehaut garantiert! Sebastian Klix / GR



Zombie-Comic mit Tiefgang

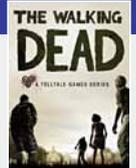
Sebastian Klix
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich bin ja eigentlich nicht der größte Adventure-Fan. Trotzdem hat es die erste Episode von **The Walking Dead** geschafft, mich für die knapp zwei Spielstunden an den Bildschirm zu fesseln. Atmosphäre und die Treue zur Vorlage können durchweg überzeugen, Charakterzeichnung und Dialoge sind angenehm tief – und obwohl es eigentlich gar nicht so viel zu tun gibt, bindet mich das Spiel trotzdem schön in die Handlung ein. Freunde von ordentlich erzählten Geschichten, auf die sie Einfluss nehmen könnten, haben hier ihren Spaß. Spieler, die von einem Adventure auch Kopfnuss-Rätsel erwarten, sind bei **The Walking Dead** an der falschen Adresse. Ich persönlich zähle allerdings schon die Tage bis zum Erscheinen der nächsten Zombie-Episode.

TERMIN 24.4.2012 PREIS 25 Euro USK ab 18 Jahren

The Walking Dead

A New Day
Publisher Telltale
Entwickler Telltale
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)



GRAFIK

gute Gesichtsanimationen + stimmiger und vorlagengerechter Comic-Look + gelegentliche Detailarmut und mäßige Texturen + etwas abgehackte Bewegungsanimationen

7/10

SOUND

gute englische Sprecher + sparsamer, aber guter Einsatz von Soundeffekten + nicht einmal mehrsprachige Untertitel

9/10

BALANCE

auf Wunsch mit Spielhilfe + nie unfair + für Adventure-Veteranen keine Herausforderungen

8/10

ATMOSPHÄRE

beklemmende Stimmung inklusive Schockmomente + gute Kameraführung + gute Umsetzung der Vorlage + diverse Anspielungen auf und Parallelen zu Comic und Serie

10/10

BEDIENUNG

sehr zugänglich + Spielhilfen ein- und ausschaltbar + etwas ungenaue Mausführung + Hot-Spots teils ungünstig platziert + kein freies Speichern

7/10

UMFANG

dank Dialogen und Entscheidungen hoher Wiederspielwert + viele unterschiedliche Locations + episodenspezifisch sehr kurze Spielzeit

4/10

HANDLUNG

spannend inszeniert + Entscheidungen und Konsequenzen + keine Vorkenntnisse nötig ... + ... und trotzdem genug Ahn-momente für Kenner + Lücken zwischen Location-Wechseln

10/10

CHARAKTERE

interessanter Haupt-, gut besetzte Nebencharaktere + glaubwürdige und nachvollziehbare Charakterzeichnung + bekannte Personen aus Comic und Serie

7/10

DIALOGE

gut geschrieben + gelungene Multiple-Choice-Dialoge unter Zeitdruck + Dialogwahl beeinflusst Gesprächspartner und Handlung

10/10

QUICKTIME-EVENTS

bestens ins Geschehen eingebettet + keine sinnlosen Tastenkombinationen + gut dosierter Einsatz + äußerst simpel gestrickt ... + ... und keinerlei Herausforderung

10/10

