



Im Mittelpunkt der Episode stehen zwar die zwischenmenschlichen Probleme, ungefährlich werden die **Zombies** dadurch aber nicht.



Die **Quicktime-Events** sind zwar simpel, aber gut inszeniert.

The Walking Dead Starved for Help

Die zweite Episode des interaktiven Zombie-Adventures legt gegenüber der Einstiegsfolge noch mal eine kleine Schippe obendrauf. Indem man die Untoten etwas in den Hintergrund rückt. Von Sebastian Klix

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale** Entwickler: **Telltale (Tales of Monkey Island: Season One, GS 02/11: 77 Punkte)**
Termin: **29.6.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **25 Euro (für alle Episoden)**

GameStar.de/Quicklink/8026

Auf DVD: Test-Video

Einen Monat länger als geplant mussten wir uns nach dem gelungenen Einstieg **A New Day** auf **Episode 2: Starved for Help** des interaktiven Zombie-Adventures **The Walking Dead** gedulden. Die zusätzliche Wartezeit hat sich aber wenigstens gelohnt: **Starved for Help** steht Episode 1 nicht nur in nichts nach, es setzt bei einigen Qualitäten sogar noch einmal eins obendrauf. Das beginnt schon bei der grundlegenden Thematik des Spiels. Denn auch wenn die Zombies nach wie vor über die postapokalyptische Erde wandern, so liegt das Hauptproblem von Protagonist Lee, seinem Mündel

Clementine und den restlichen Überlebenden woanders: bei den Menschen.

In Spielzeit sind inzwischen drei Monate ins Land gekrochen. Die Überlebenden der Zombie-Apokalypse rund um Hauptakteur Lee Everett haben ein Motel in eine improvisierte Festung umgewandelt. Das einzige große Ziel: überleben. Was angesichts der Umstände aber nicht so einfach ist. Obendrein kommt es zu Spannungen zwischen den Charakteren. Und dann wäre da noch

der bereits im Titel angedeutete Hunger, der zu noch mehr Spannungen führt. Eine unserer ersten Aufgaben in **Starved for Help** reibt es uns so richtig rein: Wir sollen entscheiden, welche der Überlebenden, inklusive der Kinder, essen dürfen. Zum einen unterstreicht dies die Ausweglosigkeit, in der sich Lee & Co. befinden, zum anderen ist dies nur eine der diversen Entscheidungen, die wir auch in dieser Episode treffen müssen und welche Einfluss auf den weiteren Handlungsverlauf haben können. Das reicht

Wo kaufen?

The Walking Dead ist derzeit nur 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.



Kann **Protagonist Lee** (links) den neu hinzugestoßenen Überlebenden vertrauen?

⊕ Stärken

- + beklemmende Atmosphäre
- + unangenehme Entscheidungen
- + glaubwürdige Charaktere

⊖ Schwächen

- spielerisch anspruchslos
- knappe Spielzeit



Von Monstern und Zombies

Sebastian Klux
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Bei *Starved for Help* saß ich bereits nach fünf Minuten schweißgebadet vor dem Bildschirm, da ich vor Situationen und Entscheidungen gestellt wurde, die mir ein äußerst mulmiges Gefühl im Magen bescherten. Die Spiele, die das in den letzten 15 Jahren geschafft haben, kann ich an einer Hand abzählen. Bei der Handlung sind die Entwickler zudem den mutigen Schritt gegangen und haben dieses Mal nicht die Untoten in den Mittelpunkt gestellt, sondern die Konfrontationen zwischen den Überlebenden – vorlagengetreu und gelungen. Her mit der nächsten Episode, ich will wissen, wie es weiter geht!

erneut von »Wer hat mich lieb und wer nicht?« bis hin zu Kalibern der Marke »Wer darf leben und wer muss sterben?«. Und gerade die Letzteren fallen dabei noch mal einen Tick härter, überraschender und auch schockierender aus als noch in **A New Day**.

Bereits in den ersten paar Minuten stellt uns **Starved for Help** (gerne unter Zeitdruck) vor Situationen, bei denen wir ein mehr als mulmiges Gefühl im Bauch haben. Episode 2 legt

also von Beginn an ordentlich los. Logisch, muss sie sich doch nicht mehr

auf die Einführung der Charaktere konzentrieren, abgesehen natürlich vom ein oder anderen Neuzugang. Bei so banal anmutenden Aufgaben wie der Essensausgabe bleibt es also nicht. In der Überlebenden-Gruppe gibt's auch grundsätzliche Reibereien darum, wer das Sagen hat und bestimmt, wo's lang geht. Außerdem treiben sich kaltblütige Banditen in den Wäldern herum, und obendrauf lauert auch noch eine Portion Rassismus an der einen oder anderen Ecke. Bei derartigen Problemen aus den »eigenen Reihen« verkommen die Zombies fast schon zur Nebensache. Fast, denn dadurch gera-

ten die Hirnfresser-Attacken nur noch über-raschender. Da erscheint es für Lee und seine Gefährten wie ein Wink des Himmels, als plötzlich ein Brüderpaar beim Motel Halt macht und der Gruppe das Paradies in Aussicht stellt. Die wohnen mit ihrer Mutter auf einer gut gesicherten, idyllischen Farm, auf der reichlich Essensvorräte lagern. Lee und Gespann sind herzlich eingeladen, an der gedeckten Tafel Platz zu nehmen, bis ... Klar, dass die Sache einen Haken hat.

Bei der Spielmechanik an sich hat sich gegenüber **A New Day** praktisch nichts verändert. Nach wie vor besteht unsere Hauptaufgabe zum einen darin, oftmals unter Zeitdruck Dialoge mit unseren Mitmenschen zu führen. Antworten wir etwa zu spät, denkt sich unser Gegenüber irgendwann seinen Teil selbst – und reagiert. Zum anderen absolvieren wir erneut immer wieder gelungene Quicktime-Events, in denen wir vorrangig gegen Zombies um unser Überleben kämpfen. Die sind zwar nicht wirklich herausfordernd, vor lauter Schreck haben wir während des Tests aber hin und wieder schlicht vergessen, die richtige Taste zu drücken, was definitiv für die Inszenierung spricht. Hier herrscht Spannung pur! Selten werden auch äußerst simple, wenn auch logische »Rätsel« eingestreut. Nach wie vor richtet sich **The Walking Dead** aber nicht an Freunde klassischer Adventures, die

eine Kopfnuss nach der nächsten knacken wollen, sondern möchte

eine intensive und erwachsene, interaktive Geschichte erzählen – und das gelingt dem Spiel auch mit Bravour.

Technisch präsentiert sich **Starved for Help** ebenfalls wie Episode 1, im Positiven wie im Negativen. Doch obwohl immer wieder mal weniger hoch aufgelöste Texturen und die eine oder andere detailarme Ecke aus der grundsätzlich gelungenen Cel-Shading-Optik hervorstechen, schafft es **The Walking Dead** auch manchmal, regelrechte Gemälde auf den Bildschirm zu zaubern. Insgesamt steht Episode 2 ihrer Vorgängerin also in

nichts nach und liefert sogar ein paar packende Momente mehr ab. Dafür ist die Anzahl der unterschiedlichen Schauplätze recht überschaubar, und einige Ereignisse in der Handlung sind zumindest zu errahnen. Wenn Telltale jetzt noch für die folgenden Episoden ein wenig an der immer noch etwas ungenauen Steuerung arbeitet und vielleicht noch ein paar mehr Polygone verbirgt, gäbe es an **The Walking Dead** fast nichts mehr auszusetzen – außer natürlich für die Rätselfreunde unter uns. **SKX**

TERMIN 29.6.2012 PREIS 25 Euro (alle Episoden) USK ab 18 Jahren

The Walking Dead Starved for Help

Publisher Telltale
Entwickler Telltale
Sprache Englisch
Ausstattung -
(Download)
Kopierschutz Steam



GRAFIK

- gute Gesichtsanimationen
- vorlagengetreuer Comiclook
- gelegentliche Detailarmut und mäßige Texturen
- etwas abgehackte Bewegungsanimationen

SOUND

- gute englische Sprecher
- sparsamer, aber gekonnter Einsatz von Effekten und Musik
- nicht einmal mehrsprachige Untertitel

BALANCE

- auf Wunsch mit Spielhilfe
- nie unfair
- für Adventure-Veteranen keine Herausforderung

ATMOSPHÄRE

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

BEDIENUNG

- sehr zugänglich
- Spielhilfen ein- und ausschaltbar
- etwas ungenaue Mausführung
- Hot-Spots teils ungünstig platziert

UMFANG

- dank Dialoge und Entscheidungen hoher Wiederspielwert
- episodenbedingt sehr kurze Spielzeit

HANDLUNG

- spannend und beklemmend inszeniert
- Entscheidungen und Konsequenzen
- keine Vorkenntnisse über Comic oder Serie nötig ...
- ... und trotzdem genug Aha-Momente für Fans

CHARAKTERE

- interessanter Haupt-, gut besetzte Nebencharaktere
- glaubwürdige und nachvollziehbare Charakterzeichnung
- manchmal etwas klischeehaft

DIALOGE

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

QUICK-TIME-EVENTS

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

Zwischen Essenslieferung und blauen Bohnen



Unter den Überlebenden hängt der Haussegen schief.

