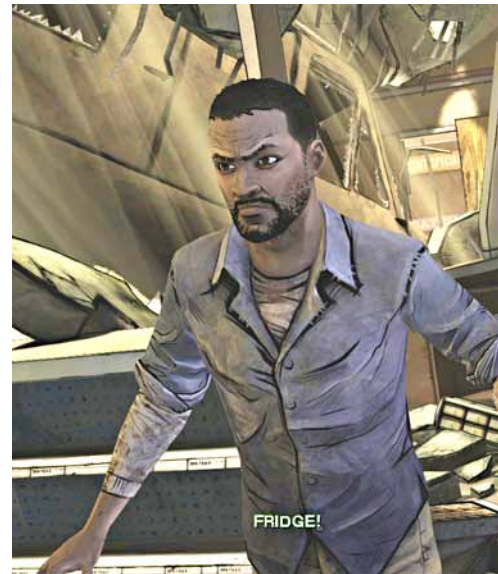




The Walking Dead Long Road Ahead

Kann das Zombie-Adventure sein hohes Niveau halten oder zeigt es mit der dritten Episode erste Abnutzungserscheinungen? Von Sebastian Klix

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale** Entwickler: **Telltale** (*Tales of Monkey Island: Season One*, GS 02/11: 77 Punkte)
Termin: **29.8.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **25 Euro** (für alle Episoden)

GameStar.de/Quicklink/8026

Mit jeder Episode von **The Walking Dead** wird es schwieriger, einen Test zu schreiben. Nicht etwa, weil es nichts zu erzählen gäbe – ganz im Gegenteil. Das Problem sind Sie. Ja genau, Sie da mit der Zeitschrift in der Hand! Würden wir über **Long Road Ahead** so schreiben, wie wir es gerne täten, dann würden Sie und eine Horde Gleichgesinnter unsere Schreibstube belagern. Bewaffnet mit Fackeln und Mistgabeln – und das völlig zu Recht, aufgrund der wahren Flut an Spoilern. Denn auch wenn **The Walking Dead** nun zur Halbzeit pfeift und sich

dadurch natürlich auch etwas Routine in die Zombie-Apokalypse eingeschlichen hat, gelingt es dem Entwickler Telltale abermals, in die etwa dreistündige Episode viele denkwürdige Ereignisse zu packen. Obwohl in Sachen Hauptplot eigentlich gar nicht so viel passiert. Andererseits lag auch bei der Comic-Vorlage sowie der TV-Adaption noch nie der Fokus auf der eigentlichen Zombie-Invasion, sondern auf den Überlebenden, die irgendwie miteinander klarkommen müssen, um den nächsten Tag zu erleben.

Das hat sich auch in **Long Road Ahead** nicht geändert, in dem sich die Gruppe Überlebender rund um den Protagonisten

Lee Everett in einem Motel eingebunkert hat. Also alles wie gehabt? Stagnation? Keinesfalls. Denn sonst würde die Episode wohl einen anderen Titel tragen. Die »Long Road« ist gleich zu Beginn der Grund für böses Blut innerhalb der Gruppe: Soll man den vermeintlich sicheren Unterschlupf aufgeben und weiterziehen? Oder doch lieber weiter ausharren und auf bessere Zeiten hoffen? Dann verschwinden auch noch hart erkämpfte Vorräte spurlos aus dem Lager. Paranoia und Misstrauen unter den Überlebenden sind da vorprogrammiert. Und zu guter Letzt kommt auch Lees Vergangenheit mehr Bedeutung zu. Wir erinnern uns: Der Ex-Lehrer war zum Ausbruch

⊕ Stärken

- + beklemmende Atmosphäre
- + unangenehme Entscheidungen
- + glaubwürdige Charaktere
- + erwachsener Umgang mit ernststen Themen

⊖ Schwächen

- spielerisch anspruchslos
- episodenspezifisch kurze Spielzeit

Wo kaufen?

The Walking Dead ist derzeit nur als Download erhältlich, etwa über Valves Steam oder die Herstellerseite. Die fünf Episoden (von denen zwei noch ausstehen) lassen sich nicht einzeln kaufen, sondern nur im Paket für 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.

Neu: gelegentliche, angenehm kurze **Shooter-Passagen**.



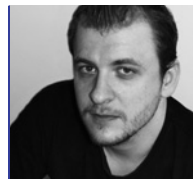


der Zombieseuche gerade wegen Mordes auf dem Weg in den Knast ...

Wie der Episoden-Titel nahelegt: Die Entscheidung, ob wir bleiben oder weiterziehen, wird uns abgenommen. Das geht in Ordnung, schließlich kann der Entwickler Telltale kaum zig parallele Handlungsstränge in seine Geschichte packen. Was bereits in **Episode 2: Starved for Help** durchschimmerte, wird so immer deutlicher: Maßgeblichen Einfluss können wir auf den Handlungsverlauf nicht nehmen. **The Walking Dead** gleicht sogar einige unserer früheren Entscheidungen aus und lässt sie nun zu leicht anderen, wenn auch ähnlichen Ergebnissen führen. Doch wirklich als Kritikpunkt auslegen kann man dies nicht, denn auch so haben unsere Entscheidungen mehr Einfluss auf die weiteren Geschehnisse als in den meisten anderen Spielen. Außerdem spielen wir eben nicht Gott, der über Leben und Tod sowie die weiteren Ereignisse frei bestimmt, sondern einfach einen Überlebenden unter vielen, der nicht alles kontrolliert. Wir sind Lee Everett – doch was Lee für ein Mensch ist, wie er sich verhält, das können wir beeinflussen. Und müssen es allein mit unserem Gewissen vereinbaren.

Überhaupt spricht **Long Road Ahead** für ein Spiel ungewöhnlich ernste Themen an und bricht mit üblichen Konventionen – auf eine erwachsene Art, sodass die »Härte« nicht zum reinen Selbstzweck verkommt. In dieser Form gab es das in Spielen bisher so gut wie gar nicht. Dabei wird **The Walking Dead** nie belehrend, sondern stellt lediglich Situationen und Fragen auf, die auch in der Realität so auftreten könnten. Was macht man mit Leuten, die auf extreme Weise »aus der Reihe tanzen«, wenn es keine Gesetze und keine Gerichtsbarkeit mehr gibt, sondern nur noch die eigenen, moralischen Werte? Aufknüpfen? Ziehen lassen? Tun, als wäre nichts gewesen? Wie wichtig sind moralische Werte überhaupt, wenn es ums nackte Überleben geht? Gelingt es den Überlebenden, ihre Menschlichkeit zu bewahren? Was bedeutet »Menschlichkeit« überhaupt? Und ist man bereit, etwas davon einzubüßen, damit es andere nicht müssen?

Telltale überlässt es dem Spieler, sich über das Erlebte Gedanken zu machen und seine eigenen Schlüsse zu ziehen. Damit beweisen die Entwickler, dass Spiele mehr sein können als ein simpler Zeitvertreib und auch mit ernststen Themen auf reife Weise umzugehen



Erste Liga des Erzählens

Sebastian Klix
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Man könnte sich lang und breit über die diversen Macken vor allem technischer Natur auslassen. Das würde das, was Telltale hier abliefern, aber kein Stück schmälern. Kaum ein Spiel der letzten Jahre hat sich getraut, derartige Themen aufzugreifen und auf reife, nachdenklich stimmende Art und Weise zu präsentieren. Damit gehört **The Walking Dead** für mich zu den wenigen wirklich »erwachsenen« Spielen der letzten Jahre. Ja sogar mit zu den wichtigsten Spielen überhaupt, da es zusammen mit einigen wenigen anderen Meisterwerken wie **Heavy Rain** und **The Witcher** die Erzählkunst in Spielen auf die nächste Stufe hievt.



wissen. Als wäre das nicht genug, rundet **Long Road Ahead** dieses Paket nun auch in den ruhigeren Momenten mit einer nie deplatziert wirkenden Prise Humor und sogar einem Hauch Romantik ab – nur um im nächsten Moment wieder gekonnt auf Spannung und Dramatik umzuschalten. Trotz aller Vorhersehbarkeit war die zweite Episode **Starved for Help** spannend. **Long Road Ahead** hingegen ist spannend UND zieht uns regelmäßig den Boden unter den Füßen weg. Sebastian Klix / GR

TERMIN 29.8.2012 PREIS 25 Euro USK ab 18 Jahren

The Walking Dead Long Road Ahead

Publisher Telltale
Entwickler Telltale
Sprache Englisch
Ausstattung - (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- solide Gesichtsanimationen + stimmiger und vorlagentreuer Comiclook
- gelegentliche Detailarmut und mäßige Texturen
- etwas abgehackte Bewegungsanimationen

SOUND

- gute englische Sprecher + sparsamer, aber gekonnter Einsatz von Effekten und Musik
- keine mehrsprachigen Untertitel

BALANCE

- mit oder ohne Spielhilfe
- nie unfair
- kaum Herausforderungen

ATMOSPHÄRE

- beklemmende Stimmung + gekonnt eingesetzter Humor
- schöne Balance zwischen ruhigen Momenten und Hektik
- manchmal inkonsequent und unlogisch

BEDIENUNG

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

UMFANG

- dank Dialoge und Entscheidungen hoher Wiederspielwert
- vergleichsweise viele unterschiedliche Locations
- episodenbedingt kurze Spielzeit

HANDLUNG

- geht erwachsen mit heiklen Themen um + keine Vorkenntnisse nötig
- Entscheidungen und Konsequenzen ...
- ... die aber weniger Einfluss haben, als suggeriert wird

DIALOGUE

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

CHARAKTERE

- interessante Charaktere + glaubwürdige und nachvollziehbare Charakterzeichnung
- bekannte Personen aus Comic und Serie
- Neuzugänge werden etwas zu holprig eingeführt

QUICK-TIME-EVENTS

- gut ins Geschehen eingebettet + keine sinnlosen Tastenkombinationen
- gut dosierter Einsatz
- kaum herausfordernd

PROFIS

STANDARD C2 Duo E6600
AMD A64 6000+, GeForce 8800
3,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Quad E7400
A64 6900+, GeForce 8800
3,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

MINIMUM P2 600
AMD XP 1000+, GeForce 8800
2,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

Spannende und unvorhersehbare Episode.

83

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 3 Stunden

ANSPRUCH: EINSTEIGER ANFÜHRER