



FUUUUUUCK!

Around Every Corner trägt seinen Titel zu Recht. Hinter jeder Ecke (und Tür) kann der Tod auf die Überlebenden warten.

Trotz **Baller-Passagen** verkommt Around Every Corner zu keiner Zeit zum dumpfen Actionspiel.



Shoot

The Walking Dead

Around Every Corner

Erzählerisch ist Around Every Corner die bisher schwächste Episode des Zombie-Adventures. Trotzdem unterhält sie sehr gut und macht manches besser als ihre Vorgänger. Von Sebastian Klix

⊕ Stärken

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

⊖ Schwächen

- spielerisch anspruchslos
- Mangel an echten Höhepunkten

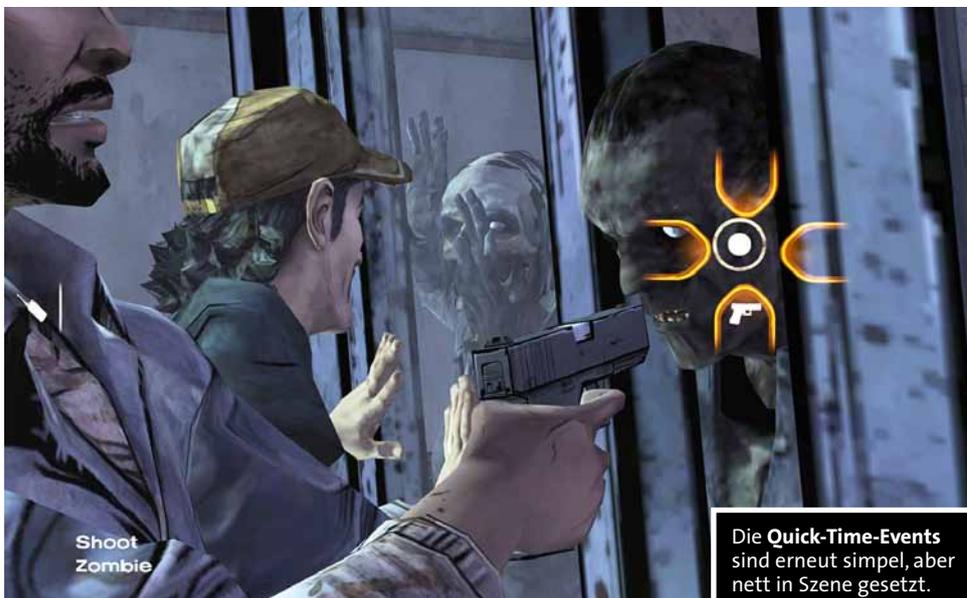
Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale** Entwickler: **Telltale (Tales of Monkey Island: Season One, GS 02/11: 77 Punkte)**
Termin: **10.10.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **25 Euro** (für alle Episoden)

GameStar.de/Quicklink/8097

Bei der letzten Episode von **The Walking Dead** bejubelten wir noch, dass es dem Entwickler Telltale gelungen ist, sein fünfteiliges Zombie-Adventure im berühmten Mitteilteil nicht schwächeln zu lassen – sondern im Gegenteil noch eine Schippe draufzulegen. Folgt das Formtief dafür nun mit

Around Every Corner? Kurz und knapp: Ja. Das vierte Kapitel schlurft den vorherigen ein wenig hinterher. Es mangelt an echten Höhepunkten, sogar einige Ungereimtheiten schleichen sich in den Handlungsverlauf ein. Nichtsdestotrotz liefert auch die aktuelle Folge sehr gute und spannende Unterhaltung – **The Walking Dead** ist und bleibt eine erzählerische Ausnahmeerscheinung.

Doch von vorne: Die Überlebenden rund um Lee Everett landen kurz nach den Ereignissen der letzten Episode **Long Road Ahead** in den menschenleeren, aber zombievollen Straßen von Savannah. Fix quartiert man sich in einer gut gesicherten, aber auch unheimlich anmutenden Kolonialvilla ein. Viel Zeit bleibt für deren Erkundung aber nicht, denn wir haben eine wichtige Aufgabe: Wir müssen für Kenny ein seetüchtiges Boot finden. Moment, ein Boot für Kenny? Ja, der Gute will mit der Gruppe schnellstmöglich in See stechen. Bloß weg vom Festland, wo der Tod an jeder Ecke lauert. Serienveteranen mögen sich nun fragen: »Aber was ist mit der mysteriösen Stimme aus dem Wal-

Shoot
Zombie

Die **Quick-Time-Events** sind erneut simpel, aber nett in Szene gesetzt.

Wo kaufen?

The Walking Dead ist derzeit nur als Download erhältlich, 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.



Eine alte **Südstaaten-Villa** dient als Unterschlupf und wartet auf ihre Erkundung.

kie-Talkie?« Die meldet sich erneut mit kryptischen Kommentaren. »Und was ist mit der Suche nach Clementines Eltern?« Lees und Clems Hauptgrund für ihre Reise an die Atlantikküste wird angesprochen. Wer aber dachte, dass diese beiden Mysteryrollen in **Around Every Corner** zentrale Rollen spielen, den müssen wir enttäuschen. Damit wären wir auch schon bei der größten Schwäche der vierten Episode: Das Drehbuch ist etwas konventioneller, echte Höhepunkte fehlen, und auf offene Fragen gibt es kaum Antworten, stattdessen folgen noch mehr Fragen. Das klingt aber schlimmer, als es ist.

Konventionell, aber spannend

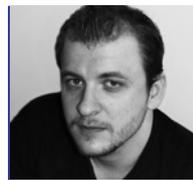
Denn selbstverständlich ist die Suche nach einem seetüchtigen Gefährt inmitten einer Zombie-Apokalypse kein Spaziergang. Zumal uns dabei nicht allein die Untoten das Leben schwer machen: Irgendjemand versucht auch noch, die Zombies durch das Läuten von Kirchenglocken auf uns aufmerksam zu machen. Oder von uns wegzulocken? Und wer ist die mysteriöse Gestalt, die immer wieder durch die Szenen huscht? Der Glöckner? Die Stimme aus dem Funkgerät? Steckt hinter beidem ein und dieselbe Person? Telltale mixt erneut einen angenehmen Cocktail aus ruhigen Momenten und Situationen, die uns das Herz in die Hose rutschen lassen. In hektischen Momenten ziehen die Entwickler zudem die Action-Schraube etwas kräftiger an als bisher. Da schnetzeln wir uns innerhalb weniger Sekunden schon mal durch ein halbes Dutzend Untoter und schießen sogar aus der Ego-Perspektive ein ganzes Magazin leer. Doch keine Sorge, zum Actionspiel mutiert **The Walking Dead** dadurch nicht. Derartige Szenen sind wohl dosiert eingesetzt, kurz gehalten und nett in Szene gesetzt.

Die Dialoge bewegen sich erneut auf hohem Niveau, genau wie Charakterzeichnung und Handlungsverlauf – und damit eben immer noch ein Quäntchen unter dem sehr hohen der Vorgänger-Episoden. So werden etwa die Neuzugänge aus der dritten Episode zu wenig beleuchtet, auch die frischen Gesichter in **Around Every Corner** bleiben hinter ihren Möglichkeiten zurück. Zudem haben sich ein paar Logikpatzer in

Fragen erneut nicht fehlen. Die drehen sich diesmal etwa um das »Überleben des Stärkeren« und das Aussortieren schwacher Glieder in der Kette. Allerdings geht **Around Every Corner** dabei weniger in die Tiefe als die bisherigen Folgen, kratzt teils sogar nur an der Oberfläche. Ähnliches gilt für Momente, die uns mitfühlend stimmen sollen.

Die gibt es zwar, sie hinterlassen aber oft den bitteren Beigeschmack von neu Aufgekochtem in Kombination mit einer etwas zu plakativen Darstellung, um mit dem Holzhammer zu schockieren statt auf subtile Weise.

Around Every Corner »scheitert« so nicht etwa an der Konkurrenz, sondern an seinen etwas besser erzählten und durchdachteren Vorgängern. Denn seiner konstant hohen Spannungslinie fehlen echte Spitzen, sodass sich das Kapitel eher wie ein hochwertiger Lückenfüller anfühlt. Wer jetzt denkt, das sei Meckern auf hohem Niveau, der hat Recht, zumal **Around Every Corner** an anderen Stellen auftrumpft. Unsere Entscheidungen etwa haben deutlich mehr Einfluss auf die Handlung als bisher. Wer hier nicht



Zombies im Formtief

Sebastian Klux
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Around Every Corner ist die bisher schwächste Episode von **The Walking Dead**, zumindest auf erzählerischer Ebene. Das macht sie aber nicht automatisch schlecht, sie unterhält nach wie vor auf hohem Niveau und hält die Spannung konstant hoch – allerdings ohne nennenswerte Ausschläge nach oben. Kaum ein Teil des Plots löst sich auch nur ansatzweise auf, alte Themen werden neu aufgelegt und neue nur angekratzt. Dafür mündet das Ganze in einen gemeinen, aber auch gelungenen Cliffhanger. Damit liefert **Around Every Corner** wohl genau das, was die Episode sollte: eine Steilvorlage für ein fulminantes Finale. Bis 15 Minuten vor Schluss mutet das vierte Kapitel zwar wie ein Lückenfüller an, allerdings eben wie ein sehr guter, spannender und unterhaltsamer Lückenfüller.

genau überlegt, was er tut und sagt, dürfte im fünften Kapitel **No Time Left** echte Probleme bekommen. Auch schraubt die vierte Folge in den letzten Minuten die Spannung noch einmal ordentlich nach oben und entlässt uns mit Sorge und offenen Mündern in ein ebenso offenes Ende, gespickt mit gemein-großartigen Cliffhangern. Damit erfüllt **Around Every Corner** seine Aufgabe als Vorspiel für ein (hoffentlich) spannendes Finale, das (hoffentlich) all unsere Fragen beantwortet. Sebastian Klux / GR

TERMIN 10.10.2012 PREIS 30 Euro USK keine Jugendfreigabe

The Walking Dead

Around Every Corner

Publisher Telltale
Entwickler Telltale
Sprache Englisch
Ausstattung - (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- solide Gesichtsanimationen
- stimmiger und vorlagengetreuer Comiclook
- mäßige Texturen
- etwas abgehackte Bewegungsanimationen

SOUND

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

BALANCE

- mit oder ohne Spielhilfe
- nie unfair
- kaum Herausforderungen

ATMOSPHÄRE

- beklemmende Stimmung
- gekonnt eingesetzte Prisen von Humor
- schöne Balance zwischen ruhigen Momenten und Hektik
- unlogische Situationen nagen an Glaubwürdigkeit

BEDIENUNG

- sehr zugänglich
- Spielhilfen ein- und ausschaltbar
- etwas ungenaue Mausführung

UMFANG

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

HANDLUNG

- keine Vorkenntnisse nötig
- Entscheidungen nun auch mit spürbaren Konsequenzen
- spannend und beklemmend inszeniert
- ... aber ohne echte Höhepunkte

QUICK-TIME-EVENTS

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

DIALOGE

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

CHARAKTERE

- interessanter Haupt-, gut besetzte Nebencharaktere
- glaubwürdige und nachvollziehbare Charakterzeichnung
- einige Figuren werden kaum beleuchtet

7/10

9/10

8/10

9/10

7/10

5/10

9/10

7/10

10/10

9/10

