



Lee und Clementine laufen dem Ende der Geschichte entgegen.



In einem Spiel mit Zombies darf ein Krankenhaus als Schauplatz natürlich nicht fehlen.

The Walking Dead No Time Left

Mit der letzten Episode schließt Telltale sein Zombie-Adventure hervorragend ab. Wie genau, verraten wir natürlich nicht - zumindest nicht ohne Warnung. Von Sebastian Klix

Genre: Adventure Publisher: Telltale Entwickler: Telltale (Tales of Monkey Island: Season One, GS 02/11: 77 Punkte) Termin: 21.11.2012 Spieler: einer Sprache: Englisch Preis: 25 Euro (für alle Episoden)

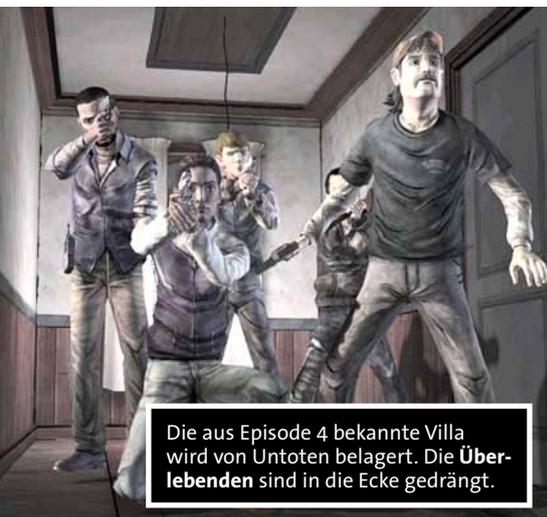
GameStar.de/Quicklink/8145

- + Stärken**
 - + beklemmende Atmosphäre
 - + unangenehme Entscheidungen
 - + glaubwürdige Charaktere
 - + würdiger Abschluss
- Schwächen**
 - spielerisch anspruchslos
 - episodenspezifisch kurze Spielzeit

Wir haben in menschliche Abgründe geblickt, uns aber auch mit banalen Dingen wie der Verteilung von Essen herumgeschlagen. Wir haben Freunde gefunden und wieder verloren. Haben moralische Entscheidungen getroffen, unserem reinen Überlebensinstinkt nachgegeben oder einfach nur zugesehen, weil wir unfähig waren, zu handeln. Doch all dies ist nun zweiträn-

ig. Denn die fünfte und finale Episode der ersten Staffel von **The Walking Dead** trägt nicht zum Spaß den Titel **No Time Left**. Es bleibt keine Zeit mehr. Der Protagonist Lee Everett hat nur noch ein entscheidendes Ziel vor Augen, das es zu erfüllen gilt. Was danach kommt, welche Opfer es erfordert – alles Nebensache. Sein eigenes Schicksal und das der anderen Überlebenden spielt eine untergeordnete Rolle. **No Time Left** führt uns ohne Leerlauf direkt zum großen Showdown. Entsprechend straff erzählt Tell-

tale das Abschlusskapitel seines Fünfteilers – und entsprechend kurz fällt die Episode aus. Nach 90 bis 120 Minuten ist alles vorbei, mehr braucht es aber auch nicht. Telltale erzählt, was erzählt werden muss, beantwortet offene Fragen und lüftet verbliebene Geheimnisse, zieht einen Schlusstrich und lässt doch genug offen, um uns der zweiten Staffel entgegen fiebern zu lassen. Kurzum: **No Time Left** ist der würdige Abschluss für eines der herausragenden Spiele 2012.



Die aus Episode 4 bekannte Villa wird von Untoten belagert. Die Überlebenden sind in die Ecke gedrängt.

Großartiges Finale

SPOILER-WARNUNG!

Die größte erzählerische Leistung liefert Telltale nicht etwa in den letzten fünf Minuten, sondern über die gesamte Dauer der Episode. Um das zu erklären, müssen wir allerdings das Ende verraten, daher steht der folgende Text auf dem Kopf.

No Time Left lässt uns in einem langsam sterbenden Mann, unserem »Helden«, folgen, der gegen das Unvermeidliche kämpft. Und das nicht, um als stolzer Patriot sein Land vor den Terroristen zu verteidigen, sondern um ein kleines Mädchen zu beschützen und in Sicherheit zu wissen. Auch wenn immer wieder ein Funken Hoffnung durch die Ausweglosigkeit hindurch schimmert, bleibt **No Time Left** konsequent: Es gibt kein Heilmittel in letzter Sekunde, keine mysteriöse Immunität. Sein Ende findet der Ex-Lehrer und Liehaber-Mörder nicht etwa in einer Szene mit viel Krachbumm und orchestraler Musik, sondern ganz im Stillen, gefolgt von einer Schwarzblende und dem Wissen, diese »eine letzte Sache« noch zu Ende gebracht zu haben. Die Handlung endet zusammen mit Lee; was danach geschieht, ist eine andere Geschichte. Ein erschütterndes Finale, aber gleichzeitig erstaunlich zufriedenstellend und denkbar. In einer Zeit, in der wir Spieler viel zu »Happy End«-verwöhnt sind, beschließt Telltale sein erstes Zombie-Kapitel mutig, aber auch konsequent und stilvoll. Damit spricht **The Walking Dead** zum Schluss abermals ein ernstes Thema an, vor dem der Mensch die größte Angst überhaupt hat: den eigenen Tod.



Auch in Sachen Action im Zuge der bekannten **Quick-Time-Events** gibt No Time Left noch einmal Gas.

Wo kaufen?

The Walking Dead ist derzeit lediglich als Download, etwa über Valves Steam oder die Herstellerseite verfügbar. Eine Retail-Fassung wurde bereits angekündigt, der Erscheinungstermin für Europa steht aber noch aus. Zudem ist das Zombie-Abenteuer derzeit nur mit englischer Sprachausgabe und Untertiteln verfügbar. Sobald die deutsche Ladenversion erscheint, testen wir das Spiel noch einmal als Gesamtpaket.

TERMIN 21.11.2012 PREIS 25 Euro (für alle Episoden) USK ab 18 Jahren

The Walking Dead Long Road Ahead

Adventure

Publisher Telltale
Entwickler Telltale
Sprache Englisch
Ausstattung - (Download)



Kopierschutz Steam

GRAFIK

➤ solide Gesichtsanimationen ➤ stimmiger und vorlagengerechter Comiclook
➤ gelegentliche Detailarmut und mäßige Texturen
➤ etwas abgehackte Bewegungsanimationen

7/10

SOUND

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

9/10

BALANCE

➤ mit oder ohne Spielhilfe
➤ nie unfair
➤ für Knobel-Freunde keinerlei Herausforderungen

8/10

ATMOSPHÄRE

➤ beklemmende, teils traurige Stimmung inklusive Schockmomente
➤ schöne Balance zwischen ruhigen Momenten und Hektik
➤ gute Kameraführung ➤ gute Umsetzung der Vorlage

10/10

BEDIENUNG

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

7/10

UMFANG

➤ dank Dialogen und Entscheidungen hoher Wiederspielwert
➤ episodenspezifisch sehr kurze Spielzeit

4/10

HANDLUNG

➤ spannend und beklemmend inszeniert ➤ geht erwachsen mit heiklen Themen um
➤ (denk-)würdiges Ende ➤ Entscheidungen und Konsequenzen

10/10

QUICK-TIME-EVENTS

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

7/10

DIALOGE

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

10/10

CHARAKTERE

➤ Interessanter Haupt-, gut besetzte Nebencharaktere
➤ glaubwürdige, nachvollziehbare Charakterzeichnung

10/10

No Time Left setzt genau dort an, wo die vierte Episode **Around Every Corner** endet. Eile ist geboten, doch zuvor müssen die verbliebenen Überlebenden noch ein anderes Problem, Lee betreffend, aus dem Weg räumen. Bereits hier läuft es uns eiskalt den Rücken hinunter. Unserem »Helden« widerfährt (je nach unserer Entscheidung) etwas, das wir so in noch keinem Spiel erlebt haben und das uns regelrecht die Kehle zugeschnürt hat. **The Walking Dead** wendet sich einmal mehr bravourös vom Klischee »Strahrender Held rettet die Welt« ab. Viel Zeit, sich davon zu erholen, bleibt aber nicht. Wir müssen weiter. Doch den Untoten, die überall durch die Stadt wandern, ist das herzlich egal. So müssen Lee und seine Gefährten immer wieder Umwege einschlagen. Oder sie suchen nochmals Zuflucht in der aus **Around Every Corner** bekannten Kolonialvilla, die wir unter Zeitdruck und im Zuge erneut gelungene inszenierter und spannender Quicktime-Events verteidigen. Doch bei aller Hektik bietet sich hier in einem letzten ruhigen Moment auch die Gelegenheit, ein letztes Gespräch mit den verbliebenen Verbündeten zu führen, die Beziehung zu ihnen noch einmal auf die Probe zu stellen – und vorsorglich Abschied zu nehmen. Denn wer weiß schon, was uns hinter »der letzten Tür« erwartet?

Den Marsch zum finalen Showdown muss Lee, abgeschnitten von seinen Gefährten, alleine bestreiten. Kompromiss- und gnadenlos kämpft er sich mit Tunnelblick gen Ziel. Hauptsache, er kann diese eine Sache noch erledigen und dabei vielleicht noch etwas Klarheit in die Ereignisse der letzten Wochen bringen. Doch der große »Endkampf« sprüht nicht etwa voll von blutigen Actionszenen, gespaltenen Zombieköpfen und ausgeklügelten Quicktime-Events. Nein, er entpuppt sich als bewusst minimalistisch gehaltenes, ruhiges Wortgefecht. Viele unserer getroffenen Entscheidungen kommen noch einmal zur Sprache. Auch wenn sie auf den Ausgang der Geschichte keinen großen Einfluss haben, lässt uns dies doch noch einmal grübeln, wie die Zombie-Apokalypse den Ex-Lehrer und verurteilten Mörder Lee Everett verändert hat. Zu wel-

chem Menschen wir ihn durch unsere Entscheidungen haben werden lassen.

So bietet **The Walking Dead** mit der finalen Episode grundsätzlich alles, was ein gutes Ende ausmacht. Gleichzeitig werden Ereignisse und Details aus den vorangegangenen Episoden, die uns bislang unwichtig oder zumindest merkwürdig erschienen, nun ins rechte Licht gerückt und mutieren zu ge-

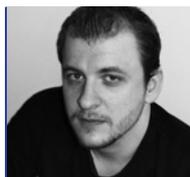
schickt eingefädelten Schlüsselementen – klasse! Und in den letzten Minuten müssen wir uns selbst hinterfra-

gen, wer die gesamte Handlung über nun eigentlich Opfer und wer Täter war. Oder gibt es doch nur Graustufen? Auch mit Lees düsterer Vergangenheit wird endlich aufgeräumt. **No Time Left** gibt uns auf viele (aber bewusst nicht alle) Fragen eine Antwort und bringt die erste Staffel zu einem (je nach Sichtweise mehr oder minder) zufriedenstellenden Ende, bei dem Telltale Mumm beweist und gleichzeitig das Fundament für die zweite Staffel legt. Sebastian Klix / GR

Schlussstrich und Cliffhanger zugleich

Bis zum Ende meisterlich

Sebastian Klix
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de



Telltale schließt **The Walking Dead** mitreißend und unkonventionell ab – aber auch so, wie sich die Autoren das von Anfang an vorgestellt haben. Meine Entscheidungen mögen meinen Weg und Lees Persönlichkeit mitgeprägt haben, doch auf das Finale haben sie schlussendlich keinen Einfluss. Einzig Freunde von Enden mit Ponys und Regenbögen dürften nicht komplett zufrieden sein, darauf hätten sie sich angesichts der düsteren Comic-Vorlage aber auch keine Hoffnungen machen dürfen. So schafft dieses kleine Episoden-Adventure, was die meisten Größen der Branche nicht hinbekommen: eine fesselnde, erwachsene und in ihrem Kontext glaubhafte Geschichte zu erzählen – und das Ganze obendrein noch zu einem vernünftigen Abschluss zu bringen. Wenn es nach mir ginge, hätte **The Walking Dead** zumindest den Preis für die »Story des Jahres« todsicher.

