

The Walking Dead Survival Instinct

Jetzt müssen wir schnell reagieren: Ein lautloser Angriff oder der **Zombie** hier ruft seine Kumpels.



Knappe Ressourcen, »intelligente« Zombies und komplexe Figuren: Der Survival-Shooter zur TV-Serie nimmt sich viel vor. Zu viel? Von Thomas Wittulski

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Terminal Reality (Ghostbusters: The Video Game, GS 12/09: 78 Punkte)**
Termin: **29.3.2013** Status: **zu 85 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8148

Virus, Apokalypse, Zombies – und wieder dient die postapokalyptische Welt von **The Walking Dead** als Schauplatz. Im Gegensatz zum erfolgreichen Telltale-Adventure basiert **Survival Instinct** aber nicht auf der Comic-Vorlage von Robert Kirkman, sondern auf der populären Fernsehserie des

US-Senders AMC – die wiederum auf der Comic-Vorlage basiert. Fans der TV-Serie müssen sich mit diesem Lizenz-Tohuwabohu aber gar nicht lange aufhalten, denn die finden sich dank Original-Charakteren und dem bekannten Soundtrack ohnehin

schnell zurecht. Ob **Survival Instinct** darüber hinaus auch noch ein guter Survival-Shooter ist, das wollten wir beim Vor-Ort-Besuch in London herausfinden – und beim Gespräch mit Designer Glenn Gamble.

Das Spiel erzählt die Vorgeschichte der aus

der Serie bekannten Dixon-Brüder, die gemeinsam durchs von Zombies verseuchte Amerika ziehen. Richtung Atlanta, um genau zu sein – denn dort soll das Überleben noch überlebenswert sein. Merle Dixon, der ältere, ist ein klassischer Kotzbrocken – und ein sich selbst maßlos überschätzender Rassist noch dazu. Sein jüngerer Bruder Daryl (aus dessen Ego-Perspektive wir das Spiel erleben) ist hingegen ein smarterer Überlebenskünstler. Allerdings macht er sich nicht viel aus seinen Mitmenschen, schwierige Kindheit und so. TV-Protagonist Rick Grimes spielt in **Survival Instinct** übrigens keine Rolle – genauso wenig wie seine Familie und die meisten anderen Mitglieder der Fernsehtruppe. Das Spiel ist zeitlich nämlich vor den Ereignissen der Serie angesiedelt. Das Zombie-Virus hat sich gerade erst über den Erdball verbreitet. Die Story soll nicht nur die komplizierte Beziehung der beiden Brüder beleuchten, sondern auch nachvollziehbar machen, warum Daryl im Laufe der zweiten TV-Staffel eine Wandlung erlebt. Ein zufälliges Aufeinandertreffen mit anderen Seriencharakteren soll es laut Glenn Gamble nicht geben, dafür treffen Daryl und Merle auf viele andere Überlebende. Die sind mal böse und mal freundlich gesinnt, teilweise wollen sie sich uns auch anschließen. Diese zeitweiligen Begleiter unterstützen uns anschließend bei den

Missionen, können aber auch die Gruppendynamik ordentlich durcheinander würfeln, beispielsweise, indem sie versuchen, die Führung an sich zu reißen. Wir kümmern uns dabei um das gemeinsame Inventar, verwalten also den knappen Vorrat an Waffen, Munition, Medizin und Lebensmitteln.

Beste Waffe gegen Zombies? Die Armbrust

Zumindest sollen wir das in der finalen Version machen, denn in der uns vorgestellten Fassung gab's unbegrenzt Munition. Warum die Entwickler ausgerechnet ein so spannendes und originelles Feature nicht ausführlich vorstellen? Wüssten wir auch gerne. Immerhin verrät uns Gamble, dass wir ein entsprechend großes Auto benötigen, um eine gewisse Anzahl von Begleitern in den nächsten Abschnitt mitnehmen zu können. Fahrzeuge gibt es zwar in Hülle und Fülle, allerdings sind die meisten kaputt. Einen fahrtüchtigen Untersatz zu finden, der auch noch die benötigte Größe hat, wird da schon mal zur Herausforderung.

Eigentlich mögen wir Spieler es ja, wenn die computergesteuerten Gegner halbwegs in-

⊕ Stärken

- + spaßige Zombiejagd
- + intelligente Ablenkungsmanöver
- + hoher Wiedererkennungswert für Serienfans

⊖ Schwächen

- optisch veraltet
- Funktioniert das Ressourcensystem?



An vielen Stellen im Spiel müssen wir uns erst mal verstecken und die **Lage sondieren**. Wenn wir die Untoten ablenken, zum Beispiel, indem wir sie mit einer zerklüftenden Glasflasche ablenken, dann können wir uns gefahrlos vorbeischieben.



telligent handeln. Was aber tun, wenn die Entwickler die fragwürdige Intelligenz eines gefräßigen Zombieschwarms simulieren sollen? Einfach eine dumme KI einbauen? Glenn Gamble drückt es so aus: »Making stupid isn't easy« – frei übersetzt also: Einen Charakter nachvollziehbar dumm darzustellen, ist gar nicht so einfach. Terminal Reality hat es trotzdem geschafft, die Zombies glaubwürdig dämlich zu machen: Sie reagieren auf optische Reize, Geräusche und Gerüche. Je nach Intensität dessen, was sie mit Augen, Nase und Ohren (oder dem, was davon übrig ist) wahrnehmen, rennen die Biester in die Richtung, in der sie »Futter«

vermuten. Nutzen wir statt Schusswaffen »leise« Gegenstände wie Wasserrohre, Messer, Äxte, Hämmer oder später auch Daryls Armbrust, dann können wir die wandelnden Leichen ausschalten, ohne dabei zu viel Aufmerksamkeit zu erregen. In der angespielten Version spazieren wir beispielsweise eine kleine Straße zwischen Wohnhäusern entlang. Hinter einem Autowrack steht ein gelangweilter Zombie, der gemütlich hin und her wackelt. Wir schleichen uns an und rammen ihm ein Messer ins Kinn. Das kennt man ja schon aus der TV-Serie und aus dem Comic: Nur, wenn wir das Gehirn der Biester zerstören, bleiben sie auch tot.

In einem Hausgang finden wir einen weiteren einsamen Beißer, den wir mit einer Taschenlampe herumscheuchen: Wie eine Katze, die einem Wollknäuel hinterherjagt, schlurft der Zombie dem Licht der Lampe nach – jedenfalls bis wir ihm sein Licht unsanft ausknipsen. Etwas weiter die Straße runter versammeln sich gut ein Dutzend Zombies auf einer Kreuzung. Dumme: Wir müssen daran vorbei, ein direkter Angriff wäre Selbstmord: »Drei sind gefährlich, noch mehr bringen dich um«, sagt Gamble. Verhalten wir uns tollpatschig oder absichtlich offensiv und laufen mitten in eine Horde schlüpfender Untoter oder ballern mit ei-

Service-Direktverkauf 030 300 9 300

Night and Day, you are the one.

λον σλε rue oue'



Real Sound. Die neuen Kopfhörer Aureol Real von Teufel.
Aureol Real

€ 99,99

Der neue, extrem leichte Teufel Kopfhörer Aureol Real (185 g) beeindruckt durch seinen fantastischen Tragekomfort und durch seinen neutralen, detailreichen Klang. Dafür sorgen die 44 Millimeter großen Linear-HD-Treiber mit Neodym-Magneten. Die meisten wollen ihn aber in Wirklichkeit, weil er so gut aussieht. In weiß wie in schwarz. Aber das verraten wir nicht unseren Akustik-Entwicklern, die wären sonst beleidigt. Denn die wollen vor allem besser klingen und nicht schöner aussehen. Kann man verstehen. Muss man aber nicht. www.teufel.de

Lautsprecher Teufel GmbH
Bülowsstraße 66
10783 Berlin



Typisch **Teufel**

Online Only
8 Wochen Probezeit
Bis zu 12 Jahre Garantie

Comic und TV-Serie



Im Gegensatz zum Telltale-Adventure basiert **Survival Instinct** nicht auf der Comic-Vorlage von Autor Robert Kirkman, sondern auf der Adaption des US-amerikanischen Kabelkanals AMC (der unter anderem auch **Mad Men** und **Breaking Bad** produziert). Obwohl auch

die Serie auf dem Comic beruht, nehmen sich die Macher gewisse kreative Freiheiten heraus, ändern die Handlung oder lassen wichtige Charaktere sterben – obwohl die im Comic immer noch putzmunter sind. Die TV-Serie sehen in den USA regelmäßig über 10 Millionen Zuschauer – ein enormer Erfolg für den vergleichsweise kleinen Sender. In Deutschland ist **The Walking Dead** beim Pay-TV-Sender Fox und bei RTL 2 zu sehen.

Die letzten acht Folgen der 3. Staffel werden ab 15. Februar immer freitags um 22:05 Uhr bei Fox ausgestrahlt.

©2012 AMC Company LLC. All rights reserved.



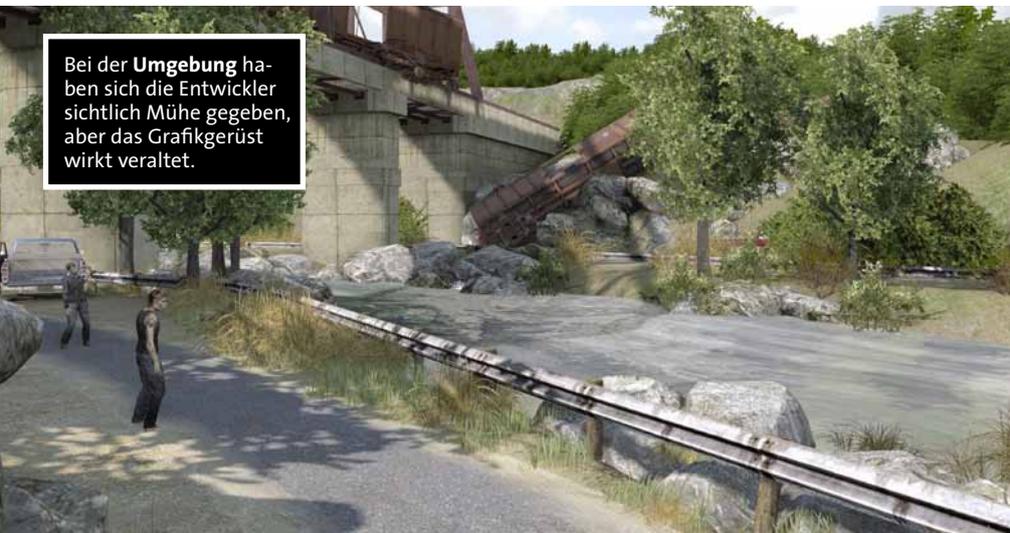
Klassischer **Kotzbrocken**: Unserem Bruder Merle würden wir wirklich gerne eine reinhauen.

ner Shotgun um uns, sind wir ruckzuck von unzähligen Viechern umzingelt und werden schnell selbst zum Zombie.

Die Entwickler haben daraus einen internen Wettbewerb gemacht. Wer die meisten Zombies überlebt, gewinnt: »Ich schaffe sechs, ein Kollege sieben«. Fast so wie Oktoberfest-Besucher also, die mit der Zahl der konsumierten Maß prahlen. Wir hingegen nutzen statt der Shotgun eine Flasche, die wir gezielt auf ein Auto werfen, um Lärm zu erzeugen. Das funktioniert: Die Untoten setzen sich gemächlich in Bewegung und wir huschen im Rücken der Brut vorbei. Gegner abzulenken ist wesentlicher Bestandteil von **Survival Instinct**: »Häufig hast du es mit deutlich mehr Zombies auf einem Fleck zu tun als in diesem Beispiel«. Dann brauchen wir auch andere Ablenkungsmanöver. Ein Signalfener zum Beispiel. Oder eine Kirchenglocke. Ein Beispiel: Während Merle an einer

Tankstelle ein großes Feuer vorbereitet, sammelt Daryl Knallkörper ein und läuft damit zu einer nahegelegenen Kirche. Dort platziert er das gesammelte Feuerwerk und läutet mal kräftig zum Gebet. Dieses Geklimmel lockt die Zombies der gesamten Umgebung in die Kirche, wo sie dann – wir schnippen eine Fackel auf das explosive Tagwerk – mit großem Hallo in die Luft gehen. Auf dem Rückweg zur Tankstelle erledigen wir noch ein paar vereinzelte Untote. Diesmal übrigens mit der Shotgun – bei dem Lärm, den wir gerade mit den Feuerwerkskörpern gemacht haben, ist das jetzt auch egal. Endlich angekommen jagt Merle die Benzintanks in die Luft. Das Resultat: Eine gewaltige Explosion, die einen ganzen Haufen Zombies vernichtet – aber gleichzeitig auch einen ganzen Haufen anlockt. Danach ist Schluss: Mehr bekommen wir von **Survival Instinct** nicht zu sehen. Spaßig war das allemal – aber wir bleiben trotzdem mit ei-

nigen Fragen zurück. Sind Munition und Vorräte tatsächlich so knapp, dass sie für echte Survival-Atmosphäre sorgen? Wie gut funktioniert die Gruppendynamik in der Praxis? Und: Ist das nur ein nettes Gimmick oder sind die Begleiter wirklich nötig, um zu überleben? Hinzu kommt, dass die benutzte Infernal Engine (**Ghostbusters: The Videogame**) in die Jahre gekommen ist: Texturen wirken unscharf, der Look ist etwas angestaubt. Insgesamt geht die Grafik zwar in Ordnung – vor allem die Vielzahl an Zombie-Variationen ist beeindruckend – mit modernen Shootern wie **Call of Duty: Black Ops 2** oder gar **Crisis 3** wird **Survival Instinct** technisch aber nicht mithalten können. Akustisch hingegen scheint alles im Lot: Norman Reedus und Michael Rooker, die Darsteller von Merle und Daryl, leihen ihren digitalen Pendants die Stimme, und auch das Röcheln der Zombies sowie der Soundtrack stammen aus der TV-Serie. **TW**



Bei der **Umgebung** haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben, aber das Grafikgerüst wirkt veraltet.



Was kommt raus?

Thomas Wittulski
Redakteur
redaktion@gamstar.de

Wird **Survival Instinct** nur ein weiteres Lizenzspiel oder bekommen Fans nach dem Telltale-Adventure ein weiteres fantastisches Spiel zur Zombie-Reihe? Ganz sicher bin ich mir da noch nicht: Zwar hat mir das Gezeigte gut gefallen, wichtige Bestandteile wie das Ressourcen-Management oder die Interaktion mit Gruppenmitgliedern hat Terminal Reality allerdings nicht gezeigt. Wenn die beiden Punkte gut umgesetzt werden, erwartet uns ein gutes Survival-Spiel, bei dem ich auch mal über die angestaubte Technik hinwegsehen kann.