

# The Walking Dead Survival Instinct

Dieser Shooter hat das Zeug zu einem der gruseligsten Spiele des Jahres. Allerdings aus gruseligen Gründen. Von Christian Schneider und Tobias Bauer

Genre: **Survival-Horror** Publisher: **Activision** Entwickler: **Terminal Reality (Ghostbusters, GS 12/09: 78 Punkte)**  
Termin: **28.3.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8148

**B**eim Wort »Lizenzspiel« zucken viele Spieler zusammen. Beispiele für schlechte Film- oder Serienumsetzungen gibt es nämlich wie Untote im ZDF-Publikum. Der Hintergrund: Wenn auf dem Cover ein zugkräftiger Name steht, verkaufen sich Spiele besser – egal ob die Qualität stimmt oder nicht. In die Kerbe »großer Name, wenig dahinter« schlägt nun auch **The Walking Dead: Survival Instinct**. Nachdem Telltales erzählerisches Meisterwerk **The Walking Dead** reihenweise Preise abgeräumt hat, versucht sich Terminal Reality (**Ghostbusters: The Video Game**) an einem Survival-Actionspiel im beliebtesten Zombie-Szenario der Neuzeit.

## Stärken

+ teils passende Umgebungen

## Schwächen

- unterirdische Grafik
- langweiliger Spielverlauf
- strunzdumme Zombies

Im Gegensatz zum Episoden-Adventure von Telltale basiert **Survival Instinct** nicht auf dem Comic, sondern auf der Fernsehserie **The Walking Dead**. Im zeitlich vor der TV-Story angesiedelten Handlungsbogen übernehmen wir die Kontrolle über Daryl Dixon, der sich mit seinem Bruder Merle

einen Weg durchs zombieverseuchte Georgia bis nach Atlanta bahnen muss. Natürlich nicht zu Fuß, die Strecken zwischen den einzelnen Orten legen die beiden mit diversen Autos zurück. Steuern dürfen wir die aber nicht, wir geben lediglich das nächste Reiseziel und die Route vor, der Rest geschieht in einer Ladepause. Immerhin gabelt sich dabei die Story: Beim ersten Durchlauf können wir gar nicht alles sehen; nachdem wir uns für den nächsten Schauplatz entschieden haben, bleiben uns die Alternativen verschlossen. Es macht auch einen Unterschied, ob wir Highways, Hauptstraßen oder Nebenstraßen nehmen. Wenn wir uns für Autobahnen entscheiden, verbrauchen wir nur wenig Treibstoff, entdecken aber auch nur wenige, zufällig platzierte Orte, an denen wir wertvolle Munition oder Nahrung erbeuten können. Bei den Nebenstraßen läuft's andersherum, den Mittelweg stellen die Hauptstraßen dar.

Ein guter Ansatz von **Survival Instinct** ist das Ressourcen-Management. Wenn wir unsere Gegenstände nicht sorgsam verwalten, machen uns die schlurfenden Widersacher das Überleben schwer. Auf der Reise treffen wir andere Charaktere, die sich uns anschließen. Vor jeder Mission entscheiden wir, mit welcher Waffe wir sie ausstatten und wonach sie suchen sollen. Moment, wir sind mit anderen Überlebenden unterwegs?



Zwischen den Missionen entscheiden wir uns auf einer Karte, wie unsere Reise weitergehen soll.

Das wäre eigentlich eine Steilvorlage für eine spannende Gruppendynamik oder? Denkste! Das Potenzial bleibt ungenutzt, die Mitspielern bleiben blasser als ein, nun ja, Zombie. Kurz gesagt: Alles, was die TV-Serie in ihrer Charakterzeichnung auszeichnet, fehlt. Außerdem begleiten uns die Figuren nicht in die Level, sondern erfüllen ihre Aufträge ungesehen, nur um uns später Benzin, Nahrung oder Munition zu liefern. Eine Koop-Option suchen wir ebenfalls vergebens.

So beschränkt sich **Survival Instinct** aufs Schauplatz-Erkunden und Beute-Einsacken.

Wenn uns die Zombies umzingeln, müssen wir möglichst schnell den Kreis in ihr Gesicht ziehen und zum Schlag ausholen.



## Kein Totalausfall

Christian Schneider  
Content Manager  
redaktion@gamestar.de

Als Fan der Serie hat es **Survival Instinct** bei mir etwas leichter. Klar, Terminal Reality hätten ein deutlich besseres Spiel abliefern können und müssen, wenn sie sich bei vielen Details mehr Mühe gegeben hätten. Zum echten Hit hätte es zwar auch dann nicht gereicht, aber es wäre ein Schritt in die richtige Richtung gewesen, denn **Survival Instinct** fängt auch jetzt schon die Grundstimmung der Walking-Dead-Welt gut ein und überrascht mich mit durchaus spannenden Momenten.

## Wo kaufen?

**The Walking Dead: Survival Instinct** wird momentan ausschließlich über Valves Online-Plattform Steam vertrieben, eine Packungsversion gibt es nicht. Zwischenzeitlich hatte Publisher Acitivision angekündigt, das Spiel gar nicht auf dem PC veröffentlichen zu wollen. Einmal aktiviert ist **The Walking Dead** mit Ihrem Steam-Konto verknüpft, kann also nicht mehr weiterverkauft werden.

Den Einsatz von **Schusswaffen** sollten wir eigentlich meiden, da sonst alle Zombies in der Umgebung auf uns aufmerksam werden.



Das Geschehen erleben wir dabei aus der Ego-Ansicht. Wir greifen meist zu Nahkampfwaffen, um uns der Untoten zu erwehren. Ein Schuss bleibt schließlich selten ungehört. Lieber schleichen wir uns von hinten an und schalten die Feinde mit einem Messerstich aus oder verwickeln sie einzeln in einen Nahkampf – und ärgern uns über die immer gleichen Animationen. Wenn uns die Beißer dann aber doch mal umkreisen, müssen wir in einem Handgemenge um Leben und Tod ringen, indem wir auf ihren Kopf zielen und ihnen dann unser Messer ins Gesicht rammen. Während wir uns so stets auf einen einzigen Zombie konzentrieren, sind die anderen so freundlich, zu warten, bis sie an der Reihe sind. Probleme gibt's nur, wenn uns wirklich eine Horde umzingelt. Um das zu verhindern, können wir Flaschen und Leuchtkörper werfen, um Zombies abzulenken. Wovon sich die Beißer allerdings nicht ablenken lassen, ist unsere Taschenlampe. Wir können die Untoten direkt anstrahlen – keine Reaktion. Klar, Untote sind im Normalfall keine Einsteins und ihre Augen waren auch schon mal gesünder, wenn ihnen jedoch nicht einmal ein Lichtkegel in ihrem Gesicht auffällt, kratzt das spürbar an der Atmosphäre.

## Untote sind keine Einsteins

Deutlich besser gefällt uns da schon, dass wir immer wieder von wandelnden Leichen überrascht werden, die Sekunden vorher noch regungslos im Level herumlagen. Nervig hingegen: Wir können die Zombies erst unschädlich machen, sobald sie von sich aus aktiv werden. Immerhin erhalten wir im weiteren Spielverlauf die für Daryl typische Armbrust, mit der wir auch im Distanzkampf lautlos vorgehen, hier kommt etwas frischer Wind und Spaß ins Spiel.

Vor der Veröffentlichung von **Survival Instinct** gab es nur spärlich Spielszenen zu sehen, das ist selten ein gutes Zeichen. Und tatsächlich ist die **Walking Dead**-Technik vom Entwickler Terminal Reality hoffnungslos veraltet. Allerdings gelingt es dem Team meist gut, die optische Stimmung der TV-Vorlage einzufangen, sowohl bei der Farbgebung als auch bei den Orten, die wir im

Verlauf der drei Akte und bis zu acht Stunden langen Kampagne besuchen.

Ob wir nun tagsüber in einer Kleinstadt Gefälligkeiten für die letzten Überlebenden erfüllen oder in finsterner Nacht ein Motel nach vermissten Deputy's durchsuchen, solche Quests belohnt das Spiel mit Begleitern und Vorräten. Während die Hauptmissionen mit ihren stimmigen Settings durchaus überzeugen, nerven die Zufallslevel zwischen den größeren Ortschaften, sobald wir alle Variationen einmal gesehen haben. Und die müssen wir sehen, denn das Spiel zwingt uns immer mal wieder dazu, in hässlichen Locations zu kämpfen oder kleine Aufträge zu erfüllen wie etwa zu Barrikaden formierte Autos aus dem Weg zu schieben. Und auch beim Ressourcen-Management sind wir zwiespalten. Einerseits lassen uns die knappe Versorgung und seltenen Speicherpunkte um unser Leben fürchten. Andererseits nerven künstliche Einschränkungen. So dürfen wir während einer Mission zum Beispiel nicht zu unserem Fahrzeug zurück, um Objekte abzuladen. Überhaupt hinterlässt das Spiel den Eindruck, als hätte das Team Ideen nicht zu Ende gedacht. Da warten wir lieber auf die zweite Staffel des Telltale-Adventures. **TB**



## Grauenhaft in jeder Hinsicht

Tobias Bauer  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de

Ich habe die Serie bislang noch nicht gesehen. **The Walking Dead: Survival Instinct** muss sich bei mir also ohne Fan-Bonus beweisen. Und das gelingt dem Spiel überhaupt nicht. Mal ganz abgesehen von der unterirdischen Grafik hatte ich mit dem Titel keine Minute Spaß. Interessante Ansätze wie das Ressourcen-Management können nicht über die vermurkste Gegner-KI (ja, Zombies sind blöd, aber nicht so blöd!) sowie die langweiligen Umgebungen und Aufgaben hinwegtäuschen. Ich bleibe lieber bei Zombie-Alternativen wie **Left 4 Dead**. Da gibt's sogar einen Koop-Modus.

TERMIN 28.3.2013 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

## The Walking Dead: Survival Instinct

Ego-Shooter

**Publisher** Activision  
**Entwickler** Terminal Reality  
**Sprache** Englisch, deutsche Untertitel  
**Ausstattung** - (Download)  
**Kopierschutz** Steam



### GRAFIK

- ab und zu ordentliche Lichtstimmung
- hässliche Texturen
- schlechte Animationen
- unschöne Bitmap-Vegetation

4/10

### SOUND

- Original-Sprecher der Serie
- Walking Dead-Thema
- dünne Soundeffekte

7/10

### BALANCE

- Ressourcen sind rar
- angenehmer Schwierigkeitsgrad
- im Auto gelagerte Items während der Missionen nicht abrufbar

7/10

### ATMOSPHÄRE

- Missionen bei Tag und Nacht
- Auto und Ressourcenverwaltung passen zum Szenario
- Zombies wirken unbedrohlich
- meist langweilige Settings

6/10

### BEDIENUNG

- frei konfigurierbar
- schlechtes Treffer-Feedback
- unfassbar langweiliges Nahkampf-Minispiel

6/10

### UMFANG

- akzeptable Spielzeit
- Wiederspielwert wegen Weggabelungen
- Level-Recycling bei Zufallsgebieten

7/10

### LEVELDESIGN

- teils coole Settings
- Levelschlächte
- ungünstig platzierte unsichtbare Wände

4/10

### KI

- reagiert auf Geräusche...
- ...jedoch nicht auf Licht
- viele Aussetzer
- leicht auszutricksen
- keine unterschiedlichen Gegnertypen

4/10

### WAFFEN & EXTRAS

- unterschiedliche Waffen...
- ...die sich nicht besonders unterscheiden
- immer wieder die gleiche Finishing-Animation

4/10

### HANDLUNG

- Charaktere aus der Serie
- blasse Nebendarsteller
- schwach inszeniert

4/10

