

The Walking Dead

400 Days

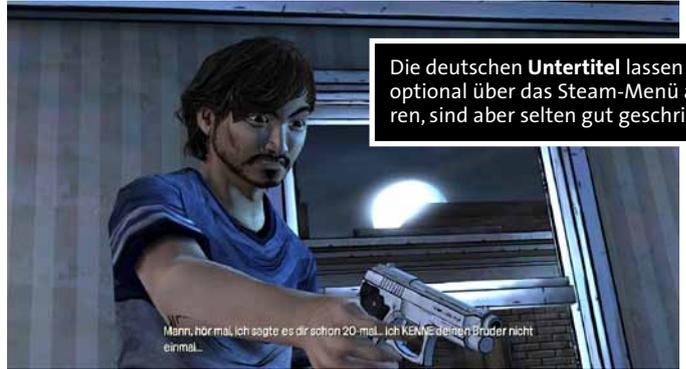
In zwei Stunden stecken mehr coole Momente als in vielen Vollpreis-Epen.

DLC

WAS **Adventure** WER **Telltale Games** WO **Quicklink 8356**
WANN **bereits erschienen** GELD **5 Euro**



Die Mini-Episoden sind lose miteinander verknüpft und spielen rund um eine **Raststätte**.



Die deutschen **Untertitel** lassen sich optional über das Steam-Menü aktivieren, sind aber selten gut geschrieben.

Beginnen wir mit einem nicht ganz unwichtigen Hinweis: **The Walking Dead: 400 Days** ist kein Spiel, jedenfalls nicht im klassischen Sinne. Während die Grenze zwischen Adventure und interaktivem Film schon im Hauptspiel bzw. den Hauptepisoden eine fließende war, gibt sich Entwickler Telltale Games mit dem DLC quasi keinerlei Mühe mehr, die Illusion eines »echten« Spiels zu wahren. **400 Days** ist eine interaktive Kurzgeschichtensammlung – und zwar eine verdammt gute. Theoretisch soll **400 Days** dabei die Lücke zwischen der großartigen ersten Staffel und der für Herbst geplanten zweiten Staffel schließen. Wir sagen »theoretisch«, weil **400 Days** diesem Anspruch nicht unbedingt gerecht wird. Obwohl unsere Entscheidungen aus der ersten Staffel eingeleitet werden, halten sich die sichtbaren Auswirkungen in sehr überschaubaren Grenzen – und wir haben nach dem »Spielen« auch nicht das Gefühl, als sei wenigstens eine offene Frage geklärt worden. Im Gegenteil: Es kommen neue hinzu. Viele.

Genau darin allerdings liegt die Stärke dieser Übergangsepisode. Es gibt keine Geschichte im herkömmlichen Sinne, stattdessen erleben wir fünf Momentaufnahmen, fünf Mini-Episoden sozusagen, jede davon zwischen 20 und 30 Minuten lang. Im Mittelpunkt steht jeweils ein neuer Charakter, aber über die werden wir an dieser Stelle kein Wort verlieren, denn **400 Days** bezieht seinen Reiz nicht zuletzt daraus, dass wir eben nicht wissen, mit wem wir es eigentlich zu tun haben. Dieser Aufbau führt natürlich zwangsläufig dazu, dass die Figuren nur oberflächlich skizziert werden, aber selbst unter diesen Bedingungen zeichnet **400 Days** so lebendige

Charaktere, dass sich viele 40-Stunden-Spiele eine Scheibe abschneiden könnten.

An einigen Stellen können sich die einzelnen Kurzgeschichten übrigens überschneiden, auch wenn sie zeitlich versetzt in einem Rahmen von 400 Tagen stattfinden. »Können« deshalb, weil wir völlig frei wählen dürfen, in welcher Reihenfolge wir die Episoden angehen; spielen wir sie chronologisch, dann ergeben sich andere (oder möglicherweise auch mal gar keine) erzählerischen Kollisionen als beim Von-Hinten-Nach-Vorne-Ansatz oder beim Wild-Durch-einander-Zufallsprinzip. Trotz dieser Struktur laufen alle Handlungsstränge in einem kurzen Epilog zusammen und ignorieren die innerhalb der Episoden getroffenen Entscheidungen größtenteils – was wir aber erst dann merken, wenn wir **400 Days** noch einmal spielen, weil Telltale immer noch die hohe Kunst der Illusion beherrscht. Auch wenn unsere Entscheidungen letztlich eben doch keine handfesten Konsequenzen haben, gaukelt uns der DLC so geschickt das Gegenteil vor, dass die Auflösung sehr organisch wirkt – offene Fragen hin oder her. Überhaupt, die Entscheidungen! **400 Days** konfrontiert uns nicht nur mit ungewöhnlich vielen moralischen Dilemmas, sondern auch mit ungewöhnlich guten, weil schwierigen. Dazu spinnt Telltale Games ein paar aufrichtig überraschende WTF-Momente und gewohnt starke Dialoge mit erstklassigen, aber ausschließlich englischen Sprechern. Wollte man unbedingt über **400 Days** mäkeln, man könnte neben der kurzen Spielzeit auch den Umstand nennen, dass außer gelegentlichen Quick-Time-Events quasi keine Gameplay-Elemente existieren; nur eine der fünf Episoden erinnert rudi-

mentär an ein Adventure. Wem schon die erste Staffel zu wenig Spiel bot, der sollte um den DLC einen Bogen machen – und sich ein bisschen schämen. **JG**



In welcher **Reihenfolge** wir die insgesamt fünf Geschichten spielen, bleibt uns überlassen.



Kurz und super

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamstar.de

So großartig ich **400 Days** finde, so schlecht kann ich erklären, warum ich es großartig finde. Mal angenommen, ich würde Ihnen von dieser fantastischen Szene im Wintergarten erzählen, als Bloom mit der Rohrzanze einen heimtückischen Mord begeht – dann würden Sie doch »Spoiler!« rufen, oder etwa nicht? Also lasse ich das lieber bleiben und erzähle Ihnen stattdessen, dass **400 Days** ein spannendes, denkwürdiges und schlicht brillant geschriebenes Vergnügen ist, das mir sogar noch ein bisschen mehr Spaß gemacht hat als manche Episoden der ersten Staffel. Oh, und vielleicht sollte ich noch kurz erwähnen, dass Bloom, Rohrzanze und Wintergarten natürlich keine Spoiler sind, sondern die Lösung meiner letzten Cluedo-Runde.