

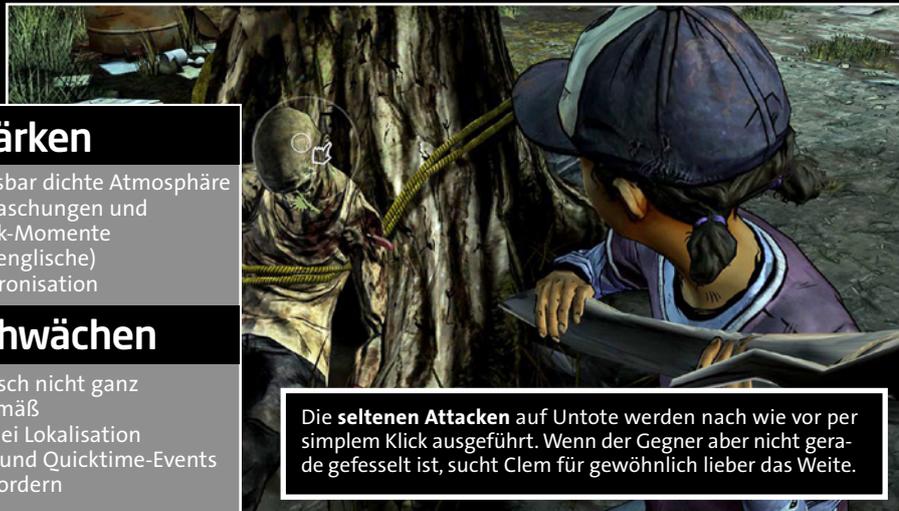
# The Walking Dead

## All That Remains

Wichtig, packend und dramatisch: Mit der Debut-Episode der zweiten Staffel hält die Adventure-Reihe ihr hohes Niveau. Von Sebastian Klix

Genre: Adventure Publisher: Telltale Entwickler: Telltale Games (TWD: Season One – No Time Left, GS 02/13: 82 Punkte)  
Termin: 17.12.2013 Spieler: einer Sprache: Englisch Preis: 23 Euro (inklusive der kommenden vier Episoden)

Weitere Infos auf [GameStar.de](http://GameStar.de)



Die **seltene** **Attacken** auf Untote werden nach wie vor per simplem Klick ausgeführt. Wenn der Gegner aber nicht gerade gefesselt ist, sucht Clem für gewöhnlich lieber das Weite.

### ⊕ Stärken

- + unfassbar dichte Atmosphäre
- + Überraschungen und Schock-Momente
- + tolle (englische) Synchronisation

### ⊖ Schwächen

- technisch nicht ganz zeitgemäß
- keinerlei Lokalisation
- Rätsel und Quicktime-Events unterfordern

**E**s ist ein schweres Erbe. Mit der Debüt-Episode **All That Remains** geht Telltales **The Walking Dead** in die zweite Staffel, nachdem die erste weltweit Preise abgeräumt hat und von den GameStar-Lesern zum Adventure des Jahres 2012 gewählt wurde. Zu Recht, vor allem auf erzählerischer Ebene stach das Episoden-Abenteuer aus der Masse heraus. Ob die Staffel zwei komplett an die erste herankommt oder sie sogar übertreffen kann, lässt sich nach nur einer von fünf Episoden natürlich noch nicht beurteilen. Eines können wir aber schon jetzt sagen: **All That Remains** schafft es, das Niveau zu halten und legt einen vielversprechenden Einstand für den zweiten Auftritt der wandelnden Toten hin.

Traditionell greift **The Walking Dead** Themen auf, die andere Spiele nicht mal mit der sprichwörtlichen Kneifzange anfassen würden. Nachdem schon in der ersten Staffel nicht gerade zimperlich mit dem Reizthema »Kinder und Tod« umgegangen wurde, geht es jetzt noch einen mutigen, wenn auch absehbaren Schritt weiter. Mit der aus Staffel eins bekannten Clementine steuern wir nun selbst ein Kind durch das endzeitliche Georgia. Das sorgt für ein ungewöhnliches Spielerlebnis: Ohne ihren Beschützer Lee Everett,

dem Helden der Vorgänger, ist die Elfjährige oft völlig auf sich allein gestellt. Seit der ersten Staffel sind knapp drei Jahre vergangen. Drei Jahre, in denen das Überleben noch härter geworden ist – und andere Überlebende deshalb nicht gerade freundlicher. Trotz der neuen Perspektive durch Kinderaugen, mit der allerdings auch der nicht zu unterschätzende Beschützer-Aspekt von Lees Rolle verloren geht, packt der Einstieg vielleicht nicht jeden sofort. Das liegt zum einen daran, dass Spieler der vorangegangenen Episoden die Ausgangssituation von **All That Remains** und auch Clementine bereits recht gut kennen. Zum anderen kommt die Handlung erst ab der zweiten Spielhälfte in Fahrt. Dafür erlaubt uns die ruhige erste Stunde, uns an Clementine als neue Heldin zu gewöhnen.

### Do you speak English?

Sichere Englischkenntnisse sind momentan Pflicht, um **All That Remains** angemessen zu genießen. Es gibt nämlich (noch) keine deutschen Untertitel. Das war auch schon bei der ersten Staffel der Fall, dort hat Entwickler Telltale aber später deutsche, wenn auch eher mäßige, Untertitel nachgereicht. Davon gehen wir auch bei der zweiten Staffel aus. Wer also keine entsprechenden Englischkenntnisse besitzt, muss sich in Geduld üben.

Das soll nicht heißen, der Einstieg sei langweilig. Untote & Co. warten nicht etwa brav, bis die Handlung in die Gänge kommt. **All That Remains** ist gewohnt spannend und abwechslungsreich, nicht zuletzt dank der vielen Schauplätze. Hinzu kommen bald erste Schock- und »Was zum Henker?«-Momente, auch wenn einige Situationen und deren Ausgang arg konstruiert erscheinen. Wichtiger ist jedoch, dass sie unsere Nackenhaare zu Berge stehen lassen. Einzig Zeit- und Ortsprünge, wie etwa eine »16 Monate später«-Einblendung im ersten Drittel, wirken etwas gehetzt. Andererseits gelingt es der Episode so, die Verbindung zur ersten Staffel, Clementines derzeitige Lage sowie die Einführung neuer Charaktere unter einen Hut zu bringen. Weniger hektisch geht es dann in der zweiten Spielhälfte zu. Und das, obwohl **All That Remains** auf einen Schlag eine Reihe neuer, interessanter und gewohnt hervorragend (englisch) vertonter Charaktere einführt, ohne uns dabei mit Infos zu erschlagen. Das Spiel beleuchtet zunächst nur einen Teil der neuen Figu-

### Kind vs. Zombie

ren genauer und macht uns mit kleinen Andeutungen neugierig auf den Rest.

Spieler, die sich endlich mehr Kopfarbeit erhofft haben, enttäuscht **All That Remains** allerdings: **The Walking Dead** ist erneut mehr »Interaktiver Comic« als klassisches Adventure. Wir führen unter Zeitdruck gut geschriebene Gespräche, bestreiten maßvoll



## Wo kaufen?

Die erste Episode von **The Walking Dead** **Dead: Season Two** ist ausschließlich als Download über Steam oder die offizielle Telltale-Webseite erhältlich. Im Kaufpreis sind auch die kommenden vier Episoden enthalten. Der Kauf einzelner Episoden ist nicht möglich.

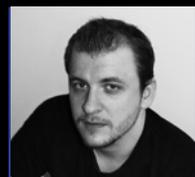


Umgebungen wie dieses **Autowrack** wirken oftmals detailreicher als noch in Season One. Das wertet den ansonsten unveränderten Look des Spiels merklich auf.

eingestreute Reaktionstests in diversen Auseinandersetzungen, lösen seltene, äußerst simple »Rätsel« und saugen Story und Atmosphäre auf. Einen kleinen, aber passenden Unterschied gibt es zumindest bei den Quicktime-Events: Ging der sportliche Ex-Lehrer Lee im Vorgänger noch recht offensiv mit den Untoten um, agiert Clementine aufgrund ihrer körperlichen Unterlegenheit viel defensiver. Sie zieht die Flucht dem Kampf vor. Das passt prima zur neuen, kleinen Heldin und unterstreicht ihre Ver-

letzlichkeit, ohne sie hilflos wirken zu lassen. Wir können einen Spielstand aus der ersten Staffel (inklusive dem DLC **400 Days**) in **All That Remains** importieren und so die Entscheidungen Lees sowie deren Konsequenzen übernehmen. Die machen sich aber nur an wenigen, kleinen Details bemerkbar. Bekanntlich suggerierte **Season One** ohnehin mehr Entscheidungsfreiheit, als es tatsächlich gab. Ob sich nun daran etwas ändert, erfahren wir frühestens mit der nächsten Episode **House Divided**. Das abrupte und spannende Ende deutet aber an, dass es tatsächlich stärkere Abweichungen im weiteren Handlungsverlauf geben könnte.

An der Optik der Spielereihe hat sich mit **All That Remains** nur wenig geändert. Der Comic-Look täuscht prima über die etwas veraltete Technik hinweg. Immerhin empfanden wir die Schauplätze nun als etwas detailreicher. Auch die Gesichtsanimationen erfüllen ihren Zweck: Man kauft den »gezeichneten« Figuren ihre Emotionen ab, lediglich ihre Bewegungen, allen voran die Laufanimationen, wirken zuweilen etwas unpassend. Was jedoch viel wichtiger ist: Telltale scheint die Technik-Macken, welche fast die gesamte erste Staffel plagten, ausgebügelt zu haben. Startprobleme, Grafikfehler oder starke Ruckler fielen uns keine auf. Auch der Spielstand-Import aus **Season One** scheint problemlos zu funktionieren. Ebenfalls verbessert wurde die Steuerung, welche gerade mit Maus und Tastatur früher teils ungenau ausfiel. In **All That Remains** haben wir keinen Bildschirmtod erlebt, weil die Eingabegeräte nicht so funktionieren wollten, wie sie sollten – höchstens, weil wir vor Schreck schlicht vergessen haben, zu reagieren. Sebastian Klux / SST



### Neuer Held, alte Regeln

Sebastian Klux  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Telltale setzt beim Auftakt zur zweiten Staffel von **The Walking Dead** auf Altbewährtes. Und das war bekanntlich in vielerlei Hinsicht sehr gut, etwa bei Handlung und Charakterzeichnung. Wer darauf gehofft hat, dass **All That Remains** die Abenteuer von Lee auf revolutionäre Weise sofort in den Schatten stellt, wird hingegen enttäuscht. Doch das wäre bei der Vorlage, die Season One 2012 abgeliefert hat, nach nur einer Episode auch ziemlich schwer. Die erste Episode von **The Walking Dead: Season Two** bietet erst einmal »nur« mehr vom Bekannten, sowohl inhaltlich als auch spielerisch. Das muss aber natürlich nichts Schlechtes sein, und ist es auch nicht. Wer Season One mochte, der wird auch mit der neuen Episode sehr gut unterhalten. Einen Schnellschuss hat Telltale nicht abgefeuert. Alle anderen, vor allem die Knobelfreunde unter uns, wird das Studio aber auch dieses Mal nicht bekehren.

TERMIN 17.12.2013 PREIS 23 Euro USK ab 18 Jahren

## The Walking Dead

### All That Remains

Publisher Telltale Games  
Entwickler Telltale Games  
Sprache Englisch  
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

**GRAFIK**

- gute Gesichtsanimationen + stimmiger und vorlagengerechter Comic-Look + detaillierte und abwechslungsreiche Handlungsorte
- mäßige Texturen + abgehackte Laufanimationen

**SOUND**

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

**BALANCE**

- hinzuschaltbare Spielhilfen
- stets fair
- Rätselfreunde schauen in die Röhre

**ATMOSPHÄRE**

- belemmende Stimmung inklusive Schockmomente + gute Kameraführung + gute Umsetzung der Vorlage + dezente Querverweise und Anspielungen auf andere Telltale-Spiele

**BEDIENUNG**

- sehr zugänglich
- Spielhilfen ein- und ausschaltbar
- nicht völlig präzise

**UMFANG**

- Dialoge und Entscheidungen sorgen für Wiederspielwert
- episodenbedingt kurze Spielzeit

**HANDLUNG**

- spannend und beklebend inszeniert + Entscheidungen und Konsequenzen + bedingt auch für Neueinsteiger geeignet
- Situationen wirken gelegentlich konstruiert

**QUICKTIME-EVENTS**

- gut ins Geschehen eingebettet + keine sinnlosen Tastenkombinationen + wohl dosierter Einsatz
- äußerst simpel gestrickt + keinerlei Herausforderung

**DIALOGE**

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

**CHARAKTERE**

- ungewöhnlicher Haupt-, gut besetzte Nebencharaktere
- glaubwürdige und nachvollziehbare Charakterzeichnung
- bekannte Personen aus Season One

**82**

Preis/Leistung: nicht bewertbar

SPIELZEIT 2 Stunden

ANFÜHRER: EINSTEIGER

PROFIS

MINIMUM: AMD XP 3700+, Geforce 9800 GTX, 3,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

STANDARD: AMD XP 3700+, Geforce 9800 GTX, 3,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

OPTIMUM: AMD Phenom II X2, Geforce GTX 260, 3,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

FOR GESCHWITTENE: AMD XP 3700+, Geforce 9800 GTX, 3,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

AMD XP 3700+, Geforce 9800 GTX, 3,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte