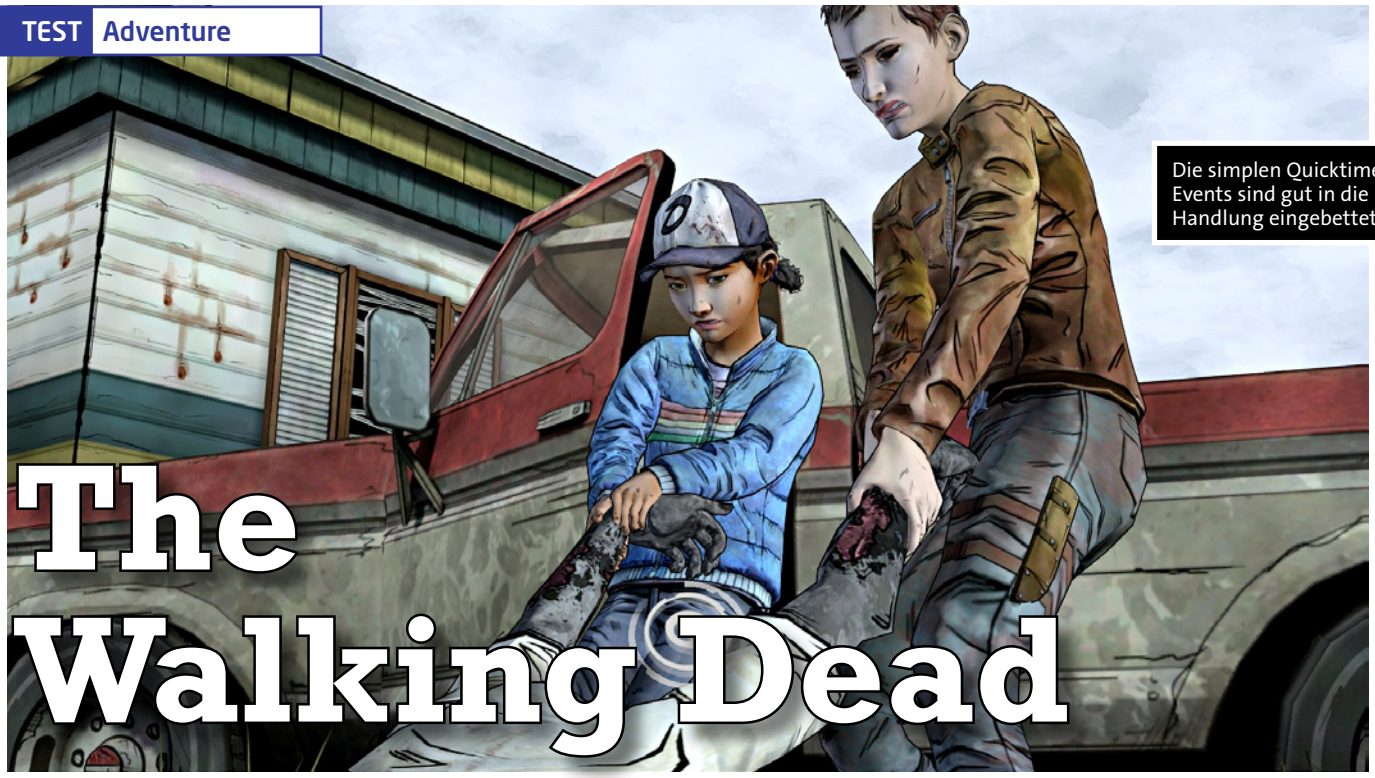


Die simplen Quicktime-Events sind gut in die Handlung eingebettet.

The Walking Dead

Season 2

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale Games**
Entwickler: **Telltale Games (The Wolf Among Us, GS 10/14: 82 Punkte)**
Termin: **26.8.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **23 Euro**

Telltale ist eigentlich ein Meister im Geschichtenerzählen, doch die zweite Staffel des Episoden-Adventures gerät ausgerechnet bei der Story ins Wanken. Von Mirco Kämpfer

Das Episoden-Adventure The Walking Dead: Season 2 tritt ein schweres Erbe an: Der Vorgänger räumte 2012 einen Preis nach dem anderen ab, nicht zuletzt, weil das Zombie-Abenteuer in Sachen Charakterzeichnung und Erzählweise Maßstäbe setzte. Nach knapp acht Monaten sind nun alle fünf Episoden von Season 2 erschienen. Wir haben das Gesamtpaket durchgespielt, viele emotionale Momente erlebt und die ein oder andere Träne verdrückt – waren am Ende aber auch etwas enttäuscht.

Dabei ist die Ausgangssituation der zweiten Staffel äußerst vielversprechend: Seit den Geschehnissen der ersten Season sind drei Jahre vergangen, in denen die ohnehin schon knappen Ressourcen noch weiter geschrumpft sind. Wir steuern erstmals die kleine Clementine und erleben die Story durch Kinderaugen, was dem Abenteuer eine unverbrauchte Perspektive verleiht. Mit dem Wechsel der Hauptfigur geht auch ein neues Spielgefühl einher, immerhin ist die Elfjährige ohne ihren Beschützer Lee Everett, dem Protagonisten der ersten Staffel, weitestgehend auf sich allein gestellt.

Sind wir anfangs noch mit Omid und Christa unterwegs, kommt es kurz darauf zum schicksalhaften Zwischenfall; wir werden von unseren Begleitern getrennt und müssen uns fortan allein durch den US-Bundesstaat Georgia schlagen. Das bleibt jedoch nicht so. Im Verlauf der Handlung treffen wir auf viele, aber nicht immer interessante Charaktere, lernen neue Freunde und Feinde kennen – und begegnen sogar einem totgeglaubten alten Bekannten wieder.

Gäbe es diesen alten Kumpel allerdings nicht, würde uns Season 2 weit weniger in ihren Bann ziehen, denn längst nicht alle neuen Haupt- und Nebenfiguren überzeugen. Dafür spielt das Abenteuer wieder gekonnt mit unserer Erwartungshaltung und lässt uns mit unseren Vorurteilen gegenüber gewissen Klischees und Stereotypen nicht selten ins Messer laufen. Das Gefühl, nie zu wissen, wem man vertrauen kann, wird abermals sehr gut vermittelt.

Die gewählten Dalogoptionen beeinflussen unsere Gesprächspartner sowie den Story-Verlauf.

Steam-Hinweis

The Walking Dead: Season 2 besteht aus fünf einzelnen Episoden, die aber nicht separat erhältlich sind. Stattdessen müssen PC-Spieler für 23 Euro die komplette Staffel direkt im Shop von Telltale oder auf Steam als Download kaufen. Dazu wird eine Internetverbindung sowie ein kostenloses Steam-Konto benötigt. Eine Ladenversion mit allen Episoden soll am 24. Oktober 2014 erscheinen.

 Die Comics zu The Walking Dead werden seit 2003 von Robert Kirkman geschrieben.

Obwohl wir ein Kind spielen, geht es auch in Season 2 nicht zimperlich zu.

Adventure-Szenen, in denen wir frei herumlaufen dürfen, sind rar gesät.

Allerdings agieren die Figuren nicht immer nachvollziehbar. Vor allem unsere Heldin Clementine wandelt sich für unseren Geschmack zu schnell vom ängstlichen Mädchen zur abgebrühten Überlebenskämpferin. Wenn eine Elfjährige einer ganzen Gruppe Erwachsener Ratschläge gibt, Auseinandersetzungen schlichtet und die psychischen Probleme ihrer Mitmenschen durchschaut, wirkt das selbst im Kontext eines düsteren fiktiven Endzeitszenarios unglaubwürdig.

Mehr wollen wir über die Story nicht verraten. So bewegend, spannend und mitreißend wie in der Vorgängerstaffel ist die Handlung jedenfalls nicht, allein schon deswegen, weil ein übergreifendes Ziel fehlt. Hatten wir damals von Anfang an die Aufgabe, Clementines Eltern zu suchen, zeichnet sich jetzt erst in der vierten von fünf Episoden ab, wohin die Reise führt. Ferner schwankt das Erzähltempo – ebenso wie die Qualität der Schockszenen und Cliffhanger.

Am Spielprinzip hat sich kaum etwas verändert. Der Survival-Trip ist immer noch mehr ein interaktiver Comic als ein klassisches Adventure. Wir klicken uns durch hervorragend geschriebene und exzellent auf Englisch vertonte Dialoge und hämmern in den passend eingebetteten, aber extrem simplen Quicktime-Events auf die angezeigten Tasten. Blöderweise beinhaltet das Spiel ausschließlich englische Untertitel. Aufgrund der Masse an Dialogen und der Tatsache, dass Entscheidungen immer unter Zeitdruck getroffen werden müssen, empfehlen wir The Walking Dead: Season 2 nur Spielern mit guten Englischkenntnissen.

Die Qual der Wahl

Apropos Entscheidungen: Serientypisch stellt uns das Spiel an gewissen Punkten vor die sprichwörtliche Qual der Wahl. Je nachdem, wie wir uns verhalten, erleben wir neue Handlungsverläufe. Die Konsequenzen unserer Entscheidungen fallen aber nicht immer so gravierend aus, wie uns das Spiel glauben machen will. Tatsächlich münden verschiedene Aktionen häufig in dieselbe oder zumindest in eine ähnliche Situation. Schön: Wir dürfen zu Beginn unseren Spielstand aus der ersten Staffel mit all unseren Entscheidungen importieren. Doof: Die machen sich aber nur in Nuancen bemerkbar.

Außer in den Dialogen werden unsere grauen Zellen nicht gefordert. Season 2 ist spielerisch äußerst simpel gestrickt und verzichtet auf Rätsel oder Knobeleinlagen. Generell haben wir wenig Spielraum für Experimente. So gibt es etwa kaum noch Szenen, in denen wir frei herumlaufen und mit den anderen Überlebenden plaudern dürfen. Für die bereits angekündigte dritte Staffel wünschen wir uns wieder mehr »Spiel«.

Grafisch darf man keine Quantensprünge erwarten. Season 2 ist wie schon sein Vorgänger nicht sehr aufwändig gestaltet, der stimmige Comic-Look passt aber perfekt zur Vorlage und täuscht über die altbackene Technik hinweg. Über kleinere Ungereimtheiten wie verwaschene Texturen und einige abgehackte Animationen sehen wir dank der detaillierten Schauplätze und der glaubwürdigen Mimik der Charakter gern hinweg. Die musikalische Untermalung hält sich dezent im Hintergrund und sorgt zusammen mit den tollen Soundeffekten für die passende Atmosphäre.

Ebenfalls erfreulich: Die Übergänge zwischen Video- und Spielsequenzen sind nun fließender, und auch die im Vorgänger kritisierte Maus-und-Tastatur-Steuerung funktioniert angenehm präzise. Frei speichern dürfen wir allerdings immer noch nicht. MK

Das geht besser, Telltale!

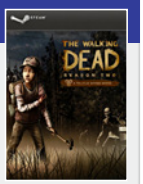
Mirco Kämpfer
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Telltale setzt bei The Walking Dead: Season 2 auf Altbewährtes. Das muss jedoch nichts Schlechtes sein. Die Geschichte nimmt flott an Fahrt auf und die Dialoge sind wie gewohnt hervorragend geschrieben. Allerdings schwankt das Niveau der einzelnen Episoden stark. Insbesondere die neuen Figuren sind mir nicht so sehr ans Herz gewachsen wie in Season 1. Darüber hinaus entwickelt sich die Handlung mit jedem Kapitel in eine neue Richtung, das übergreifende Ziel fehlt. Dementsprechend hat mich die zweite Staffel emotional auch nicht so mitgerissen. Season 2 ist zwar immer noch ein gut erzähltes, atmosphärisches und bedrückendes Abenteuer. An die erste Staffel reicht es aber nicht heran.

TERMIN 26.8.2014 **PREIS** 23 Euro **USK** ab 18 Jahren

The Walking Dead
Season 2

Adventure



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

GRAFIK 7/10
+ stimmiger Comic-Look + gute Mimik der Charaktere
+ detaillierte Schauplätze
− mäßige Texturen − etwas ungelenke Animationen

SOUND 10/10
+ ausgezeichnete englische Sprecher + atmosphärische Klangkulisse + sparsamer, aber guter Einsatz von Soundeffekten
− ausschließlich englische Sprachausgabe und Untertitel

BALANCE 6/10
+ nie unfair ...
− ... aber viel zu einfach

ATMOSPHÄRE 10/10
+ beklemmende Stimmung + Schockmomente
+ gute Umsetzung der Vorlage
+ Parallelen zu Comic und Serie

BEDIENUNG 8/10
+ sehr zugänglich
+ gelungene Maus-und-Tastatur-Steuerung
− kein freies Speichern

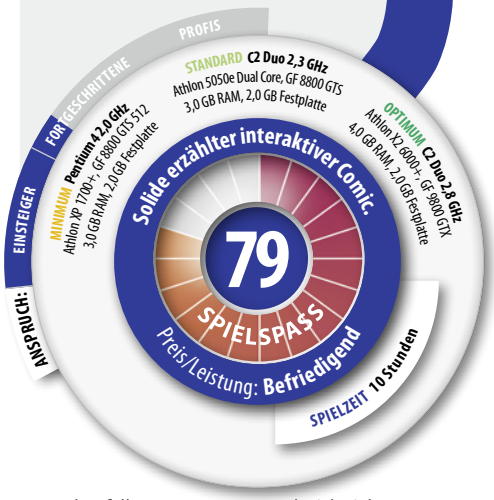
UMFANG 7/10
+ rund zehn Stunden Spielzeit
+ Wiederspielwert durch Dialoge und Entscheidungen ...
− ... die oft nur Nuancen verändern

HANDLUNG 7/10
+ Entscheidungen und Konsequenzen + keine Vorkenntnisse über Serie oder Comic nötig + spannend inszeniert − Erzähltempo schwankt stark − handlungsübergreifendes Ziel fehlt

QUICKTIME-EVENTS 7/10
+ passend ins Geschehen eingebettet + stets gut dosierter Einsatz + keine sinnlosen Tastenkombinationen − äußerst simpel gestrickt − sind nie eine Herausforderung

DIALOGE 10/10
+ hervorragend geschrieben
+ beeinflussen Gesprächspartner und Handlung
+ gute Multiple-Choice-Dialoge unter Zeitdruck

CHARAKTERE 7/10
+ gut besetzte Haupt- und Nebencharaktere + bekannte Hauptfigur aus Season 1 dabei − teils unglaubwürdige Charakterzeichnung − neue Figuren wachsen nicht so sehr ans Herz



Wählt man im Spiel keine Dialogoption, schweigt Clementine, was ebenfalls Konsequenzen nach sich zieht.