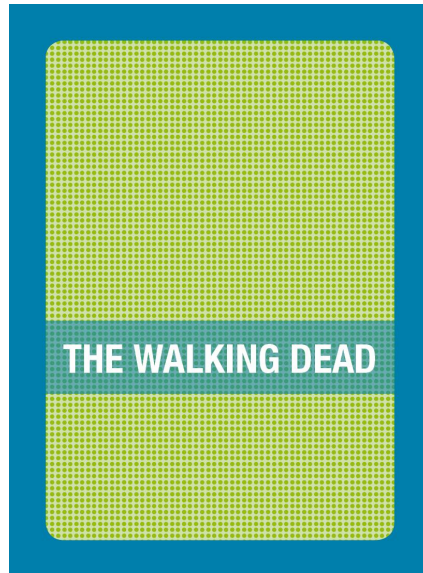


Play & Talk, Ep. I:



allgemein

- [Telltale Games: The Walking Dead](#)
- [Wikipedia: The Walking Dead \(Video Game\)](#)
- [Metacritic: The Walking Dead Game Series](#)



The Walking Dead ist ein episodisches Point-and-Click-Adventure, bei dem Storytelling im Mittelpunkt steht. Die Geschichte wird an vielen Momenten von den Entscheidungen und Handlungen des Spielers beeinflusst, z.B. sterben oder überleben manche Nebencharaktere als Folge der Entscheidungen des Spielers. Solche

Situationen haben verschiedene Effekte: Dialoge verändern sich, Charaktere begegnen dem Protagonisten unterschiedlich, andere Konstellationen bilden sich in der Gruppe - die Grundstory bleibt jedoch stets gleich. Da das Spiel jedoch alle Entscheidungen und Beziehungsschwankungen zwischen den Charakteren registriert und in die nächsten Episoden überträgt, wird die Illusion einer wahrhaft interaktiven Erzählung geschaffen, die sich an das Verhalten der Spieler anpasst.

Das Spielprinzip ähnelt gängigen Point'n'Click Adventures, wurde jedoch stark reduziert. Der Spieler kann sich in stark beschränkten Umgebungen frei bewegen, die anwesenden Personen ansprechen und vereinzelte Objekte oder Umgebungen genauer anschauen und gegebenenfalls manipulieren.

Diese ruhigen Phasen wechseln sich mit Quick Time Events ab, in denen der Spieler in kürzester Zeit entsprechende Tasten drücken muss, um drohendem Unheil zu entweichen. Hervorzuheben ist außerdem das System der Dialoge: Meistens unterliegen diese, wie in der Realität, einem Zeitlimit - wer sich nicht rechtzeitig für eine Antwort entscheidet, bleibt stumm, was ebenfalls Konsequenzen nach sich zieht.

Game & Narrative Design

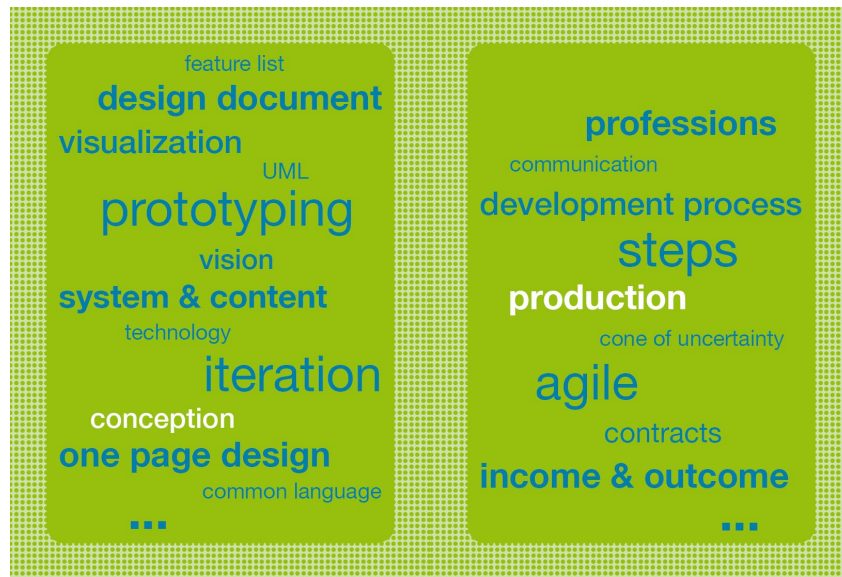
- [One on One: Molyneux and Vanaman](#)
- [Playing Dead - Episode 1](#)

die Struktur

- [GamesBeat: Season One - Plot Graph](#)
- [GamesBeat: 400 Days - Timeline](#)

über Entscheidungen

- [Kotaku: Yes, Your Choices in The Walking Dead Mattered](#)
- [Alex Rubens: The Walking Dead and the Consequence of False Freedom](#)
- [Jess Pressgrove: The Business of Zombie Nihilism](#)
- [Gameological Society: Empathy Games](#)
- [Gameranx: How The Walking Dead Used Artificiality to Heighten Emotion](#)
 - [Clementine will remember that](#)
- [Choice Statistics](#)
- [YouTube: Episode 1 Stats Trailer](#)



die Entwickler / der Ablauf

- [Wikipedia: Telltale Games](#)
- [Making of The Walking Dead - Telltale Games](#)
- [Edge: The Making of The Walking Dead](#)
- [The Game Design Roundtable: Storytelling - The Walking Dead](#)
- Sean Vanaman & Jake Rodkin
 - [Idle Tumbs](#)
 - [Telltale Games: New Company](#)

die Herausforderung

- [1up: Episodic Gaming Challenges](#)
- [Dan Connors: Telltales Long Episodic Road to The Walking Dead](#)
- [Dan Connors: Episodic Gaming \(DICE 2013\)](#)



Sales / Digital / Multiplatform

- [IGN: Telltale Games' The Walking Dead Sells A Million \(May 2012\)](#)
- [IGN: How The Walking Dead Confunds Gamings Gloom](#)
- [GamesIndustry.Biz: Tales of the Unexpected](#)



allgemein

- [Original Homepage](#)
- [Wikipedia: The Walking Dead \(Franchise\)](#)
- [A Decade of Death](#)

die Verknüpfung...

- http://henryjenkins.org/2011/10/a_conversation_about_transmedi.html
- <http://ibcomtransmedia2013.wordpress.com/2013/09/22/a-transmedia-case-analysis-the-walking-dead-by-charelle-uhlenbeck-and-nathalie-morales/>
- http://transmedia-serials.com/index.php?title=The_Walking_Dead

...der Elemente

- Comics
 - [Wikipedia: The Walking Dead \(Comic Book\)](#)
 - [Storyline Issues 1 - 100](#)
- TV Serie
 - [Wikipedia: The Walking Dead \(TV Series\)](#)
- [Talking Dead \(TV Show\)](#)
- [Webisodes](#)
- The Walking Dead: The Telltale Game
 - siehe oben
- [The Walking Dead: Survival Instinct](#)
- [The Walking Dead: The Boardgame](#)
- [Bücher](#)
 - The Rise of the Governor

- The Road to Woodbury
 - The Fall of the Governor
- sonstiges
 - [The Walking Dead Escape](#)
 - [The Walking Dead Chop Shop](#)
 - [The Walking Dead Game Jam](#)
 - [Toys & Figures](#)
- etc.

sonstiges

- [Zombie Evolution Timeline](#)
- [George A. Romero: Night of the Living Dead](#)
- Max Brooks: World War Z
 - das [Buch](#) bei Amazon
 - [der Film](#)