



Der Priester **Alester Sorwyck** kehrt aus dem Exil zurück, um an der Beerdigung seines Vaters teilzunehmen, des Lords von Flussrath.



Der vom Bürgerkrieg gezeichnete Grenzer **Mors Westford** wird von seinen Feinden »der Schlächter« genannt.

Game of Thrones

⊕ Stärken

- + packende Story
- + Cersei und Varys intrigieren mit
- + glaubhafte Hauptcharaktere

⊖ Schwächen

- morsche Präsentation
- dämliches Quest-Radar
- anspruchslose Kämpfe

Das Rollenspiel zum Fantasy-Epos wäre im Test glatt durchgefallen - wenn es keine so verdammt gute Geschichte erzählen würde. Von Jochen Gebauer

Genre: Rollenspiel Publisher: Focus Home Interactive Entwickler: Cyanide Studios (A Game of Thrones: Genesis: 59 Punkte)
Termin: 8.6.2012 Spieler: einer Sprache: Deutsch Preis: 40 Euro

GameStar.de/Quicklink/7903

Auf DVD: Test-Video

Wie man George R. R. Martins Fantasy-Epos »Das Lied von Eis und Feuer« nicht für den PC umsetzt, haben die Cyanide Studios mit dem Echtzeit-Titel **Genesis** bereits bewiesen: als uninspirierte Fließbandware, die ebenso gut in Taka-Tuka-Land spielen könnte. Welch böses Omen, dass die Rollenspiel-Umsetzung ebenfalls von Cyanide stammt. Kann ja nix werden? Kann es wohl! Denn

auch wenn **Game of Thrones** von einem der Vorlage angemessenen Epos mindestens ein halbes Budget weit entfernt ist und uns mit allerlei Ärgernissen piesackt, erbt es im Kern genau das, was Martins Meisterwerk auszeichnet: eine packende Geschichte mit glaubhaften Figuren. Wer sich durch Routine-Keilereien beißt und sich auch vom doofen Radar (wir nennen es liebevoll »den Umwegfinder«) nicht aus der Ruhe bringen lässt, wird für die Mühe belohnt.

Die Handlung von **Game of Thrones** setzt quasi zeitgleich mit dem ersten Roman beziehungsweise der ersten Folge der gleichnamigen TV-Serie ein. Im hohen Norden von Westeros übernehmen wir die Rolle von Mors Westford, einem Grenzer der Nachtwache und Veteran des Bürgerkrieges, in dem sich der aktuelle König Robert an die Macht geputscht hat. Mors ist kein typischer Held; er ist ein alter, von Krieg und Entbehrung gezeichneter Mann. Die Wild-

Unsere **Dialog-Entscheidungen à la Mass Effect** nehmen mitunter erheblichen Einfluss auf die Handlung.



Typischer Anblick: Da wir in den **Kämpfen** nicht herauszoomen dürfen, wird's schnell unübersichtlich.



Im **Zeitlupen-Modus** können wir bis zu drei Spezialfähigkeiten aneinander reihen – sofern wir genug Energie haben.

Ruckeläger

Unsere deutsche Testversion von **Game of Thrones** stürzte zwar nicht ab, litt aber unter teils massiven Performance-Einbrüchen sowie stotternder Sprachausgabe mit Echo-Effekt. Abhilfe schafften niedrige Auflösungen und Details sowie häufige Neustarts des Spiels. Da sich die Probleme auf einem zweiten Testrechner nicht reproduzieren ließen, werten wir nicht ab.

linge jenseits der Mauer, jenem Bollwerk, das die Sieben Königslände im Norden vor dem freien Volk (und Legenden zufolge zudem vor weitaus Schlimmerem) schützt, nennen ihn »den Schlächter«. In den südlichen Flusslanden wiederum schlüpfen wir in die Robe des roten Priesters Alester Sorwyck, gerade zurückgekehrt aus einem selbst auferlegten Exil, um der Beerdigung seines adeligen Vaters beizuwohnen.

Sie sind ein ungewöhnliches Helden-Tandem, der Schlächter und der Priester, und auf den ersten Blick haben ihre Handlungsstränge nichts gemein. Wie ein guter Roman führt **Game of Thrones** seine Figuren behutsam ein, verleiht ihnen charakterliche Tiefe, bevor sie schließlich in ein Netz aus Intrigen, Lügen und Verrat stolpern, das Spiel um Throne eben. Es ist ein wenig schade, dass wir den großartigen Plot nur derart vage umschreiben können, aber jedes präzise Wort wäre ein zu viel gesagtes und verrates. Mehr noch als andere storylastige Spiele lebt **Game of Thrones** von seinen überraschenden, aber immer plausiblen Wendungen sowie dem Umstand, dass wir unsere Helden erst im Handlungsverlauf richtig kennenlernen. Was wir schon kennen sollten, ist allerdings die Vorlage: Zwar sammeln wir in den rund 30 Spielstunden immer neue Archiv-Einträge, die den Hintergrund der Welt beleuchten, Martin-Neulinge bleiben trotzdem auf der Strecke – sie werden von Namen und historischen Zu-

sammenhängen schlicht erschlagen. Als Serienkenner sind wir unseren Protagonisten bisweilen einen Tick voraus, aber das stört die Spannung nicht im Geringsten. **Game of Thrones** erzählt eine eigenständige und sehr intime Geschichte, die mit Vorkenntnissen viel mehr gewinnt als sie verliert.

Das alles klingt nach großer Rollenspiel-Kunst – in der Tat fühlen wir uns in **Game of Thrones** bisweilen wie in einem Fantasy-**Mass Effect**, zumal wir ständig vor moralischen Entscheidungen stehen, die die weitere Handlung beeinflussen und nebenbei ethisches Bauchweh verursachen. Nur: Der Cyanide-Produktion fehlt es an allen Ecken und Enden an Feinschliff und am Budget. Das fängt mit den Dialogen an: Von einigen

Totalausfällen abgesehen, sind die deutschen Sprecher zwar ordentlich besetzt, tragen ihre Texte aber bisweilen völlig emotionslos vor, was in dramatischen Momenten (beispielsweise bei Morden) beinahe ins Absurde abgeleitet. Wer jetzt denkt: »Mir doch egal, ich spiele sowieso im englischen Original!« – nun, der bekommt genau die gleiche Emotionslosigkeit, aber mehr Totalausfälle. Weiter geht's mit der Präsentation: Dass die

Keine gute Performance

Optik generell morsch und der Animationsfluss teils hakelig ausfällt – Schwamm drüber. Aber wenn die Hauptstadt Königsmund so urban wie ein Fischerdorf wirkt, weil wir

Alte Bekannte



Königin Cersei

Die Gemahlin von König Robert ist bildhübsch, falsch wie eine Schlange und hütet ein schmutziges Geheimnis. Besondere Merkmale: intrigant, ehrgeizig, lässt gerne kleine Jungs von Türmen werfen und große Jungs einen Kopf kürzer machen. Hat einen Bruder, den sie wirklich gerne mag, aber der spielt im Spiel leider nicht mit.



Varys

Auch bekannt als »die Spinne« oder »Meister der Ohrenbläser«. Als Geheimdienstchef des Königs weiß Varys alles, sagt's aber keinem. Hat angeblich nur das Wohl des Königreichs im Sinn, spielt aber womöglich ein eigenes Spiel. Genau wie Cersei trauen wir dem Kerl nicht weiter, als wir ihn werfen können.



Jeor Mormont

Der Lord-Kommandant der Nachtwache ist für Westeros-Verhältnisse quasi ein bunter Hund: Er ist nämlich ein netter, loyaler Kerl und eine ehrliche Haut noch dazu. Hat keinerlei Interesse am Spiel um Throne, sondern alle Hände voll zu tun mit Wildlingen und einem uralten Bösen, das jenseits der Mauer wieder erwacht.

Game of Thrones benötigt Valves Online-Plattform Steam. Dort müssen Sie ein kostenloses Konto erstellen, mit dem Sie dann die Seriennummer verknüpfen. Dann lässt sich das Rollenspiel allerdings nicht mehr weiterverkaufen.



Das eigentlich gelungene **Talentbaum-System** leidet unter teils übermächtigen, teils nutzlosen Skills.

in zwei Minuten von einem Ende zum anderen laufen, dann stört das atmosphärisch schon. So ähnlich geht's übrigens allen Schauplätzen: Sie sind in der Regel winzig und abwechslungsarm, dafür aber absurd verwinkelt und mit Sackgassen gespickt. Womit wir beim Umwegfinder wären.

Die grobe Richtung zum Questziel nämlich wird über einen goldenen Pfeil auf dem Radar angezeigt. Instinktiv würden wir diesem

Schnee in Casterlystein

Pfeil nun folgen, praktisch allerdings führt er uns zielsicher in Sackgassen, weil das Radar nicht einsieht, Gänge, Wände oder Hindernisse einzublenden. Also konsultieren wir alle naselang die Karte; die sich über die M-Taste ein-, aber nur über »ESC« wieder ausblenden lässt. Was in den ersten Minuten befremdlich wirkt, wird schnell lästig und irgendwann zum Tobsuchtsanfall.



1:0 für die Story

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nach rund 30 Stunden Game of Thrones bleibe ich mit drei Gedanken zurück. Der erste: Ich bin froh, dass ich's gespielt habe. Der zweite: Ich bin froh, dass ich's nie mehr spielen muss. Der dritte: Wie zum Kuckuck bringe ich das unter einen Hut? Versuchen wir's so: Stellen Sie sich vor, Sie schauen einen müden Sonntagskick, bei dem Ihre Mannschaft in der 95. Minute das 1:0 reinstolpert und Deutscher Meister wird. Das Resultat war jeden Fehlpass wert – aber das heißt ja nicht, dass man sich das Gebelze in voller Länge nochmal antun muss. So ähnlich geht's mir bei Game of Thrones. Ich habe gewettert und gehadert, aber das Ergebnis entschädigt für die Mühe. Falls Sie Fußball, pardon, Rollenspiele mögen und Fan der Starks, Arryns & Co. sind, dann halten Sie bis zum Schlussspfiff durch. Ein hässliches 1:0 ist schließlich auch gewonnen.

Wenn uns **Game of Thrones** nicht gerade mit seiner Sackgassen-Architektur piesackt, dann jagt es uns Gegner auf den Hals. Viele davon. Und immer die gleichen. Oh, manchmal haben sie andere Waffen und andere Rüstungen mit anderen Wappen, aber wenn wir einmal kapiert haben, wie die wenigen Gegnertypen funktionieren, wird das eigentlich komplexe Kampfsystem zur formelhaften Routine. Theoretisch können wir die Echtzeit-Keilereien jederzeit per Leertaste in einen Zeitlupen-Modus versetzen, um gezielt Spezialangriffe auszulösen; praktisch reicht auch das »Spammen« der immer gleichen Manöver. Zum Spielbeginn räumen wir mit Flächenangriffen alles weg, später entwickeln sich Unterbrechen- und Niederschlagen-Fähigkeiten zu Allzweckwaffen. Okay: Dass die Vorlage keine Orks, Werwölfe oder Monster hergibt, dafür kann Cyanide nichts. Aber wenn man schon nur mit menschlichen Gegnern arbeiten kann, dann muss man sich in Sachen Abwechslung eben etwas einfallen lassen.

Unter den anspruchslosen, weil monotonen Kämpfen leidet auch das eigentlich gute Charaktersystem. Während wir uns in den ersten Spielstunden noch über Stufenaufstiege freuen, weil sie recht selten sind und jedes neue Talent unsere Charaktere spürbar stärker macht, verteilen wir die Fähigkeitenpunkte nach einer Weile quasi blind und nutzen neue Talente kaum bis gar nicht – schließlich tut's die eingespielte Rotation wunderbar. Wenn wir für unsere Entscheidungen in besonderen Situationen mit einzigartigen Boni belohnt werden (zum Beispiel, weil wir trotz Folter brav den Mund gehalten haben), ist das zwar toll gedacht, macht aber keinen greifbaren Unterschied. Apropos Folter: Wie die Roman- und die TV-Serie geizt **Game of Thrones** nicht mit derber Sprache und Gewalt bis hin zu explizit dargestellten Verstümmelungen. Außerdem im Überfluss vorhanden: die kontroversen Übersetzungen von Eigennamen. Aus »Jon Snow« wird »Jon Schneek«, und die Familie Lennister wohnt nicht in »Casterly Rock«, sondern in »Casterlystein«. Unbestätigten Gerüchten zufolge blättert sie dort in Ausgaben von »Oliver Drehung« und spielt »Ruf der Verpflichtung«. Jochen Gebauer / GR

TERMIN 8.6.2012 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Game of Thrones

Rollenspiel

Publisher Focus Home Interactive
Entwickler Cyanide Studios
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch
Kopierschutz Online-Aktivierung



GENRE-CHECK ROLLENSPIEL



GRAFIK
 + ordentliche Charaktermodelle + teils den Schauspielern der TV-Serie nachempfunden + generell veraltet + ungelenke Animationen + Performance-Probleme **5/10**

SOUND
 + TV-Titelsong + ordentliche Sprecher ...
 - .. die ihre Texte häufig emotionslos vortragen
 - 08/15-Gedudel **6/10**

BALANCE
 + drei Schwierigkeitsgrade + Tutorial-Hinweise
 + sanfte Lernkurve + teils übermächtige Fähigkeiten
 + Kämpfe taktisch anspruchsvoll **6/10**

ATMOSPHERE
 + Vorlage prima eingefangen + bekannte Figuren tauchen auf
 + Intrigen und Verrat
 + mit dem Holzhammer eingedeutschte Eigennamen **8/10**

BEDIENUNG
 + Quicksave-Funktion + sinnbefreites Radar
 + Tasten nicht frei belegbar + fehlende Zoom-Funktion in den Kämpfen + insgesamt umständlich **3/10**

UMFANG
 + ordentliche Spielzeit + diverse Nebenquests
 + vier verschiedene Enden + wenige Schauplätze
 + kleine Gebiete **7/10**

QUESTS/HANDLUNG
 + spannende Aufgaben + wendungsreicher Plot
 + perfekt in die Roman-Handlung integriert + glaubwürdige Figuren + für Serien-Einsteiger mitunter zu komplex **10/10**

CHARAKTERSYSTEM
 + viele Fähigkeiten + sinnvolles Talentbaum-System
 + Hauptfiguren unterscheiden sich deutlich + einige Skills übermächtig, andere nutzlos **7/10**

KAMPFSYSTEM
 + sinnvolle Spezialangriffe + jederzeit semi-pausierbar
 + zu Beginn knackig ... + später reine Routine
 + immer die gleichen Gegner **6/10**

ITEMS
 + solide Ausrüstungs-Vielfalt + einzigartige Gegenstände
 + sinnvolle Tränke
 + keine Upgrade- oder Crafting-Möglichkeiten **8/10**

