

Game of Thrones - Episode 1: Iron from Ice

Das Spiel von Eis & Feuer

So spannend wie Bücher und Serie! Geschliffene Dialoge, dramatische Ereignisse, überraschende Wendungen - ja, Telltale kann erzählen! Der Rest hingegen ist eine andere Geschichte.

Von Benjamin Danneberg und Heiko Klinge

Genre: **Adventure** Publisher: – Entwickler: **Telltale Games**
Termin: **2.12.2014** Sprache: **Englisch** Preis: **28 Euro**

TITELSTORY

Fast 18 Jahre ist es her, seit Schriftsteller George R. R. Martin den ersten Band seines mittlerweile weltberühmten Fantasy-Epos A Song of Ice and Fire (beziehungsweise Das Lied von Eis und Feuer) veröffentlichte. Das in der deutschen Ausgabe mittlerweile zehn Bücher umfassende Werk ist seit 2011 zudem als Fernsehserie unter dem Namen Game of Thrones zu bewundern. Und jetzt kommt Telltale und macht daraus einen Adventure-Mehrteiler mit dem gleichen Namen.

Parallelsérie

Entwickler Telltale – unter anderem berühmt für The Walking Dead – startet die Adventure-Serie zu den Intrigen und Machtspielen in Westeros mit dem Kapitel Iron from Ice. Anders als bei den bisherigen, eher mäßigen Game-of-Thrones-Spielen ist die Lizenzgrundlage nicht das Buch, sondern die HBO-Serie. Entsprechend hoch ist der Wiedererkennungswert von Tyrion, Cersei und Co. Und entsprechend clever ist es von Telltale, die Vorlagenfans

genau dort abzuholen, wo sie schon einmal am Haken waren. In diesem Fall ist es ein Haken, der uns allen noch tief im Fleisch steckt und eine schwärende, vielleicht niemals heilende Wunde offen hält: die rote Hochzeit.

An den sogenannten Twins, der Burg Walder Freys, des Lords vom Kreuzweg, lagern die Truppen von Robb Stark, König des Nordens, während dieser drinnen Hochzeit feiert. Als Gared Tully, Knappe von Lord Forrester, erleben wir diese grausame Nacht im Heerlager vor den Toren der Burg. Gareds Lord und Mentor wird nicht überleben und schickt Gared in höchster Not mit dem Familienschwert auf die Rückreise nach Irongrath, dem Sitz des Hauses Forrester. So nimmt die Geschichte ihren Lauf, auf die wir wegen massiver Spoilergefahr nur ganz oberflächlich eingehen können.

Drei Blickwinkel

Wer die Bücher und Serie kennt, ist es gewohnt, dass die Kapitel beziehungsweise Szenen jeweils aus der Sicht eines anderen Charakters erzählt werden. Den gleichen Kniff verwendet Telltale natürlich auch. Drei Charaktere dürfen wir in der ersten Episode

Warum keine Wertung?

Bisher ist lediglich die erste von fünf geplanten Episoden zu Game of Thrones erschienen. Allerdings kauft man gleich alle zusammen, separat lassen sich die Kapitel nicht erstehen. Wir verzichten daher auf eine Wertung, bis alle fünf Episoden erschienen sind.

begleiten: den bereits erwähnten Knappen Gared Tully, den jungen Ethan Forrester, frisch gebackener Lord von Irongrath, sowie Mira Forrester, die im Dienst der designierten Königin Lady Margaery, in der Hauptstadt Kings Landing weilt. Genau: Kings Landing, nicht Königsmund- wie schon bei den letzten Telltale-Spielen gibt es bei Game of Thrones weder deutsche Sprachausgabe noch Untertitel. Ein Armutszeugnis und absolut unverständlich angesichts der Popularität von Game of Thrones auch in Deutschland.

Zurück zur Story: Während Gared auf dem Heimweg vom Schicksal nochmal kräftig eingesehen bekommt, muss Ethan schon als junger Bursche den ermordeten Vater er-



Die Story ist spannend und definitiv im Stil der Serie und Bücher.



Das Gameplay passt dafür auf einen Bierdeckel – unspektakulär.



Ethan muss um den Fortbestand des Hauses Forrester kämpfen.



Der Hof der Burg des Hauses Forrester.

setzen und mit Hilfe seiner Mutter und seiner Berater die Geschicke des Hauses Forrester lenken. Da sich das politische Blatt im Norden von Westeros in nur einer Nacht gewendet hat, steht der Junge mit dem Rücken zur Wand: Das Haus Whitehall hat nur darauf gewartet, dass die Forrester's Schwäche zeigen und übt nun mit Unterstützung ihrer Verbündeten enormen Druck auf den unerfahrenen Lord aus. Und Mira, die in Diensten von Lady Margaery steht, versucht, ihre Freundschaft zur künftigen Königin zu nutzen, um ihrer Familie zu helfen.

Spannende Geschichte

Die Story arbeitet viel mit Querverweisen auf die Bücher und schafft es dadurch, Kenner der Materie geradezu beiläufig mitzunehmen. Zudem sind die Charaktere bereits existierenden Personen der Vorlage teils frappierend ähnlich. So finden wir sehr viele Gemeinsamkeiten des jungen Ethan mit Robb Stark. Und Gareds Geschichte kennen wir in ihren Grundzügen bereits von Eddard Starks Bastard, Jon Snow. Nein, Telltale hat nicht direkt Charaktere kopiert, die Figuren des neuen Spiels um Macht und Einfluss sind wirklich gut ausgearbeitet und gewinnen im Verlauf ihrer jeweiligen Geschichte durch

die durchweg fantastisch geschriebenen Dialoge an Tiefe und Persönlichkeit. Auch die aus der Serie bekannten Charaktere sind bestens getroffen, wir erkennen ihre Eigenheiten wieder – und das ist aller Ehren wert, denn nicht Mr. Martin hat die Geschichte geschrieben, sondern Telltale-Autor Andrew Grant. Der setzt auf die bekannten Strukturen der Fantasy-Reihe und will dadurch dafür sorgen, dass die Fans sich heimisch fühlen. Das klappt erstaunlich gut.

Während die ersten 20 Minuten aufgrund großer Dramatik für etwas Überforderung beim Spieler sorgen können, vor allem bei denjenigen, die nicht mit Telltales »Spielmechaniken« vertraut sind, wird das Tempo im Verlauf ruhiger. Es weicht einer subtilen, stetig steigenden Spannung durch das allgegenwärtige Damoklesschwert einer nicht recht einschätzbaren Gefahr, die sich fortan nur noch in Gesprächen und Verhandlungen niederschlägt. Im wahrsten Sinne des



Töten oder leben lassen: Immerhin diese Entscheidung hat eine Auswirkung.



Kalt und schön: Die Königinmutter Cersei Lannister wie sie lebt und regiert und vertont von der Serien-Schauspielerin Lena Headey.



Typisch Telltale

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Dieses Spiel – oder was auch immer es eigentlich ist, ich bin mir da nämlich wirklich unsicher – ist eigentlich kein Spiel, auch wenn ich vereinzelt mal was anklicken kann. Die Storyline ist vorgegeben und durch unsere Entscheidungen nicht veränderbar. Werden die Auswirkungen in späteren Episoden zu sehen sein? Ich weiß es nicht, aber ich bezweifle es.

Soweit, so typisch Telltale. Sie tun das, was sie am besten können: grafisch ausnehmend hübsch untermalte Geschichten erzählen. Sie präsentieren mir eine ganz hervorragende Geschichte im Game-of-Thrones-Universum mit großartigen Dialogen, von denen sich diverse Spiele eine dicke Scheibe abschneiden können. Dann noch ein bisschen Interaktivität draufgepappt und schon ist das ... ähem ... Spiel fertig. Aber ist das wirklich noch ein Spiel? Kann ich dieses Spiel so bewerten, wie ich es bei einem anderen Rollenspiel mit vielen verschiedenen Spielmechaniken tun kann? Und wenn ja, welche Maßstäbe setze ich dabei an?

Darüber müssen wir reden.

Wer ausgefeilte Spielmechaniken erwartet ... naja, Sie wissen schon: Bitte weitergehen, hier gibt's nichts zu sehen. Wer Game of Thrones liebt, auf Geschichten abfährt und einigermaßen Englisch versteht, der kann und sollte zugreifen. Denn Iron from Ice ist der Auftakt einer Erzählung, die – wenn sie das Niveau hält und vielleicht sogar noch steigert – sich weder vor der Serie noch vor den Büchern verstecken muss. Ein größeres Kompliment kann man Telltale eigentlich kaum machen.

Wortes. In Anbetracht der Tatsache, dass Action in Telltale-Spielen nur aus Quicktime-Events besteht, dürfte das den Serienenthusiasten entgegenkommen. Telltale machen ihrem Namen alle Ehre – sie erzählen eine wirklich gute Geschichte, die mit zunehmender Dauer auch immer mehr Game-of-Thrones-Atmosphäre entwickelt. Bravo, Note Eins!

Spiel? Welches Spiel?

Totalausfall, Note Sechs: Die Spielmechanik ist ein Witz. Jedes Daedalic-Adventure bietet in 20 Minuten ein paar tausend Prozent mehr Gameplay-Elemente, als das Game-of-Thrones-Adventure. Oft ist die Interaktivität nur aufgesetzt und dient derartig offensichtlich als Alibifunktion, um dem Spiel das »Spiel« nicht ganz zu nehmen, dass man unwillkürlich schmunzelt – oder den Kopf schüttelt. So dürfen wir, obwohl wir schon unter einem Fuhrwerk liegen, noch einen

halben Meter »in Sicherheit« robben, damit das Fuhrwerk über uns zusammenbrechen und das nächste Quicktime-Event auslösen kann. Hier ein Klick, dort ein bisschen WASD. Das ist alles.

Nein wirklich. Das ist alles.

Die Mär von der Entscheidungsgewalt

Zu Beginn tischt man uns auf, dass sich unsere Entscheidungen auf das Spiel auswirken und wir unsere eigene Story schreiben würden. Nun, über die nächsten Episoden mag das vielleicht noch wahr werden, das können wir derzeit noch nicht beurteilen. Für die erste Episode ist das – freundlich gesagt – eine extreme Übertreibung. Wir haben zwei Spielverläufe getestet: einmal den diplomatischen Weg und beim zweiten Mal einen etwas direkteren, emotionaleren Weg.

Was ändert sich? Mit etwas Glück der jeweils nächste



Die Twins. Die rote Hochzeit. Reines Entsetzen.



So jung und schon so viel Verantwortung: Ethan muss jetzt regieren.



Mira versucht vom Königshof aus, ihrer Familie zu helfen.

Satz. Die Gesprächsoptionen sind zwar super und die Dialoge, wenn sie sich denn leicht verändern, immer auf Top-Niveau – aber am Spielverlauf ändert sich nichts. Wir bekommen regelmäßig Einblendungen, dass sich unser Gegenüber an unsere Aussage oder Entscheidung erinnern wird, Auswirkungen hat das aber – zumindest in dieser Episode – nicht. Unfreiwillig komisch wird es dann, wenn wir von einem Charakter, der in den nächsten Sekunden ganz offensichtlich sowieso ins Gras beißt, die Meldung bekommen: Er wird sich daran (also an unsere Antwort, Aussage oder Entscheidung) erinnern. Nein, das ist doch sehr unwahrscheinlich. Der Fairness halber müssen wir sagen, dass wir auf ein paar Dinge Einfluss haben: Wir können uns beispielsweise entscheiden, ob wir eine unwichtige Nebenfigur opfern oder nicht. Oder wer Ethans rechte Hand wird. Oder wo und wie wir einen Gast empfangen. Ganz interessant und bekannt aus den anderen Telltale-Spielen: Am Schluss des Spiels gibt es globale Statistiken dafür, wie sich die Spieler in fünf verschiedenen Punkten entschieden haben. Vielleicht haben diese fünf Punkte Auswirkungen auf die nächsten Episoden?

Die Spielmechanik, die es eigentlich nicht gibt und die Entscheidungen, die eigentlich

keine sind, fühlen sich genauso an wie diese Puddingbecher, deren Inhalt mit Luft aufgeschäumt ist: schmecken großartig, wir können auch locker zehn davon verputzen, wir werden aber nie satt.

Und die Technik?

Viel Technik – zumindest was die Spielmechanik angeht – gibt es ja nicht, aber selbst das vorhandene Bisschen ist mangelhaft. Die Charaktersteuerung ist fummelig und die Maussteuerung extrem schwammig. Okay, wir brauchen beides kaum, daher fällt das nicht ins Gewicht. Viel unnötiger ist der unsägliche Zeitbalken, der bei Dialogen abläuft. Warum dürfen wir nicht in Ruhe überlegen, was wir sagen wollen? Ja, das war schon immer so in Telltale-Spielen. Und es spielt meistens auch keine echte Rolle was wir sagen. Aber wenn wir das ganz ignorieren – was bleibt dann noch vom Spiel? Das Problem lässt sich übrigens – wie immer bei Telltale-Spielen – mit der Pausentaste lösen und führt damit den Countdown ad absurdum.

Die handgezeichnete Grafik sieht toll aus, die Charaktere – vor allem aus der Fernsehserie bekannte Namen wie Tyrion oder Cersei – sind großartig getroffen. Die Gesichter sind sehr gut modelliert und passen in Ausdruck und Lippenbewegungen durchge-

hend zur Situation beziehungsweise zum Gespräch. Auch die Vertonung durch die englischen Sprecher ist bestens gelungen. Und die Inszenierung schlägt trotz etwas hölzerner Animationen in puncto Atmosphäre gekonnt den Bogen zur Fernsehserie, was diese Episode in Fragen guter Unterhaltung zu einer runden Sache macht.

Benjamin Danneberg / HK



Fanboy-Leiden

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Obacht, Fanboy-Alarm: Ich habe »Das Lied von Eis und Feuer« schon Ender der 90er abgefeiert, als es noch nicht »Game of Thrones« hieß, keine HBO- sondern eine Buchserie war und nur absolute Fantasy-Nerds es kannten. Seitdem warte ich auf eine würdige Spieleumsetzung. Nun sind fast 20 Jahre vergangen, »Game of Thrones« ist Mainstream ... und ich warte noch immer auf eine würdige Spieleumsetzung.

Nicht falsch verstehen: Rein handwerklich gesehen hat Telltale – zumindest so wie sie Spiele definieren – hervorragende Arbeit abgeliefert. Die Story packt von der ersten Sekunde, fügt sich nahtlos in die bekannte Handlung ein, und in Sachen Dialoge sollte man ohnehin alle Spieleentwickler auf Lehrgang zu Telltale schicken. Selbst die Gespräche eines Dragon Age: Inquisition wirken im Vergleich wie Seifenopergeplapper.

Nur was nützt das alles, wenn ich mich als Spieler (!) nicht abgeholt fühle. Die Minispielchen wirken auf mich merkwürdig deplatziert und fügen sich nur selten so logisch in die Handlung ein wie bei The Walking Dead. Und auch wenn der ständige Charakterwechsel zur Vorlage passt, verhindert er dennoch, dass ich mich mit meinen Helden identifiziere. Gerade habe ich mich an eine Figur gewöhnt, schon werde ich wieder in eine andere Haut gesteckt. Durchspielen werde ich's als Fanboy natürlich trotzdem. Aber mit einem weinenden Auge.



Auf wen soll er hören? Ethan sitzt zwischen den Stühlen.