

Phänomen Game of Thrones

Siegeszug der Meuchelmörder

Das Lied von Eis und Feuer und die TV-Serie Game of Thrones fesseln Millionen Fans. Woher rührt die Faszination - und wie steht's mit den Spielen? Von Jochen Redinger

Und sie lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage, das ist normal, so haben wir's gelernt. Denn Märchen und Fantasy-Geschichten unterscheiden sich meist nur im Umfang voneinander: Der tapfere Held überwindet Unglück und Gefahr, erschlägt den Drachen, befreit die Prinzessin und gründet eine neue Dynastie, die das Königreich noch lange Jahre nach seinem Tod wohlwollend regiert. Wo das Märchen sich auf eine schlanke, wirkungsvolle und hundertmal gehörte Moralbasis beschränkt, müssen in der Fan-

tasy-Literatur zwar auf dem Weg zum glücklichen Ende noch ein paar Begleiter dran glauben und politische Schwierigkeiten aus dem Weg geräumt werden, im Grunde bleibt die Botschaft jedoch gleich: Das Gute gewinnt, die Bösen verlieren; Friede, Freude, Eierkuchen. Immerhin ein ganzes Buch lang lässt der Romanautor George R. R. Martin seine Leser in dem Glauben, dass es auch diesmal wieder so laufen wird, dass sich Edelmut und Ehre über höfische Intrigen hinwegsetzen, auch wenn es Opfer erfordert. Und dann schlägt sie zu, die Realität von Westeros. Ob es nun die Leser der

Romanreihe Das Lied von Eis und Feuer oder die Zuschauer der TV-Serie Game of Thrones sind, mit einem einzigen Hieb zertrümmert Martin die Illusionen seines Publikums und verschleppt es in eine Welt, in der edle Helden eben nicht ins Fangnetz aus Märchenkonventionen fallen, sondern in den Abgrund. Willkommen bei Game of Thrones.

Abschied vom Märchenhaften

Spätestens seit dem Serienstart von Game of Thrones im Jahr 2011 ist Westeros, ist diese abgründige Welt ein popkulturelles Phänomen geworden, um das niemand



Auch Zeitungen wie hier die Willamette Week springen gern auf den Erfolgsszug von Game of Thrones auf und vergleichen den örtlichen Wahlkampf mit dem Kampf um Westeros.

Plastikritter und Pappintrigen: Die Brettspiele

Die großen Häuser von Westeros kämpfen nicht nur zwischen Buchdeckeln und auf DVD um den eisernen Thron. Neben einem eher unbekanntem (und dennoch preisgekröntem) Sammelkarten- und Tabletop-Spiel kennen die meisten Fans vor allem die Brettspielumsetzungen des Lieds von Eis und Feuer. In »Der eiserne Thron« intrigieren und erobern sich bis zu sechs Spieler auf einer Strategiekarte von Westeros in Richtung der Königswürde, in den »Schlachten von Westeros« werden einige der bekanntesten Auseinandersetzungen der Romanvorlage ausgefochten. Aber Vorsicht: Wie in den Büchern gibt es keine zweiten Sieger, nur Könige und Besiegte. Wer das Spiel richtig spielt, muss auch damit leben können, dass die Freundin nicht mehr mit einem spricht oder ein guter Kumpel schmolzt – und selbst ein dickes Fell haben, um die Demütigung der Niederlage zu ertragen.





Auch wenn sich die Serienmacher bei HBO einige Freiheiten herausnehmen, ist die Welt von Westeros inzwischen untrennbar mit Jack Gleeson (Joffrey Baratheon), Peter Dinklage (Tyrion Lannister) und dem Rest der hochkarätigen Besetzung verbunden.



mehr herkommt, der sich nicht konsequent allen News, Kolumnen und Preisverleihungen entzieht. Dabei hat der Kampf um den Thron von Westeros, das Lied von Eis und Feuer, bereits 15 Jahre früher begonnen, im August 1996. Der erste Band mit dem englischen Untertitel »A Game of Thrones« ist nicht bloß Dekonstruktion einiger liebgewonnener Fantasy-Kuschelklichs, sondern die Eskalation eines kompletten Machtgefüges, dessen Verfall Martin von da an in unregelmäßigen Abständen in weiteren Bänden vorantreibt. Aber warum quält sich jemand durch mittlerweile fünf – in der deutschen Übersetzung sogar zehn – dicke Wälzer, in denen reihenweise Menschen sterben, Regeln gebrochen und Hoffnungen zerschmettert werden? Weil hinter all den Morden und Intrigen nachvollziehbare Charaktere stehen, keine entrückten Lichtgestalten. Weil sich diese Menschen inmitten der Intriganten und Mörder und unter den Augen der Leser weiterentwickeln, zum Besseren oder Schlechteren. Weil Gut und Böse mit sehr wenigen Ausnahmen im Auge des Betrachters liegen und jede fiktive Biografie mehr als genug Ansatzpunkte für Sympathie, Unwohlsein und blanken Hass bietet.

Aus den alten Freunden Robert Baratheon und Eddard Stark etwa, die in ihrer Jugend eine Rebellion gegen den wahnsinnigen König Aerys II. vom Zaun brachen, werden ein fetter Alkoholiker, der seine Pflichten für Huren und Wein vernachlässigt, sowie ein nachdenklicher Herrscher, der einem Ehrencodex folgt, den schon lange niemand mehr beachtet. Vor allem die Geschehnisse um Eddard und seinen Stark-Clan sind für viele Fans der Dreh- und Angelpunkt der Faszina-

tion um Westeros und werfen eine der Kernfragen der Romane auf: Wie weit kommt ein guter Mensch in einer schlechten Welt, ohne selbst schlecht zu werden? Die Ungewissheit um die Antwort verschärft der Autor noch, indem er selbst beliebte Charaktere unruhlich, grausam und urplötzlich untergehen lässt.

Hinzu kommt, dass Martin auf viele andere Fantasy-Stereotypen ebenso verzichtet wie auf das vom strahlenden Helden. Schlachten sind keine Gelegenheiten, um Tapferkeit zu beweisen und Ruhm zu erringen, sie sind Gemetzel, die in Blut und Dreck ersticken. Politik ist nicht die Sorge um das Wohl des Volkes, sondern das Bereichern an

den Ärmsten und das Ausschalten jeglicher Konkurrenz am Futtertrog. Magie, wenn sie denn überhaupt vorkommt, ist nicht der Fachbereich freundlicher, pfeiferauchender Barträger, sondern immer mit Okkultismus und Opfern verbunden – und für die meisten Bewohner von Westeros nicht mehr als Aberglaube und Hirngespinnst. Für ihre Anwender dagegen erweist sich die Zauberei als zweischneidig: Feuerspeiende Drachen sind ohne Training nicht mehr als wilde Bestien, Visionen der Zukunft ungenau und vieldeutig. Wer sich einen Eindruck davon machen will, wie viel Spielraum für Interpretationen bleibt, der suche online nach dem »wahren Azor Ahai« und den vielen

Game of American Thrones



Weird-ass religion
Next in line
Nobody wants him



Often underestimated as a joker
Too Cool for the job
Would probably freakin' rock at it



Pint-sized lump of pure evil
Strong on Second Amendment
Terrible Husband



Comes from a land far away
Wants to rule despite lack of qualifications
Uses her children to further rise to power



"Came from behind" to be frontrunner
Popular in Midwesterners
wears perpetual smirk
Obsessed with gay sex



Previous Ruler
Legendary fondness for women
Marned to an ice-cold blonde



Wants to go back to the Iron standard
Thinks handouts make you weak
Ignored by main-stream bards



Right hand man of a previous ruler
Throne stolen
Always going on about climate change



Good-faith outreach to political opponents fails, predictably
Probably better at winning than ruling
Ultimately the least bad of the bunch



'nuff said...

Auch wenn die tatsächlichen Wahlergebnisse der US-Präsidentschaftswahl sich deutlich von den Ereignissen in den Büchern unterscheiden, passen die Charakterpaare erstaunlich gut.

Spiele, sie zu knecht ... falsche Welt: Pixel-Thronräuber

Seit um Das Lied von Eis und Feuer kein Weg mehr herumführt, wollten sich schon etliche Spiele ein Stück vom Erfolg sichern und ihren eigenen Pfad durch die Geschichte von Westeros schlagen. Mit mal mehr und mal weniger Erfolg.



A Game of Thrones: Genesis
Cyanides interessanter Strategie-spiel-Ansatz, mit Bündnissen, umgedrehten Agenten und Heiratspolitik Westeros zu vereinen, verliert durch die grauenvolle Umsetzung – optisch und spielerisch – leider schnell jeglichen Reiz.



Game of Thrones
Rollenspiel mit cooler, in die Handlung der Bücher verwobener Story. Um die Geschichte rund um den harten Grenzer Mors und den roten Priester Alester zu erleben, müssen wir uns jedoch durch Stunden repetitiven Gameplays quälen. Schade.



Game of Thrones: A Telltale Games Series
Die interaktiven Filme von Telltale gehen inzwischen höchstens noch als Alibispiele durch. Das ändert aber nichts daran, dass schon das erste Kapitel um das Schicksal der Forresters uns genauso tief erschüttert wie die Serie.



möglichen Weltenrettern von Westeros und Essos. Wer sich darauf einlässt, sollte allerdings auch alle Bücher gelesen haben: Die Nacht ist dunkel und voller Spoiler.

Nackte Brüste und wandelnde Spoiler

Dieses Konzept zieht, laut dem US-Magazin The New Yorker verkauft Martin alleine bis April 2011 über 15 Millionen Bücher. Im selben Monat erlebt das Lied von Eis und Feuer zudem seinen zweiten Frühling auf der TV-Bühne: Am 17. April 2011 startet die HBO-Adaption Game of Thrones, die einschlägt wie eine Bombe und mit durchschnittlich neun Millionen Zuschauern pro Folge (inklusive Zugriffen aus Mediathek und Wiederholungen) im Rekordtempo die Rangliste

der weltweit erfolgreichsten Serien emporklettert. Und die Zahlen hören nicht auf zu steigen: In der zweiten Staffel liegt der Durchschnitt schon bei knapp zwölf Millionen Zuschauern, die vierte Staffel verzeichnet fast 19 Millionen. Alleine in den USA.

Das Erfolgsrezept der Serie fußt auf den Qualitäten der Bücher, also der glaubwürdigen, harschen Welt und den nachvollziehbar handelnden Charakteren sowie der TV-Expertise, die sich HBO mit modernen Klassikern wie der preisgekrönten Mafiasaga The Sopranos erarbeitet hat. Hochkarätige Stars wie Sean Bean (Eddard Stark), Lena Headey (Cersei Lannister) und Charles Hance (Tywin Lannister) verleihen den Charakteren der Romane ein Gesicht, daneben etablieren sich viele andere, bis dato unbekannte Schauspieler wie Kit Harrington (Jon Snow) erst durch Game of Thrones. Die Serie ist ein Sprungbrett; für junge Stars ebenso wie für Zuschauer, die noch nie etwas von der Romanvorlage gehört haben. Auch wenn die oft von Buchveteranen belächelt werden, machen sie nämlich den Löwenanteil des Publikums aus, der eben keine Lust hat, sich erst durch fünf dicke Wälzer zu wühlen, sondern jeden Sonntag bang auf die Überraschungen der neuesten Folge wartet. Und die lauern vor allem im Staffelfinale – traditionell in der neunten Episode.

Unter dem Stichwort »Fans react to ...« zeigt Youtube, wie die Serie ihre Anhänger zu Tränen, Wut und Entsetzen rührt. Und selbst die Kenner der Romane bleiben nicht vor unerwarteten Wendungen gefeit, da sich die Drehbuchschreiber aufgrund der Format- und Übertragungsproblematik immer wieder die Freiheit herausnehmen, mehr oder weniger stark von der Vorlage abzuweichen. Das können einfache Namensänderungen sein, zeitliche Anpassungen (etwa plötzlich parallel verlaufende Handlungsstränge) oder gar vollkommen neue Charaktere – vor allem daran scheiden sich die Geister. Außerdem reizt die Serie nicht mit erotischen Reizen. Die Schäferstündchen sind in den Büchern zwar schon alles andere als handzahn dargestellt, scheinen in der einen Stunde Laufzeit jedoch noch expliziter, um bestimmte Handlungsstränge schneller voranzubringen –

dass sich nackte Brüste und Sexszenen als gezielte Provokation gut verkaufen, schadet der Sache sicherlich auch nicht.

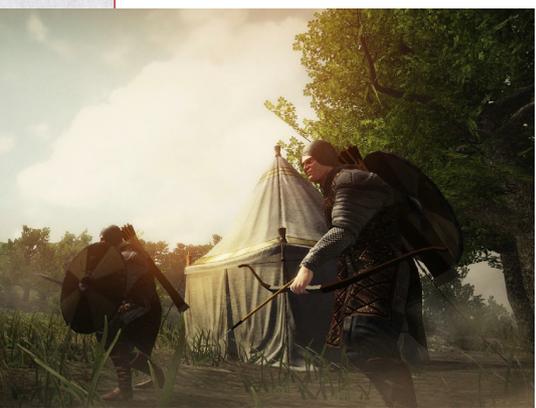
Stannis im Weißen Haus?

Die enorme Beliebtheit und Bekanntheit der Serie führt sogar dazu, dass sie auch immer öfter als Beispiel für reale politische Verhältnisse herangezogen wird. An die Stelle des mittelalterlichen Europas, das Martin als Vorlage diente, treten etwa die Bewerber ums Präsidentenamt, die mit den fiktiven Thronanwärtern von Westeros verglichen werden. Der Mormone Mitt Romney wird zu Stannis Baratheon, weil beide eine »verqueren Religion und absolute Unbeliebtheit bei allen« teilen, Al Gore und Eddard Stark »reden beide ständig über den Klimawandel«, Bill Clinton und Robert Baratheon sind für ihre Frauengeschichten und notorisch ehrgeizigen Gattinnen berühmt. Neben solchen eher spaßigen Darstellungen finden sich allerdings auch ernsthafte Analyseversuche, die die Aufteilung der Macht unter wenigen einflussreichen Familien (»Haus Clinton und Haus Bush«) und die gewaltige Schere zwischen Arm und Reich sowohl in Westeros als auch in Amerika diskutieren.

Game of Thrones ist deshalb längst keine bloße Adaption mehr, sondern vielmehr ein eigenständiger Meilenstein der Popkultur, der die unterschiedlichsten Fans aus ganz

World of Westeros

Gerade noch einem Lannister-Soldaten den Schädel gespalten, schon zieht am Horizont die Stark-Armee auf – in Bigpoints geplanntem Online-Rollenspiel Game of Thrones: Seven Kingdoms sollen Spieler zwar nur für drei der sieben Königreiche in die Schlacht ziehen, dafür aber dynamische Eroberungskämpfe à la Dark Age of Camelot führen. Viel mehr Infos zum Spiel gibt's allerdings noch nicht, nur dass sich die Fraktionen durch pure Gewalt oder Hofintrigen bekämpfen. Ablaufen soll das Geschacher um die Krone direkt im Browser, und natürlich wird's Free2Play. Wenn Bigpoint es schafft, Westeros glaubwürdig (und ohne Pay2Win) darzustellen, könnte Seven Kingdoms aber durchaus einen Blick wert sein.



Intrigen-Nachschub

Während in Westeros alle auf das Ende des Krieges hoffen, wartet vor den Bildschirmen das Publikum ungeduldig auf die nächste Staffel – bei uns erscheint die DVD- und Blu-ray-Fassung der vierten Staffel jedoch erst am 26. März 2015.

In Zusammenarbeit mit Warner Bros. verhelfen wir den beiden Lesern mit dem besten selbst gezeichneten artwork zum Epos (brief@gamestar.de) jedoch zu einer Special Edition der Serie auf Blu-ray!





Dämlich, aber unterhaltsam: Die Memes zu Game of Thrones sind inzwischen zahllos.

verschiedenen politischen und gesellschaftlichen Gruppen anspricht. Die stecken ihre kreative Energie derweil in Unmengen von Vergleichen, Theorien über die Mysterien von Westeros und Memes. Jede Menge Memes. Die geflügelten Worte des Internets gibt es zwar nicht nur zu Game of Thrones, die Reichweite der Serie hilft bei ihrer Verbreitung jedoch ungemein. Es ist mittlerweile wohl fast unmöglich, zu überblicken, wie oft der Satz »Brace yourselves, Winter is coming.« umgeformt wurde, um irgendwelchen Blödsinn wie die herbstliche Kürbissaison anzukündigen. Um Game of Thrones kommt niemand mehr herum. Genauso wenig wie um Ramin Djawadis Soundtrack zur Serie, Parodien über den »Weihnachtsmann« (also grauhaarigen, korpulenten Barträger) George R. R. Martin und sein Werk oder Berühmtheiten, die sich mit den Insignien von Westeros abbilden lassen; zuletzt besuchte die englische Queen den eisernen Thron am Serienset in Belfast.

Stoff für Diskussionen

Dass diese Erfolgsgeschichte auch auf den Videospiegelmarkt dringt, ist unvermeidlich. Gerade weil die Welt der Romane und der Serie so viele Ansatzpunkte, Wahrzeichen und Charaktere bietet, ist fast jedes Genre denk- und umsetzbar. Angefangen bei Facebook-Spielchen über die mäßige Strategieumsetzung A Game of Thrones: Genesis (59

Punkte im GameStar-Test) und das spielmechanisch monotone Rollenspiel Game of Thrones (66 Punkte) bis hin zur jüngsten Telltale-Versoftung Game of Thrones: A Telltale Games Series können Spieler etliche mehr oder wenige unterhaltsame Stunden in Westeros verbringen und sich selbst unter die streitenden Parteien mischen. Bei Bigpoint entsteht derzeit zudem das Free-2Play-MMO Game of Thrones: Seven Kingdoms. Doch warum springen nicht auch die Branchengrößen auf den Erfolgsszug auf? Was ist mit Ubisoft, Electronic Arts, Activision? Nun, die Publisher konzentrieren sich lieber auf ihre eigenen Universen, weil die flexibler sind als eine Buch- oder Serienlizenz. Bei Dragon Age und Mass Effect kann Bioware die Story und die Charaktere so weiterentwickeln, wie sie möchten, bei Game of Thrones ginge das nicht. Ein klassisches Beispiel für rigide Rechtevergabe ist Der Herr der Ringe: Für das Echtzeit-Strategiespiel Schlacht um Mittel Erde plante EA seinerzeit Saruman als spielbaren Helden, durfte ihm aber laut Lizenzvertrag nur Fähigkeiten geben, die er in den Filmen zeigt. Und in der Kinofassung der Ringtrilogie macht Saruman – so gut wie nichts. Die Entwickler atmeten erst auf, als sie die Extended-Version von Rückkehr des Königs sahen. Da wirft der Zauberer einen Feuerball.

So oder so wären die vielschichtigen Möglichkeiten und moralischen Grauzonen des Liedes von Eis und Feuer der perfekte Nährboden für weitere Spieleumsetzungen. Vor allem für Abenteuer mit Entscheidungen à la The Witcher, weil die jede Menge Stoff zum Austausch und zur Diskussion bieten. Und zwar nicht nur mit hartgesottenen Nerds, sondern dank der beliebten Serie auch auf der nächsten Party: Wie habt ihr euch an dieser Stelle entschieden? Wie habt ihr jenes Problem gelöst? Diskutiert werden darf natürlich auch über die rechtmäßige Thronfolge (Position des Autors: Wer, wenn nicht Stannis Baratheon?!), die Unterschiede von Romanen und TV-Adaption sowie das mögliche Ende der Geschichte. Denn mindestens genauso ungewiss wie das

Die Werke der Fans

Wenn es etablierte Entwickler nicht schaffen, die Faszination der Roman- und Serienvorlage virtuell einzufangen, schaffen sich die Fans eben ihr eigenes Westeros! Mods, die Spieler am Krieg der fünf Könige teilhaben lassen, gibt es zuhauf, drei davon stehen aber besonders hervor.



Aufgrund des Crusader Kings-Grundgerütes müssen wir in dieser Riesenmod zwar auf Echtzeitgefechte verzichten, haben dafür aber bei der Diplomatie und Reichsverwaltung umso mehr Spielraum.



Ebenfalls riesig, aber mit weniger Diplomatie und mehr Schlachtgetümmel: Die Total-War-Mod verbindet Stärken der Spielreihe mit dem Reiz, für das eigene Lieblingshaus die Krone zu erobern.



Ein bisschen direkter als in den beiden anderen Mods geht's in A Clash of Kings zur Sache: Wir befehligen unsere Truppen nämlich nicht nur aus der Luft, sondern direkt aus dem Schlachtgetümmel.

Schicksal der Hoffnungsträger ist auch das von Westeros selbst. Das Ende der Romanreihe fehlt nämlich noch, und Martin schreibt trotz Welterfolg nicht schneller. Die Möglichkeit, dass er vor der Vollendung seines Lebenswerks abtritt, ist nicht undenkbar. Und auch wenn die Schreiber der Serie wohl bereits über das geplante Romanende Bescheid wissen, hoffen wir einfach, dass Martin sein Werk vollenden kann. Dieses großartig-schmutzige Universum hat einfach einen krönenden Abschluss verdient. JR



Wer Erfolg hat, wird unweigerlich auch durch den Kakao gezogen. Zum Beispiel in einer gesungenen Beschwerde über Martins viel zu langsames Schreibtempo.

TITELSTORY