

Game of Thrones – A Telltale Games Series

ENDE SCHLECHT, ALLES SCHLECHT?

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale** Entwickler: **Telltale** Termin: **17.11.2015** Sprache: **Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Sechs Episoden lang haben wir uns durch Westeros intrigiert und gekämpft. Nur um am Ende genauso so viel zu entscheiden zu haben wie ein Stallbursche. Von Jochen Redinger

Auf Hochzeiten kann schnell was schiefgehen. Jemand tritt der Braut auf die Schleppe, die Torte fällt vom Tisch, der Brautvater lässt alle Gäste umbringen. Fall drei ist besonders ärgerlich, aber genau die Art von Hochzeit, die wir zu Beginn von Game of Thrones – A Telltale Games Series erleben. Als loyale Anhänger der Starks geht's dort für Haus Forrester schnell bergab. Dem Haus, dem wir als Knappe Gared dienen und für dessen Überleben wir uns fortan an verschiedenen Orten und mit unterschiedlichen Charakteren einsetzen. Von der blutigen Feier bis zum Staffelfinale geben wir im gewohnten Telltale-Mix aus Gesprächen, Point&Click und Quicktime-Events unser Bestes, streiten mit Irren und verhandeln mit Königinnen – und müssen am Ende resigniert feststellen, wie wenig unsere Entscheidungen bedeuten.



Das Zusammentreffen mit Drachmutter Daenerys und ihren ruppigen Heerführern vor den Toren von Meereen ist eines der Highlights im frühen Spielverlauf.

Eine Stark(e) Familie

Dass sich die Geschichte um die unbekannten (aber in den Romanvorlagen erwähnten) Forresters dreht, ergibt aus erzählerischer Sicht Sinn: Während prominente Figuren wie Cersei Lannister oder Jon Snow den Pfaden folgen müssen, die sie auch in der Serie beschreiten, können wir uns als Spieler frei zwischen den Mächtigen bewegen und unsere eigene Geschichte schreiben. Schade nur, dass die Entwickler diesen spielerischen Vorteil nicht für sich stehen lassen, sondern aus Haus Forrester für den höheren Wiedererkennungswert auch noch einen nahezu identischen Klon der beliebten, aber arg gebeutelten Starks aus Buch und Serie machen.

Da gibt es den ehrbaren, todgeweihten Vater und den genauso ehrbaren, aber impulsiven Erstgeborenen. Dazu die Löwenmutter, die das Wohl der Familie vor politische Schachzüge stellt und die älteste Tochter, hin- und hergerissen zwischen den Freuden und Gefahren des höfischen Lebens. Fehlen nur noch der ob seiner neugewonnenen Verantwortung mit sich hadernde jüngere Sohn, das kämpferische Mädchen und der Jüngste im Kleinkindalter. Selbst Knappe Gared wirkt wie eine leicht abgewandelte Version von Jon Snow. Die einzigen Figuren, die aus der vorgegebenen Charakterzeichnung ausbrechen, sind Asher Forrester, der wegen einer Romeo-und-Julia-Affäre im Exil in Essos lebt

sowie seine Freundin Beshka, die sich gemeinsam mit Asher als Söldner durchschlägt. Klar, die Familientragödie funktioniert als Stilmittel ebenso wie in der Serie, wird dadurch aber viel vorhersehbarer. Hinzu kommt noch, dass die einzelnen Abschnitte mit einer Person oft so kurz ausfallen, dass mitunter der Gesamtüberblick leidet.

Stumpfe Schwerter schneiden nicht

Da sich die Familiengeschichten so sehr ähneln, ahnen wir schon, dass das Leben der Forresters auf Messers Schneide steht und wir uns besser sehr genau überlegen, in welcher Situation wir welche Entscheidung treffen. Das verheißt uns das Spiel bereits in der ersten Episode, in der wir vor allem auf die Bluthochzeit reagieren, und das sich schlagartig verfinsternde politische Klima in den Griff bekommen müssen – und die, ganz spoilerfrei gesprochen, mit einem Paukenschlag endet, den nichts in der gesamten nachfolgenden Staffel übertreffen kann.

Was sich als erschütternder Einstieg ins Gedächtnis brennt, macht es den übrigen Episoden allerdings umso schwerer, denkwürdige Augenblicke zu schaffen, weil die Entwickler ganz nach Serienrezept immer weiter an der Eskalationsschraube drehen müssen, um neue emotionale Tiefschläge zu produzieren. Eine Grausamkeit folgt auf die andere, bis sie uns irgendwann einfach kalt



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Ich liebe Game of Thrones, ich mag die Telltale-Adventures, ich habe keine Probleme mit spiel-losen interaktiven Geschichten. So sie denn wirklich interaktiv sind. Und genau da liegt bei Game of Thrones der Drache im Pfeffer. Je länger ich spiele, desto mehr wird mir klar, wie gering mein Einfluss ist – auf die Spitze getrieben vom enttäuschenden Finale. Und ohne das Interaktive bleibt von Telltales Adaption eben nur eine mittelmäßig spannende Fantasy-Seifenoper, die dramaturgisch weit hinter den Büchern und der Serie zurückbleibt. In der jüngst angekündigten zweiten Staffel muss Telltale mehr liefern, um mich als Fan zurückzugewinnen.



Jochen Redinger
@GuettigerGott



Ich liebe die Bücher und die Serie (auch wenn sie meinen Favoriten Stannis nicht sehr freundlich behandelt), deshalb kann mich das Telltale-Adventure ja nur begeistern! Oder? Game of Thrones macht mir Spaß, schließlich habe ich die Chance, mal selbst auszuprobieren, wie ich mich im Spiel der Throne schlagen würde. Ob Freundschaft und Ehre wirklich auf der Strecke bleiben müssen, um (politisch) zu überleben, ich mich eher katzbuckelnd vor den Großen verneige oder trotzig für meine Ideale einstehe. Und auch wenn mir der Springteufel Ramsay auf die Nerven geht, hat jede Episode für sich ihre berührenden Augenblicke. Wäre da nicht das Ende, das sich alle Mühe gibt, mir diese guten Erinnerungen wieder zu entreißen.

Im Grunde sagen mir all die Off-Kommentatoren zum Schluss nämlich nur hohntriefend, dass ich eh nie eine Wahl hatte. Das geht in der Serie in Ordnung, aber nicht, wenn ich vorher Stunde um Stunde damit verbracht habe, die richtige, die »gute« Lösung zu finden. Die gibt es nicht. Ich habe keine Chance, wirklich etwas zu verändern, und damit eigentlich auch keinen Grund, ernsthaft zu spielen. Oder mich auf eine zweite Staffel zu freuen.

lassen. Es gibt zwar auch zwischendurch Momente, in denen wir einfach kurz vor dem Bildschirm sitzen und staunen, die lassen sich jedoch an einer Hand abzählen und leben hauptsächlich von den authentischen Seriencharakteren, die trotz Zeichentrickoptik ihren realen Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten sind und uns nachvollziehbar das Leben schwermachen. Wer beispielsweise denkt, es wäre einfach, Königin Cersei Honig ums Maul zu schmieren, erntet



Gewähren wir dem verwundeten Feind Gnade oder meucheln wir ihn ab? Im Grunde ist es egal, kaum eine unserer Entscheidungen wirkt sich wirklich spürbar aus.

als Speichellecker nichts als ihre Verachtung. Trotzig und frech dürfen wir uns ebenfalls nicht gebärden, schließlich stehen wir vor der mächtigsten Frau von Westeros. Na ja, Cersei kann man's halt auch nie rechtmachen, spannend ist das Gespräch trotzdem.

Jetzt entscheiden oder für immer schweigen

Das klingt nach aufregenden Wortgefechten und macht auch Spaß, solange wir den Regeln des Spiels folgen und aus den Dialogoptionen auswählen. Entscheiden wir uns nämlich, erst einmal nichts zu tun und zu schweigen, offenbart sich das schwache Grundgerüst des Spiels. Denn in den meisten Fällen ist es egal, ob wir etwas tun, die Handlung schreitet so oder so voran. Das wird besonders deutlich, wenn mal wieder ein Besuch von Serienpsychopath Ramsay Bolton ansteht. Der taucht in fünf von sechs Episoden nur auf, um alle unsere Erfolge zu ruinieren und die Geschichte wieder auf den vorgesehenen Kurs zu bringen.

»Passt doch gut ins Bild, ist doch in der Serie auch so«, könnte man sagen. Aber die Serie konsumieren wir als Zuschauer. Das Spiel dagegen lässt uns erst mal zwei Stunden arbeiten, nur um dann wieder alles über

den Haufen zu werfen. Das ist unbefriedigend und zerstört die Illusion der Entscheidungsfreiheit, die Telltale uns vorgaukeln möchte. Dieses Muster zieht sich von der ersten bis zur letzten Episode und vermiest uns Geschichte und Wiederspielwert, denn selbst das große Finale können wir nicht wirklich beeinflussen. Am Ende haben wir viel gespielt, aber nicht mehr erreicht als ein Zuschauer. Das Gefühl, das bleibt? Eigentlich hätten wir es auch lassen können. ★

GAME OF THRONES A TELLTALE GAMES SERIES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

C2 Duo, 3.0 GHz / Athlon 64 X2 6400+
Geforce 8600 / Radeon 6000
3 GB RAM, 13 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5-3470 / AMD FX-6300
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
4 GB RAM, 13 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- originalgetreue Seriencharaktere und -schauplätze
- stets passender Soundtrack
- stimmungsvolle Umgebungen
- flimmernde Objektkanten
- hüftsteife Animationen

SPIELDESIGN



- interessante Dialogoptionen
- theoretisch mehrere Lösungswege
- faktisch so gut wie keine Entscheidungsfreiheit
- anspruchslöse Quicktime-Events

BALANCE



- gute Mischung aus Dialog- und Kampfsequenzen
- fair angesetzter Zeitdruck für Entscheidungen
- Hot-Spot-Anzeige
- Game-Over-Aktionen oft nicht nachvollziehbar

ATMOSPHÄRE / STORY



- großartig umgesetzte Serienwelt
- viele interessante Charaktere
- gut geschriebene Dialoge
- »Stark-Klone«
- letztlich alternatives Ende

UMFANG



- pro Episode zwei bis drei Stunden Spielzeit
- viele unterschiedliche Schauplätze
- viele Protagonisten
- kaum Wiederspielwert

FAZIT

Das Fehlen von Entscheidungsfreiheit raubt den Spielspaß. Daran ändern auch die authentischen Interaktionen mit den Serienstars nichts.



To ensure there's no trouble, Lord Whitehill will install a garrison of twenty men within your walls.

Ramsay Bolton durchkreuzt immer wieder unsere Pläne – solange bis es zur frustrierenden Gewohnheit wird, mit dem »Ramsay-Faktor« zu rechnen.