

# Der Drache hat drei Köpfe

Das *Game of Thrones*-Narrativ und sein Wechsel ins Medium Computerspiel

Franziska Ascher

Es gibt bislang drei nennenswerte Transformationen des *Game of Thrones*-Narratives ins Medium Computerspiel – und jede wählt ein anderes Genre für diesen Medienwechsel. Auf Strategie- und Rollenspiel folgte Ende 2014 schließlich das Episoden-Adventure *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, welches von der Kritik bei weitem am positivsten aufgenommen wurde.

Dies wird in dem geplanten Vortrag darauf zurückgeführt, dass das Format des von Telltale Games geprägten Episoden-Adventures über Merkmale verfügt, die bereits die Buchreihe prägen und das Genre daher für eine *Game of Thrones*-Umsetzung prädestinieren. Entscheidend ist dabei, dass der Aspekt des agonalen Gameplays, welcher sowohl für Strategie- als auch für Rollenspiele zentral ist, im typischen Telltale-Adventure zu Gunsten von Dialogen und Mikrohandlungen stark zurückgefahren wird. Da das Agonale in der *Game-of-Thrones*-Reihe allgemein schwach ausgeprägt ist, kommt dies der Transformation entgegen.

Exemplarisch soll dies anhand des narrativen Umgangs der Buchreihe mit Daenerys' Drachen vorgeführt werden, welche als Verkörperung des Agonalen angesehen werden können.