

Game **Valiant Hearts: The Great War**

Voor: Windows, PlayStation 3, PlayStation 4,
Xbox 360, Xbox One. Prijs: € 14,99.



De chaos ontwijken

De Eerste Wereldoorlog dient zelden als decor voor een videogame. En al helemaal niet als decor voor games waarin je als speler nauwelijks geweld hoeft te gebruiken. In *Valiant Hearts*, dat een eeuw na het begin van de Grote Oorlog is uitgebracht, wordt weliswaar volop geschoten, maar niet door jou. Je mag af en toe de trekker overhalen om een kanon af te schieten, je gooit eens een granaat, maar verder ren je vooral tussen de chaos door. Hoewel het niet helemaal uit de verf komt, is het goed dat

dat een overweldigend effect, bijvoorbeeld wanneer je uitkijkt over een uitgestrekt slagveld. Ingezoomd werkt het minder goed: dan valt de expressie van de personages tegen.

Een probleem van het spel is technische geloofwaardigheid. Stel je dringt diep door in vijandig gebied. Als je een kapotte brug tegenkomt, moet je wat dynamiet gebruiken om de brug kapot te krijgen en hem zo vervolgens wél over te kunnen steken. Helemaal erg wordt het in Ieper, waar voor het eerst gifgas werd ingezet. Daar tref je in een ondergrondse tunnel een enorme pompende chloor-gasmachine, die je met een lul-lig puzzeltje laat exploderen. *Valiant Hearts* neemt een zwaar onderwerp het ene moment weer serieus en lijkt er vervolgens op oliedomme wijze weer de draak mee te steken. Maar vaak genoeg werkt de setting goed: bijvoorbeeld wanneer je door vijandige loopgraven sluipt, militairen ontwijkt en je hond opdrachten geeft. Dan voelt de game integer. Gek genoeg werkt het óók wanneer je in een fraai, oud autootje op Brahms' *Hongaarse dans nr. 5* over de weg slingert, op de hiel- en gezeten door een zeppelin. Dan is het *over the top*, maar ben je wel nog steeds op de vlucht voor een ellendige oorlog, zonder superkrachten om er ook maar iets aan te veranderen.

dit onderwerp op deze manier in een game wordt behandeld. Afwisselend bestuur je een handvol personages: een Duitser die aan het front moet vechten, zijn Franse schoonvader die hem als krijgsgevangene probeert op te sporen, een wraaklustige Amerikaanse soldaat, een Belgische studente die goed overweg kan met verband en zaag. Het spel ziet eruit als een graphic novel en vaak klinkt er stemmige pianomuziek. Bij vlagen heeft

NIELS 'T HOOFT

