

Je kan nu zelf meedoen in het spel der tronen

Game Na de boeken en tv-serie is nu ook het eerste *Game of Thrones*-spel uit. Het draait in de eerste aflevering om de gesprekskeuzes en die zijn niet eenvoudig.

Wat vertel je wel en wat vertel je niet?

NIELS 'T HOOFT

'Er zullen altijd mensen zijn die aan je keuzes twijfelen", zegt Elissa Forrester tegen haar zoon Ethan, die net op jonge leeftijd Heer van Huis Forrester is geworden. Hij moet nu leiderschap uitstralen: kracht, vastberadenheid. Wat hij ook kiest, hij zal nooit iedereen kunnen plezieren.

De uitspraak van Vrouwe Forrester slaat ook op de game zelf, de eerste van zes afleveringen *Game of Thrones: A Telltale Games Series*. In de drie uur die dit deel duurt, is er maar een handvol momenten waarop je zelf rondloopt, objecten aanwijst of actiescènes uitbeeldt door op tijd op de juiste knop te drukken. Dat maakt het spel toegankelijk voor niet-gamers, maar vooral legt het de nadruk op waar het in alle Telltale-games echt om draait: gesprekskeuzes.

Het moet gezegd, die zijn nog niet eenvoudig. Op gezette tijden moet je één van maximaal vier opties kiezen, vaak nog voor je gesprekspartner is uitgesproken. Er loopt een timer die het tempo (en het

stressniveau) op peil houdt.

Sommige keuzes zijn puur 'flavour'. Ze geven je het gevoel dat jij als speler iets in te brengen hebt, maar veranderen niets. In tegenstelling tot veel andere *adventures* is een gesprekskeuze vaak een eliminatie van andere opties; heb je het over het ene onderwerp, dan komt het andere gewoon niet meer aan bod. De spannendere keuzes gaan over wat je wel en niet vertelt, zijn deel van een onderhandeling, of laten je partij kiezen.

De game geeft dan duidelijke feedback („Je hebt de waarheid verteld"), soms ook over wat andere personages denken („Ze doorziet je leugen", „Dat zal hij onthouden"). Af en toe kan het wel aanvoelen als spreadsheetpsychologie, zoals in de op zich amusante scène waarin je verantwoording moet afleggen aan koningin Cersei Lannister en haar broertje, publieksfavoriet Tyrion. Het ene moment wantrouwt Cersei je, het volgende neemt ze je serieus, alsof je van de ene naar de andere kolom bent gesprongen.

Met zijn vele locaties en personages is de tv-serie soms overrompend; als iemand een keuze maakt, kun je de gevolgen daarvan niet altijd overzien. Maar dit is geen probleem, je merkt vanzelf wel waartoe het leidt.

In deze game moet je echter zélf kiezen,

en kunnen verkeerde beslissingen je later - zelfs in opeenvolgende afleveringen - flink in de problemen brengen.

Daar komt nog bij dat je afwisselend als verschillende personages speelt en dat hun keuzes gevolgen hebben voor elkaar. Het netto effect van al die complexiteit is dat je het nooit echt goed doet, altijd vijanden maakt, en in je eentje de gevolgen van je keuzes moet dragen.

De infographic na afloop van elke aflevering, waarin je ziet hoeveel spelers bepaalde keuzes hebben gemaakt, geeft nog enige morele steun; duizenden eenzame leiders in hun eigen beklemmende mogelijkhedenruimte.

Dit deel begint bij de desastreuze 'rode bruiloft' aan het eind van tv-seizoen drie, en de serie belooft te eindigen bij het begin van tv-seizoen vijf.

Gezien de ruwweg maandelijkse afleveringen valt het slot van de gamereeks dus samen met de nieuwe afleveringen op HBO.

Hoewel Telltale's *Game of Thrones* inzoomt op een Huis dat niet voorkomt in de serie (en marginaal in de boekenreeks), is kennis van het overkoepelende verhaal wel echt vereist.

Voor wie dat heeft, is dit een uitgelezen kans om zelf mee te doen in het spel der tronen.



Game of Thrones Iron From Ice Telltale Games

Voor: Windows, OS X, iOS, PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3, Xbox 360. € 5 (één episode)
€ 25 (seizoenspas)

