

Kryptoniet? Saaaaaai!

Games zijn gebaat bij een gelijke strijd: alleen als je even sterk bent als je tegenstander, is het bevredigend om hem te verslaan. Dan is het immers jouw inzet – je reactievermogen, je tactisch inzicht – die het verschil maakt.

Dit is een uitdaging voor makers. Zij willen hun vechtersbazen gevarieerde krachten geven, maar niet ten koste van de balans. Vaak leunen ze daarom op het steen-papier-schaarprincipe: wie wint, hangt af van de gebruikte moves.

Hetzelfde geldt voor actiefilms, toch een soort afgebakken videogames. De gevechten in *Pacific Rim* zijn zo goed omdat de robots aan de monsters gewaagd zijn. Het spreekt niet voor zich dat de goeien zullen zegevieren.

Dit weekend kondigde regisseur Zack Snyder aan dat Superman tegen Batman gaat knokken. Dat doet menig fanhart sneller kloppen, maar niet het mijne. Batman is de interessantste Amerikaanse stripheld. Behalve een diepe portemonnee heeft hij geen superkrachten, en in zijn poging het kwaad uit te roeien, trekt hij juist nieuwe boeven aan. Hij is als een vuurwapen: bedoeld om de burger te beschermen, met een onveiligere samenleving als gevolg.

Superman verbleekt daarbij. Hij is smetteloos en saai: een vrijwel onkwetsbaar en almachtig buitenaards wezen dat de aarde komt redden, of eigenlijk, de VS. Hij is de buitenlander die tot alles bereid is om Amerikaans staatsburger te worden. Batman maakt alleen kans tegen Superman door zich magie aan te meten: kryptoniet. Als dát nodig is voor een gelijke strijd, dan liever niet.