

Valiant Hearts The Great War

Ubisofts Zeichentrickabenteuer traut sich an ein mutiges Thema, ist aber leider kein mutiges Spiel. Der Download lohnt sich trotzdem. Von Heiko Klinge

Genre: Action-Adventure Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montpellier (Rayman Legends, GS 11/13: 85 Punkte)
Termin: 25.06.14 Spieler: einer Sprache: Deutsch Preis: 15 Euro

Auf DVD: Test-Video

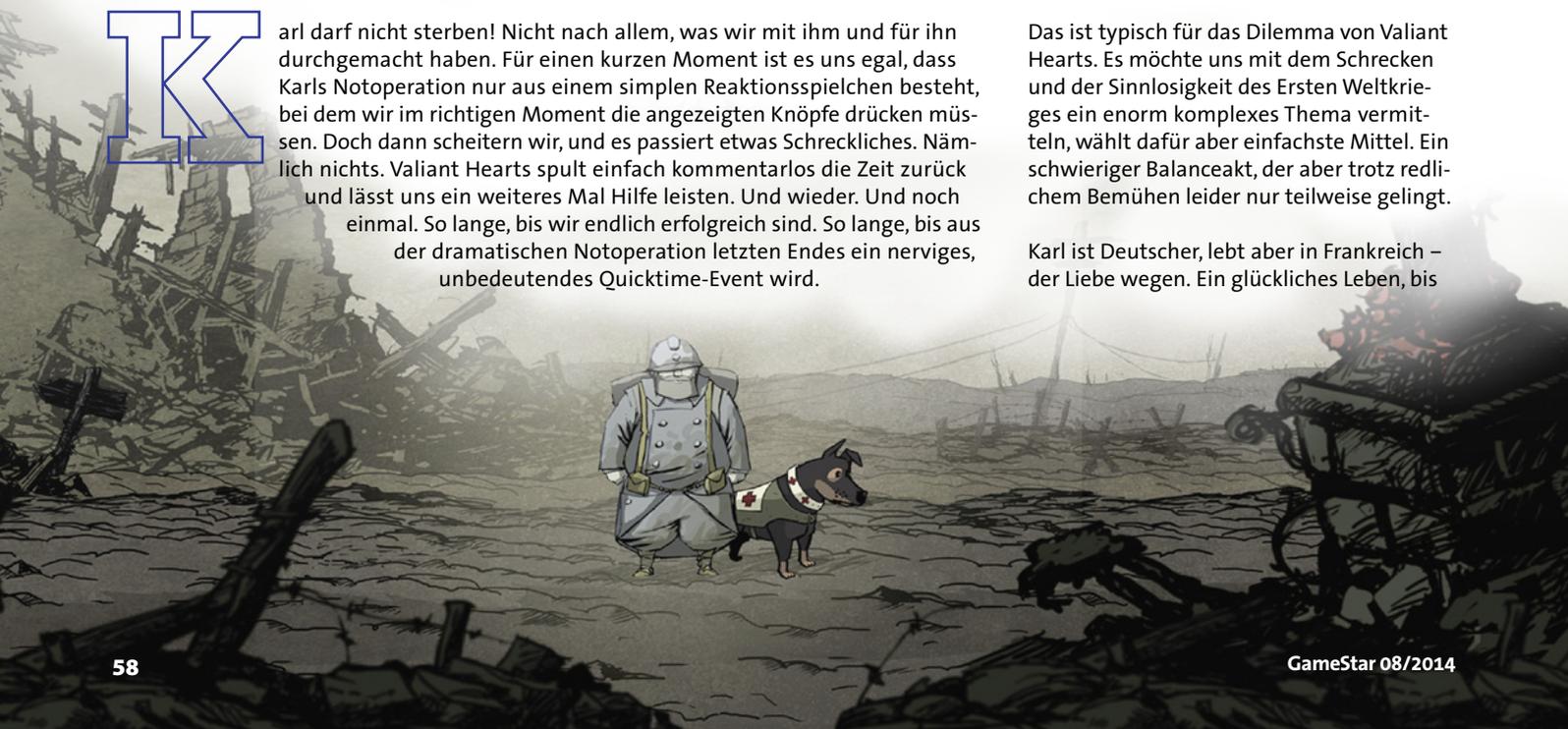


Sterbend im MG-Feuer gibt der Soldat einen (nicht besonders subtilen) Hinweis, wie sich das nächste Rätsel lösen lässt.

Karl darf nicht sterben! Nicht nach allem, was wir mit ihm und für ihn durchgemacht haben. Für einen kurzen Moment ist es uns egal, dass Karls Notoperation nur aus einem simplen Reaktionsspielchen besteht, bei dem wir im richtigen Moment die angezeigten Knöpfe drücken müssen. Doch dann scheitern wir, und es passiert etwas Schreckliches. Nämlich nichts. Valiant Hearts spult einfach kommentarlos die Zeit zurück und lässt uns ein weiteres Mal Hilfe leisten. Und wieder. Und noch einmal. So lange, bis wir endlich erfolgreich sind. So lange, bis aus der dramatischen Notoperation letzten Endes ein nerviges, unbedeutendes Quicktime-Event wird.

Das ist typisch für das Dilemma von Valiant Hearts. Es möchte uns mit dem Schrecken und der Sinnlosigkeit des Ersten Weltkrieges ein enorm komplexes Thema vermitteln, wählt dafür aber einfachste Mittel. Ein schwieriger Balanceakt, der aber trotz redlichem Bemühen leider nur teilweise gelingt.

Karl ist Deutscher, lebt aber in Frankreich – der Liebe wegen. Ein glückliches Leben, bis





Anspruchlos und deplatziert: Anna leistet Erste Hilfe in Form simpler Quicktime-Events.

zum verhängnisvollen Attentat von Sarajevo auf den österreichischen Thronfolger Franz Ferdinand am 28. Juni 1914. Ein Attentat, das in einer der schlimmsten Katastrophen der Menschheitsgeschichte mündet: dem Ersten Weltkrieg. Karl muss seine Frau Marie und seinen Sohn Victor verlassen, um – wie absurd – seine neue Heimat anzugreifen. Sein Schwiegervater Emile wird wiederum von der französischen Armee eingezogen. Neben Karl und Emile spielen wir außerdem noch den amerikanischen Fremdenlegionär Freddie, der den Tod seiner Frau rächen will, sowie die belgische Sanitäterin Anna, die auf der Suche nach ihrem in den Kriegswirren verschollenen Vater ist.

Valiant Hearts verknüpft diese vier Einzelschicksale zu einer rund sechs Stunden langen, fiktiven Geschichte, die jedoch fast ausschließlich an authentischen Kriegsschauplätzen der Westfront spielt. Als Emile erleben wir die Schlacht an der Marne und den Minenkrieg bei Vauquois, mit Anna retten wir Opfer aus den Trümmern der zerbombten belgischen Stadt Ypern, Karl lassen wir aus einem Kriegsgefangenenlager ausbrechen. Freddie ist hingegen an vor-

derster Front dabei, als in der blutigen Schlacht an der Somme zum ersten Mal Panzer eingesetzt werden.

Im Großen und Ganzen funktioniert dieser Spagat aus fiktiven Schicksalen und historischer Realität, auch wenn manche »Zufallsbegegnungen« der Helden arg an den Haaren herbeigezogen sind. Aber meistens fiebern und leiden wir tatsächlich mit. Wir

Stupides Autofahren

tun alles dafür, dass Karl vielleicht doch wieder zu Frau und Kind zurückkehren kann. Gleichzeitig spielt angesichts der vielen Grausam- und Sinnlosigkeiten dieses Krieges aber auch immer das Entsetzen mit – obwohl oder gerade weil Valiant Hearts den Schrecken als stark abstrahierten Comic und ohne explizite Gewaltdarstellung inszeniert. Aber wenn wir mit der Fahne in der Hand und untermalt von klassischer Musik eine MG-Stellung stürmen und die Kameraden vor, hinter und neben uns wie die Fliegen sterben, dann berührt Valiant



Mehr als ein Spiel

Heiko Klinge
Chefredaktion
heiko@gamstar.de

Selten hat mich ein Spiel so betroffen gemacht. Mit einfacher Comicgrafik lässt es mich den Schrecken des Krieges intensiver erleben als sämtliche Militär-Shooter der vergangenen Jahre. Weil Valiant Hearts eben nicht nur die Schlachten thematisiert, sondern auch und vor allem deren Folgen. Wie rette ich die Zivilisten vor dem Giftgas? Wie entkomme ich den mit Leichen übersäten Kriegsgräben von Verdun? Interessanterweise ist Valiant Hearts spielerisch dann am besten, wenn es das Tempo rausnimmt und sich ganz auf seine Physik- und Kombinationsrätsel konzentriert.

Umso deplatziertes wirken da die Actionsequenzen. Minutenlang mit einem Auto Hindernissen auszuweichen, war schon in den 80ern langweilig. Rein als Spiel betrachtet ist Valiant Hearts bestenfalls Durchschnitt. Aber es ist eben nicht nur ein Spiel, sondern eine interaktive und deshalb nachhaltig wirkende Geschichtsstunde über eines der schwärzesten Kapitel der Menschheitsgeschichte.

Hearts in seinen besten Momenten genauso sehr wie ein guter Antikriegsfilm. Mit jedem der 27 Levels schalten wir zudem interessante Fakten, Fotos und Briefe vom Ersten Weltkrieg frei, die das gerade Erlebte in einen historischen Kontext setzen.

Die Geschichte von Valiant Hearts hat allerdings auch ihre schwachen Momente, und die hängen fast immer mit einem gewissen Baron von Dorf zusammen. Denn die Entwickler konnten es sich leider nicht verkneifen, einen durch und durch bösen und bis zur Karikatur verzerrten deutschen Gegenspieler einzubauen. Wenn von Dorf grimmig aus seinem überdimensionierten Panzer schaut und »Vorwärts Marsch!« brüllt, dann wird aus Der Soldat James Ryan plötzlich ein Inglourious Bastards. Es ist ein unnötiger, unsensibler Fremdkörper in einem sonst so sensiblen Spiel.



Im Feldlazarett haben wir einen Kloß im Hals. Wenn wir Baron von Dorf erblicken, ärgern wir uns über diesen grotesk überzeichneten Gegenspieler.





Das schmerzt!

Andre Peschke
Redakteur
andre@gamestar.de

Valiant Hearts tut mir im Herzen weh. Das Spiel packt mit dem Ersten Weltkrieg nicht nur ein ungewöhnliches Thema an, sondern scheut sich auch nicht, viele ernste Aspekte aufzugreifen: den ersten Gasangriff der Geschichte beispielsweise, oder das Schicksal von Kriegsgefangenen und Zivilisten. Aber all diese Themen dienen dem Spiel nur als Bühnenbilder und halbgame Spielelemente für die Geschichten seiner vier Hauptfiguren. Die heißen Eisen werden durch Rührseligkeit und überzeichnete Comic-Optik so weit abgekühlt, bis sie in der Eiswaffel serviert werden können. Nicht falsch verstehen: Dass Valiant Hearts auf drastische Gewaltdarstellung verzichtet, ist gut. Das gibt dem Spiel größere Freiheit, die Greuel des Krieges zu thematisieren, ohne geschmacklos zu wirken. Nur tut es das wenig und stiehlt sich zu oft aus der Affaire. Ja, das Finale ist mitreißend und die Charaktere sind sympathisch. Aber die großteils platte Spielmechanik hätte mit mehr erzählerischem Mut aufgewogen werden müssen.

Auch spielerisch taucht uns Valiant Hearts in ein Wechselbad der Gefühle. Am besten funktioniert es immer dann, wenn wir dem Schrecken des Krieges mit Kombinationsgabe entkommen müssen. Dazu setzen wir Gegenstände an den richtigen Stellen ein, lösen Schalterrätsel und kleinere Physik-

herfolge die nötigen Gegenstände einsammeln. Sollten wir dabei doch mal länger als ein paar Minuten überlegen (war genau ein Mal der Fall), greift uns auf Wunsch die Hilfefunktion unter die Arme. Einzige kleine Besonderheit ist der herzerreißend niedlich animierte Sanitätshund Walt, der unsere Helden von Zeit zu Zeit begleitet und dem wir einfache Kommandos geben dürfen (Apportier! Lenk ab! Leg den Schalter um!). Das ist alles weder innovativ noch sonderlich anspruchsvoll, aber trotzdem bleiben wir in den Rätselsequenzen motiviert und interessiert. Denn die Puzzles sind größtenteils logisch und passend in die Geschichte eingebaut – wenn wir eingeschlossene Zivilisten aus einer zerbombten Ruine befreien müssen, ist es uns schlicht egal, wie banal das zu lösende Problem ist.

Jenseits der Rätsel bekommt Valiant Hearts jedoch ein Problem. Denn sowohl die eingangs erwähnten Knöpfchen-drück-Operationen als auch die anderen Actionsequenzen sind nicht nur anspruchslos und mitunter unpassend, sondern häufig furchtbar langweilig. Da fliehen wir in einem Auto und dürfen nichts anderes machen, als nach links oder rechts zu lenken, um Hindernissen auszuweichen. Oder wir verstecken uns vor deutschen Suchpatrouillen, was letzten Endes nur bedeutet, im richtigen und stets komplett offensichtlichen Moment zum nächsten Gebüsch zu huschen. Auch in den glücklicherweise nur dosiert eingesetzten reinen Kampfabschnitten, in denen wir zum Beispiel mit einem Panzer deutsche Stellungen angreifen, benötigen wir lediglich das richtige Timing und ein klein wenig Reaktionsvermögen. Da können die eigentlichen Geschehnisse um uns herum noch so drastisch sein, das haben unzählige 2D-Spiele schon deutlich besser gemacht.

Aber am Ende, nach einem ebenso konsequenten wie emotionalen Finale, sind wir trotz aller Schwächen im wahrsten Sinne des Wortes beeindruckt. Nicht wegen eines außergewöhnlichen Spiels, sondern wegen eines außergewöhnlichen Erlebnisses. Karls Geschichte werden wir jedenfalls so schnell

nicht vergessen, so sehr uns die stupide Quicktime-Operation auch genervt hat. Denn Videospiele können eben viel mehr, als »nur« zu unterhalten. **HK**

TERMIN 25.6.2014 PREIS 15 Euro USK ab 12 Jahren

Valiant Hearts
The Great War

Action-Adventure

Publisher: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montpellier
Sprache: deutsche Texte
Ausstattung: Download

Kopierschutz: UPlay



- GRAFIK**
- origineller Grafikstil
 - schön arrangierte Hintergründe
 - liebvoll erstellte Charaktere
 - minimalistische Animationen
- SOUND**
- wunderschöner Soundtrack
 - gute Erzähler
 - nur quakiges Gebrabbel im Spiel
- BALANCE**
- Aufgaben werden in Comic-Animationen vermittelt
 - zu einfach
 - zu geringe Lernkurve
- ATMOSPHERE**
- fängt die Greuel des Krieges teilweise stark ein
 - sehr gute Bildkompositionen
 - driftet manchmal zur Karikatur ab
- BEDIENUNG**
- leicht zu erlernen
 - reagiert sehr direkt
 - mitunter nicht ideal auf Tastatur ausgelegt
- UMFANG**
- neuer Modus nach Durchspielen
 - Sammelobjekte
 - recht kurz
 - wenig Wiederspielwert
- LEVELDESIGN**
- bemüht sich um Abwechslung
 - Locations haben mehrere Ebenen
 - wiederkehrender, trivialer Aufbau
- RÄTSEL**
- einige sehr gelungene Rätsel
 - Wechsel aus Denksport und physischen Rätseln
 - zu monotone Aufgabenstellungen
- WAFFEN & EXTRAS**
- Hund als zweiter Charakter
 - verschiedene Wurfobjekte
 - Fahrzeug-Minispiele nerven
 - langweilige Operationen
- HANDLUNG**
- vier liebenswerte Charaktere
 - historischer Hintergrund
 - interessant aufbereitet
 - klammert bedrückende Themen nicht aus
 - etwas zu oberflächlich

Wechselbad der Gefühle

Puzzles. Das erinnert ein wenig an Limbo, ohne allerdings auch nur im Ansatz dessen Anspruch zu erreichen. Die Rätselareale umfassen meist nur wenige Bildschirme, die Lösung unseres Problems ist eigentlich immer offensichtlich. Viel zu oft wiederholen sich die immer gleichen Abläufe: Ankunft, alle Figuren abklappern, abfragen was sie haben wollen und dann in der richtigen Rei-



Ein klassisches Rätsel: Erst müssen wir die Kanone reparieren, dann das richtige Ziel anvisieren.

