

## Cooking Simulator

## DAS DEFEKTE DINNER

Genre: **Berufssimulation** Publisher: **Playway** Entwickler: **Big Cheese Studio** Termin: **6.6.2019** Sprache: **Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

**Warum die neue Kochsimulation realitätsnahe und witzige Situationen serviert, der Spieler manchmal aber auch die Hände über dem Kopf zusammenschlägt.** Von Harald Fränkel

Der Cooking Simulator bildet die Essenz des Kochberufs gekonnt ab, das Zubereiten von Speisen ist wunderbar gelungen und die größte Stärke. Der Rest der Realität bleibt im Hintergrund, eine tiefgründige wirtschaftliche Komponente etwa. Der virtuelle Koch zahlt zwar, wenn er bis zu 23 Werkzeuge, 131 Zutaten, 30 Gewürze, elf Kräuter und Geschirr erwirbt. All das gibt's aber zum kleinen Festpreis. Geräte wie Kühlschrank, Herd, Fritteuse & Co. sind ebenso vorgegeben wie das Mobiliar. Unser Bratmaxe verändert sein kleines Reich nur kosmetisch, durch einen neuen Anstrich etwa. Dafür schaltet er bis zu 50 Küchendesigns frei. Es ist nicht unbedingt fair, ein Spiel dafür zu kritisieren, was es nach dem Willen der Entwickler gar nicht sein soll. Aber in der jetzigen Form wiederholen sich die Tätigkeiten im Cooking Simulator schnell.

Einkäufe laufen auch nicht realistisch ab. Der Spieler geht nicht vor die Tür, sondern pickt Zutaten aus einem Regal und aus einem Kühlschrank, wo sie offenbar hineingezaubert werden. Besser aber: Der Spieler



Goethes »Zauberlehrling« lässt grüßen: Weil das Alter Ego im Cooking Simulator körperlos ist, tanzt der Wischer wie von Geisterhand durch die Küche.

greift über Postpakete auf eine Art Einkaufs-App zu. Es gibt mehrere solcher Pappschachteln, die wir frei in der Küche verteilen, um Laufwege zu sparen.

**»Ich hab da schon mal was vorbereitet ...«**

Der Spieler übernimmt im Cooking Simulator die Alleinherrschaft in einer glaubwürdig gestalteten Restaurantküche. Es ist dringend angeraten, zunächst das Tutorial und die Übungsmissionen zu spielen, die im Hauptmenü als »Kochschule« betitelt sind. Wer sich nicht eingehend mit dem Spiel befasst,

dem entgehen eventuell wichtige Details in puncto optimierte Abläufe. Der Cooking Simulator baut sehr viel Atmosphäre auf, indem er berufstypische Stressmomente simuliert. Akute Zeitnot erfordert immer bessere Strategien, wobei die steigende Lernkurve gut unterhält. Je weiter unser Schützling im Karrieremodus kommt, desto mehr Bestellungen pro Tag schlagen ein, oft natürlich gleichzeitig. Deshalb legt der Protagonist während einer kurzen Vorbereitungsphase zumindest ein paar Zutaten für aufwändigere Gerichte bereit. Die Geräuschkulisse passt wie ein Deckelchen auf den Topf. Es heißt ja, man soll nie hungrig einkaufen gehen. Mit leerem Magen Cooking Simulator spielen, ist ebenfalls nicht ganz ungefährlich, wenn zum Beispiel ein saftiges Steak lautstark auf dem Grill brutzelt. Toll ist auch die Möglichkeit, eigene MP3-Musik und Internetradios einzubinden.

**Ohne Speis kein Preis**

Doch zurück zu unserem virtuellen Job. Um den Ablauf zu erklären, nehmen wir mal ein einfaches Gericht, gebackene Forelle: Unser Alter Ego hetzt in der Ich-Perspektive durch die Küche und würzt zunächst den Fisch mit je fünf Gramm schwarzem Pfeffer, Thymian und Dill. Dann landet die Forelle auf einem Blech im Ofen. Zwischenzeitlich schneidet der Bratefuchs auf einem Holzbrett eine Zitrone. Sobald der Fisch durch ist, wird er mit



Für ein triviales Steak mit Pommes muss der Koch die Fritten selber schnitzen: Bereits diese filigrane Arbeit mit dem großen Messer gerät zur Herausforderung.

## Speis und Tränen

Unsere Vorabversion des Cooking Simulator bereitete während des Tests ein paar Probleme. In einem Fall ist wegen eines Clipping-Fehlers bis heute ein Bratenwender Missing in Action. Er fiel so unglücklich hinter eine Küchenzeile, dass wir nicht mehr drankommen. Zum Glück ist es möglich, jederzeit neues Werkzeug zu kaufen. Wir werten den Cooking Simulator um drei Punkte ab, allerdings wegen eines anderen Problems: Es kam mehrfach vor, dass man am Ende eines anstrengenden Spieletages nicht weiterzocken konnte. Die Software blieb quasi stecken, vielleicht wurde ein Trigger nicht ausgelöst. Da half es nur, das letzte Savegame zu laden und den Tag ein zweites Mal anzugehen. Lästig!



Wer das Tutorial und die Kochschule gespielt hat, feiert schnell erste Erfolge. Wer es nicht tut ...

fünf Gramm Meerrettich verfeinert und auf einen Teller drapiert. Zum Schluss kommen die Zitronenviertel hinzu und sechs Gramm Petersilie. Der Teller endet an der Durchreiche.

### Der Bratort-Reiniger

Die Gäste beurteilen die Gerichte nach Zubereitungszeit, Geschmack, handwerklicher Umsetzung und Temperatur. Wenn der Küchenchef in einer Disziplin schwächelt, zum Beispiel ein wichtiges Gewürz vergessen hat, weist die aufmerksame Kundschaft konkret darauf hin. Dank dieser Tipps lernen wir dazu. Klasse! Je nachdem, wie gewissenhaft

der Restaurantbetreiber arbeitet, gibt's in drei Bereichen Belohnungen, aber auch mal Abzüge: Kochpunkte sind dafür da, Rezepte freizuschalten. Steigt der Ruhmeswert, werden Restaurantkritiker auf das Lokal aufmerksam und verleihen nach einem Testessen bestenfalls einen Stern. Last but not least steigt der Koch durch Erfahrungspunkte auf.

Jeder Level beschert ihm neue Boni, er wählt aus 24 Möglichkeiten. Manche senken die Ansprüche der Gäste oder die Preise für bestimmte Produkte. Andere machen die Zeitfenster für die Zubereitung größer. Darüber hinaus lernt der Koch bis zu 16 Perks. »Fast Feet« (flinke Füße) macht ihn schneller, »Steady Hands« (ruhige Hände) erleichtert das fummelige Schneiden von Zutaten und »Fairy Touch« (Berührung der Fee) zaubert Dreck, Scherben und anderen Müll weg.

### Und täglich grüßt das Murmeltier

Die Bewertung durch die Gäste offenbart gelegentlich zweifelhafte Auswüchse. Als wir probierhalber statt einer bestellten Kürbissuppe binnen Sekunden drei pürierte Koteletts mit ohne alles kredenzt, gab's bei der Zubereitungszeit fünf von fünf Sternen, was zu einer Gesamtwertung von immerhin drei Sternen, +5 Ruhm und +4 Kochpunkte führte. Ähnlich mysteriös ist das inkonsequente Savegame-System. Der PC-Besitzer kann zwar jederzeit speichern. Lädt er dann aber den Spielstand, beginnt der Tag von vorn. Da möchte man doch glatt mal Murmeltier servieren. Nur aus symbolischen Gründen natürlich, nicht wegen der Beulenpest-Gefahr, neinnein!

### Kitchen Impossible

Die Optik ist unspektakulär, der körperlose Protagonist ein Anachronismus. Darüber hinaus begegnet dem armen Tropf – abgesehen von zwei tutorialen Helfern, die nur anfangs als Piktogramme aufkreuzen und in Textform Ratschläge geben – keine Menschenseele. Ein kooperativer Mehrspielermodus wäre übrigens auch lecker gewesen. Trotzdem verdient das Spiel letztlich die Note »Befriedigend«. Das Herzstück ist wie

erwähnt Spaßig umgesetzt und herausfordernd. Die Freischaltmechanismen motivieren. Gleichzeitig haben es die Entwickler mit dem Realismus nicht übertrieben. Bei Simulationen besteht ja immer die Gefahr, dass deren Charme allzu spröde ausfällt. In diesem Sinne: Danke und Mahlzeit! ★

## COOKING SIMULATOR

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 3550 / AMD FX-8350  
Geforce GTX 660Ti / Radeon R9 270X  
6 GB RAM, 6 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 4570 / AMD Ryzen 7 1700x  
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480 GB  
16 GB RAM, 6 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

passende Geräuschkulisse integrierbar  Internetradios und MP3s   
unspektakuläre Gesamtoptik  körperloser Protagonist  keine Sprachausgabe

### SPIELDESIGN

Speisenzubereitung wird adäquat simuliert  motivierende Freischaltmechaniken   
leichtes Einkaufssystem  fummelige Steuerung  Tätigkeiten wiederholen sich schnell

### BALANCE

Tutorial und Kochschule  Gäste geben bei Fehlern konkrete Tipps   
langsam steigende Lernkurve  keine Schwierigkeitsgrade   
inkonsequentes Speichersystem

### ATMOSPHÄRE / STORY

berufstypische Stressmomente  glaubwürdige Küche   
realitätsnahe Vorbereitungszeit und Reinigungsarbeiten   
menschleeres Arbeitsumfeld  teils alberne Physikeffekte

### UMFANG

viele Küchengeräte und Werkzeuge  67 Rezepte und 131 Zutaten   
50 Küchensigns  wirtschaftliche Aspekte kommen zu kurz  geringer Wiederspielwert

### ABWERTUNG

Wir werten den Cooking Simulator um drei Punkte ab, weil wir den einen oder anderen Level wegen eines Programmfehlers zweimal spielen mussten, um weiterzukommen.

### FAZIT

Unser Gerichturteil: Der Cooking Simulator ist nicht Michelin-Sternwürdig, aber ein kleiner, feiner Snack für zwischendurch.

68

-3

65



Harald Fränkel  
@GameStar\_de

Ich habe mich wahrlich nicht Hals über Topf in den Cooking Simulator verliebt. Es dauerte, bis ich mit ihm warm wurde. Was zum Teil daran lag, dass ich das Tutorial nicht aufmerksam genug gespielt habe – und die Übungsmissionen der Kochschule zunächst gar nicht. Infolgedessen wunderte ich mich, warum ich jede verdammte Kartoffelschnitte einzeln in die Fritteuse werfen muss, um Pommes zu machen. In dem Zusammenhang nervte mich auch, dass das Alter Ego offenbar armamputiert ist, es kann nämlich immer nur ein Objekt tragen. Beide Probleme lassen sich elegant lösen. Irgendwann bin sogar ich dann mal dahintergekommen.

Was mir richtig, richtig peinlich ist: Ich habe anfangs jedes Rezept ausgedruckt und mir ein kleines Kochbuch gebastelt, weil ich alter Sack mir unmöglich merken konnte, welche Zutaten in welcher Menge in welches Gericht müssen. Die Rennerei zwischen Schneidbrett, Herd und Laptop ging mir schnell auf den Sack. Dann realisierte ich, dass die Rezepte nicht nur im Computer einsehbar sind, sondern auch auf den riesigen Küchenmonitoren. Man muss nur draufklicken, ähem ...