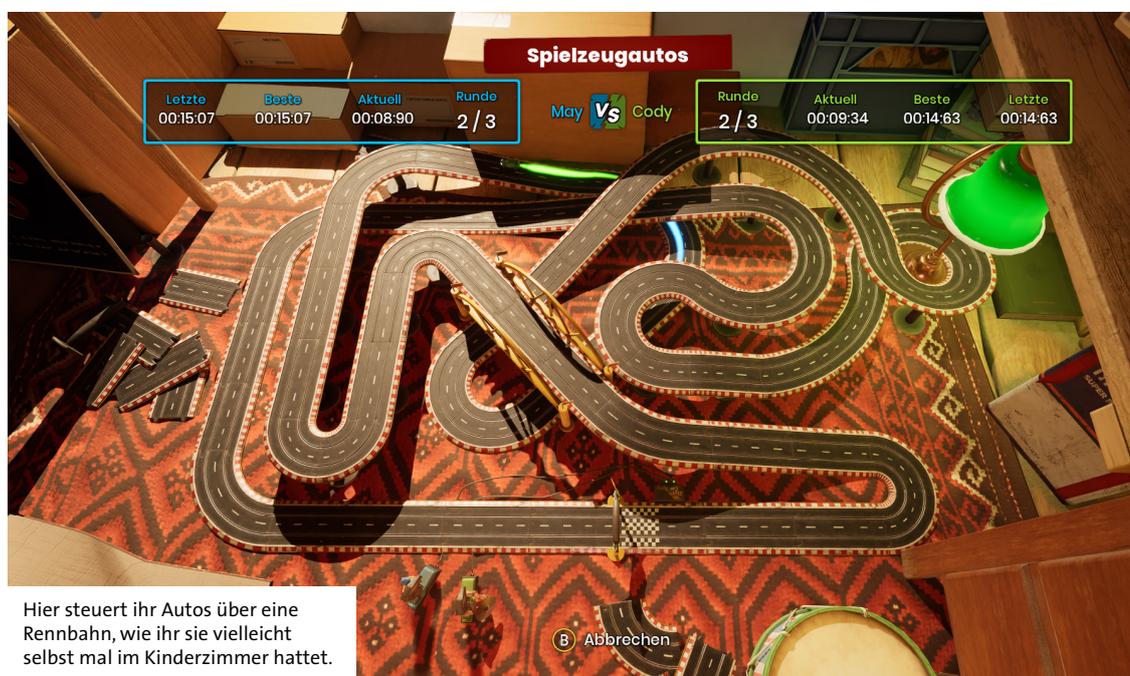


It Takes Two

ÜBERRASCHEND ... LIEBE

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Hazelight** Termin: **26.3.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **14 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **EA Play Pro**

It Takes Two ist ein unglaublich kreativer Action-Trip für zwei Spieler, die nichts gegen eine schnulzige Story haben. Ein Spielbericht von jemandem, der normalerweise sehr wohl etwas gegen eine schnulzige Story hat. Von Sascha Penzhorn



Hier steuert ihr Autos über eine Rennbahn, wie ihr sie vielleicht selbst mal im Kinderzimmer hattet.

Manchmal muss ich Spiele testen, auf die habe ich eigentlich gar keine Lust. It Takes Two beispielsweise. Die Protagonisten May und Cody wollen sich scheiden lassen, da werden sie von ihrer Tochter in Puppen verwandelt und müssen ihre Liebe wiederfinden. Würg! Weil die Redaktion weiß, dass meine Partnerin Claire und ich seit bald anderthalb Jahrzehnten täglich gemeinsam spielen, fiel uns dieser Auftrag zu. Dabei haben wir mit Schmalz so gar nichts am Hut. Als Paar sind wir in Spielen mehr so Bonnie und Clyde, die Natural Born Killers. Hugh Grant hat bei uns Hausverbot. Aber Job ist Job.

Es saugt und bläst der Heinzelmann

Als reines Koop-Spiel für zwei startet man eine Partie wahlweise per Internet oder lokal am selben Gerät. In jedem Fall läuft It Takes Two die meiste Zeit über im Splitscreen, was etwas gewöhnungsbedürftig, bei vielen Spielmechaniken aber auch sehr hilfreich ist. Wir spielen per Online-Modus, damit ich euch bestätigen kann, dass wir keinerlei Aussetzer hatten.

Claire schlüpft in die Rolle von May – die ist logisch veranlagt, stark und mutig. Ich spiele den kreativen, verträumten, aber auch faulen und etwas weinerlichen Cody. Die beiden haben den klischeehaftesten Ehestreit der Welt, nur mit vertauschten Rollen: May muss ständig Überstunden schieben, Cody fühlt sich deswegen einsam und vernachlässigt. May wiederum ist sauer, dass Cody ihre harte Arbeit nicht mehr zu schätzen weiß.

Das alles spielt erst mal keine Rolle mehr, als sich die beiden als winzige, lebendige Puppen im Geräteschuppen des Hauses wiederfinden. Das Ziel: einen Weg zurück ins Haus finden, Tochter Rosie bringen, den Zauber aufzuheben und dann die Scheidung durchziehen. Das geht aber nur, wenn die beiden in ihrer neuen und magischen Winzwelt zusammenarbeiten, ob sie wollen oder nicht. Dabei zicken sich May und Cody besonders zu Anfang gerne mal gegenseitig an, übrigens mit hervorragender, aber ausschließlich englischer Sprachausgabe und optionalen, gut übersetzten deutschen Untertiteln. Der Spieleinstieg ist recht human: Vor uns liegt ein scheinbar unüberwindbarer Abgrund, aber



GameStar
für Spieldesign



GameStar
für Präsentation



GameStar
Gold-Award

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr gern überrascht werdet.
... euch Kreativität wichtiger ist als Komplexität.
... ihr nach dem perfekten Spiel für zwei sucht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr eine Allergie gegen Schnulz habt.
... ihr unbedingt allein spielen wollt.
... ihr beim Spielen Herausforderungen wollt.



Auf Codys Lehmgesicht könnt ihr einen Daumenabdruck erkennen, so detailliert sind die Figuren.

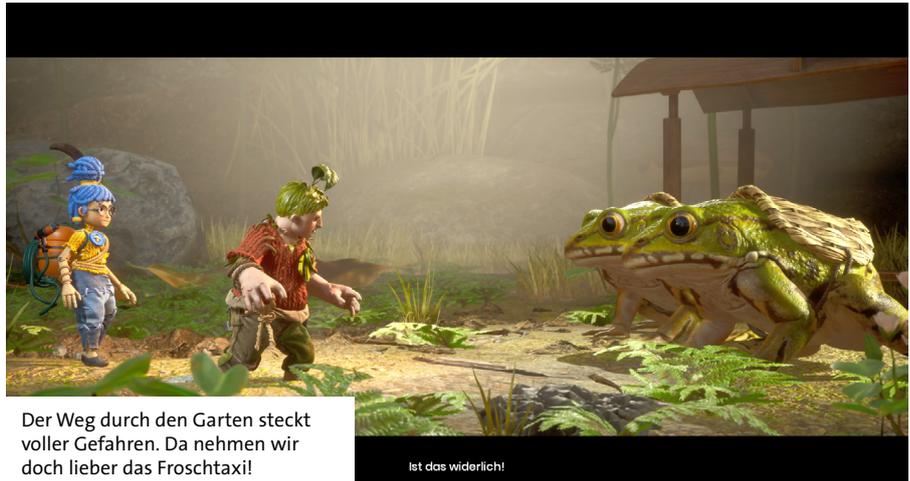
auch ein blasender Staubsaugerschlauch. Ich versuche, mich davon über die Grube blasen zu lassen, falle aber ins Loch. Das ist nicht schlimm, es gibt keine begrenzten Leben, und so stehe ich kurze Zeit später wieder dort, wo ich abgesprungen bin. Daraufhin setzt sich Claire auf den Schlauch und zielt mit der Mündung schräg nach oben. Ich springe erneut in den Luftstrom und fliege nun in einem steileren Winkel über den Abgrund und komme sicher auf die andere Seite. Ich springe auf einen Knopf, der eine Abkürzung für Claire freigibt, sodass sie zu mir aufschließen kann.

Sanfte Schwierigkeitskurve

Eine Weile später treffen wir auf den ersten Boss: unseren alten Staubsauger, der uns hasst, weil Cody lauter Schrott mit ihm aufgesaugt und May ihn einfach eingemotet und gegen ein besseres Modell ersetzt hat. Den besiegen wir im Team – ich sauge mit einem Schlauch Geschosse auf, die der Sauger auf uns abfeuert, und Claire bläst sie gegen ihn zurück. Im nächsten Level bekommen wir unsere ersten Spezialfähigkeiten: Ich kann Nägel in die Wand rammen, und Claire bekommt einen Hammer, mit dem sie Objekte zertrüm-

mert oder sich an meinen Nägeln durch die Luft schleudert. In den folgenden Sprungpassagen wird die Sache schon etwas komplexer: Durch sorgfältiges Nageln muss ich dafür sorgen, dass Claire sicher diverse Höhepunkte erreicht, bevor mich ihre helfende Hand ebenfalls ans Ziel bringt. Ab und zu muss sie einige Gläser und Pötte zerdepfern, um uns den Weg freizumachen.

Die meisten Levels im Spiel haben solche Spezialfähigkeiten und Gimmicks, die immer ausgefallener werden. Mal verschieße ich brennbares Harz mit einer Seifenspendekanone, das Claire mit dem Streichholzwerfer zur Explosion bringen kann, an anderer Stelle ziehen wir einander an oder stoßen uns ab, indem wir Magnete einsetzen. Oder ich lasse unter Claires Füßen Moos wachsen, damit sie unbemerkt an schlafenden Maulwürfen vorbeischleichen kann, ohne sie aufzuwecken und gefressen zu werden. Das ist so verrückt, wie es klingt, und wird im späteren Spielverlauf noch viel abgedrehter. Ich will hier nicht alles verraten, aber seid euch sicher: Ich bin ein zynischer, alter Sack, der alles schon kennt und alles mal gesehen hat. Mich überrascht so schnell kein Spiel mehr. Aber dieses It Takes Two wirft mich mit seinen Ideen und seiner Kreativität förmlich um.



Der Weg durch den Garten steckt voller Gefahren. Da nehmen wir doch lieber das Froschtaxi!

Ist das widerlich!

DIE KOOP-VIELFALT

Damit May und Cody ihr Abenteuer heil überstehen und am Ende womöglich doch noch ihre Beziehung retten, müssen sie mal wörtlich, mal metaphorisch am selben Strang ziehen. Teamwork ist alles – ohne die Mitarbeit eures Partners seid ihr hoffnungslos verloren. Das gilt für so ziemlich alle Puzzles und Actionsequenzen im Spiel: Jeder hat eine Aufgabe, nur gemeinsam kommt ihr ans Ziel. Nebenher gibt es zahlreiche kleine und große Abenteuer und Aktivitäten, bei denen ihr einfach mal nett zueinander sein und euch zum Beispiel auf einer Schaukel oder einem Schlitten anschubsen könnt. Wer es fieser mag, kann seinen Mitspieler aber auch mixen. Öhm.



May (links) füllt Blumenkelche mit einem Gartenschlauch. Dadurch wacht deren welkes Blattwerk auf, sodass Cody daran heraufspringen und zu May aufschließen kann. Dabei muss May recht flink auf den Beinen sein: Gibt sie einer Blume zu lange kein Wasser, sinken die Blätter wieder, und Noch-Ehemann Cody stürzt in den Abgrund.



May (links) reitet den roten Plastikdino über einen Hindernisparcours. Cody hilft ihr im grünen Dino, indem er Plattformen für May verschiebt und sie sicher ans Ziel führt. Alternativ kann Cody die Plattform auch einfach mal verfehlen und seinen Dino stattdessen dazu benutzen, um May zu fressen.



Cody ist in eine Falle getappt. Jetzt kann May natürlich so nett sein, ihn über den großen roten Stop-Knopf aus seinem Gefängnis zu befreien. Oder sie experimentiert mit den anderen lustigen Knöpfen und setzt den armen Cody unter Strom, zündet ihn an oder verwandelt ihn in eine Nuss. Kein Wunder, dass die Ehe der beiden in der Krise steckt!



Nicht jeder Moment zu zweit ist ein nervenaufreibendes Abenteuer oder dient der Folter: Hier steuert May (links) einfach nur einen Zug durch die Landschaft. Cody sitzt hinten in einem der Waggon und bewundert die wunderschöne Spielwelt. Wenn ihr wollt, könnt ihr in It Takes Two nämlich auch einfach nur nett zueinander sein.



Cody ist das Moos unter Mays Füßen. Klingt komisch, ist aber so. Solange May mit jedem Schritt auf Moos landet, bewegt sie sich lautlos und weckt die schlafenden Maulwürfe nicht auf. Beide müssen sich gleichmäßig bewegen, damit May nicht versehentlich auf eine der herumliegenden Nusschalen tritt und die fiesen Schläfer aufweckt.



Uh-oh! Cody ist in diesen Mixer gefallen. Wie gut, dass May zur Stelle ist, um ihm da wieder rauszuhelfen. Aber was macht dieser hübsche Knopf da ... hm! Ach, die beiden wollten sich doch eh scheiden lassen. Wir ersparen euch aber die anschließende grausame Szene.



Im Gartenlevel spießt Cody (rechts) ein Greifarm aus seinem Kopf, den er prima dazu verwenden kann, um Feinde wie dieses Pflanzenmonster festzuhalten, damit May es mit ihrer Sichel verprügeln kann. Furchtbar viele Kämpfe gibt es nicht im Spiel, aber auch hier kommt ihr nur voran, wenn ihr eure Fertigkeiten miteinander kombiniert.



May muss einen Roboter aktivieren, um diesen Levelabschnitt abzuschließen. Blöd nur, dass ihm die Batterie rausgerutscht ist, sodass er gar keinen Saft hat. Zum Glück kann sich Cody in diesem Teil des Spiels auf Miniaturgröße zurechtschrumpfen und so die Batterie zurechtrücken.



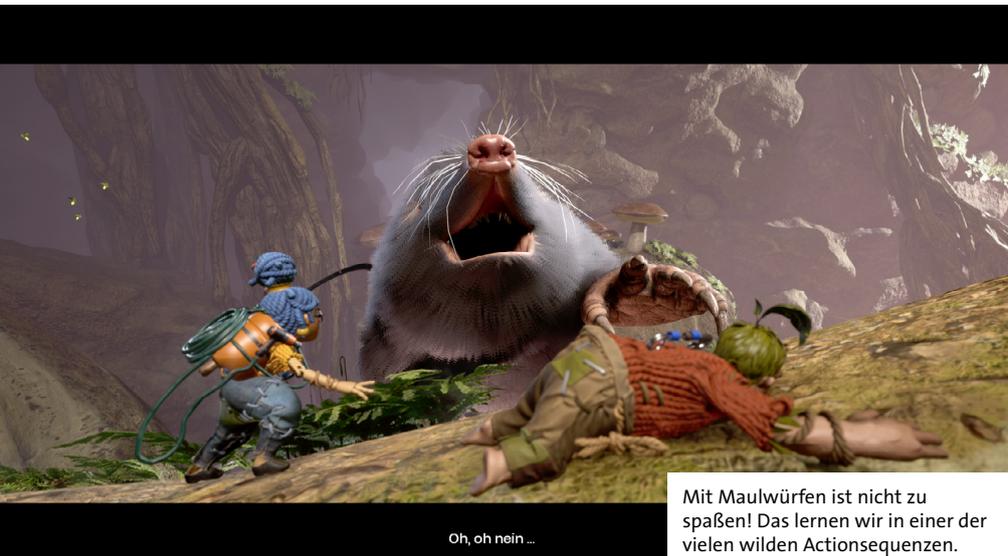
Cody rast rechts in einem Affentempo auf einige Tiergesichter zu. Damit die Tierbarrieren verschwinden und er nicht einfach frontal dagegen klatscht, muss sich May auf das korrekte Tier stellen und die entsprechende Barriere verschwinden lassen. Falls ihr euch schon immer mal laut und ungehemmt irgendwelche Tiernamen entgegenbrüllen wolltet, ist dies das perfekte Spiel für euch.



Cody (rechts) schaut ehrfürchtig den Höllenturm hinauf, den May erklommen hat. Der steht versteckt im Uhrwerklevel, ist verdammt schwer zu meistern und belohnt euch mit einem Achievement und reichlich Feuerwerk, wenn ihn einer von euch erklimmt. Das ist nur eine von vielen versteckten Aktivitäten und Gimmicks in der Spielwelt, an denen ihr euch abseits der Story austoben könnt.



Wir müssen einen winzigen Ball sicher über den Abgrund in der Bildmitte manövrieren. Dazu schwingen wir kopfüber an zwei Trapezen rechts und links des Abgrunds. Cody (links) hält den Ball in seinen Händen und muss im Takt mit seiner Frau May (rechts) schwingen und im richtigen Moment den Ball loslassen, damit sie ihn fangen kann.



Oh, oh nein ...

Mit Maulwürfen ist nicht zu spaßen! Das lernen wir in einer der vielen wilden Actionsequenzen.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich hasse alles, was unter »Romantic Comedy« fällt. Was interessiert mich eine Story, bei der jeder eh schon das Ende absehen kann? Ich war mir sicher, dass ich hier irgendeine lahme Minigame-Sammlung ohne Substanz vorgesetzt bekomme. Stattdessen erhalte ich eine unverhoffte Raupenfußmassage, bombe mörderische Wespen im Sturzflug auf einem Hirschkäfer weg und stolpere über schockierende wissenschaftliche Experimente der Eichhörnchen an Nüssen! It Takes Two ist so ein wilder, wahnsinnig kreativer Ritt, der sich hervorragend spielt, immer wieder überrascht und begeistert. Ich beneide die Entwickler um ihren Ideenreichtum, sowohl hinsichtlich der zahlreichen cleveren Spielmechaniken als auch der zahlreichen abwechslungsreichen Umgebungen. Claire und ich haben gemeinsam gebrüllt, gefeiert, gelacht und gefeiert wie schon lange nicht mehr in einem Spiel. Dass man diese Reise nicht allein antritt, macht die Sache noch viel aufregender.

Gleichzeitig bedeutet das natürlich auch, dass ihr einen Mitspieler für It Takes Two zur Hand haben müsst – und dass ihr Bock auf eine Liebesgeschichte und ein Setting mit sprechenden Tieren und Spielzeugen habt. Zwei gute Kumpels, die sonst Seite an Seite virtuelle Banken ausrauben, werden wohl eher nicht miteinander versuchen, die Liebe zwischen May und Cody neu zu entfachen. Bei aller Begeisterung ist da auch noch die Stelle in der Handlung, bei der wir uns verwirrt und etwas fassungslos am Kopf kratzen. Die ist immerhin nicht dramatisch genug, um uns das Spiel zu vermiesen und lässt sich ohne Spoiler auch nicht näher beschreiben, aber sie wird uns wohl als WTF-Moment im Gedächtnis bleiben. Aber sei's drum – falls ihr ab und zu mit der besseren Hälfte zockt, dürft ihr It Takes Two auf keinen Fall verpassen!

Guerilla-Eichhörnchen

Nach dem Geräteschuppen landen wir in einem Baumhaus und werden von der Eichhörnchenmiliz gefangen genommen, die sich im Krieg mit den Wespen befindet. Die Eichhörner haben eine Robo-Wespenkönigin entwickelt, um ihre Widersacher auszuschalten, doch die falsche Königin hat schnell Gefallen an ihrer Macht über die stechlustigen Insekten gefunden und ist kurzerhand zum Feind übergelaufen. Wir erkaufen uns unsere Freiheit, indem wir geloben, gegen die Königin in den Krieg zu ziehen. Nein, ich bin nicht high. Im weiteren Spielverlauf reiten wir auf Laubfröschen und den niedrigsten Spinnen der Welt, bändigen Plastikdinosaurier, starten einen Putschversuch gegen die Elefantenkönigin und fliegen ins All.

So abwechslungsreich und fantastisch wie die Umgebungen und die Ereignisse um uns herum sind die Spielmechaniken. In

erster Linie handelt es sich hier natürlich um ein kooperatives Jump&Run, aber mittendrin fahren wir auch mal Schlittschuhrennen in solch einem Tempo und mit derart waghalsigen Manövern, dass selbst Sonic The Hedgehog vor Panik kotzen würde. In einem Level rase ich im Affentempo auf Barrieren zu, die nur verschwinden, wenn Claire rechtzeitig auf das richtige Tier drückt. Ich rase auf mein nahendes Ende zu und brülle: »Kuh! Schwein! Frosch! Pferd! NEIN, PFERD, VERDAMMT!« Sie drückt derweil wie bekloppt auf die Viecher, und plötzlich sind die Natural Born Killers wieder fünf Jahre alt.

Technisch beeindruckend

Wir haben It Takes Two in zwei großen, ununterbrochenen Sitzungen durchgespielt: einmal acht und einmal sechs Stunden. Dabei hatten wir keinerlei Abstürze, keine Bugs oder Aussetzer und nur ein kleines Problem mit einem Boss: Ein garstiger Werkzeugkasten bot ein viel zu kurzes Angriffsfenster, was uns mehrere Anläufe kostete. Ansonsten ist das Teil nie zu schwierig, aber auch nicht trivial einfach. Wenn ihr mit einem Partner loszieht, der nichts mit Videospielen am Hut hat, solltet ihr jedoch beachten, dass es keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad oder eine Option zum Überspringen kniffliger Stellen gibt. Aber die Controller-Steuerung ist hervorragend und bietet einen recht großzügigen Aim-Assist. Maus und Tastatur funktionieren ebenfalls prima.

Zudem sieht das Spiel unerhört gut aus. Viele der lebendigen Spielzeuge, aber auch Umgebungen und Materialien wie Holz, Metall, Glas und Stein sehen so echt aus, als könnte man sie anfassen. Die atemberaubend schönen Spielwelten laden zum Entdecken ein und belohnen das Erforschen mit

EINER ZAHLT, ZWEI SPIELEN

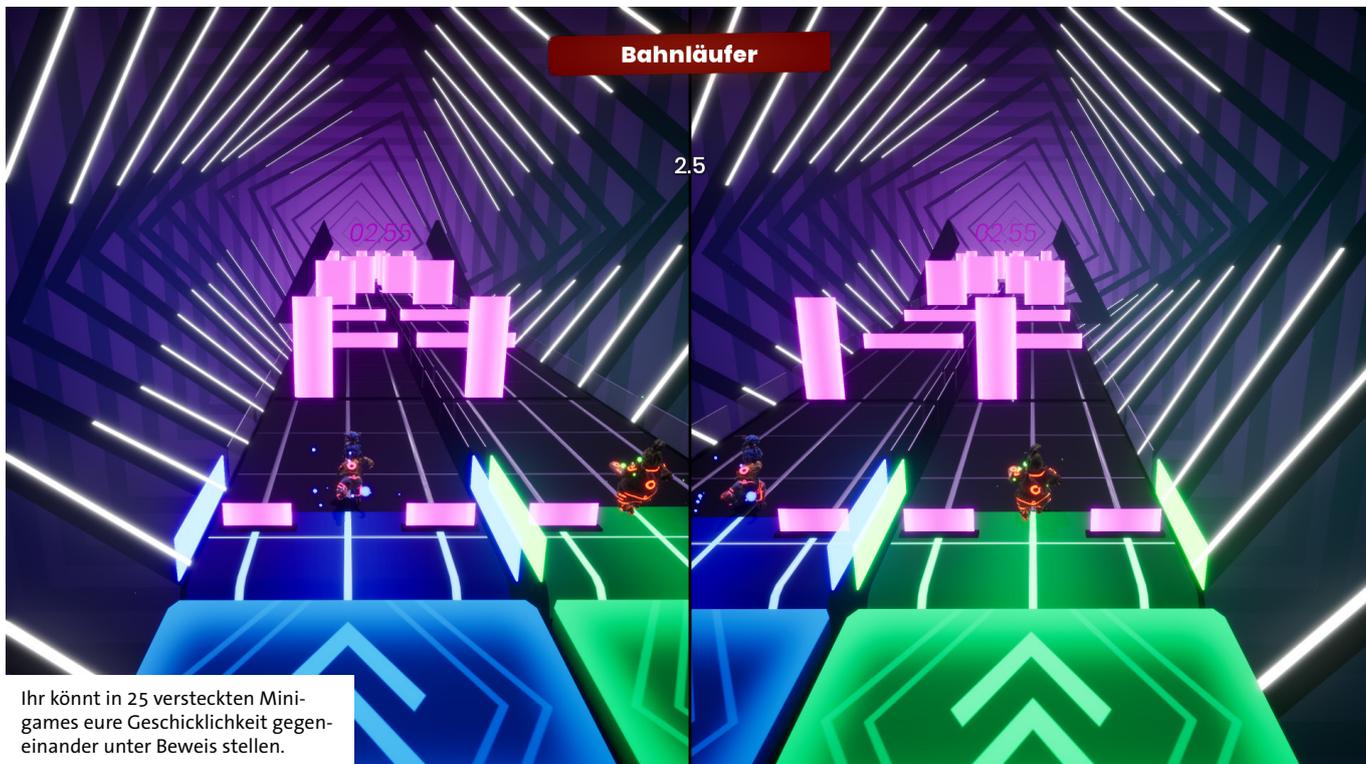
It Takes Two kommt mit einem ähnlichen System wie A Way Out: Wenn ihr das Spiel besitzt, könnt ihr einen Freund oder eine Freundin, der beziehungsweise die es nicht besitzt, einladen, um mit euch das wilde Koop-Abenteuer zu erleben. Der Spielfortschritt wird dann aber lediglich für die Person gesichert, die zuvor Kohle auf den Tisch gelegt hat.

Prima: Die Friend-Pass-Version des Spiels kann jeder runterladen und dann den ersten Level ausprobieren. It Takes Two kommt also sogar mit einer Koop-Demo.



Ein Arachnophobie-Setting gibt es in diesem Spiel nicht, aber diese Spinne hier ist auch echt knuffig.

Alles klar, okay, Danke dir.



Ihr könnt in 25 versteckten Minigames eure Geschicklichkeit gegeneinander unter Beweis stellen.

vielen versteckten Minigames, Easter Eggs und spaßigen Aktivitäten wie Zugfahrten, Rundumflügen auf mechanischen Vögeln, Fallen und Streichen.

Auf höchsten Detailinstellungen gab es in Sequenzen mit vielen Partikeleffekten ab und zu ein paar Ruckler (Ryzen 7 5800X, 32 GB RAM, GTX 1070, 1080p), die sich aber selten aufs Spielgeschehen auswirkten. Untermalt wird das Spielerlebnis von einem fantastischen Soundtrack wie aus einem Abenteuerfilm und grandiosem Sounddesign.

Ein Fall für zwei

Natürlich endet die Geschichte ziemlich genau so, wie ihr es von dieser Art Spiel erwartet. Trotzdem gibt es viele rührende und schöne Momente, die selbst mir (zynischer, alter Sack) recht nahe gingen. Bis auf eine sehr bizarre Stelle in der Story, die so gar nicht zum restlichen Tonfall des Spiels passt, ist It Takes Two eine schmalzige Liebesgeschichte. Gleichzeitig gibt es aber so

viel rasante Action, haufenweise richtig spaßige Spielmomente, aber auch unglaublich witzige, einfallsreiche Gags und Geheimnisse sowie gut platzierte ruhige Augenblicke, in denen ihr einfach mal zu Atem kommt und die wirklich tollen Umgebungen auf euch wirken lässt. Als schließlich die Credits über unsere Bildschirme laufen, sind wir unglaublich zufrieden mit unserem wahnwitzigen Abenteuer, aber auch ein wenig traurig, dass es vorbei ist. Überhaupt sind die finalen Momente richtig klasse aufgezo-gen, mit etwas Symbolik, weniger Konfrontation ... ach, ich verrate fast schon zu viel.

Wir werden es in der Zukunft sicher noch einmal durchspielen. Nicht morgen oder in einer Woche, dafür ist es zu linear, aber bald werden wir die Reise von May und Cody noch einmal erleben wollen – und dann freiwillig. Natürlich kann man It Takes Two auch hervorragend miteinander spielen, wenn man kein Paar ist. In jedem Fall müsst ihr euch aber auf die schmalzige Handlung mit

dem vorhersehbaren Ende einlassen. Gute Kommunikation ist ebenfalls wichtig! Habt ihr keinen analogen Partner für eure Couch zur Hand und spielt bevorzugt online, ist ein VoIP-Tool wie Discord Pflicht. ★

IT TAKES TWO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2100T / AMD FX 6100
Geforce 660 / AMD R7 260X
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3570K / Ryzen 3 1300X
GTX 980 / R9 290X
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + wunderschöne Spielwelt + toller Soundtrack
- + sehr gutes Sounddesign + sehr abwechslungsreiche Umgebungen + fantastische Kreaturen

SPIELDESIGN



- + intelligente Mechaniken + sehr abwechslungsreiches Gameplay + alles macht Spaß + viel zum Entdecken + viele tolle Gags und Nebenaktivitäten

BALANCE



- + faire Lernkurve + keine Frustrationsmomente + nie trivial einfach + kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad + keine Skip-Funktion

ATMOSPHÄRE/STORY



- + Wow-Momente + Welten wie zum Anfassen + lustige und rührende Momente + liebenswerte Figuren + Liebesgeschichte nicht für jeden geeignet

UMFANG



- + gute Spielzeit fürs Geld + große Levels voller Geheimnisse + 25 Minigames + versteckte Aktivitäten + Wiederspielwert durch vertauschbare Rollen

FAZIT

Rasantes, sehr intelligentes und kreatives Abenteuer voller Überraschungen und Staunmomente für zwei Koop-Spieler.



In Eis und Schnee fahren wir in absolut halbsbrecherischer Geschwindigkeit um die Wette.