

A Way Out

# REDET MITEINANDER!

Genre: **Koop-Action** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Hazelight** Termin: **1. Quartal 2018**



Nur zu Beginn sind wir mit Vincent und Leo im Knast, danach geht's auf eine wilde Flucht durch die Landschaft.

## Die Macher von Brothers: A Tale of Two Sons wollen dem gepflegten Koop-Spiel eine neue Facette geben. Indem sie uns über ganz schön viel im Unklaren lassen.

Von Heiko Klinge

Es dauert genau 30 Sekunden, bis uns die E3-Demo von A Way Out zum ersten Mal aus den Latschen haut. Wir sehen eine Zwischensequenz, in der die flüchtigen Verurteilten Leo und Vincent beraten, wie sie eine Tankstelle überfallen sollen. Problem: Es gibt nur eine Waffe, wer soll sie nehmen? Wie üblich sehen wir zwei Wahloptionen. Wie üblich wählen wir die uns genehme. Wie üblich ... passiert nichts?

Josef Fares, der Schöpfer des großartigen Brothers: A Tale of Two Sons und der Kopf hinter A Way Out, weist uns lächelnd darauf hin, dass dies ja wohl keine Entscheidung sei, die wir allein treffen können, und nickt

in Richtung unseres Koop-Partners. Erst wenn sowohl wir als auch der mitspielende Kollege die gleiche Wahl treffen, uns also einig werden, geht's weiter. Und plötzlich verlagert sich die Diskussion im Spiel aufs Sofa vor dem Monitor. Wer schießt besser? Wer schleicht besser? Und was kann beim Überfall überhaupt alles passieren? Bereits in dieser Zwischensequenz zeigt sich: In A Way Out ist Koop nicht Ergänzung, sondern grundlegendes Prinzip.

### Komplex dank Koop

In A Way Out sind wir also nicht allein unterwegs. Das Koop-Abenteuer um zwei Knastausbrecher, die zunächst gemeinsam aus einem Gefängnis entkommen müssen und sich anschließend auf der Flucht befinden, ist aber zumindest auf der mechanischen Seite deutlich simpler gestrickt, als es die bis dato gezeigten Szenen vermuten lassen. Wir können im Grunde beim Tankstellenüberfall nur laufen, per Knopfdruck mit vordefinierten Objekten interagieren und

schießen, falls wir derjenige mit der Waffe sind. Wer A Way Out nun wegen dieser Limitierungen zu den Akten legen möchte, der vergisst, was vor dem geteilten Bildschirm auf dem Sofa passiert. Denn das Spiel gibt nur den Tankstellenraub als Ziel vor, alles andere liegt bei uns. Und schon entsteht eine Koop-Dynamik, wie wir sie selten zuvor erlebt haben. Direkt zur Kasse gehen und die Angestellten mit der Waffe bedrohen? Erstmal den Laden auskundschaften? Aber wirkt das nicht zu verdächtig? Lässt sich das Telefon da hinten deaktivieren? Wir haben keinerlei Ahnung, ob das, was wir tun, sinnvoll, effizient oder gar clever ist. A Way Out konfrontiert uns schließlich nur mit dem Ergebnis unseres improvisierten Handelns, verschweigt aber alles andere. Gerade das macht das Koop-Erlebnis so intensiv und authentisch.

### Weniger Anzeigen, mehr Intensität

Wir gehen den Tankstellenraub schließlich folgendermaßen an: Leo (unser Kollege)



Über die Story wissen wir noch nicht viel, aber sie dürfte recht emotional werden.



Das sieht so aus, als müssten wir hier zu zweit möglichst gleichmäßig die Tasten bedienen.

lockt einen von zwei Kunden unter einem Vorwand nach draußen, um die Situation zu mindestens ein bisschen zu entschärfen. Als Vincent sabotieren wir in einem unbeobachteten Moment das Telefon. Anschließend bedroht Leo die Kassiererin und einen weiteren Kunden mit der Waffe, während wir ins Lager gehen und dort den (natürlich gesicherten) Tresor entdecken. Plötzlich versucht der zweite Kunde die Flucht. Leo rennt fluchend mit gezogener Waffe hinterher, wir sprinten fluchend zur Kassiererin – gerade noch rechtzeitig, bevor diese eine Pistole unter dem Tresen hervorziehen kann. Mit vorgehaltener Waffe zwingen wir sie zur Herausgabe der Kombination für den Safe, den wir dem zurückgekehrten Leo zurufen. Als Leo den Tresor öffnet, geht der Alarm los. Leo steckt ein, was er auf die Schnelle kriegen kann, gemeinsam sprinten wir zurück zum Auto und erreichen es gerade noch rechtzeitig, bevor die alarmierte Polizei den Tatort erreicht. Und nein, auch hier hat es keinerlei Anzeigen, geschweige denn einen

Timer gegeben. Aber Unwissenheit schützt nicht vor Panik! Nach zehn unglaublich intensiven Minuten ist die Demo beendet.

### Schießen, rasen, reden, prügeln

Wir holen Luft und wollen von Josef Fares wissen, inwieweit das Erlebte exemplarisch für den Rest des Spiels sei. Seine verblüffende Antwort: »Eigentlich gar nicht!« Jede Sequenz von A Way Out soll sowohl erzählerisch als auch spielerisch überraschen. Im Trailer wurden bereits Verfolgungsjagden, Schleicheinlagen und wüste Schießereien gezeigt, auf Josefs Laptop sahen wir zudem einen waschechten 2D-Prügel-Abschnitt – all das spielerisch mit großer Wahrscheinlichkeit ähnlich limitiert wie die Demo, aber immer mit Fokus auf Koop. Obwohl ... denn als Rausschmeißer zeigte uns Josef noch eine atemberaubend inszenierte Krankenhausflucht, bei der ausnahmsweise mal nicht per Splitscreen gespielt wird, sondern die Action fließend zwischen Vincent und Leo hin- und herwechselt.

Wir bohren weiter: Wie lange lassen sich dieses Tempo und diese Abwechslung durchhalten? Unserer Frage nach der Spieldauer weicht Josef Fares aus, gibt aber zumindest zu Protokoll, dass die erwähnte Krankenhauszene nach rund fünf Spielstunden passiert. A Way Out dürfte also in jedem Fall deutlich länger werden als Brothers: A Tale of Two Sons. Und schon das hat es ja trotz seiner Kürze geschafft, die Herzen

der Spieler zu erobern. Die Chancen stehen mehr als gut, dass A Way Out dieses Kunststück wiederholt. ★



Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Ja, ich habe nur rund zehn Minuten von A Way Out gespielt. Und trotzdem haben die mich mehr beeindruckt als Battlefield 2 und Need for Speed: Payback zusammen. Dabei ist das neue Werk der Brothers-Schöpfer rein spielmechanisch eigentlich simpel. Aber das Spannende ist hier eben nicht, was auf dem Bildschirm passiert, sondern vor dem Bildschirm! A Way Out ordnet alles dem Ziel unter, das gemeinsame Couch-Koop-Erlebnis zu fördern und zu fordern. Und nach allem, was ich gesehen und erlebt habe, scheint das ausgezeichnet zu gelingen. Meine einzige Sorge: Dass A Way Out zu lang werden könnte. Je ausschweifender das Abenteuer, desto größer die Gefahr, dass die Koop-Mechanik ihren Reiz verliert oder sich sogar entzaubert. Angesichts der klaren Vision und Konsequenz von Brothers-Schöpfer Josef Fares bin ich aber sehr zuversichtlich, dass A Way Out das lange vernachlässigte Sub-Genre des Couch-Koops wieder neu beleben kann