

## A Way Out

## EINE KOOP-STORY, DIE SPALTET

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Hazelight** Termin: **23.3.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **7 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Origin)**

## A Way Out setzt auf eine reine Koop-Erfahrung und opfert spielerischen Tiefgang für eine aufreibende Geschichte.

Von Dimitry Halley

Ausbrechen ist voll im Trend. Überall auf der Welt zahlen Leute in sogenannten Escape Rooms echtes Geld, um sich einsperren zu lassen und innerhalb eines Zeitlimits mit Hirnschmalz einen Weg hinaus zu finden. Ein ganz schön magerer Deal. Schließlich kann man das Ganze auch kostenlos haben! Einfach ein Weilchen die Steuern hinterziehen und prompt gibt's die »Du kommst ins Gefängnis rein«-Karte komplett kostenfrei. Der Staat schickt sogar ein paar Beamte persönlich vorbei – inklusive kostenfreiem Abhol-Service. Besonders cool: Hinter echten schwedischen Gardinen hat man in der Regel deutlich mehr als läppische 60 Minuten, um zu knobeln, wie man wieder rauskommt.

Bei genau dieser locker-fluffigen Grundhaltung holt einen A Way Out ab. Das Koop-Spiel für zwei Leute inszeniert einen Gefäng-

nisausbruch wie eine überdreht fetzige Pulp-Geschichte aus den 70ern, bedient sich fleißig bei Film- und Serienvorbildern wie »Prison Break«, »Scarface« oder »Heat«. Hinzu kommt ein spielmechanisches Potpourri aus Uncharted, GTA sowie einer Prise Splinter Cell. Ein Popkultur-Popcorn-Rodeo zum Mitspielen also? Ja und Nein. A Way Out spielt sich über weite Strecken wie ein Genre-Allerlei, das nicht jedem gefallen dürfte. Doch hinter der Knastfassade verbirgt sich eine unfassbar aufwühlende Gaming-Geschichte, die man lange im Gedächtnis behält – dem Koop sei Dank.

### Hier wird nicht gespoilert!

A Way Out beginnt simpel und unspektakulär. Im Prinzip geht's um die Erlebnisse der beiden Knastkollegen Vincent und Leo. Beide sind nach eigenen Angaben natürlich unschuldiger als Franz von Assisi – einer der Gründe, warum die zwei Knackis schnellstmöglich ausbrechen wollen. Die anderen Motivationen entfalten sich im Verlauf der rund siebenstündigen Kampagne.

Zu Beginn verzichtet das Spiel aber darauf, groß herumzuschwafeln. Die Protagonisten landen in einem nordkalifornischen Gefängnis der 70er-Jahre. Statt sich ewig in Kennenlern-Dialogen und erklärenden Zwischensequenzen zu verlieren, bekommt man unmittelbar was zu tun.

Im Splitscreen müssen die Anti-Helden mit weniger freundlichen Knastbrüdern klar kommen, lernen sich auf der Krankenstation besser kennen – und holterdiepolter plant man gemeinsam einen Ausbruch. Egal ob im lokalen Koop oder online: Beide Spieler sehen jederzeit beide Seiten des Splitscreens.

Bis zur Hälfte der Kampagne bleibt die Geschichte sehr pragmatisch, konzentriert sich auf unmittelbare Probleme und wirft nur hier und da ein paar lakonische Dialoge in den Raum. Das passt zum Szenario: Leo ist nun mal ein jähzorniger Verbrecher, der keine großen Reden schwingt, sondern zuhaut. Und Vincent behält sein Innenleben



**Johannes Rohe**  
@DasRehRohe



»Das soll die packendste Koop-Offenbarung dieses Jahres sein?«, dachte ich, nachdem Dimi und ich die erste Hälfte von A Way Out hinter uns gebracht hatten. Klar, der gemeinsame Gefängnisausbruch ist nett inszeniert, doch weder die simplen Rätsel noch die unspektakulären Entscheidungen konnten mich wirklich restlos begeistern.

»Das ist die packendste Koop-Erfahrung des Jahres!«, lautet mein Urteil jetzt, nach dem Abspann. Nach Brothers: A Tale of Two Sons gelingt es Josef Fares zum zweiten Mal, auf geniale Weise Gameplay und Geschichte zu einer Einheit zu verweben, und erschafft so ein absolut einzigartiges Erlebnis, das man gespielt haben sollte. Einfach großartig!



## Einer kauft, beide spielen

Durch den sogenannten Freundespass muss nur ein Spieler A Way Out kaufen. Der andere kann dann von ihm via Freundesliste eingeladen werden und das komplette Spiel kostenlos herunterladen. Allerdings ist der Nicht-Käufer beim Zocken an seinen Kumpel gebunden. Alternativ spielt man zu zweit auf der Couch – dort entfällt der zusätzliche Kauf selbstredend auch.

aus Prinzip für sich. Diese reduzierte Charakterentfaltung hat jedoch ihren Preis.

### Story-Aufholjagd

In den ersten Spielstunden leistet A Way Out nur wenig, um sich von den Film- und Serienvorlagen abzugrenzen. Versteckte Gadgets in der Knast-Bibel, mordende Proleten in der Dusche, geheime Bohrlöcher in der Zellenwand – wer »Die Verurteilten« gesehen hat, kennt das alles längst. Klar, im Gaming-Bereich erlebt man Knastausbrüche nicht alle Tage, aber Gangster-Geschichten gibt's dank GTA doch häufig genug, um gewisse Erwartungen zu schüren. Im Vergleich zu Michael, Franklin und Trevor verhalten sich Vincent und Leo anfangs recht blass – doch glücklicherweise ändert sich das.

Nein, wir spoilern hier nicht mal ansatzweise, aber so viel muss dann doch sein: Das letzte Drittel von A Way Out treibt beide Figuren sowie beide Spieler durch eine emotionale Achterbahnfahrt, die uns auch Tage nach dem Finale noch beschäftigt. Sie zeigt eindrucksvoll, dass selbst die unscheinbaren Mosaiksteinchen der ersten Spielstunden im Hinblick auf ein imposantes großes Ganzes gesetzt wurden.



Die Zwischensequenzen erzählen eine emotional aufgeladene Geschichte, die uns auch lange nach dem Abspann von A Way Out noch beschäftigt hat.



Hin und wieder müssen sich Leo und Vincent zwischen zwei Vorgehensweisen entscheiden.



Leo und Vincent müssen erst lernen, im Knast zurechtzukommen - und lernen sich erst bei einer Schlägerei näher kennen.



**Dimitry Halley**  
@dimi\_halley

Im GameStar-Podcast ist es mittlerweile zum Running Gag geworden, dass ich händierend nach guten Gaming-Geschichten suche, die endlich mal wieder was Spannendes mit unserem Medium anstellen. Spiele können Storys so eindrucksvoll anders erzählen als Filme und Bücher – aber die wenigsten tun es. Auch A Way Out wirkt am Anfang wie ein interaktiver Kinostreifen, doch gerade durch den Koop stellt es Dinge mit mir als Spieler an, die ich erst nach sieben Stunden begreife. Mein »Partner in Crime« Johannes Rohe saß nach dem Abspann genauso baff da wie ich. Während unserer zwei Feierabende mit A Way Out haben wir viel Quatsch gemacht (man kann am Wegesrand Minispielchen wie Baseball oder Hufeisen-Werfen finden), aber wir erlebten auch aufreibende Verfolgungsjagden, in denen wir im Sekundentakt zusammenarbeiten mussten. Ohne es zu merken, entstand bei uns ein kurzweiliger Flow, den A Way Out ganz bewusst befeuert. Das Spiel gibt sich gerade im zweiten Drittel als Action-Blockbuster, schürt positive Gefühle, wie ein Uncharted für zwei Spieler es täte. Doch nichts in diesem Spiel geschieht zufällig! A Way Out hat uns beide durch eine emotionale Achterbahnfahrt getrieben, die im Gedächtnis bleibt. Da fällt es mir persönlich leicht, über die technischen und spielerischen Macken hinwegzusehen.

### Das Spec-Ops-Problem

Nicht jeder wird die Entwicklung der Geschichte mögen. Ähnlich wie bei Spec Ops: The Line kann man trefflich diskutieren, ob A Way Out uns an der falschen Stelle die Entscheidungsmöglichkeiten nimmt. Aber umso mutiger ist der Pfad, der uns letztlich vorgegeben wird. Besonders cool: Die Story von A Way Out funktioniert nur deshalb so gut,



Spiele entspannen selbst die härtesten Knastbrüder: Leo und Vincent bei einem Ingame-Minispiel. Aber Vier Gewinnt war schon immer doof, wenn wir ehrlich sein sollen.

weil wir's hier mit einem Spiel zu tun haben. Und dieses Spiel wird durch den Koop-Zwang ganz bewusst bestimmte Dinge in euch lostreten, während ihr gemeinsam Leo und Vincent durchs Abenteuer leitet.

Ihr erlebt mit eurem Partner witzige, aufreibende und haarsträubende Aktionen, die euch genau wie Vincent und Leo auf besondere Art zusammenschweißen. Mal lacht man gemeinsam, mal bangt man, mal rauft man sich zu zweit die Haare. Genau mit dieser Verbindung spielt A Way Out ganz bewusst und äußerst gekonnt.

Seine Story durch Gameplay zu transportieren, ist im Gaming-Bereich eine hohe Kunst – und Entwickler Hazelight meistert sie. A Way Out erzählt eine Geschichte über Partnerschaft, indem sie uns tatsächlich wie Partner agieren lässt. Sie baut eine emotionale Verbindung zwischen allen Beteiligten auf, ohne dass man es merkt. Und spielt daraufhin ganz bewusst mit den daraus entstehenden Erwartungen.

Klar, Spiel bleibt Spiel. Man behält zu seinem Spielpartner immer eine etwas andere Beziehung als Vincent zu Leo. Aber A Way Out treibt diese Verbindung zumindest so

weit, wie es ein Story-Spiel heutzutage vermag, um eine fesselnde Geschichte zu erzählen. Ironischerweise sind die eigentlichen spielerischen Tätigkeiten dabei fast schon Mittel zum Zweck.

### Gameplay für nebenbei

Wer gerade angesichts des Koop-Zwangs komplexe spielerische Abläufe oder Herausforderungen erwartet, wird sich wundern. A Way Out ist interaktiver als ein Telltale-Adventure, aber kaum anspruchsvoller. Wenn man eine Hürde nicht per Quicktime-Event bewältigt, dann über simpelste Kombinationsrätsel (Benutze den Schraubenzieher neben dem Gitter, um das Gitter zu lösen). Lustigerweise bot der Quasi-Vorgänger Brothers: A Tale of Two Sons teils ausgereifteres Rätseldesign als A Way Out. Nicht ganz optimal, aber immerhin muss man häufig mit seinem Kollegen zusammenarbeiten. Vincent versteckt sich in einem Wäschewagen, während Leo ihn durch die Kontrolle fährt. An anderer Stelle steht ein Spieler Schmiere, während der andere seine Zellenwand aufbohrt. Oder beide Partner müssen gleichzeitig Knöpfchen drücken, damit Vincent

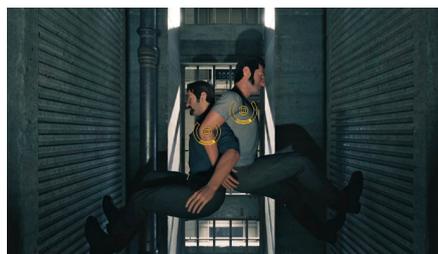
## Cooler Koop-Mechaniken

Einige Stellen von A Way Out werden uns besonders im Gedächtnis bleiben, das liegt vor allem an den coolen Koop-Mechaniken dieser Momente. Hier sind ein paar davon.



### Schmiere stehen

Während Leo hinter seiner Toilette an der Wand hantiert, steht Vincent Schmiere, damit die Wärter den Ausbruchversuch nicht entdecken. Dieses Spielchen geht mehrere Minuten lang, bis beide unbemerkt aus ihren Zellen entkommen können.



### Rücken an Rücken

Ebenfalls früh im Spiel zwingen sich Vincent und Leo Rücken an Rücken einen Schacht hinauf. Hier ist nicht nur gutes Timing wichtig, um die Markierung an der richtigen Stelle zu stoppen, sondern man muss auch gleichmäßig rutschen.



### Leuchte mir!

In einer dunklen Kanalisation muss einer der Ausbrecher dem jeweils anderen mit der Taschenlampe helfen und zum Beispiel in dunkle Ecken leuchten, um wichtige Objekte wie Ventile zu entdecken, die dann von dem anderen bedient werden.



Neben Schleichpassagen und Rätseln gibt es natürlich auch Action-Einlagen und richtiges Geballer.

nicht in einen Abgrund fällt. Man ist angehalten, tatsächlich miteinander sprechen, um sich vernünftig zu koordinieren.

Im weiteren Spielverlauf lockern glücklicherweise Action-Passagen das Geschehen spürbar auf. Mal klemmt sich einer hinter Steuer, während der andere mit der Schrotflinte auf Cop-Autos ballert. Oder wir schleichen in einer noch simpleren Variante der ohnehin schon simplen Stealth-Mechanik von Assassin's Creed 4: Black Flag durchs hohe Gras, um lautlos Wachen auszuschalten. Später darf man auch wie in Uncharted herumballern – inklusive grundlegender Deckungsmechanik. Diese Einlagen funktionieren zwar grundsätzlich und sind recht abwechslungsreich, fallen aber so leicht ab, dass sich A Way Out eher wie Urlaub von anspruchsvolleren Titeln anfühlt. Was man nicht zwangsläufig kritisch sehen muss: Da die Hürden spielerisch so niedrig sind, man aber eigentlich immer was zu tun hat, entsteht ein ziemlich geschmeidiger Flow, in dem man sich sehr leicht verlieren kann. Und das ist für ein Story-Spiel nicht unbedingt schlecht. Man sollte nur wissen, worauf man sich einlässt.



#### Fische fangen

Frisch aus dem Knast geflohen, müssen wir mit angespitzten Ästen auf Fischfang gehen. Cool: Während einer das Wasser aufwühlt und die Fische in eine bestimmte Richtung treibt, kann der Partner die Tiere von der anderen Seite aus attackieren.

#### Entscheidungen?

Gerade bei den vielen kleineren Entscheidungen hätten wir uns allerdings mehr Konsequenzen gewünscht. An einigen Stellen im Spiel muss man gemeinsam wählen, wie man ein Problem angeht. Wir dringen beispielsweise in ein Haus ein, in dem ein altes Pärchen wohnt. Schalten wir die beiden Zivilisten aus? Oder öffnen wir die Tore der nahegelegenen Scheune, damit die zwei Unschuldigen ihren ausbrechenden Pferden hinterherlaufen?

Dadurch entstehen zwar theoretisch zwei unterschiedliche Story-Pfade, die jeweils knapp zwei bis fünf Minuten eigene spielerische Herausforderungen bieten, im Hinblick auf die Handlung führen aber alle Wege nach Rom: Das Pärchen kehrt zurück oder befreit sich und ruft die Cops. A Way Out verläuft immer gleich. Ein echter Wiederspielwert entsteht eigentlich nur dadurch, dass man in die Rolle der jeweils anderen Figur schlüpft und sich stärker auf dessen Seite konzentriert. Leo und Vincent müssen in vielen Passagen nämlich unterschiedliche Dinge tun. Beispielsweise befragen wir getrennt voneinander Leute und bekommen aus Konzentrationsgründen logischerweise den jeweils anderen Dialog nicht mit.

Hier verschenkt A Way Out Potenzial, denn Gangster-Geschichten eignen sich eigentlich hervorragend dafür, den Weg zum Ziel mit kniffligen moralischen Entscheidungen zu säumen. Aber hey, wenigstens nutzt das Spiel seine Einspurigkeit, um Leo und Vincent ziemlich in die Ecke zu treiben: Die Verfolgungsjagden gehören zu den (optischen) Höhepunkten des Spiels.

#### Schlappe Technik, hohe Kunst

An der Stelle muss man einwerfen: A Way Out holt wirklich viel aus seinem mauen Technik-Gerüst heraus. Das Spiel inszeniert sich mit seinem Splitscreen wie die TV-Serie »24«, darüber hinaus nutzt es Kameraeinstellungen und Action-Choreographien, um teils kinoreife Verfolgungsjagden in Szene zu setzen. Absolutes Highlight ist eine Planszene, in der beide Spieler abwechselnd

in halsbrecherischen Stunts aus einem Gebäude fliehen. Die zehnmündige Flucht kommt ohne einen einzigen Kameraschnitt aus, wechselt spielmechanisch munter durch Beat-'em-Up, Stealth- sowie Parkour-Passagen und sieht einfach nur brillant aus. Eine reife Leistung, wenn man bedenkt, auf was für eine altbackene Grafik das Spiel eigentlich zurückgreift.

Die Charaktere verfügen nur über spärliche Mimik, die Modelle fallen grob aus, die Animationen hölzern. A Way Out transportiert Emotionen vor allem durch die hervorragende englische Vertonung statt durch tatsächliche Präsentation. Einige Landschaften werden immerhin sehr stimmungsvoll ausgeleuchtet, um die fehlenden Details bei Texturen und Modellen erfolgreich zu kaschieren. Gerade im Gefängnis am Anfang klappt das allerdings eher schlecht als recht.

Doch wer A Way Out zu sehr auf »kalte« Kategorien wie Technik, Grafik, Schwierigkeitsgrade, Schussgefühl, Fahrphysik und Co. abklopft, verpasst die eigentlichen Stärken des Spiels. Ähnlich wie der Quasi-Vorgänger Brothers: A Tale of Two Sons vor dem Spiel vor allem eine emotionale Geschichte erzählen, die durch Besonderheiten in der Bedienung ihren Inhalt mit dem Gamepad vermittelt – und nicht bloß mittels Zwischensequenzen, Audio Logs und Dialogen. Das gelingt auf eindrucksvolle Art und Weise. ★

## A WAY OUT

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 2100T / AMD FX-6100  
Geforce GTX 650 Ti / Radeon HD 7750  
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 3570K / AMD Ryzen 3 1300x  
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290  
16 GB RAM, 25 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- tolle englische Vertonung
- einige stimmungsvolle Szenarien
- filmreife Inszenierung
- ausdruckslose Charaktere
- teils sehr detailarm

### SPIELDESIGN



- abwechslungsreicher Mix aus Tätigkeiten
- gelungene Koop-Aktionen
- launige Ballerleinlagen
- kaum Entscheidungen, kaum Konsequenzen
- spielerisch belanglose Quick-Time-Events

### BALANCE



- gute Lernkurve
- sehr faire Checkpoints
- intuitive Bedienung
- teils zu simple Rätsel
- generell sehr anspruchlos

### ATMOSPHÄRE / STORY



- tolles Gefängniszenario
- emotional aufwühlende Geschichte
- gelungene Wendepunkte
- famose Verbindung von Gameplay und Story
- zu wenig Spielraum im Finale

### UMFANG



- umfangreiche Story
- motiviert zu einem zweiten Durchlauf
- nette kleine Details in der Spielwelt
- hat keine unnötigen Füllerszenen
- keinerlei Extras

### FAZIT

A Way Out trifft Thriller-Fans ins Herz und verbindet wendungsreiche Gangster-Story mit Koop, das kaum fordert, aber zusammenschweißt.

