



obs/IKEA Deutschland GmbH & Co. KG/IKEA Deutschland/André Grohe

Dank A Way Out sind Koop-Titel wieder im Kommen. Aber ein Gefängnisausbruch ist doch viel zu unrealistisch! Dieser Titel vereint deshalb Koop-Gaudi und Alltagssimulation. Von Markus Schwerdtel

Ob A Way Out ein Hit wird, wissen wir nicht. Schließlich kann sich nicht jedermann mit zwei halbseidenen Gangstern identifizieren. Viel nachvollziehbarer wäre es doch, mit seinem besten Freund vor dem PC herausfordernde Alltagssituationen zu meistern. In diese Kerbe schlägt das Spiel Köttkoop.

Armin und/vs. Andrea

Zusammen mit einem Mitspieler übernehmt ihr die Kontrolle über das junge Paar Andrea und Armin, die an einem Samstagvormittag das Ikea-Einrichtungshaus in Wuppertal besuchen. Die erste Aufgabe ist der Weg durch die hübsch gestalteten Ausstellungszimmer. Clever bauen die Spieleentwickler nämlich für jeden Protagonisten leicht unterschiedliche Ziele ein, die für Spannung im Ablauf sorgen sollen: Andrea muss möglichst viele Möbel und Accessoires berühren und kommentieren (»Das würde doch voll gut in unser Schlafzimmer passen.«, »Sowas suche ich echt schon lange.«, »Die Birgit ist total zufrieden damit.«), Armin dagegen hat ein hartes Zeitlimit einzuhalten, weil er vor dem Mittagstanz im Restaurant sein will.

Im zweiten Level, der Markthalle, steigt der Schwierigkeitsgrad genauso wie das Konfliktpotenzial: Während Spieler 1 (Armin) den Einkaufswagen durch die chronisch engen Gänge manövrierer muss, soll Spieler 2 (Andrea) immer neue Kleinigkeiten aufladen. Der Clou: Je voller der Wagen, desto schwieriger steuert er sich für Armin. Zudem belasten die Einkäufe das gemeinsame Bud-



Andrea und Armin sind zu Beginn von Köttkoop ein glückliches Paar.

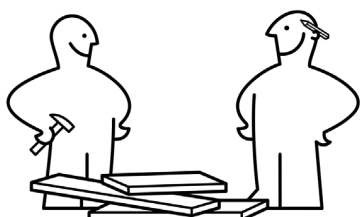
get, von dem im Endgame noch zwei große Portionen Köttbullar bezahlt werden müssen. Vorsicht vor den Regalen mit den Duftkerzen: Hier gehen die meisten Koop-Partnerschaften zu Bruch, weil die männlichen Avatare (Armin) realitätsnah bald ungeduldig werden bzw. den überladenen Wagen nicht mehr lenken können. Hier sind ständige Absprachen unerlässlich, um nicht das Ziel aus den Augen zu verlieren.

Bevor das jedoch erreicht ist, steht mit dem Regallager die größte Hürde auf dem Programm. Sperrige, schwere Schachteln wollen auf den schon überfüllten Wagen gewuchtet werden. Kryptische Bezeichnungen auf den Kartons führen die Spieler in die Irre, mürrische »Service«-NPCs sprechen in Rätseln. Hier muss man den Koop-Gedanken voll verinnerlicht haben, sonst sieht man nie die Kasse. Denn nur wer dort ankommt und das vor Spielbeginn gemeinsam festgelegte Budget um nicht mehr als 25 Prozent überschritten hat, sieht den spielbaren Abspann im Restaurant.

Parkplatz-DLC und Montage-Addon

Wie die Vorlage ist Köttkoop nach rund vier (gefühlte acht) Stunden vorbei. Wer dann noch nicht genug hat, versucht sich am Vorbesteller-DLC Parklading. Darin müssen Armin und Andrea ihre Einkäufe in einem VW Lupo (2-Türer) verstauen. Wem es dann immer noch nicht reicht, auf den wartet im Sommer das umfangreiche Addon Imbus, in dem das Paar die Möbel zusammenbaut und Tiefkühl-Köttbullar auftaucht. ★

Quelle: Ikea-Anleitung Aspelund



Traute Zweisamkeit wie diese gibt's nur zu Beginn des Spiels, spätestens im Addon Imbus ist Schluss damit.

KÖTTKOOP

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Hände, IQ > 85, Schraubenzieher, mittlerer Geduldsfaden, 3 Stunden Zeit

EMPFOHLEN

Werkzeugkasten, Studium, Zen-Mönch-Ausbildung, zwei Wochen Urlaub

PRÄSENTATION



Ikea-Lizenz bis zu den Servietten ausgenutzt tolle Holztexturen
realistisch-durchdringendes Kindergeschrei authentische Sprachsamples
unappetitliche Mahlzeit-3D-Modelle

SPIELEDISIGN



aufwändiges Möbellabyrinth viel Abwechslung
gemeinsames Budget zwingt zu Absprachen harte Beziehungsprobe
kein Solomodus für Jungesellen

BALANCE



Andrea leicht overpowered Armin hat nix zu melden
authentische Machtverteilung im Team NPCs unrealistisch hilfreich
kryptische Anleitung mit Männchen usw.

ATMOSPHÄRE / STORY



Agoraphobie-Garantie Menschenmassen-Simulation glaubwürdig
immer alles lieferbar eher simple Story (»Wir richten uns ein«)
unrealistisch kurze Kassenschlangen

UMFANG



komplettes Sortiment mehrere Stockwerke mit unzähligen Details
hoher Wiederspielwert durch unzählige Möbelkombis
Parklading-DLC nur für Vorbesteller Bällebad nur Kulisse

FAZIT

Nervenaufreibendes Koop-Abenteuer mit (zu) hohem Realismusgrad. Nur Cheater bestellen online.

