

## Ape Out

# IN DER FREE-JAZZ-HÖLLE

Genre: **Action** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Bennett Foddy, Matt Boch, Gabe Cuzzillo** Termin: **28.2.2019** Sprache: **Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG.com, Itch.io)**



Obwohl ihr nur auf zwei Arten mit der Welt interagieren könnt, ergeben sich aus dem Spielfluss eine Vielzahl an spielerischen Möglichkeiten.

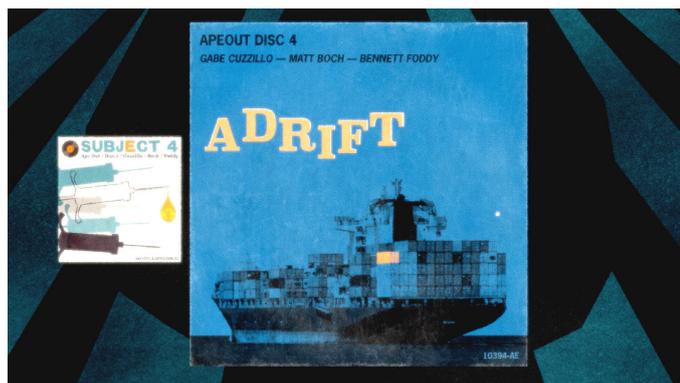
## King Kong trifft auf Gegner trifft auf Free Jazz trifft auf Spielspaß.

Von Florian Zandt

Ein knalloranger Affe blickt euch durch Gitterstäbe entgegen, im Hintergrund knistert und rauscht es, während irgendwo ein Schlagzeuger über Becken und Snare wischt. Noch wird nicht offensichtlich, dass das Top-down-Actionspiel Ape Out – über-

setzt in etwa »durchdrehen« – seinen Titel wörtlich meint. Denn ähnlich wie im jazzigen, aus Tausenden Schlagzeug- und Percussion-Samples zusammenimprovisierten Soundtrack stellt das Hotline-Miami-Like kontrolliertes Ausrasten in den Mittelpunkt. Über den genauen Grund dafür lässt euch das Spiel im Dunkeln, aber für viel Exposition ist ohnehin keine Zeit. Sobald ihr als Gorilla das erste Mal eure Käfigtür in einem un-

terirdischen Labor aufstoßt und dann die nächstbeste Wache mit sattem Klatschen gegen die Wand schleudert, lautet die Devise Flucht in die Freiheit – und der Weg dorthin führt vorbei an atemlosen Schlagzeug-soli durch 32 zufällig generierte Levels. Diese sind trotz ihrer relativen Kürze enorm abwechslungsreich, aber dennoch mit einem roten Faden verbunden. Ob ihr über ein Containerschiff hetzt oder im Bürohochhaus



Die Verknüpfung zur Welt der Musik spiegelt sich nicht nur im Soundtrack, sondern auch in der Inszenierung wider.



Segnet ihr das Zeitliche, zeigt euch eine Übersicht, wie weit ihr gekommen seid – und wie nah der rettende Checkpoint gewesen wäre.

Spezialeinheiten gegen Schrotflintenträger ausspielt: Der Filmposter-Look à la Saul Bass hält die Levelhappen zusammen. Der passt mit seinen kräftigen Farben, blockiger Formgebung und Rauscheffekt auf den minimalistischen Texturen zur leicht trashigen 60er-Jahre-Ästhetik und schafft ein solides Fundament. Darauf walzen Gabe Cuzzillo, Harmonix-Chefdesigner Matt Boch und QWOP-Erfinder Bennett Foddy ihre Anarcho-Version eines Musikspiels aus.

### Ein Rundum-sorglos-Paket

Das fängt schon bei der Levelauswahl an. Statt eine Spielwelt auszusuchen, werden euch die vier Umgebungen als Jazz-Album mit je acht Songs beziehungsweise Levels präsentiert. Dazu gehören auch schicke Albumcover und die dazugehörige Geräuschkulisse, wenn ihr das Levelpaket auswählt und damit quasi eine neue Platte auflegt. Diese enge Verknüpfung mit der Welt des Jazz passt auch zur zentralen Erkenntnis, die euch die gesamten zwei intensiven Stunden begleitet: Improvisation ist hier alles. Deswegen fühlt sich das Spiel auch mit wenigen Interaktionsmöglichkeiten erfrischend vielseitig an. So wie der Schlagzeuger im Soundtrack Free Jazz durch die Boxen drischt, der sich dynamisch an die Ereignisdichte im Spiel anpasst, so vielfältig sind eure Taktikmöglichkeiten. So könnt ihr eure Gegner zwar prinzipiell nur von euch weg und im Idealfall gegen die nächste Wand schubsen, wo sie comichaft zerplatzen, oder



**Florian Zandt**  
@zandterbird

Ich schreie, ich wackele an meinem Monitor, ich knabberne nervös an meinen Fingernägeln: Wenn sich die Architektur der zufällig generierten Levels mal wieder nicht mit meinem Spielstil verträgt, ist Ape Out für mich die reinste Tortur. Und doch hat mich das Spiel trotz seines Frustrationpotenzials direkt um den Finger gewickelt. Der Top-down-Actiontitel frant trotz seiner chaotischen Fluchtszenarien an den Rändern nicht aus, sondern präsentiert sich derart poliert und aus einem Guss, dass es beinahe wehtut. Wenn das Schlagzeug im Soundtrack die an Wänden explodierenden Spezialeinheiten mit krachenden Beckenschlägen quittiert und das kontrastreiche Farbenspiel Trash-Ästhetik und große Posterkunst heraufbeschwört, weiß ich wieder, warum ich Indie-Spiele so schätze. Denn mir ist es weitaus lieber, wenn jemand zwei simple Interaktionsverben wie »greifen« und »schubsen« in ein Bällebad voller Möglichkeiten wirft und Improvisation belohnt, als wenn ich offene Welten durchstreifen darf und doch nichts erlebe. So kurzweilig, so prickelnd, so ästhetisch durchdacht war für mich schon lange kein Spiel mehr.



Das Tutorial steckt in den ersten Minuten, der Übergang ins echte Spiel ist flüssig.

sie als Schild benutzen. Aber mit dem daraus resultierenden »emergent gameplay« lassen sich großartige Situationen erzeugen. Greift ihr euch beispielsweise einen Gegner, feuert er erst mal seine Waffe ab und erledigt damit potenziell noch weitere Widersacher, und ein gezielter Schubs in die richtige Richtung kann für regelrechte Gliedmaßen-Explosionen sorgen.

### Einer gegen alle

Selbst, wenn ihr nach vier Treffern das Zeitliche segnet, wirft euch das Spiel direkt wieder ins Chaos und den Loop aus Sprinten, Ausweichen, Greifen, Schubsen und Kombinieren. Nichts erzeugt ein wohligeres Kribbeln in der Großhirnrinde als ein besonders gelungener Lauf. Ein Beispiel: Ihr greift euch einen Elitesoldaten mit Maschinengewehr und benutzt ihn als Schutzschild, während der seine Kollegen niedermäht. Hinter euch schleicht sich ein Gewehrschütze an, ihr lasst eure erste Beute los, wirbelt herum und klatscht die Bedrohung gegen die nächste Mauer. Ihr wirbelt noch mal herum, packt euch den Soldaten von vornhin und schleudert ihn in ein explosives Fass, das auch die umstehenden Gegner mit über den Jordan schießt. Und jeder Bildschirmtod, jede Explosion wird in Echtzeit durch ein krachendes Becken, einen Schlag auf die Snare oder ein Percussion-Element untermauert – ein audiovisuelles Gesamtkonstrukt.

Für weitere Abwechslung sorgen die Gegnertypen, die unterschiedlich viel aushalten. Die Schrotflintenräger haben beispielsweise eine Körperpanzerung und zerplatzen nur, wenn man sie gegen ähnliche fleischige Kontrahenten oder Mauern klatscht. Die einzigen unfairen Gegner sind diejenigen, die einen Raketenwerfer mit sich herumtragen.

### Die Tücken des Zufalls

Auch Spielereien im Leveldesign sorgen dafür, dass der Gameplay-Loop kurzweilig bleibt. Fällt zum Beispiel der Strom aus, seid ihr schwerer zu entdecken, wisst aber auch nur grob, wo sich die Gegner befinden. Im letzten Drittel des Dschungellevel-Pakets

hagelt es hingegen Bomben, die sowohl euch als auch eure Gegner das Bildschirmleben kosten können. Das kann böse enden, wenn euch das Spiel dank der zufallsgenerierten Levels ein besonders fieses Zusammenspiel aus Architektur und übermäßiger Gegnerplatzierung vorsetzt. Vor allem weil die Tastatursteuerung an manchen Stellen etwas störrisch reagiert. Aber durch den schnellen Wiedereinstieg und die kurzen Sitzungen fällt das nicht weiter ins Gewicht. Der Schlagzeuger trommelt euch ins Ziel. ★

## APE OUT

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 2115C / Athlon II X3 455  
GeForce GT 720 / Radeon R5 7400K  
3 GB RAM, 1 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i3 3240 / AMD Phenom II X4 40  
GeForce GTX 650 / Radeon HD 6770  
4 GB RAM, 1 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- 🎨 schicke Posteroptik
- 🎵 abwechslungsreicher, dynamischer Soundtrack
- 💣 toll stilisierte Explosions- und Flammeneffekte
- 🔊 störender Rauschfilter
- 🎨 minimalistische Animationen

### SPIELDESIGN

- 🎮 enorm motivierende Gameplay-Schleife
- 🎨 minimalistisches Spielsystem
- 🎮 verschiedene Taktiken für verschiedene Gegner
- 🎮 kaum Leerlauf
- 🎮 teilweise ungenaue Steuerung

### BALANCE

- 🎮 fairer Grundschwierigkeitsgrad
- 🎮 gut verteilte Checkpoints
- 🎮 einsteigerfreundlicher Beginn
- 🎮 auch für zwischendurch geeignet
- 🎮 Gegner mit Raketenwerfer leicht unfair

### ATMOSPHERE / STORY

- 🎨 stimmig inszenierte Umgebungen
- 🎨 Edltrash-Atmosphäre
- 🎨 gelungene Brücke zwischen Musik und Spiel
- 🎮 unklare Motivation des Spielercharakters
- 🎮 kein roter Story-Faden

### UMFANG

- 🎮 vier Spielumgebungen
- 🎮 prozedural generierte Levels
- 🎮 Arcade-Modus
- 🎮 zahlreiche Gegnertypen
- 🎮 geringer Wiederspielwert

### FAZIT

**Jazz, Jazz und nochmal Jazz: Der Hotline-Miami-Klon ist eine Lehrstunde in Coolness, kurzweiligem Spielfluss und audiovisueller Ästhetik.**

