

Apsulov: End of Gods

CYBERPUNK-WIKINGERIN

Genre: **Survival-Horror** Publisher: **Angry Demon Studio** Entwickler: **Angry Demon Studio** Termin: **8.8.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **keine Jugendfreigabe** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Während sich die meisten Horrorspiele in Spukhäusern ausruhen, wagt Apsulov: End of Gods eine Verquickung von Cyberpunk und Wikinger-Mythen. Von Alex Ney

Für eine Survival-Horror-Nummer hat sich Apsulov: End of Gods ein sehr ungewöhnliches Setting ausgesucht: das mythologische Midgard einer fernen (und ziemlich düsteren) Zukunft, so ähnlich wie damals im glücklosen Too Human für die Xbox 360. Hier existieren uralter nordischer Götterglaube und modernste Technik einfach so nebeneinander, manchmal bilden sie sogar Symbiosen. Etwa im Hauptschauplatz des Spiels, einer unterirdischen Forschungsanlage der Firma Borr Corp., die ihre Energie aus Thors Hammer bezieht. Dort werden wir – auf einem steinalten Runenaltar – vermutlich von



Durch die Korridore jagt uns hier ein Wesen, das an den keltischen Gott Cernunnos erinnert.

einer KI mittels medizinischer Roboterarme geschaffen; und zwar als identitätslose und mit einem Superauge augmentierte Frau. Die Frage ist nur: wozu?

Auf der Suche nach Antworten treffen wir früh den (stets bescheuert gestikulierenden) Gründer von Borr Corp., Dr. Henrik Anderson. Er scheint etwas über unsere Erschaffung zu wissen, quatscht aber um den heißen Brei herum. Der gute Mann verrät uns nur, dass er zu viel mit dem Apsulov (ein Artefakt, das Reisen zwischen den Welten Yggdrasils ermöglicht) herumgespielt hat. Die Folge: Fast überall im Gebäude erscheinen Wurzeln des Weltenbaums, die an sich nicht gefährlich sind. Allerdings fungieren manche davon wie Wurmlöcher zwischen den Welten, sodass sie – in Ermangelung eines Schurkenfilters – jede Menge Trolle und Schlimmeres in die Anlage spucken. Kurz: Alle anderen sind tot. Und nur wir können helfen, Henriks »Fehler zu korrigieren«, indem wir diverse Siegel suchen, mit denen sich die Wurmlöcher schließen lassen.

Mit Superauge und Cyborg-Arm

In der Ego-Perspektive laufen, rennen und springen wir durch den stählern-sterilen Untergrundkomplex; außerdem erklimmen wir Leitern, lugen hinter Objekten hervor und vermissen freies Speichern. Dabei werden wir zuweilen von sehr agilen Trollen sowie Typen mit Hirschgeweihen gejagt – und zwar über sechs (später frei begehbbare) Etagen,

die größtenteils in Dunkel gehüllt sind. Hier kommt unser tolles Augmento-Auge ins Spiel, das wie ein Nachtsichtgerät die Konturen der Umgebung verstärkt und ein wenig aufhellt. Dadurch wird allerdings eine Power-Anzeige dezimiert, die sich nach Gebrauch einige Sekunden lang aufladen muss, und das allzu gerne in brenzligen Situationen. Klingt doof? Ist es aber nicht, denn genau das macht die Versteckspielen zwischen Kisten und herumliegenden Rohren erst richtig spannend.

Es ist aber nicht so, dass wir uns die ganze Zeit verstecken müssten. Nach etwa einem Stündchen Spielzeit bekommen wir nämlich den Jarngreipr an den Oberarmknochen genäht, einen Cyborg-Arm mit zweierlei Nutzen. Zum einen kann er (im Rahmen eines konfuse Minispiels) Türen öffnen, die nicht – wie sonst im Spiel üblich – per Zahlencode geknackt werden können. Zum anderen ist das Teil eine upgradefähige Energiewaffe, deren Stromhunger mittels tragbarer Energiezellen und Aufladestationen gestillt wird. Zu Beginn eignet sich der Jarngreipr lediglich zum Verscheuchen bestimmter, kleinerer Gegner, später kann er aber selbst starke Feinde pulverisieren.

Gigantische Giganten sind gigantisch

So, und das war's jetzt? Aber nein! Seine Stärken offenbart Apsulov vor allem fern der Borr'schen Troll-Anstalt, wenn uns die Geschichte in andere Yggdrasil-Welten führt.



Alex Ney
@AlexNey18

Danke, Angry Demon Studio – danke, dass ihr einfach unbeirrt euer Ding macht. Für mich ist Apsulov: End of Gods genau der Stoff, den es im Horror-Genre dringend braucht: packend von vorne bis hinten, mit frischen Feindtypen und abwechslungsreichem Spielablauf. Schade ist allerdings, dass die Entwickler nicht ein bisschen mehr aus dem Thema herausgeholt haben. Möglichkeiten gäbe es in Hülle und Fülle, sogar philosophische Ansätze.

Immerhin wird die Protagonistin von, so scheint es zumindest, einer total schizophrenen Künstlichen Intelligenz zusammengebaut, die ihrer Schöpfung nicht sonderlich zugeneigt ist. Hier hätte man die menschliche Vorstellung vom lieben Herrgott im Himmel mal komplett auf den Kopf stellen können, ähnlich wie im »Alien«-Prequel »Prometheus«. Aber gut, gegen eine Lehrstunde in Sachen nordische Mythologie ist ja nie was einzuwenden. Vor dem Spielen wusste ich nämlich nicht einmal, dass Loki ein kleiner Schwindler ist.



In Apsulov bekommen wir es mit den unfreundlichsten Göttern des Nordens zu tun. Dieses seltsame Gebilde hört auf den Namen Loki.

Da wäre zum Beispiel Niflheim, das a-kalte Reich der Frostriesen, wo wir im Zuge der Siegelsuche pure Grafikgewalt zu sehen bekommen. Im Kern mag es ja nur ein Stealth-Level im Stile von Metal Gear Solid sein. Aber so etwas stelle man sich bitte einmal auf einem Bergpfad inmitten einer Gruppe godzillagroßer Giganten vor. Versprochen: Das ist ein Anblick, wie man ihn in Videospielen selten zu sehen bekommt – und neben dem alle anderen Levels eigentlich nur noch abfallen können, oder? Nein, Apsulov hat tatsächlich noch mehr davon in petto.

So beeindruckt das Totenreich Hel nicht nur mit einer epischen Zwischensequenz in Spielgrafik, sondern auch mit bombastischen Gebäuden, schicken Farbspielereien, fetten Blutegeln und einem der furchterregendsten Gegner des ganzen Spiels, dem Hüter Helheims. Dieses Mistviech klingt so eklig und sieht so widerwärtig aus, dass es schwer ist, ihn überhaupt zu beschreiben. Belassen wir es daher bei »eine Mischung aus Arachnoid und Mensch«, die, Odin sei Dank, mit dem Jarngreipr zum Glück dematerialisiert werden kann. Würig!

Verdammt frischer Nordwind

Die Präsentation von Apsulov punktet in den wichtigsten Bereichen, beginnend bei dem für Horrorspiele so elementaren Sound. Kurz: Er ist absolut exzellent! Abgesehen von kleinen Ausfällen bei den (zum Glück) rar gesäten Jumpscare, baut er regelmäßig eine solche Klanggewalt auf, dass wir ehrfürchtig im Stuhl versinken. Die trommelnden Ambient-Fetzen wie auch die breiten Soundeffekte untermalen das Geschehen nicht einfach nur, sondern sie halten es hoch. Die durchwachsene Optik kann da jedoch nicht mithalten. Allerdings hat auch sie tolle Momente, zum Beispiel im famosen Helheim oder beim finalen Bosskampf.

Den Entwicklern ist außerdem das beachtliche Kunststück gelungen, mit einer durchschnittlichen Story und mäßig geschriebenen Dialogen voll und ganz zu fesseln. Die Frage nach der Identität unserer Heldin brennt derart unter den Nägeln, dass wir der Auflösung irgendwann förmlich entgegenhübeln – und darüber auch vergessen, dass Apsulov eigentlich kein krasser Schocker ist. Es gibt durchaus gruselige Momente, unap-

petitliche Gore-Einlagen und all das Zeug, das man erwartet. Durch sein Szenario ist das Werk von Angry Demon Studio aber eine Frischekur fürs Horror-Genre, da es den Geist der nordischen Mythologie durch und durch atmet; selbst in den hochtechnisierten Hallen der Borr-Corp.-Einrichtung. ★

APSULOV END OF GODS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 7350K / AMD FX-8120
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7970
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 8250U / AMD Ryzen 7 2700U
Geforce GTX 960 / Radeon R9 280X
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- bombastisch inszenierte Gegner enorm bedrohliche Soundkulisse glaubwürdige Beleuchtung
- Optik nicht immer zeitgemäß ungelenke Animationen

SPIELDESIGN



- sinnvolle Augmentationen spannende Stealth-Passagen
- dynamische Verfolgungsjagden Backtracking im Endgame
- Nachsichtaufladung erzeugt Wartezeiten

BALANCE



- keine öden Tutorialphasen hohe wechselnde Anforderungen
- Mechaniken teils schwammig erklärt wenige Speicherpunkte
- oftmals nervige Rücksetzpunkte

ATMOSPÄRE / STORY



- originelles Setting starkes Mittendringefühl
- eindrucksvolle Sagenwelten göttlicher Endkampf
- Forschungsanlage zuweilen sehr monoton

UMFANG



- 12 Stunden lange Kampagne große, halboffene Spielwelt
- zwei unterschiedliche Enden Erkundung wird kaum belohnt
- etwas zu schmale Gegnerpalette

FAZIT

Der Tapetenwechsel, den Horrorfans herbeisehnen. Apsulov beeindruckt mit gigantischen Gegnern, vernachlässigt aber das Potenzial der Story.



Odin sei Dank! Die Erweiterung war erfolgreich...

Henrik Andersson, der Leiter von Borr Corp., spendiert uns diesen Cyborg-Arm – den Jarngreipr. Mit ihm öffnen wir so manche Tür und verscheuchen lästige Gegner.