Viele Areale strotzen vor Details, hier das Hauptquartier der »Fans«.

Hotline Miami 2

Mehr Blut, mehr Klasse?

Brutaler, provokanter, lauter – Hotline Miami 2 will alles besser machen als der Vorgänger. Trotzdem ist es das schwächere Spiel. Von Dimitry Halley

Genre: **Action** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Dennaton Games** Termin: **10.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **15 Euro**

Nach zahllosen Stunden mit Hotline Miami 2 halten wir zwei Dinge fest: Zum einen ist die Indie-Metzelei in jeder Hinsicht opulenter als ihr Vorgänger. Zum anderen ist sie ein Paradebeispiel dafür, dass die kreative Freiheit einer Indie-Produktion ein zweischneidiges Schwert sein kann. Zuerst die positive Seite: Indie-Spiele können selbst abgebrühte Spieler noch überraschen. Die Entwickler schaffen das, indem sie den Konventionen »großer« Produktionen den Mittelfinger zeigen. Stattdessen machen sie, was ihnen in den Sinn kommt.

Zumindest stellt man es sich so vor, wenn wieder eine abgedrehte Idee eine Nische besetzt, von der weder Spieler noch Kritiker wussten, dass sie überhaupt existiert. Hotline Miami tut genau das. Denn wer hätte gedacht, dass 80er-Jahre-Ballereien aus der Vogelperspektive mit Pixellook und brutalem Schwierigkeitsgrad so eine positive Resonanz auslösen würden? Aber es gibt eben auch eine Kehrseite: Gerade diese Nische kann einem eigentlich großartigen Indie-Spiel zum Verhängnis werden. Auch dafür ist Hotline Miami 2 ein Paradebeispiel.

Sieger der Herzen

Auf den ersten Blick kann man leicht missverstehen, womit die Hotline-Miami-Spiele die Herzen der Spieler erobern. Denn was sich da präsentiert, ist vor allem eins: blutig. Hotline Miami 2 provoziert noch drastischer als sein Vorgänger – am Ende der Kampagne haben wir Hunderte von Menschen um die Ecke gebracht, darunter viele Unschuldige. Wir haben die Gegner mit Messern erdolcht, mit Kettensägen malträtiert, mit Schrotflinten erschossen. Die provokante Gewalt gehört zum Markenimage, da steckt auch Vermarktungskalkül dahinter. Aber wer sich davon nicht abschrecken oder ablenken lässt, der entdeckt hinter der Splatter-Fassade eine komplexe Geschichte. Die hat auch der erste Teil, in dem wir in der Rolle eines maskierten Rächers Mafiosi ermorden, weil uns anonyme Anrufe dazu zwingen. Doch zumindest in puncto Komplexität lässt Hotline Miami 2 den Vorgänger wie ein Mathebuch für Grundschüler aussehen. Statt einer Figur steuern wir jetzt 13, die Story spielt nicht einfach nach Teil 1, sondern auch davor und währenddessen.

Mal verfolgen wir einen Soldaten, der auf Hawaii russische Außenposten attackiert, dann schlüpfen wir in die Haut eines Ermittlers, der einen Serienkiller jagt, gleichzeitig aber einen persönlichen Feldzug gegen die Mafia führt. Harmlos ist da noch Journalist Evan, der dem maskierten Vigilanten nachspürt. Die vielen Charaktere und wechselnden Schauplätze sorgen so für eine noch undurchsichtigere Story. Was das alles mit dem Vorgängers zu tun hat, ist mal mehr, mal weniger ersichtlich. Aber wer das Ende verstehen will, muss genau aufpassen, die Hinterhöfe, Lagerhäuser und Apartements mit wachem Auge untersuchen und die kryptischen Dialoge im Kopf zerlegen. Das Zusammenpuzzeln der Storyfragmente motiviert. Allerdings ist der Weg lohnender als das Ziel selbst, denn uns lässt dieses Gesamtbild ein wenig enttäuscht zurück. Die Geschichte ist schlicht weniger spannend als im Vorgänger.

Hart wie Sau

Nicht nur in Sachen Story schließt Hotline Miami 2 an den Vorgänger an. Auch spielerisch geht's quasi nahtlos weiter. Und deshalb gibt's gleich in doppelter Hinsicht die Warnung, dass man nicht an Hotline Miami 2 denken sollte, wenn man keine Erfahrung aus dem ersten Teil mitbringt. Die Lernkurve

Wir lauern den Feinden auf.

Es wird mehr geschossen als im Vorgänger.

Miami ist nach dem Indianerstamm der Mayami benannt, der dort im 17. Jahrhundert lebte.

Eine kleine Enttäuschung
Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Ich weiß, mein Test klingt sehr kritisch. Aber bitte nicht die falschen Schlüsse daraus ziehen: Ich habe mit Hotline Miami 2 viel Spaß. Die strategischere Ausrichtung des Spiels erfordert zwar eine Umstellung, aber trotzdem ist der zweite Teil eine runde und durchdachte Erfahrung. Allerdings hat Hotline Miami 1 mich damals völlig aus den Socken gehauen. Und das schafft der Nachfolger nicht. Kann er vielleicht auch nicht, weil man das Rad eben nicht andauernd neu erfinden kann. Allerdings gibt's darüber hinaus einige handfeste spielerische und erzählerische Gründe dafür, dass die Gangster-Sause hinter dem Vorgänger zurückbleibt. Für mich ist Hotline Miami 2 zwar ein spannendes Action-Spektakel, aber auch ein etwas enttäuschender Nachfolger eines großartigen Spiels.

für Neulinge schenkt sich das Spiel genauso wie das sukzessive Einführen all der Hindernisse, die wir im Vorgänger ganz allmählich entdecken und überwinden mussten.

So kämpfen wir bereits in den ersten Missionen gegen schwerbewaffnete Mafiosi, müssen mit Fenstern und anderen durchlässigen Barrieren klarkommen, nur um uns dann doch von der anderen Seite des Lagerhauses eine Kugel einzufangen. Hotline Miami 2 ist gnadenlos schwer und deutlich fordernder als der ebenfalls unbarmherzige Vorgänger. Dabei hat sich am Spielkonzept nichts geändert: In wechselnder Besetzung schießen wir uns in Vogelperspektive durch feindbesetzte Areale und sterben Tausende Tode. Die Masken des Vorgängers mit ihren einzigartigen Effekten ersetzt das Spiel durch die Vielzahl der Charaktere: Ash hat immer eine Kettensäge und seine Schwester dabei, die auf Gegner schießt. Der Soldat greift dafür auf die schwersten Schusswaffen zurück, darunter ein Flammenwerfer.

Sterben macht nix

Der Wechsel der Figuren funktioniert gut, allerdings ist man durch die überschaubare Wahlfreiheit bei den »Helden« deutlich eingeschränkter als im Vorgänger, wo wir vor jeder Mission per Maske einen Bonus wählen konnten. Die vielen Tode machen übrigens nichts, bereits im ersten Hotline Miami gehörte das zum Spielfluss dazu. Man stirbt, startet neu, stirbt wieder, lässt sich vom famosen Soundtrack treiben und kämpft, bis man letztlich irgendwie gewinnt.

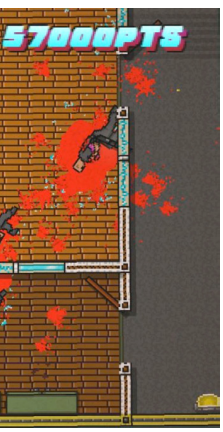
Die großartige Musikuntermalung behält auch der zweite Teil bei, das einzigartige »Flow«-Gefühl bleibt hingegen auf der Strecke: Die Areale von Hotline Miami 2 spielen sich strategischer und damit langsamer. Da die Lagerhäuser, Kellergeschosse und Apartementetagen, in denen wir uns herumtreiben, in der Regel sehr weitläufig und offen ausfallen, die Sicht aber auf unsere Figur zentriert ist, müssen wir ständig aufpassen, nicht aus dem toten Winkel heraus erschossen zu werden. Beim ersten Versuch ist Hotline Miami 2 unmöglich zu gewinnen, weil wir darauf angewiesen sind, Informationen über Gegnerpositionen durch teils mühsames Ausprobieren zu sammeln.

Kein Flow mehr?

Der taktischere Spielfluss mag zwar seine Stärken haben, namentlich, dass unsere grauen Zellen zusätzlich gefordert werden. Aber in der Summe vermissen wir den Flow des Vorgängers. Situationen, in denen wir einfach nur noch panisch auf Gegnerfluten reagieren und am Ende wie durch ein Wunder überleben, gibt's in Hotline Miami 2 kaum noch – wir beißen nämlich so gut wie immer ins Gras, weil uns das Spiel durch die offenen Level keine Überlebenschance gibt.

Das größte Problem von Hotline Miami 2 – das ist die eingangs angedeutete Kehrseite vieler Indie-Spiele – hat aber nicht unbedingt etwas mit hakelndem Spieldesign oder einer unbefriedigenden Geschichte zu tun. Das Spiel entfaltet einfach nicht dieselbe berauschende Wirkung wie der Vorgänger. Das originale Hotline Miami hat mit Pauken und Trompeten eine Nische besetzt, weil kein Spieler mit dem bizarr-brutalen Drama gerechnet hat. Es war laut, blutig und trotzdem intelligent, ein suchtauslösender Mix aus flottem Gameplay und fesselnder Geschichte. Nur ist dieser »Wow«-Effekt eben schon einige Jahre her, Hotline Miami 2 muss ohne ihn auskommen.

Und plötzlich wird deutlich, dass das Niedermetzeln von Mafiosi eben doch nicht ewig motivieren kann, wenn die Wirkung von Soundtrack und Präsentation abebbt. Der zweite Teil knüpft an den Stärken der Reihe an, macht alles größer, lauter und in vielen Punkten auch besser, um dem fehlenden »Wow«-Effekt entgegenzuwirken. Aber es trifft schlicht nicht mehr den gleichen Nerv, nachdem die Nische durch den Vorgänger bereits erschlossen wurde. Hotline Miami 2 ist ein gutes Spiel, keine Frage. Es macht Spaß und verdient trotz der Schwächen definitiv eine Chance. Es ist nur keine solche Offenbarung wie der Erstling. DH

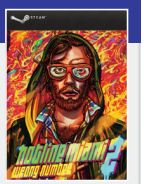


Die Hawaii-Abschnitte spielen sich wie ein Arcade-Shooter aus den 90er-Jahren.

TERMIN 25.2.2015 PREIS 15 Euro USK nicht geprüft

Hotline Miami 2
Wrong Number

Action



Publisher	Dennaton Games
Entwickler	Devolver Digital
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Steam

GRAFIK 7/10
⊕ expressiver Pixel-Look ⊕ abwechslungsreiche Szenerien ⊕ detaillierte Umgebungen ... ⊖ ... bei denen man allerdings oft wenig erkennt

SOUND 10/10
⊕ fantastischer Soundtrack ⊕ passt zum Spielfluss ⊕ knallige Soundeffekte

BALANCE 6/10
⊕ motivierendes Ranking-System ⊕ wird zunehmend schwieriger ⊖ sehr, sehr steile Lernkurve ⊖ auf Hardcore einige Level beim ersten Versuch unschaffbar ⊖ viel Trial & Error

ATMOSPHÄRE 10/10
⊕ sehr runde Gesamtkomposition ⊕ bedrückende Fiebertraum-Atmosphäre ⊕ beklemmende Gewaltatmosphäre auf bunter Fassade

BEDIENUNG 8/10
⊕ mit Tastatur und Gamepad gut spielbar ⊕ clever platzierte Checkpoints unterstützen guten Spielfluss ⊖ etwas träge Menüführung ⊖ eingeschränktes Sichtfeld nervt gelegentlich

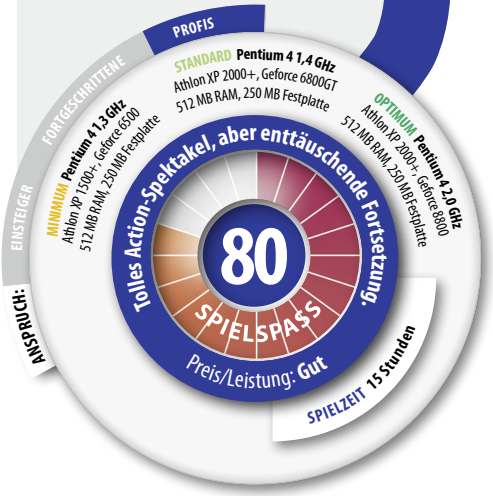
UMFANG 10/10
⊕ mehr als zwei Dutzend Missionen ⊕ viele Aufträge mit mehreren Stockwerken ⊕ Wiederspielwert dank Ranking-System ⊕ Hardcore-Modus

MISSIONSDESIGN 7/10
⊕ viele Charaktere mit eigener Spielweise ⊕ alles größer als im Vorgänger ⊕ Missionen erfordern mehr Grips ... ⊖ ... opfern dafür aber Dynamik ⊖ rein spielerisch eine monotone Metzelei

KI 6/10
⊕ Feinde mit blitzschnellen Schussreflexen ⊕ Gegner reagieren empfindlich auf Geräusche ... ⊖ ... aber nicht auf Leichen vor ihrer Nase ⊖ laufen im Prinzip nur wie wild auf uns zu

WAFFEN & EXTRAS 8/10
⊕ zahlreiche Waffen und Figuren ⊕ jede Waffe unterscheidet sich deutlich ⊕ Leveleditor ⊖ wenig Freischaltbares

HANDLUNG 8/10
⊕ fragmentierte Story regt das Mitdenken an ⊕ viele verschiedene Perspektiven ... ⊖ ... die dafür nur oberflächlich beleuchtet werden ⊖ mäßiger Spannungsbogen



2008 wurde die Stadt Miami vom Forbes Magazine als sauberste Stadt der Vereinigten Staaten gekürt.