

High Hell

WAHNSINN IN DOSEN

Genre: Shooter Publisher: Devolver Digital Entwickler: Terri Vellmann / Doseone Termin: 23.10.2017 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: nicht geprüft Spieldauer: 2 Stunden Preis: 10 Euro DRM: ja (Steam)

Der minimalistische Ego-Shooter High Hell von Devolver Digital beschränkt sich auf das Allernötigste – und trifft damit ins Schwarze.

Von Manuel Fritsch

»Keep it simple, stupid!« gilt als das eiserne Credo eines jeden Kreativschaffenden. Das auf seine Anfangsbuchstaben reduzierte »KISS«-Prinzip fordert dazu auf, zu Problemen eine möglichst einfache, direkte Lösung anzustreben. Der Indie-Publisher Devolver Digital, bekannt für seine unkonventionellen Spiele wie Hotline Miami oder Shadow Warrior, scheint diese Formel verinnerlicht zu haben. Mit High Hell veröffentlichten die jungen Wilden nun den wohl ehrlichsten und rudimentärsten Shooter des Jahres, gegen den sogar Serious Sam so tief-sinnig wie ein Shakespeare-Stück wirkt. High Hell stammt aus der Feder des Brasilianers Terri Vellmann (Heavy Bullets) und entstand in enger Zusammenarbeit mit dem Musiker Doseone. Das Spiel lässt sich am ehesten als das uneheliche ADHS-Kind des Celshading-Shooters XIII beschreiben, das in einer wilden, durchzechten Nacht mit der unberechenbaren wie unwiderstehlichen Hotline Miami entstand.

High Hell nimmt keine Gefangenen und ist ein auf das absolute Mindestmaß reduzierter Shooter mit einer gehörigen Portion Neon-Trash, Humor und Wahnsinn. Unser Ziel



High Hell von Devolver lässt sich am ehesten als Hotline Miami aus der Ego-Perspektive beschreiben.

ist die Zerschlagung eines bösen Drogenkartells, das von einem Obermütz namens BO\$\$ regiert wird. Ende der Story. Alles was wir brauchen, ist unsere treue Schrotflinte, die uns über den Verlauf der insgesamt 20 Levels begleitet. Mit nervigen Shooter-Konventionen wie Nachladen, unterschiedlichen Waffen oder gar Dialogen und Cutscenes verschwendet das Spiel erst gar keine Zeit: Die schnelle Action – und nur diese – steht im Mittelpunkt des Spiels.

I've come to chew bubblegum and kick ass...

Wie ein rüdiges Straßenkötter macht der Celshading-Shooter einfach, wozu er Lust hat. Türen werden grundsätzlich eingetreten. Türklinken sind was für Leute, die auf

Quicktime-Events stehen und David-Cage-Werke mit dem PlayStation-Move-Controller spielen. High Hell hat für so was keine Zeit. Speed ist alles! Speed ist gut! Apropos Speed: Hinter der nächsten Tür wartet schon das nächste Drogenlabor, das wir genüsslich auseinandernehmen und in Brand setzen. Erst schießen, dann fragen. Wobei es auch keine Rolle spielt, wer unsere Gegner sind. Es sind schlicht Handlanger, die für den bösen Drogenboss arbeiten. Weil wir es können, zerstören wir nebenbei auch noch alle Geldvorräte und all die hässlichen Bilder und selbstverliebten Statuen des arroganten Anführers. Wenige Sekunden später liegen fünf weitere Wachen am Boden. Kurz darauf haben wir unser Ziel erreicht: die geheimen Pläne wurden sichergestellt und drei Laboraffen aus den Händen eines durchgeknallten Forschers gerettet.

90 Minuten Hardcore – echte Gefühle!

Das Spiel nimmt sich zu keiner Sekunde ernst, spielt gekonnt mit den typischen Klischees des Agenten- und 80er-Jahre-Actionkinos und dreht den Absurditätslevel auf Anschlag. Alle zwanzig Levels sind individuell gestaltet und bieten ein klar definiertes Missionsziel sowie optionale Nebenmissionen. In jedem fünften Level erwarten uns dann noch cool inszenierte Zwischenbosse, die eine spezielle Taktik erfordern. Ein besonderes Highlight sind die interaktiven Ladebildschirme: Dort werfen wir zur Auflockerung komplett sinnbefreit leblose Körper in ein Bällebad, schauen dem Boss bei seinen



Die aggressiven Hunde gehören zu den fiesesten und schnellsten Gegnern des rasanten Spiels.



Manuel Fritsch
@manuspielt



First-Person-Shooter haben sich seit den 90er-Jahren immens weiterentwickelt. Vertreter wie Half-Life, Bioshock oder Prey sind zum Vehikel für gut erzählte Geschichten geworden und verbinden Action mit einer dichten Atmosphäre und interessanten Charakteren. Ich begrüße das sehr und möchte das nicht mehr missen, aber High Hells erfrischende Ehrlichkeit und Naivität hat mich hervorragend unterhalten.

High Hell ballert drauflos wie ein Teenager, der zum ersten Mal sturmfrei hat, und es ist eine Freude, ihn auf diese kurze, aber heftige Orgie zu begleiten. Devolver liefert von der ersten Sekunde an rasante Action und macht einfach Spaß. Tür eintreten, Comic-Gestalten umnieten, Schalter umlegen und raus. High Hell ist das spielgewordene Fastfood: Hält nicht lange an, aber für die kurze Sättigung zwischendurch perfekt.

Yoga-Übungen zu oder spießen Würstchen auf einem riesigen Grill auf!

Der Tod ist in High Hell ein ständiger Begleiter. Doch nicht nur die Gegner fallen um wie die Fliegen, auch unsere Hauptfigur hält nur wenige Schüsse aus und stirbt ständig. In diesem Fall genügt ein Druck auf die R-Taste (für Retry) und wir werden umgehend zurück an den Levelanfang für den nächsten Anlauf platziert. Das hält das Spieltempo konstant hoch. Wenn man die Abschnitte wirklich beherrscht, dauert ein einzelner Level-Durchlauf in High Hell selten länger als 2-3 Minuten. Es gibt sogar ein Achievement dafür, eine Mission in unter fünf Sekunden zu beenden. Das Spielkonzept ist auf Highscore- und Punktejagd ausgelegt, und wir sind uns sicher: Der Titel wird in der Speedrun- und Live-Stream-Community etliche Fans finden. Die obligatorische Entwarnung für die Generation Ü30: Auch langsames und vorsichtiges Spielen führt zum Ziel, es gibt nur wenige Punkte dafür.



Jeder der 20 Levels besteht aus mindestens einem Primär- und kann mehrere Sekundärziele haben.



Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die skrupelloseste Rächerin im ganzen Land?

Lauf, Forrest, Lauf!

Wichtig ist nur das Erreichen des Primärziels und das eigene Überleben, dann wird der nächste Abschnitt freigeschaltet. Falls eine Stelle mal zu schwer sein sollte, lassen sich auch alternative Wege über Kisten und Leitern finden, um beispielsweise mit einem Überraschungsangriff durch das Dachfenster in den Raum einzudringen. Zwar müssen wir auf Scharfschützengewehre oder Granaten verzichten, jedoch können wir mit der rechten Maustaste ein wenig heranzoomen und so Gegner aus sicherer Entfernung ausschalten oder Fässer zur Explosion bringen. Dass die Widersacher immer an der gleichen Stelle auf uns warten, ermöglicht es, aus Fehlern zu lernen. Das motiviert dazu, sich dem perfekten Lauf anzunähern und wie in einem Rennspiel gegen die eigenen (und fremden) Bestzeiten anzutreten.

Kurzweiliges Vergnügen

Abseits der Highscore- und Zeitjagd bietet die rund zweistündige Kampagne von High Hell keinen (großen) Wiederspielwert. Zwar gibt es in jedem Level noch ein verstecktes Stofftier zu finden, aber auch das tröstet nur bedingt über den recht geringen Umfang hinweg. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich nicht anpassen, aber die Kampagne »durchzuspielen« sollte auch Anfängern und Shoo-

ter-Neulingen ohne Probleme gelingen. Die Gegner verhalten sich nicht besonders clever und rennen meist direkt auf uns zu. Im Eifer des Gefechts fällt das aber auch nicht störend auf. Es gibt keine unfairen oder nervigen Stellen, wer umsichtig spielt und nicht blind in jeden Raum hineinrennt, sollte keine Probleme haben, die Kampagne erfolgreich abzuschließen. Die Herausforderung entsteht erst durch den an sich selbst gestellten Anspruch, Schnelligkeit und Präzision unter einen Hut zu bringen und die Ziele in immer kürzerer Zeit zu erreichen. ★

HIGH HELL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E6320 / Athlon X2 5050e
Geforce 7600 GS / Radeon X1600 XT
2 GB RAM, 1 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3-2100 / Phenom II X4 965
Geforce GTX 660 / Radeon R7 265
4 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION



stilsicherer Neon-Trash-Look Spiel zelebriert den chaotischen Wahnsinn kreative, interaktive Ladescreens treibender Soundtrack von Doseone überwiegend eintönige Bürobanker

SPIELDESIGN



minimalistisch, aber gut guter Spielfluss, dauerhaft hohes Tempo witzige Primär- und Sekundärziele nur eine Waffe, wenig Abwechslung Gegner immer an gleicher Stelle

BALANCE



fairer Schwierigkeitsgrad auch behutsames Vorgehen wird belohnt schwere, aber faire Bossgegner kurze Levels lassen bei Tod keinen Frust entstehen stupide Gegner

ATMOSPHERE / STORY



Spiel nimmt sich zu keinem Zeitpunkt ernst Missionen sorgen für Lacher irre Gegner keinerlei Story, Begründung oder Rahmenhandlung Trash-Potenzial nicht ganz ausgeschöpft

UMFANG



20 individuelle Levels, vier Bossgegner hoher Anreiz für Speedrunner Bonusziel: Stofftier in jedem Level finden Kampagne nach nur 90 Minuten erledigt geringer Wiederspielwert

FAZIT

Minimalistischer, sehr kurzweiliger und actionreicher Low-Budget-Shooter mit der richtigen Portion Chaos, Witz und Wahnsinn.

81