Control

# WAS GEHT, ALTES HAUS?

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Remedy Entertainment** Termin: **3. Quartal 2019**

**Trotz einiger Traditionsbrüche möchten Remedy ihrem ureigenen Stil treu bleiben.** Von Martin Dietrich

Wenn man über die Story von Control sprechen möchte, dann werden Remedy-Mitarbeiter wortkarg und verweisen auf ihre Erfahrungen in diesem Metier: Max Payne 2 , Alan Wake, Quantum Break. Vertraut uns, das können wir, lautet in etwa die Standardantwort. Mit Control wollen die Finnen ihre Formel »Ballern + Superfähigkeit = tolle Action« modifizieren und die Spielwelt in den Vordergrund stellen. Sie soll nun mehr als zuvor zum Geschichtenerzähler werden.

Derzeit befindet sich Remedys Action-Adventure mit Telekinese-Einschlag irgendwo zwischen Alpha und Beta. Bis zum geplanten Release im Spätsommer 2019 fehlt noch Feinschliff, manche Bosskämpfe brauchen etwa noch viel Abstimmung, und die vor Kurzem beendeten Motion-Capture-Aufnahmen müssen in Zwischensequenzen umgewandelt werden. Trotzdem scheint das Projekt gute Fortschritte zu machen, Remedy hat nämlich trotz aller Geheimniskrämerei dazu eingeladen, sich das Entwicklerstudio und das Spiel mal genauer anzuschauen.

### Plötzlich Chefin

Schon seit der Ankündigung von Control wissen wir, dass man als Spieler das Hauptquartier des »Federal Bureau of Control« auf den Kopf stellt. Und das ist wörtlich zu verstehen. Denn das »Bureau« beschäftigt sich als geheime Regierungsorganisation mit außerweltlichen Erscheinungen und operiert in bester »Men in Black«-Manier von einem äußerlich unscheinbaren Gebäude aus.

Dieser »Oldest House« genannte Bürokomplex im kalten, unbehaglichen Betonstil ist von innen sehr viel größer, als man von außen glauben könnte. Zudem verschiebt das Haus auch mal seine Räume, Hallen und Gänge, im Grunde ist es ein sich ständig veränderndes Labyrinth. Wie es sich für derlei Institutionen gehört, geht irgendwann alles schief und die feindliche Macht »The Hiss« überfällt die Einrichtung. Die Heldin Jesse Faden besucht just in diesem Moment die Behörde, wird durch mysteriöse Umstände zur Leiterin des »Bureau« ernannt und darum sogleich mit mächtigen Fähigkeiten ausgestattet, die möglicherweise schon immer in ihr geschlummert haben. Ja, Remedy hat Spaß daran, den Spielern ein »Hä?« zu entlocken. Die frisch gebackene Chefin muss nun diese Ausgangslage aufdröseln und The Hiss besiegen. Im Gegensatz zu Quantum Break oder Alan Wake soll aber nicht die Story allein der Motivator sein. Vielmehr steht für die Finnen der Spielablauf im Mit-

Jesse kann Objekte wie Stühle, Tische oder Mauerstücke den Feinden entgegenschleudern. Die Umgebungen gehen dabei auch zu Bruch.

 Remedy gibt es schon seit 1995. In der Zeit hat das Studio acht Spiele entwickelt.

Das Oldest House ist nicht nur von innen größer als von außen, zudem verändern sich die Räume auch noch ständig.

Spieler können nicht nur der Hauptstory folgen. Wer viel erkundet, entdeckt Modifikationen und zusätzliche Storyhappen.

telpunkt. »Es ist an der Zeit, einen Schritt in Richtung einer stärkeren Gameplay-Erfahrung zu gehen. Das Erlebnis soll zwar offener werden, aber gleichzeitig wollen wir uns auch treu bleiben, indem wir weiter interessante Welten, Charaktere und Geschichten erschaffen«, sagt uns Game Director Mikael Kasurinen im Interview.

**Entfesselte Macht**

Diese Remedy-Essenz hat das Team für Control in ein Metroidvania-Korsett verfrachtet. Das bedeutet, dass Jesse nicht entlang einer linearen Erzählschnur in der Handlung vorankommt, sondern nach und nach neue Fähigkeiten freischaltet, die wiederum weitere Gebiete zum Erkunden öffnen.

Dort warten vor allem feindliche Bureau-Mitarbeiter, die von The Hiss übernommen wurden, auf ihre Abreibung. Dank der Beförderung verfügt Jesse über eine wandelbare Knarre, die Bureau-Gun. Die Pistole besitzt diverse Konfigurationen, die durch Blaupausen und Crafting-Utensilien freigeschaltet werden. Voll ausgerüstet hat Jesse auch eine breite Auswahl an übernatürlichen Fähigkeiten. Sie kann schweben, ein telekinetisches Kraftfeld aufbauen, Feinde mit wenig Lebensenergie auf ihre Seite ziehen und allerlei Mobiliar durch die Gegend pfeffern. Zwar war unsere Anspiel-Session recht kurz, doch trotz der Fülle an Möglichkeiten war die Eingewöhnungszeit mit der Steuerung minimal und erlaubte einige machtvolle Kombinationen. Die hauseigene Northlight-Engine hat seit Quantum Break auch einiges dazugelernt und beherrscht nun ansehnliche Zerstörungsorgien. Scheiben, Wände und Betonsäulen werden im Kampfverlauf ordentlich in Mitleidenschaft gezogen, bis auf einige bröckelnde, hüfthohe Deckungen bleibt jedoch der Grundriss intakt. Die Zerstörung ist auch nicht von Dauer, wer ein Gebiet verlässt und wieder zurückkehrt, findet ein aufgeräumtes Interieur wieder. Wir erinnern uns: Das Oldest House lebt!

**Die neue Freiheit**

Neben der Hauptgeschichte wird es in Control auch viel zu entdecken geben. Dazu gehören Audio-Logs und Dokumente oder eine Nebenmission, die eine Facette der sonderbaren Welt offenbart: Ein Wissenschaftler bittet Jesse darum, ihn aus einer prekären Situation zu befreien. Der Forscher muss einen Kühlschrank anstarren. Wendet er den Blick ab, droht ein interdimensionales Monstrum aus dem Gemüsefach zu springen und den Kittelträger anzugreifen.

Durch den nicht-linearen Charakter von Control ist es für die Entwickler schwer vorherzusagen, welchen Teil des Oldest House der Spieler als Nächstes erkundet. Deshalb hat Remedy ein KI-System entwickelt, das entscheidet, wann und wie viele Gegner jeweils auftauchen. Ähnlich wie die KI in Left 4 Dead registriert das Spiel, in welcher Situation sich Jesse gerade befindet, wann sie das letzte Mal gegen Feinde gekämpft hat, und ob nicht mal wieder ein Miniboss auftauchen könnte. In der Praxis ließen sich diese Versprechungen noch nicht überprüfen. Die Feinde schießen und bewegen sich schon relativ souverän und werfen auch mal Granaten, wenn Jesse hinter einer Deckung klebt, aber eine echte Gefahr geht bisher nur von einer Gegnerüberzahl aus.

Erkundungsfreudige Spieler finden neue Outfits für Jesse oder diverse Modifikationen. Zusätzlich zu einem Fertigkeitsbaum lässt sich die Hauptfigur mithilfe von Waffen- und Charaktermods verstärken. Diese steigern größtenteils generelle Werte wie Lebensenergie, Feuerrate oder Schaden. Mikrotransaktionen wird es nicht geben. Dafür sind bereits zwei kostenpflichtige Erweiterungen fest eingeplant. ★

Die Bureau-Gun in Jesses rechter Hand ist wandelbar und kann etwa Pistole oder Shotgun sein.

**Martin Dietrich**
@MrMedarion

Es fällt schwer, nach so kurzer Anspielzeit über ein Spiel wie Control schon ein Fazit zu fällen. Im Gespräch mit den Entwicklern wurde zwar klar, welches Ziel Remedy verfolgt. Ob sich die Story aber mit dem Metroidvania-Ansatz verträgt und nicht vielleicht auf halber Strecke jegliche Spannung verliert, zeigt wohl erst die Testversion. Mit dem Oldest House haben sich die Finnen aber auf jeden Fall wieder eine überaus interessante Spielwelt ausgedacht, die dazu einlädt, seltsame Bilder und Situationen zu schaffen. Rein spielerisch habe ich da weniger Bedenken. Das Kampfsystem wirkt sehr dynamisch und hat dank eindrucksvollen Zerstörungseffekten ordentlich Wumms. Seit The Force Unleashed habe ich nicht mehr mit solcher Befriedigung Zeug durch die Gegend telekinesiert. Zusammen mit den freischaltbaren Fähigkeiten, Waffenformen und Mods scheint die Belohnungskurve schön motivierend zu sein. Das für Remedy-Verhältnisse neuartige KI-System wirkt ebenfalls durchdacht, bis zum Release gibt es für den einzelnen Hiss-Soldaten aber hoffentlich noch ein paar funktionale Gehirnwindungen mehr.



Weißes Rauschen wird vom menschlichen Ohr gerne als Zischen wahrgenommen. Also als »hiss«.