

Control

(ZU) KONTROLLIERTES CHAOS

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Remedy Entertainment** Termin: **27.8.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Epic Store)**

Control spielt sich zu oft wie ein gewöhnlicher Shooter, glänzt in seinen besten Momenten aber mit seiner verrückten Story und absurdem Leveldesign. Von Elena Schulz

Wer die Arbeit des finnischen Studios Remedy Entertainment über die letzten Jahre verfolgt hat, sieht deutlich: Control fühlt sich nach Alan Wake und Quantum Break wie der nächste logische Schritt an. Beide Titel hatten schon übernatürliche Elemente wie sich verändernde Räume oder Zeitkräfte samt entsprechendem Temporalchaos, waren im Kern aber lineare Action-Adventures. Diesmal will sich Remedy komplett auf das Seltsame einlassen und macht Control richtig schräg: Da ist ein Haus mitten in New York, das sich von selbst verändert und zu leben scheint, eine durchgeknallte Behörde, die mit anderen Dimensionen spielt, und ein Hausmeister, der mehr weiß als alle anderen im Spiel, der aber nur in Rätseln spricht.

Unsere Heldin Jesse Faden redet mit sich selbst, wir hören permanent Stimmen und dürfen uns auch nicht von den fliegenden Menschen oder schiefen Räumen irritieren lassen. Wir verstehen anfangs nur Bahnhof und das ist großartig. Sobald wir mehr von Control begreifen, zeigt sich aber ein Problem: Hinter alledem steckt ein gewöhnlicher Shooter – spielerisch und erzählerisch.

Ein Haus voller Fragen

Schon bei unserer Ankunft im Ältesten Haus haben wir ein paar Fragen. Warum kann das Gebäude der Behörde für Kontrolle nur von denen gefunden werden, die es suchen? Und warum hängt auf einmal überall das Porträt unserer Spielfigur Jesse Faden? Die zweite Frage ist schnell beantwortet: Jesse ist die neue Direktorin der Behörde, die sich mit anderen Dimensionen befasst.

Aus einer dieser anderen Welten ist mit dem Zischen eine Bedrohung in unsere Realität gelangt. Das Zischen ist wie ein Virus, das Menschen befällt und sie in Monster verwandelt, zum Glück wird es aber von ei-

ner Quarantäne im Ältesten Haus eingedämmt. Weil Jesse aus irgendeinem Grund als einzige immun ist, wird sie von den Überlebenden gebeten, das Zischen zu beseitigen. Jesse wiederum ist eigentlich nur dort, weil sie ihren kleinen Bruder finden will. Dylan wurde vor vielen Jahren vom Büro für Kontrolle entführt und ist seitdem verschwunden. Sie verspricht mit dem Zischen zu helfen, möchte dafür aber Antworten. Ja, die wollen wir zu diesem Zeitpunkt auch.

Sind denn alle übergeschnappt hier?

Gerade am Anfang ergibt nichts in Control wirklich Sinn. Jesse betritt das Haus, führt ein wirres Gespräch mit Hausmeister Ahti und findet den toten Direktor. Weil sie seine Waffe aufhebt, wird sie spontan zu seiner Nachfolgerin. Das wundert niemanden dort, weder Jesse noch die Nebenfiguren.

Obwohl Jesse nun der Boss ist, erledigt sie wie ein Praktikant Aufgaben für andere Agenten des Büros, statt einfach die Freilassung ihres Bruders zu fordern. Man könnte erwarten, dass sie das wütend macht. Statt-



Schleudern ist eine spannende und mächtige Fähigkeit. Dieser unfreundliche Herr bekommt gleich ein Stück Stein ins Gesicht geschmettert.

dessen hören wir von Jesse nur unzusammenhängende Gedankengespräche mit einer (anfangs noch) namenlosen Stimme in ihrem Kopf.

Auch wenn das seltsam und nicht nachvollziehbar klingt, ist es eigentlich die große Stärke von Control. Denn das Spiel versucht gar nicht, verstanden zu werden. Control traut sich, seltsam zu sein und dem Spieler Informationen erst mal vorzuenthalten. Weil alles so abgedreht ist und zunächst nichts Sinn ergibt, wollen wir weiterspielen und herausfinden, was in aller Welt dahintersteckt. Es macht uns neugierig, statt uns abzuschrecken, weil wir eben nicht wie in vielen Spielen alles auf dem Silbertablett serviert bekommen.

Und tatsächlich erhalten wir mit der Zeit Antworten. Wir erfahren zum Beispiel, was es mit der Stimme in Jesses Kopf auf sich hat, oder was wirklich hinter dem Büro für Kontrolle steckt: Andere Dimensionen bauen manchmal über Gegenstände, sogenannte Objekte der Macht, eine Verbindung zu unserer Welt auf. Das kann schnell gefährlich werden, weil dann Katastrophen geschehen – Menschen verschwinden, werden getötet oder verändert. Deshalb muss das Büro sie ausfindig machen und sichern. So ein Objekt der Macht ist auch Jesse begegnet und hat die Aufmerksamkeit des Büros auf sie und ihren Bruder gelenkt.

Vom Boss zum Handlanger

Diese Hintergründe sind spannend und glaubwürdig, sie sorgen dafür, dass man weiterspielen will. Weniger überzeugen uns da aber die Figuren. Vielleicht ist es eine bewusste Entscheidung der Designer, dass sich Jesses Ansprechpartner ebenfalls seltsam und sehr emotionsbefreit verhalten, es ist aber keine gute. Denn dadurch fehlt uns der persönliche Bezug zur Geschichte. Selbst wenn es um ihren Bruder geht, wirkt Jesse distanziert und kalt. Wenn jemand stirbt, den sie retten wollte, zuckt die Heldin ebenfalls nur unbeteiligt mit den Schultern. Auch sonst scheint sich niemand im Büro wirklich Gedanken um all die toten und verschwundenen Kollegen zu machen, die dem Zischen



Control sieht am besten aus, wenn es surreale Elemente wie seltsam verzogene Gänge einbaut.

zum Opfer gefallen sind. Die meiste Zeit plaudern Charaktere einfach nett mit uns und freuen sich über unseren Fortschritt.

Die Hauptgeschichte wird der fesselnden Ausgangslage zudem nicht wirklich gerecht. Trotz Zischbefehl, Dimensionstoren und durchgeknallten Objekten muss Jesse meistens nur von A nach B laufen, Gegenstände holen, etwas aktivieren oder mit jemandem reden. Dabei haben wir selten das Gefühl, irgendetwas Großes zu leisten, sondern kommen uns eher wie ein Laufbursche vor.

Nichts ist wie es scheint

Für Staun-Momente sorgen dafür die filmische Inszenierung in Zwischensequenzen sowie der Schauplatz selbst. Das Älteste Haus verändert sich in seinen besten Momenten komplett, überrascht uns mit schiefen Fluren, einem Labyrinth mit verschwindenden Türen oder einem plötzlichen Sprung in ein altes Motel. Das sorgt für viel Atmosphäre und ein angenehmes Gefühl der Unvorhersehbarkeit. Allerdings müssen wir neben diesen Highlights oft aber die immer gleichen Büroräume, Lagerhallen und Labore durchqueren, in denen man sich mangels Orientierungspunkten nur allzu schnell verläuft. Das Leveldesign an sich ist auch hier gut gestaltet. Alles ist miteinander verzahnt und verbunden, aber der Kontrast zu den außergewöhnlichen Passagen ist etwas zu extrem. Weil die nur einen kleinen

Teil ausmachen, kommen uns die Standardumgebungen noch dröger vor.

Immerhin unterscheiden sich die einzelnen Abteilungen wie Forschung, Wartung oder auch der Schwarzstein-Steinbruch zumindest optisch. Je weiter wir in der Handlung fortschreiten, desto mehr Bereiche vom Ältesten Haus stehen uns offen. Überall können wir sogenannte Kontrollpunkte aktivieren, über die wir dann per Schnellreise hin und her springen dürfen. Controls Struktur ist deutlich weniger geradlinig als zum Beispiel bei Quantum Break. Bei der Orientierung hilft zudem eine rudimentäre Karte.

Das können wir nach dem Metroidvania-Prinzip nutzen, um später zurückzukehren und Türen mit neuen Zugangskarten zu öffnen, die uns vorher verschlossen waren. Das Erkunden der immer offeneren Welt macht Spaß und zahlt sich aus. Jesse findet Unterlagen und Aufnahmen rund um die Story oder auch Crafting-Materialien. Besonders lohnt sich das Umschauen aber für die teils



Markus Schwerdtel
@kargbier



Ich mag Remedy, das Studio schreckt nicht vor Experimenten zurück. Von Control bin ich jedoch auf hohem Niveau enttäuscht. Zu Beginn ziehen mich die Mysterien und damit meine Neugier durch das Spiel, doch nach ein paar Stunden macht sich Ernüchterung breit. Die Charaktere sind so blass wie die Gänge des Ältesten Hauses eintönig. Kaum ein Gegner stellt eine Herausforderung dar, wenn man Jesses Waffen und Fähigkeiten ausbaut. Gerade bei den Fertigkeiten und den Mods für Waffen und Jesse selbst wäre noch viel Raum für Innovation gewesen. Ein paar Prozent mehr Gesundheit oder Schaden – mehr ist oft nicht geboten. Damit bleibt der Eindruck, dass Control auf dreiviertelter Strecke stehen und Remedy damit unter seinen Möglichkeiten geblieben ist. Vielleicht war das Geld aus, vielleicht die Zeit. So oder so kann das Spiel nicht ganz mit der Erwartungshaltung mithalten, die es selbst zu Beginn aufbaut.



Uns stehen durch die Verwandlungsfunktion der Amtswaffe unterschiedliche Knarrentypen zur Verfügung. Die Dreh-Variante der Amtswaffe hier funktioniert wie eine automatische Pistole.



Die Geschichte ist in aufwändigen Zwischensequenzen inszeniert, die zum generell sehr filmischen Look von Control passen.

versteckten Nebenmissionen, die eigene Geschichten mitbringen. So müssen wir einen Spiegel untersuchen – ein Objekt der Macht, das uns in eine Parallelwelt katapultiert, in der wir plötzlich gegen unser eigenes Spiegelbild kämpfen müssen. Abseits der Nebenaufträge gibt es gesonderte Herausforderungen, zum Beispiel eine bestimmte Anzahl eines Gegnertyps zu erledigen.

Multifunktionspistole

Bei den Kämpfen steht die Pistole im Mittelpunkt, die Jesse zu Beginn dem toten Direk-

tor abgenommen hat. Die nennt sich Amtswaffe und kann unterschiedliche Formen annehmen, die wir mit der Zeit an Kontrollpunkten freischalten, indem wir genug Crafting-Material in der Welt sammeln und Feinde besiegen. Griff funktioniert zum Beispiel präzise auf lange und kurze Distanz, verursacht aber nicht so viel Schaden. Dreh ist eine automatische Pistole mit schneller Schussfolge, aber weniger Präzision. Schmetterer erinnert dafür eher an eine Schrotflinte und kann auf kurze Distanz ganze Gegnergruppen niedermähen. Wir können zwei Waffentypen gleichzeitig ausrüsten und im Kampf per Tastendruck wechseln – zum Beispiel zwischen Schmetterer für den Nahkampf und Griff für den Fernkampf. Hinzu kommen Fähigkeiten, Schleudern lässt uns beispielsweise Gegenstände aus der Umgebung aufnehmen und auf Gegner werfen. Mit Übernehmen können wir geschwächte Feinde zu verbündeten Marionetten umfunktionieren.

Jede Fähigkeit kostet Energie und die entsprechende Leiste leert sich, während wir sie einsetzen. Ist die Energie alle, muss man erst etwas warten, bis sie sich wieder aufgeladen hat. Zusätzlich verfügen wir über eine

Gesundheitsleiste. Die lässt sich nur über kleine blaue Kristalle aufladen, die besiegte Gegner fallen lassen. Bei niedriger Gesundheit schafft also nur die Offensive Abhilfe. Gesundheit, Energie und Fähigkeiten werden über Fertigkeitspunkte verbessert, die wir nach Missionen erhalten. Zusätzlich können wir Mods finden oder nach dem Zufallsprinzip herstellen. Über die dürfen wir dann Jesse oder die Waffen verbessern und damit zum Beispiel ihre Gesundheit oder den Schaden zusätzlich erhöhen. Die Verbesserungsspirale funktioniert gut und motiviert, auch wenn Überraschungen fehlen.

Beim Zischen ist schnell die Luft raus

Damit gibt es im Kampf eine Menge Komponenten, die sich kombinieren lassen. Das macht anfangs viel Spaß und deutet eine taktische Tiefe an, die auf Dauer jedoch nicht vorhanden ist. Wir sind die meiste Zeit über mit einer Kombination aus Griff und Schmetterer sowie Upgrades für Schaden und Gesundheit gut zurechtgekommen.

Die Fähigkeiten mussten wir beim Spielen dafür deutlich vielfältiger einsetzen, Schweben, Schild und blitzschnelles Ausweichen



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Ich finde es großartig, wie verrückt Control ist. Schon bei Alan Wake mochte ich die DLC-Passagen sehr, in denen man plötzlich Wörter anleuchten musste, um Objekte zu erschaffen. Oder wenn sich Alan durch seltsam deformierte Räume kämpfen musste. Control setzt stellenweise nicht nur optisch und spielerisch auf diesen Irrsinn, sondern verwirrt mich auch mit herrlich absurden Dialogen. Besonders Hausmeister Ahti hat es mir angetan, der mir ständig irgendwelche verwirrenden Aussagen an den Kopf wirft: »Wenn sie dich nicht einstellen ... Es gibt Arbeit für die Axt, nimm sie hinter die Sauna!« Äh ... ok? Allerdings versteckt sich Control hinter dieser Verrücktheit. Geschichte und Spielmechaniken unterscheiden sich nicht groß von anderen Shootern, daran ändert auch eine teilweise seltsam schrullige Präsentation nichts. Ich hätte mir von Control deshalb etwas weniger Fokus auf Stil und dafür mehr Substanz gewünscht. Denn mit den Fähigkeiten, Gegnern und sich verändernden Räumen gäbe es spielerisch mindestens genauso viele verrückte Möglichkeiten wie beim Setting.



An Kontrollpunkten dürfen wir speichern, unsere Fähigkeiten und Waffen aufwerten und mehr.

helfen in der Defensive, während Schleudern ordentlich Schaden austellt und Übernehmen uns Verbündete beschert, die uns den Rücken freihalten. Es gibt zwar unterschiedliche Gagnetypen, eine bestimmte Taktik erfordern die aber nur selten.

Selbst bei den Bosskämpfen ist selten viel Grips gefragt. Einer der Obermotze macht sich zum Beispiel unsichtbar und taucht irgendwo wieder auf. Solange wir dann schnell ausweichen und etwas zum Werfen bereithalten, macht er aber kaum Probleme. Andere Bosse setzen uns wiederum nur dadurch zu, dass sie zahlreiche Untergründe mitbringen, die uns ablenken. Auch die sonstigen Aufgaben profitieren wenig von den coolen Kräften. Meistens müssen wir nur Maschinen aktivieren und Gegenwärtigen überstehen oder uns von einem Raum zum nächsten schießen.

Etwas lästig sind dabei auch die Kontrollpunkte, an die wir beim Tod zurückgesetzt werden. Manche Dinge wie gefundene Dokumente bleiben gespeichert. Allerdings kann es vorkommen, dass man in einem Kampf oft stirbt und dann immer einen langen Weg dorthin zurücklaufen muss, auf dem zwischendurch zufällige Gegner auftauchen. Das sorgt für unnötigen Frust und streckt die Spielzeit unnötig. Besser wäre ein System gewesen, das uns wahlweise an den Kampfbeginn oder zum Kontrollpunkt zurück lässt.

Zu weit um die Ecke gedacht

Neben den Kämpfen gibt es auch Rätsel in Control. Die sorgen für Abwechslung, sind aber meist kein Glanzstück an Puzzle-Design. Oft fallen sie simpel aus und man muss nur eine der vielen elektrisch aufgeladenen Kisten im Spiel finden und sie irgendwo einsetzen, um Strom zu erzeugen oder abzustellen. Manchmal wissen wir aber auch nicht wirklich, was das Spiel von uns will. Jesse landet zum Beispiel immer wieder in einem alten Motel und muss dort immer die gleiche Tür öffnen. Dazu betreten wir die anderen Räume nacheinander und interagieren so lange mit Objekten, bis irgendwann wie von Geisterhand ein Schlüssel auftaucht. Logisch ist das nicht unbedingt.



Die Rätsel im Spiel fallen meist simpel aus: Hier müssen wir über elektrisch aufgeladene Kisten Turbinen in Gang setzen oder stoppen, um weiterzukommen.



Die Welt von Control ist offen. Über Kontrollpunkte reisen wir zwischen den unterschiedlichen Bereichen des Ältesten Hauses hin und her.

Andere Rätsel funktionieren dagegen gut, wenn man das Prinzip einmal durchschaut hat. Die Hinweise sind manchmal aber etwas unglücklich gestaltet. Einmal soll Jesse beispielsweise eine Maschine aktivieren, indem sie Lochkarten richtig einsetzt. Dabei helfen sollen unterschiedliche Tafeln mit den gleichen Symbolen wie auf den Lochkarten. Allerdings sind die gleichen Symbole auch sonst überall im Raum verteilt, sodass man als Spieler nicht genau weiß, was nun ein Hinweis ist und was Deko.

Technisch eine Wucht

Optisch ist Control beeindruckend. Uns begegnen lichtdurchflutete Hallen, knackig scharfe Texturen und extrem detailliert gestaltete Objekte. Selbst Standardbüros und -Labore sehen realistisch aus und sind in einem sehr filmischen Look gehalten. Das wirkt sehr atmosphärisch – besonders wenn es zwischendurch doch surrealer wird und Gänge sich verschieben oder plötzlich alles in ein gleißendes Licht getaucht wird. Nur bei den Animationen merkt man das offensichtlich kleinere Budget im Vergleich zu Quantum Break. Die wirken sowohl bei den Bewegungen als auch in den Gesichtern der sonst sehr detailreich gestalteten Figuren etwas steif und abgehackt. Die Dialoge sind auch in der deutschen Fassung brauchbar vertont und tragen zur Atmosphäre bei.

Das für manche Grafikkarten verfügbare Raytracing setzt mit realistischen Reflektio-

nen, akkurateren Schatten und indirekter Beleuchtung optisch noch eine Schippe drauf. Ihr könnt die Option mit einer unterstützenden Grafikkarte ab einer Nvidia GeForce RTX 2060 zuschalten. Allerdings hat Control bei uns schon auf den hohen Einstellungen ohne Raytracing stellenweise etwas geruckelt und mit Raytracing wurde es nur noch schlimmer – trotz einer RTX 2070.

Wollt ihr bei der Performance auf der sicheren Seite sein, verzichtet ihr also lieber auf Raytracing – Control sieht auch ohne fantastisch aus. Insgesamt bietet Control damit ein solides Shooter-Erlebnis mit sehr kreativen und vielseitigen Ansätzen, die nicht ganz bis zu Ende gedacht wurden. ★

CONTROL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4690 / AMD FX 4350
GeForce GTX 780 / Radeon R9 280X
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 7600K / AMD Ryzen 5 1600X
GeForce GTX 1660 / Radeon RX 580
16 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- beeindruckende Lichteffekte
- detaillierte Umgebungen
- zu viele gleichförmige Büroräume
- scharfe Texturen
- filmische Anmutung

SPIELDESIGN

- spaßige Fähigkeiten
- gute Mischung aus Erkunden, Kämpfen und Rätseln
- unterschiedliche Waffentypen
- Kämpfe werden mit der Zeit monoton
- gleichförmige Missionen

BALANCE

- angenehme Lernkurve
- hilfreiches Upgrade-System für Waffen und Kräfte
- teils frustrierende Rücksetzpunkte
- wenig intuitive Rätsel
- nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE / STORY

- zwischenmenschlich herrlich verrückt und surreal
- filmische Inszenierung
- emotionslose Charaktere
- interessante Hintergründe
- schwer nachvollziehbar

UMFANG

- zahlreiche Nebenmissionen
- viele Upgrades und Kombis
- Dokumente und Aufnahmen als Story-Sammelobjekte
- immer offenere Spielwelt zum Erkunden
- lange Kampagne

FAZIT

Control spielt sich meist wie ein gewöhnlicher Shooter, überrascht zwischendurch aber mit verrückten Ideen und einer surrealen Spielwelt.

