Quantum Break: Tolle Grafik, voll gescheitert

ETWAS **EINZIGARTIGES**

Remedys Zeitreise-Shooter Quantum Break darf trotz aller Kritik niemals vergessen werden, findet Michael Sonntag. Für ihn kommt es nämlich einem Christopher-Nolan-Videospiel so nah wie kein anderes.

Michael Sonntag
Michael ist Gaming-Journalist, Podcaster bei Coffee, Cake & Games und passionierter Geschichtenjäger. Könnte er in der Zeit zurückreisen, würde er als Erstes sein 14-jähriges Ich von einem lebensentscheidenden Fehler abhalten: seine Sammlung von PlayStation-1-Spielen zu verkaufen. Dann hätte er sie nämlich nicht mit 26 Jahren viel teurer auf Ebay zurückkaufen müssen. Nachher ist man eben immer schlauer.

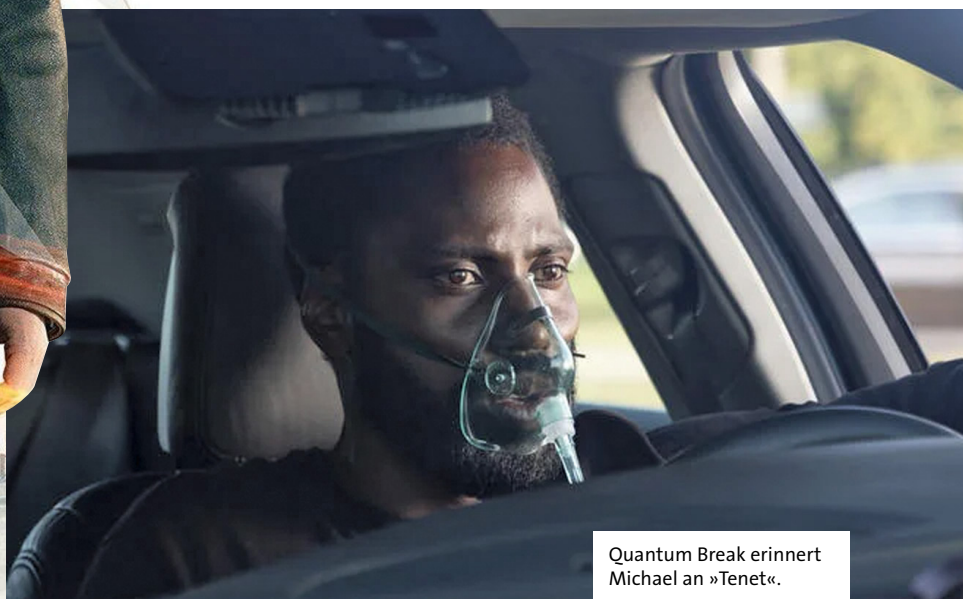
Zeit wird in Quantum Break wahnsinnig hübsch dargestellt.

Es ist der 6. April 2016. Quantum Break im GameStar-Test: »Eine Frage der Z-E-I-T«, und: »Quantum Break ist ein klasse inszeniertes Action-Erlebnis…«, und: »… wirkt auf dem PC aber nicht ganz so spektakulär wie auf der Xbox One«, und: »Remedys neuester Actionkracher ist ein Augenöffner!«, und: »… dass ein hübsches Grafikgewand allein nicht ausreicht …«, und: »… meiner Meinung nach D-E-R-Z-E-I-T nichts Besseres«.

Jetzt ist es Anfang 2024, also fast acht Jahre später. Ich schreibe eine Kolumne zum Zeitreise-Shooter Quantum Break, und mein zukünftiges Ich hat mich noch nicht davon abgehalten. Okay, dann scheint die Kolumne den Weltuntergang nicht auszulösen. Da bin ich ja beruhigt.

Es sind seit dem Release von Quantum Break fast acht Jahre vergangen, niemand spricht mehr darüber, und Entwickler Remedy Entertainment schuldet mir immer noch einen zweiten Teil. Wenn es ein Studio da draußen gibt, das sich traut, so etwas wie Christopher Nolans Filme »Inception« und »Interstellar« als Videospiele umzusetzen, dann ist es Remedy. Mit einem großen Aber. Denn manchmal habe ich das Gefühl, auch beim neuesten Werk Alan Wake 2, dass Remedy eigentlich bessere

Aiden Gillen spielt gerne die zwielichtigen Typen.



Quantum Break erinnert Michael an »Tenet«.

Filme als Spiele produzieren könnte. In meinen Augen hält sich Quantum Break selbst davon ab, brillant zu sein, aber ich liebe es dafür, dass es alles getan hat, um eine extrem interessante Erfahrung zu liefern. An die Noch-nicht-Kenner: Keine Sorge, ich verrate nichts zur Story des Spiels.

Fantastisches Zeitreisepuzzle

Was meine ich damit, wenn ich Christopher Nolan als Vergleich heranziehe? Ganz einfach: Es geht mir um die Geschichten, die keine Standardplots erzählen, sondern stattdessen das Gehirn immer wieder überraschen und fordern, manchmal vielleicht auch überfordern (oder Petra wahlweise sauer machen).

Komplexe Themen, mehrere Ebenen, dutzende Twists, Paralleldimensionen – liebe Autoren, bringt mit euren Geschichten gefälligst meinen inneren Taskmanager zum Explodieren! Nolans Film »Tenet« hat so eine Geschichte, Quantum Break auch. Kein Wunder, es geht in Quantum Break schließlich auch um Zeitreisen, aber tatsächlich auch um gut durchdachte Zeitreisen, was ich für eine Königsdisziplin halte. Protagonist Jack Joyce (Ice-Man-Darsteller Shawn Ashmore) fährt zur Uni, um seinen alten Kumpel und Wissenschaftler Paul (»Game of Thrones«-Darsteller Aiden Gillen) zu besuchen. Der möchte mit Jack eine Zeitmaschine testen. Doch wie es nun mal mit Zeitmaschinen ist: Alles geht schief, und beide sind nun Superhelden, die die Zeit manipulieren können. Viel haben sie davon allerdings nicht mehr, denn das Ende aller Zeit steht bevor.

Am Anfang ergibt nichts einen Sinn, es herrscht das absolute Chaos zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Aber nach den etwa neun Stunden Spielzeit setzen sich alle Splitter befriedigend zu einem fertigen Puzzle zusammen. Es bleiben aber ein paar lose Stücke übrig, über die ihr selbst entscheiden müsst. Und um die Geschichte zu erzählen, benutzt das Spiel drei Ebenen, wovon eine sehr erfrischend ist.

Ein fesselndes Desaster

Erste Ebene: klassische In-Game-Sequenzen. Kennen wir, passt so weit. Zweite Ebene: Dokumente zum Lesen. Kennen wir auch, passt absolut nicht. Warum? Es gibt viel zu viele davon. Entweder muss ich sie konsequent ignorieren oder meinen Gameplay-Flow ausbremsen. Um es frei nach Songwriter Tim Bendzko zu sagen: »Noch 148.713 Mails checken, danach rett' ich die Welt«. An diesem furchtbaren Plot-Outsourcing krankte meiner Meinung nach auch schon der Zeitschleifen-Shooter Deathloop, der eigentlich unter der Oberfläche eine viel bessere Geschichte erzählt, die allerdings niemand (Lesefaules) mitbekommt.

Dritte Ebene: Live-Action-Sequenzen zwischen den Kapiteln, die aus der Sicht der Mitarbeiter des antagonistischen Konzerns erzählt werden. Jetzt wird es höchst interessant, wenn auch nicht gut. Diese technisch aufwendig produzierten Mini-Filmchen sind nämlich inhaltlich wie peinliche Grundschultheateraufführungen zu betrachten. Man will vor Fremdscham nicht hinsehen und tut es dennoch: Die Szenen und Dialoge sind im-

Hinter den schicken Effekten verbirgt sich ein Spiel mit ungenutztem Potenzial.

Shawn Ashmore hätte Bock auf einen zweiten Teil.

Die Rätsel ... so schwierig wie Brote zu schmieren.

Das sah damals schon alles ganz cool aus.

mer so bedeutungsschwanger, wie es nur geht, aber in Wahrheit bis zur Hälfte des Spiels absolut unwichtig. Einmal schauen wir beispielsweise einem IT-Spezialisten dabei zu, wie er sich in der Mittagspause über seinen tropfenden Burger beschwert. Die Action- und Kampfszenen in diesen Mini-Filmchen wiederum sind durch den Schnitt zerstückelt, die Kamera wirbelt fünf mal herum und bumm, der Kampf ist gewonnen. Und trotz aller Kritik freue ich mich jedes Mal auf diese Serie im Spiel, um zu sehen, wie sie mit viel Tamtam dabei scheitert, Spannung aufzubauen. Ihr Stil bleibt nichtsdestotrotz anziehend und irgendwie einzigartig, was ich schreibe, ohne zu wissen, ob das jetzt als Kompliment oder Beleidigung gemeint war.

Die Story … setzt sich erst spät zu etwas Logischem zusammen.

Das Gefühl, ein Zeitgott zu sein

Während die Narrative von Quantum Break wie ein Geisterfahrer über die Autobahn brettert und mit vielen tollkühnen Kunststückchen doch zu einem befriedigenden Ende gelangt, ist das Gameplay eine völlig andere Hausnummer. Wenn ich das erste Mal gegen Streitkräfte kämpfe und dabei sämtliche Fähigkeiten einsetze – mich teleportiere, die Zeit einfriere, sie explodieren lasse –, fühlt sich das einfach bombastisch an. Partikel fliegen umher, Menschen bewegen sich in Zeitlupe, das Kontinuum splittert. So filmreif duelliere ich mich extrem selten in Videospielen. Egal, wie viele Leute sie schicken, um mich aufzuhalten, es wird nicht reichen. Vor allem auch, weil die Kämpfe viel zu leicht sind. Zum einen ist die KI auf den meisten Schwierigkeitsgraden strohdumm und kaum eine Gefahr, zum anderen bin ich viel zu übermächtig. Weshalb die Allmachtsphantasie nach dem sechsten Mal kontinuierlich immer mehr an Reiz verliert. Aber das ist die falsche Perspektive, wie mir irgendwann auffiel.

Es ist genau das, was die Kämpfe verdeutlichen wollen: die Übermacht. Selbst wenn das Spiel mir Soldaten entgegenschickt, die wie ich die Zeit manipulieren können, haben sie keine Chance gegen mich. Scharfschützen und Bullet Sponges mit Gatling Guns können ebenfalls einpacken. Nicht mal Max Payne, Remedys Goldjunge, könnte mich treffen. Ich nehme die Kämpfe nicht mehr als Kämpfe wahr, nur als eine Machtdemonstration. Eine Demonstration meiner Macht. Ich bin ein Zeitgott, ich schreite auf einer höheren Ebene, habe eine höhere Aufgabe, nämlich die kollabierende Zeit zu retten.

Was bleibt, ist, dass die Kämpfe beim vierzigsten Mal immer noch fantastisch aussehen. Remedy schafft es, Zeit als Phänomen unglaublich ästhetisch und beeindruckend in Szene zu setzen. Wie fliegenden, flüssigen Kristall. Das erreicht seinen Höhepunkt, wenn ich mich in Zeitlupe durch ein einstürzendes Industriegebiet begeben muss. In einer bestimmten Millisekunde treffen umherschleudernde Objekte genau so zusammen, dass sie einen Pfad für mich schaffen. Wow, einfach nur Wow.

So viel Potenzial, das ungenutzt bleibt

Bei einer Geschichte, die mich Zeit völlig neu begreifen lässt, und einem Gameplay, das mich Zeit neu sehen lässt, komme ich mir fast veräppelt vor, dass der Rest des Spiels daraus besteht, über Container zu springen, Schalter zu drücken und Ausgänge zu finden, um weiterzukommen. Das ist so unterfordernd, dass ich es nicht einmal Rätsel nennen möchte. Es sind die Parts, in denen ich mit Herumlaufen meine Zeit verschwende. Denn streng genommen könnte ich als Zeitgott so viel Cooleres tun. Remedy hat ein paar feine Experimente und Tricks auf Lager, aber erreicht schnell sein Limit. Mehr als das kommt nicht mehr, weitere Überraschungen bleiben aus. Dann hängt die Spannung allein von der Geschichte ab. Die Struktur des Spiels, dass Kampf auf Serie auf Knopfdrücken folgt, ist irgendwann ersichtlich, und die Gewohnheit setzt ein. Auch wenn ich Zeuge werde, wie die Zeit im- und explodiert, läuft doch alles sehr linear ab. Doch was wäre dabei noch alles möglich gewesen? Richtige Rätsel, in denen ich komplexere Handlungsabfolgen in der Zeit koordinieren muss. Neue Gegner, die mir ebenbürtig sind und mir eine Verkettung meiner Fähigkeiten abverlangen. Neue Kampfsituationen, zum Beispiel in einstürzenden Gebäuden oder bei Verfolgungsjagden mit Autos (und lasst es auch nur Quick-Time-Events sein!). Handlungsentscheidungen, die neue Pfade (und geheime Mini-Filmchen!) freischalten und im Gegensatz zum aktuellen Spiel auch wirkliche Auswirkungen haben. Mehr interessante Schauplätze, denn Baustellen und Firmengebäude werden doch schnell öde. Schauplätze, in denen die Zeit derart verrücktspielt, dass ich nach einem hirnsprengenden Ausweg suchen muss. Mensch Remedy, wie kann man all diese wundervollen Möglichkeiten so ignorieren?

Die Zukunft?

All das – plus die Handlung, die bei Weitem nicht zu Ende erzählt ist – gibt so viel Material für einen zweiten Teil her! Dass er jemals kommt, ist extrem unwahrscheinlich. Auch wenn Jack-Darsteller Shawn Ashmore Anfang 2023 auf X (damals noch Twitter) schrieb, dass er große Lust darauf hätte, genauso wie Remedy-Director Sam Lake. Aber die Rechte an der Marke liegen weiterhin bei Microsoft. Hierzu erklärte Remedy 2018 in einem Interview mit Game Industry, dass der Xbox-Gigant wohl kein Interesse an Quantum Break 2 habe.

Meine Sehnsucht nach Christopher-Nolan-Spielen bleibt wohl ungestillt, aber Remedy ist weiterhin die Adresse für »Out of the Box«-Spiele. Mit Control haben wir 2019 das »Akte X«-Spiel erhalten, das wir immer wollten. Alan Wake 2 wäre dann das, was einem »Stephen King«-Spiel am nächsten kommt. Aktuell arbeitet das Unternehmen an einem Multiplayer-Spiel, das ursprünglich auf den Namen Vanguard hörte und im November 2023 im Zuge einer Konzeptveränderung in Kestrel umbenannt wurde. Aber egal, wie es heißt, ich habe kein Interesse daran, es sei denn, es ist ein Quantum-Break-Multiplayer.

Im August 2016, vier Monate nach dem Release von Quantum Break, sagte Xbox-Marketing-Chef Aaron Greenberg in einem Interview bei Windows Central Folgendes zu einem Nachfolger: »Doch wie bei jedem guten Film braucht auch nicht jedes Spiel einen Nachfolger, manchmal ist es dann auch gut.« Kann sein. Vielleicht ist es auch genau dieses Unvollständige, das mich Quantum Break nicht vergessen lässt. Vielleicht. Aber beim Zeitgott, spielt Quantum Break, wenn ihr es noch nicht gemacht habt. Es ist im Xbox Game Pass. Als sei es so vorherbestimmt. ★