

Bizarre Maschinen spucken reihenweise Sofas aus. Und wie da jetzt rüber kommen?

⊕ Stärken

- + abgedrehte Physik-Rätsel
- + coole Dimensionswechsel
- + drollige Geschichte

⊖ Schwächen

- unbefriedigendes Ende
- mühsame Hüpfenlagen

Ooh ... Das tut mir außerordentlich Leid.



GameStar
für Spielwitz

Quantum Conundrum

Das neue Spiel von Portal-Erfinderin Kim Swift entpuppt sich im Test als flauschiges Puzzle-Vergnügen – so lange wir dabei nicht hüpfen müssen. Von Jochen Gebauer

Genre: Action-Adventure Publisher: Square Enix Entwickler: Airtight Games (Dark Void, GS 03/2010: 70 Punkte)
Termin: 21.6.2012 Spieler: einer Sprache: Deutsch Preis: 15 Euro

GameStar.de/Quicklink/7684

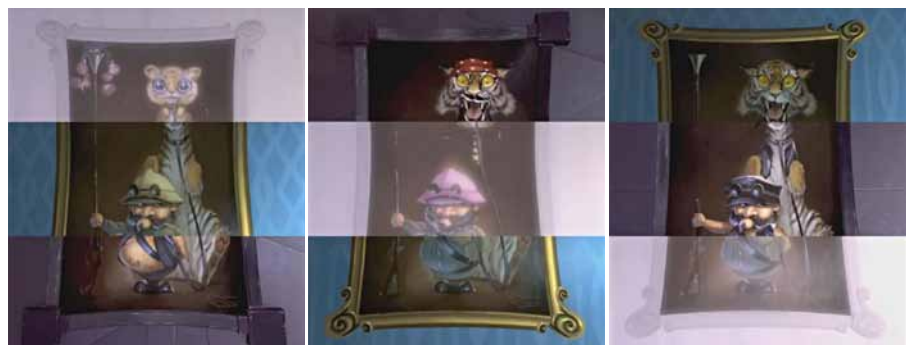
Das kommt davon, wenn man einen verrückten Professor in der Familie hat: Kaum trudelt unser namenloser, zwölfjähriger Klein-Protagonist im irrwitzigen Anwesen seines Onkels ein, macht's irgendwo »Bumm« und aus dem geplanten Besuch wird eine ausgewachsene Rettungsaktion. Der besagte Onkel nämlich hat sich bei einem Experiment offenbar in eine Paralleldimension geballert und steckt da fest; jedenfalls körperlich, denn beobachten kann er uns bei der rund zehnstündigen Befreiung trotzdem. Und reihenweise herab-

lassende Kommentare abgeben sowieso. **Quantum Conundrum** bedient sich einer ganz ähnlichen Erzählweise wie **Portal**, und das kommt nicht von ungefähr; schließlich haben beide Spiele mit Kim Swift die gleiche Erfinderin. Aber obwohl **Quantum Conundrum** streckenweise so frappierend an das große Vorbild erinnert, dass sich der Begriff »Klon« förmlich aufdrängt, bewahrt es trotzdem einen ganz eigenen Charme – und zwar einen flauschigen.

Um uns durch die insgesamt 51 Rätsel-Räume des Onkel-Anwesens zu puzzeln, wechseln wir in neue Dimensionen. Zum Beispiel in eine flauschige: Dort werden Objekte zehnmal leichter, und schon kann unser Knirps den massiven Safe hochheben. Etwa, um ihn auf einen Schalter zu stellen, den das Ding dann betätigt – jedenfalls sofern wir vorher wieder zurück in die normale Dimension wechseln. Im Spielverlauf kommen drei weitere Dimensionen hinzu: eine schwere,

Steam-Pflicht

Quantum Conundrum erscheint exklusiv auf Valves Online-Plattform Steam. Das Spiel setzt also eine Internetverbindung zum Download und einmaligen Aktivieren voraus, kann anschließend aber offline gespielt werden. Ein Weiterverkauf ist dadurch nicht möglich.



Je nach eingestellter Dimension verändern die Gemälde des Anwesens ihre Details.



4D und doch zu flach

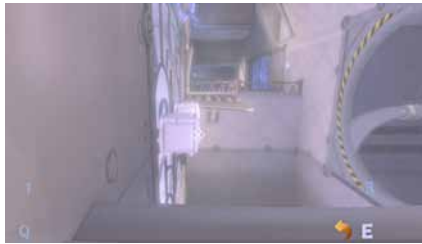
Kristin Knillmann
Redakteurin
kristin@gamestar.de

Wie ich mich auch wehre, der Portal-Gedanke geht mir beim Puzzeln nicht aus dem Kopf. Das Gameplay kann locker mit dem großen Bruder mithalten, die Inszenierung hinterlässt bei mir aber einen faden Beigeschmack. Wenn mich Portal mal frustrierte, motivierten mich Story und Welt dazu, an meine Grenzen zu gehen. Quantum Conundrums blasser Kulisse voller Sofas und Büchern fehlt hingegen das gewisse Etwas.

eine langsame und eine, bei der sich die Schwerkraft umkehrt. Daraus resultieren kombinierte (und wunderbar konzipierte) Problemlösungen. Wollen wir etwa einen Safe durch eine Laserstrahl-Barriere bugsieren, dann heben wir ihn flauschig hoch, werfen ihn in Richtung Strahlen und wechseln in die schwere Dimension, damit uns die Laser den fluffigen Safe nicht zerbröseln. Sollen wir hingegen einen Deckenschalter betätigen, dann stellen wir flauschig einen Safe darunter, machen ihn wieder schwer – und kehren die Schwerkraft um.

Ganz ähnlich wie **Portal** lebt **Quantum Conundrum** von einem »Huch, wie soll ich das denn bitte anstellen«-Gefühl – dem kurz darauf der erhellende Geistesblitz folgt. Kim Swift schafft erneut spielend, woran manche Knobelspiele scheitern: Die Balance zwischen »Häh?« und »Aha!« ist nahezu perfekt, und wir fühlen uns beim Spielen wahnsinnig schlau statt unfassbar dämlich. Dass die Level-Optik unterdessen mit Details geizt und sich die einzelnen Versatzstücke bisweilen wie Eier gleichen, haben wir schon nach zehn Minuten vergessen – nicht zuletzt ein Verdienst des einfallreichen Level-Designs. Da spucken seltsame Apparaturen einen Schwall von Sofas durch die Luft, die uns als Brücke dienen (jedenfalls sobald wir rausgefunden haben, wie zum Kuckuck wir da eigentlich hinkommen), da rollen Förderbänder mit Panzerschränken, da schubst eine Roboter-Armee die drin-

Die vier Dimensionen



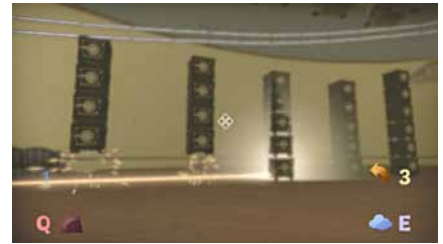
Flauschig

In der flauschigen Dimension wiegen Objekte zehnmal weniger als normal. Wir können also bockschwere Dinge wie diese Tresore hochheben und sie genau dahin bugsieren, wo wir sie gerade brauchen. Außerdem schweben flauschige Sachen ganz prima in der Luft, wenn zufällig ein Ventilator in der Nähe ist. Zum Beispiel, um uns eine Brücke zu bauen.



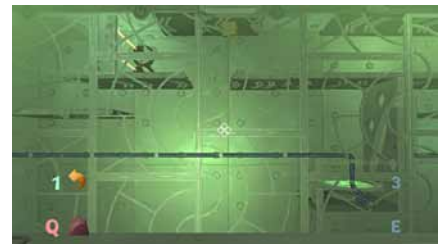
Schwer

Die schwere Dimension eignet sich ganz wunderbar, um Glasscheiben zu zerdeppern. Außerdem erhöhen wir mit dem Gewicht von Kisten, wodurch sie sich super zum Beschweren von solchen Bodenplatten eignen – ganz besonders, wenn ein Ventilator die flauschige Variante sofort in alle Himmelsrichtungen pusten würde.



Langsam

Während wir uns in der langsamen Dimension mit Normalgeschwindigkeit bewegen, kommt alles andere in Zeitlupe voran. Wie beispielsweise dieser Laserstrahl, bei dem wir langsam (und unter Mithilfe der schweren Dimension) bestimmen, welche Panzerschränke nun gesprengt werden und welche wir für eine spätere Treppe noch dringend brauchen.



Verkehrt

In der verkehrten Dimension wirkt die Schwerkraft entgegengesetzt und erlaubt uns, diese Kiste auch übers Förderband an der Decke zu transportieren. Hilft zudem bei Höhenproblemen: Wollen wir ganz nach oben, klettern wir einfach auf irgendwas Stabiles, kehren die Schwerkraft um, und schon werden wir in luftige Höhen katapultiert.

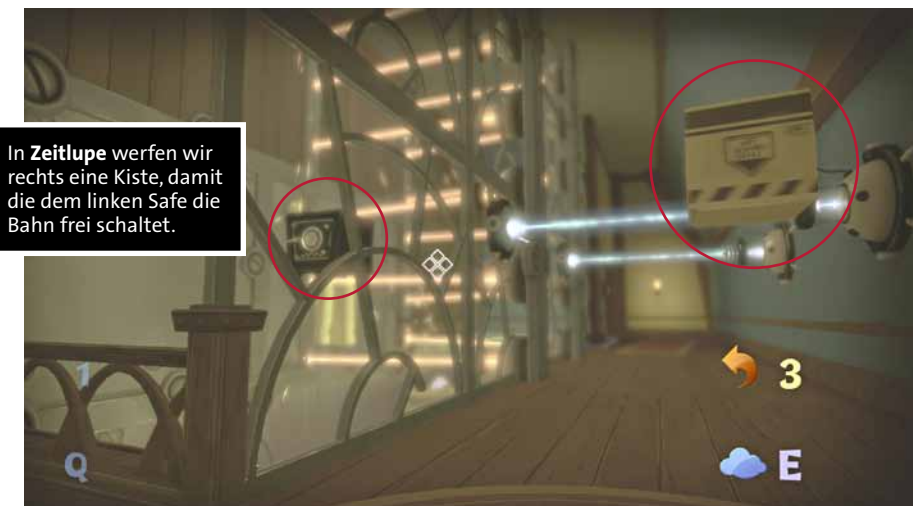
gend benötigten Kisten alle naselang in einen Abgrund ... kurz: **Quantum Conundrum** inszeniert ebenso abgefahrene wie abwechslungsreiche Physik-Rätsel, für Profiknobler vielleicht einen Tick zu leicht, für ein flottes Spielvergnügen ohne lange Denkpausen aber haargenau richtig.

Der Wechsel zwischen den Dimensionen geht dabei kinderleicht per Tastendruck von der Hand und funktioniert in Windeseile so intuitiv wie Portale schießen bei **Portal**. Außerdem nimmt sich **Quantum Conundrum** in drei Spielabschnitten viel Zeit, um uns

nacheinander in alle Facetten der unterschiedlichen Dimensionen einzuführen. Im Gegensatz zu **Portal** allerdings fehlt ein echter Schluss-Abschnitt schmerzhaft – also einer, in dem wir endlich alles wissen, alles können und alles kombiniert einset-

Perfekte Häh?-Aha!-Balance

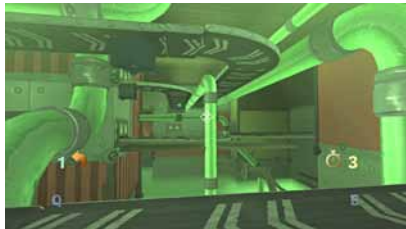
zen dürfen. Zwar gibt es einzelne Rätsel, bei denen wir tatsächlich jede Dimension benötigen, aber die sind vergleichsweise selten; gerade im letzten Akt, bei dem die umgekehrte Schwerkraft im Mittelpunkt steht, quält uns **Quantum Conundrum** stattdessen mit ungewöhnlich vielen (und teils außergewöhnlich frustrierenden) Hüpfenlagen. Die Krux in diesen Sequenzen ist, dass wir zwar nach dem zweiten oder dritten Versuch durchaus wissen, wann wir wo in welche Dimension wechseln müssen, um den nötigen Sprung zu schaffen – aber am Ende trotzdem zehn oder fünfzehn Anläufe brauchen, weil die Zeitfenster schmal und das erforderliche Timing absurd präzise ist. Nach der im wahrsten Sinne des Wortes flauschigen ersten Spielhälfte fallen diese Jump&Run-Elemente ein wenig aus dem Rahmen; ein paar knackige Rätsel wären uns da wirklich lieber gewesen.



In **Zeitlupe** werfen wir rechts eine Kiste, damit die dem linken Safe die Bahn frei schaltet.

Ein ähnliches Abschlussproblem hat übrigens auch die Handlung – wobei »Handlung« in diesem Fall ein bisschen zu viel gesagt ist. Im Grunde dreht sich der Plot nämlich ausschließlich darum, dass wir in allen drei Flügeln des Hauses je einen Generator anwerfen. Haben wir das erledigt und freuen uns auf ein großes Finale, endet

Beispiel-Rätsel



Erster Schritt

Wie kommen wir bloß auf die Plattform gegenüber? Zum Springen ist es zu weit, also beamen wir die Kisten auf dem Förderband erst einmal per Schwerkraft-Dimension an die Decke und warten, bis sie genau dort sind, wo wir sie haben wollen, um dann ...



Zweiter Schritt

... wohlüberlegt in den langsamen Modus des Spiels zu wechseln, damit wenigstens eine Kiste in aller Seelenruhe von der Decke plumpst und wir mehr als genug Zeit haben, um aus der richtigen Position ...



Dritter Schritt

... genau auf diese Kiste zu hüpfen und so den eigentlich unüberwindbaren Abgrund mühelos zu bewältigen. Wobei: Ganz so mühelos funktionieren die Sprungeinlagen auch wieder nicht, denn wenn wir bloß einen Zentimeter zu weit hüpfen ...



Vierter Schritt

... tragen wir nie wieder Socken in Sandalen. Gut, das ist ein lobenswertes Vorhaben, aber deshalb muss man ja nicht gleich Selbstmord begehen. Obwohl ... das kommt auf die Socken und auf die Sandalen an. Und auf die Hühneraugen ...

Quantum Conundrum ebenso abrupt wie unbefriedigend mit ein paar 08/15-Rätseln und einem Cliffhanger der Marke »DLC folgt«. Immerhin entschädigen uns die unvermittelt auftauchenden Credits mit einem eingängigen Grunge-Song. Wer jetzt gleich wieder **Portal** denkt, der ist insofern auf der richtigen Spur, als **Quantum Conundrum** auffallend viele Elemente des Vorbilds kopiert. So bewegen wir uns nicht nur streng linear von einem Rätsel-Raum zum nächsten, sondern spazieren zwischen den einzelnen Räumen durch kurze, mitunter identische Passagen, die nur dazu dienen, dass der Erzähler in Gestalt unseres Onkels seinen teils gehässig-sarkastischen Senf abgeben kann. Der ist prima, allerdings ausschließlich auf Englisch vertont und stellenweise aufrechtig komisch – sieht im Vergleich zu **GLADOS** aber trotzdem kein Land, weil sich unter den Gags auch viele Rohrkrepiierer tummeln. Streckenweise wirkt **Quantum Conundrum** zu bemüht witzig, zum Beispiel, wenn es uns nach dem Ableben mit einem Hinweis darauf beglückt, was unser zwölfjähriger Protagonist nun nie erleben wird. Das könnte lustig sein, fällt aber mit Sachen wie »Dir wird nie Brusthaar wachsen« oder »Du wirst nie versehentlich auf alle antworten klicken« eher in die Kategorie »au«. Apropos Ableben: Das passiert uns bei den Hüpfeinlagen zwar ständig, fällt spielerisch aber nicht ins Gewicht, weil die Speicherpunkte reichhaltig und fair gesetzt werden.

Ein schlechtes Spiel ist **Quantum Conundrum** trotz dieser Kritikpunkte nicht – aber eben um jenen Tick schwächer als **Portal**, mit dem es sich schon dadurch messen lassen muss, dass es viele Spielelemente nahezu unverändert übernimmt. Dazu zählt übrigens auch der namen- und seelenlose Protagonist, der im Vorbild funktionierte, weil er (beziehungsweise sie) als Versuchskaninchen konzipiert war. Im Falle von **Quantum Conundrum** hingegen könnte man trotz Comic-Stil schon fragen, warum Onkelchen seinen zwölfjährigen Neffen in lebensgefährliche Situationen schickt – und warum der sich das klag- und widerspruchsvoll gefallen lässt, zumal der liebe Herr Onkel ein ziemlich unsympathischer Kerl ist. Aber:



Fluffy is everything

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Verzeihen Sie mir den Anglizismus, aber Sie werden wissen, was ich meine, wenn Sie **Quantum Conundrum** gespielt haben. Und das sollten Sie! Nein, es ist nicht ganz so perfekt wie **Portal**, und ja, das Finale geht leider gründlich in die Hose, aber bis dahin ist die Reise ebenso vergnüglich wie originell. Abgesehen von den Hüpfeinlagen natürlich; auf die hätte ich – zumindest in dieser prominenten Form – nun wirklich verzichten können. Trotzdem ist **Quantum Conundrum** ein richtig schönes Gute-Laune-Spiel. Und fluffy ist es sowieso.

Man muss nicht. Man kann **Quantum Conundrum** auch als das flauschig-originelle Vergnügen begreifen, das es über weite Strecken tatsächlich ist. Jochen Gebauer

TERMIN 21.6.2012 PREIS 15 Euro USK ohne Altersbeschränkung

Quantum Conundrum

Action-Adventure

Publisher Square Enix
Entwickler Airtight Games
Sprache Deutsch
Ausstattung –

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE

»Bis zum enttäuschenden Finale ausgezeichnet.«

| | | | |
|-------------|-------------|------------|-------------|
| SPASST | EINSTIEG | HAUPTSPIEL | ENDSPIEL |
| SZENARIO | realistisch | | fiktiv |
| FREIHEIT | linear | | offene Welt |
| HANDLUNG | einfach | | komplex |
| GEWALT | keine | | brutal |
| SPIELABLAUF | Action | | Taktik |

GRAFIK

- gelungener Comic-Stil
- coole Gemälde
- Level-Versatzstücke ähneln sich sehr
- wenige Details

SOUND

- guter (englischer) Sprecher
- eingängiger Abschluss-Song
- passendes Gedudel ...
- ... mit Nerv-Potenzial
- kein deutscher Sprecher

BALANCE

- sanfte Lernkurve
- Tipps vom Erzähler
- nie unfair
- frustige Hüpfeinlagen
- insgesamt einen Tick zu einfach

ATMOSPHÄRE

- herrlich verrückter Onkel
- stimmige Spielwelt
- längst nicht alle Gags zünden
- blasse Spielfigur

BEDIENUNG

- kinderleichtes Dimensionswechseln
- sehr faire Speicherpunkte ...
- ... aber kein freies Speichern

UMFANG

- nicht zu kurz, nicht zu lang
- Sammelgegenstände
- viele Extras und Herausforderungen
- kein Anreiz zum erneuten Durchspielen

LEVELDESIGN

- einfallsreiche Level
- unterstützt auch alternative Lösungen
- Dimensionswechsel sinnvoll eingesetzt
- gegen Ende zu viel Gehüpfle

PHYSIK

- überzeugende Dimensions-Physik
- Schwerkraft wird oft und glaubwürdig genutzt
- Physikeigenschaften von Objekten lassen sich ändern

WAFFEN & EXTRAS

- vier Dimensionen
- ständiges Wechseln macht Spaß
- lädt zum Ausprobieren förmlich ein

HANDLUNG

- witziger Erzähler
- gut umgesetzter verrückter Professor
- viel abgedrehter Wissenschaftsunsinn
- Ende unbefriedigend
- im Grunde kein Plot

6/10

8/10

8/10

7/10

9/10

8/10

9/10

10/10

9/10

6/10

80

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 12 Stunden

MINIMUM C2 Duo 2.1 GHz
AMD X2 64-3800+, GeForce 8800 GT
2 GB RAM, 1 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E8400
Phenom II X2 550, GeForce GTX 460
2 GB RAM, 2 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Quad E730
Phenom II X4 960, GeForce GTX 580
4 GB RAM, 2 GB Festplatte