

Quantum Break

SPIEL (MIT) DER ZUKUNFT

Genre: **Action** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Remedy Entertainment** Termin: **5.4.2016**

Es sollte nur für die Xbox One erscheinen, jetzt kommt's zeitgleich auch für den PC. Wir haben das Actionspiel ausprobiert. Von Mirco Kämpfer

Wer hat sich nicht schon einmal gewünscht, die Zeit zurückdrehen zu können? Genau dieser Gedanke brachte die Entwickler bei Remedy Entertainment (Max Payne, Alan Wake) auf die Idee zu Quantum Break. Seit über drei Jahren arbeiten knapp 130 Mitarbeiter an diesem Actionspiel, das Remedy-typisch eine emotional aufwühlende Geschichte erzählen will. Darüber hinaus verfolgt es das ambitionierte Ziel, klassische Shooter-Elemente mit einer eigens produzierten Action-Serie zu einem multimedialen Erlebnis zu verweben. Doch wie sieht Quantum Break überhaupt aus? Wie spielt es sich, und wie funktionieren die TV-Episoden und ihre Verbindung zum Spiel? Wir konnten Quantum Break fast einen ganzen Tag lang ausprobieren. Hat das Spiel das Zeug zum Blockbuster?

Durch Raum und Zeit

Es ist vier Uhr morgens, Jack Joyce, Held des Spiels, steigt aus dem Taxi und erkundet den Campus einer Universität. Müde streift er

sich durchs kurze Haar, Rockmusik dröhnt aus einem leeren Zelt, auf der Wiese schläft ein Student seinen Rausch aus. Zwischen Herbstlaub, verstreuten Postern und zerknüllten Flyern liegen Pappbecher, Bierflaschen und Schlafsäcke – die Überreste einer wilden Party. An diesem Tag um diese Zeit ist die Welt noch in Ordnung, doch bald schon wird das Raum-Zeit-Gefüge auseinanderdriften.

Ausgangspunkt der Story von Quantum Break ist ein gescheitertes Zeitreiseexperiment. Paul Serene, Jacks bester Freund aus vergangenen Tagen, arbeitete über sechs Jahre lang an einer Zeitmaschine, die sich zwar immer noch in der Testphase befindet, angeblich aber schon funktioniert. Er will Jack beweisen, dass Zeitreisen kein Wunschdenken, sondern tatsächlich möglich sind. Seine Theorie der Quantenphysik über ein rotierendes schwarzes Loch klingt einleuchtend, der Plan bombensicher. Doch das Zeitreiseexperiment läuft aus dem Ruder – und schlägt katastrophal fehl. Eine gigantische Explosion legt das Labor in Schutt und Asche.

Der Freund wird zum Feind

Diese Anfangsszene ist beeindruckend. Die Explosion, das Chaos, die Katastrophe – alles wirkt wie schockgefrostet und trotzdem

Was wir gespielt haben

Wir konnten uns in einer fortgeschrittenen Version von Quantum Break (auf der Xbox One) auf Einladung von Microsoft in Helsinki rund fünf Stunden lang austoben. Dabei haben wir den kompletten ersten Akt (drei Missionen) sowie den Beginn des zweiten Aktes gespielt, durften mit vier der insgesamt sechs Zeitfähigkeiten experimentieren und haben die erste von vier TV-Episoden gesehen. Microsoft übernahm alle Kosten für Reise und Verpflegung.

lebendig. In der Luft hängen zerbrochene Glasscherben, Trümmerteile und pulsierende Lichtfunken, die zucken und springen, sich jedoch unnatürlich bewegen. Ein bizarrer Anblick. Die Zeit steht nicht einfach nur still – sie ist kaputt! Das können wir regelrecht fühlen und auch am angepassten Sounddesign hören: Jede Umgebung besitzt zwei Soundsets, ein normales und eines für »defekte« Zeit: verzerrte, abgehackte oder in die Länge gezogene Klänge.

Optik und Akustik dieser immer wieder auftretenden Anomalien, dieser Time Stutters, wie sie von Remedy genannt werden, haben den Entwicklern spielerisch viel Kopfzerbrechen bereitet. Denn »wenn die Zeit einfach

Zeitkräfte im Überblick



Time Vision

Die nützliche Time Vision hebt nahe Feinde, Munitionskisten, explosive Gefäße und Fallen farblich hervor, während wir stillstehen. Sobald wir uns wieder bewegen, wird die Fähigkeit wieder deaktiviert.



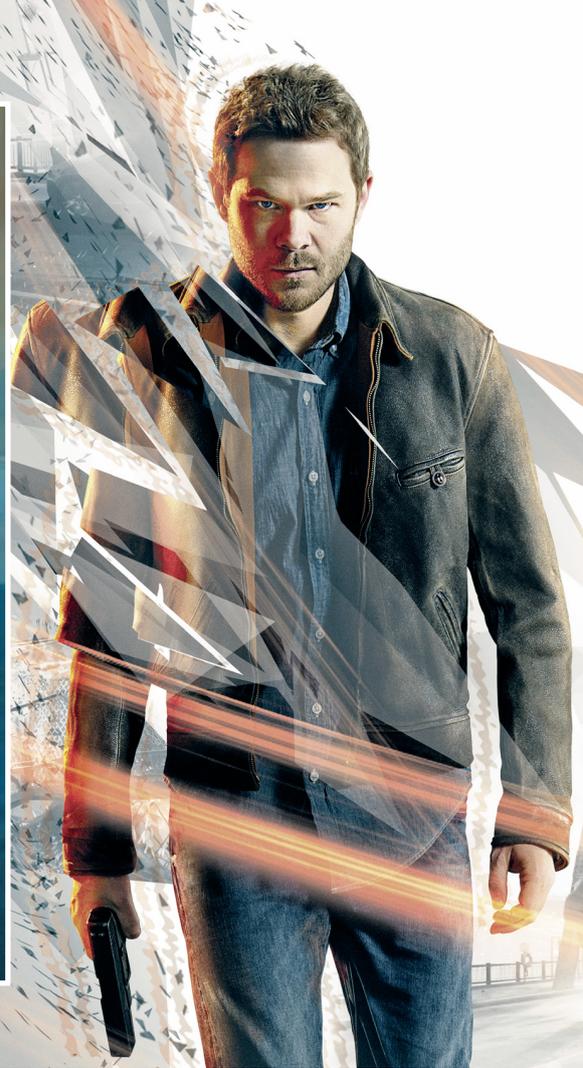
Time Dodge

Teleportiert uns einige Meter weit in die gewünschte Richtung. Wenn wir während des Time Dodge zielen, wird die Zeit kurzfristig verlangsamt. Das sieht spektakulär aus und erleichtert Kopftreffer.



Time Rush

Verlangsamt die Zeit stark. Währenddessen können wir uns in normaler Geschwindigkeit fortbewegen und Feinde verwirren. Gegner sind derweil besonders empfindlich gegen Nahkampfangriffe.



Feinde wirbeln bei Treffern realistisch herum und fassen sich sogar an verwundete Körperteile. (Alle Bilder dieses Artikels stammen vom Entwickler.)

nur stillsteht, fehlt das Gefühl der Gefahr«, verrät uns Sam Lake, der Creative Director des Spiels. »Das wollten wir ändern, die Anomalien sollten bedrohlich wirken.« Und das ist definitiv gelungen: Objekte schweben nicht einfach wie in der Schwerelosigkeit herum, sondern bewegen sich und versuchen, zu ihrem Ursprungsort zurückzukehren – als würde sich die Zeit selbständig reparieren wollen. Das Resultat ist einzigartig, in keinem anderen Spiel wird bislang Zeit so greifbar visualisiert wie in Quantum Break.

So beeindruckend die Folgen des Unfalls dargestellt sind, so verheerend sind sie für die Welt, denn die droht vollkommen zu zerbrechen. Immer öfter gerät der normale Ablauf der Dinge aus den Fugen. Wie in einer Sanduhr rieseln die letzten Zeitkörnchen in den Abgrund – dem Weltuntergang entgegen.



Herkömmliche Gegner können uns fast nichts anhaben, dafür agiert die künstliche Intelligenz zu defensiv.



Time Blast

Der mächtige Time Blast zündet eine Zeitexplosion, die Gegner zurückschleudert, verlangsamt und ihnen dabei verheerenden Schaden zufügt. Anschließend können wir gemütlich abräumen.



Time Stop

Der Time Stop schließt Gegner in einer Zeitkuppel ein, die sie kurzzeitig in der Bewegung einfriert. In die Kuppel abgefeuerte Projektile werden verstärkt. Endet der Effekt, kommt es zur Explosion.



Time Shield

Der Time Shield aktiviert einen temporären Schutzschild um unseren Charakter, der uns vor gegnerischen Projektilen schützt und außerdem nahestehende Feinde mit ziemlicher Wucht zurückschleudert.



In Zeitanomalien (Time Stutters) zerbricht regelrecht die gesamte Szenerie. Auch der Sound wird verzerrt.

gen. Und den muss Jack verhindern, der nach dem Experiment plötzlich außergewöhnliche Kräfte besitzt und die Zeit manipulieren kann. Doch damit ist er nicht der einzige: Auch Paul Serene ist fortan mit Superkräften gesegnet und taucht plötzlich aus der Zukunft als Chef von Monarch Solutions zurück – eines zwielichtigen Konzerns, der Jack um jeden Preis aus dem Weg räumen will. Der ehemalige Freund wird zum Erzfeind.

Die Geschichte von Quantum Break erleben wir zum Teil in Zwischensequenzen, teilweise in Form von Sammelobjekten wie Briefen und Computerdateien. Der Clou ist jedoch die Kombination mit einer Serie (siehe Kasten). Für die Filme hat Remedy keine

Kosten und Mühen gescheut und Hollywood-Stars wie Aidan Gillen (Petyr Baelish in »Game of Thrones«), Dominic Monaghan (»Der Herr der Ringe«) und Lance Reddick (»Lost«) vor die Kamera gezerzt. Der Held Jack wird von Shawn Ashmore (Iceman aus »X-Men: Zukunft ist Vergangenheit«) verkörpert. Den Wunsch, ein Spiel mit einer Serie zu verflechten, hatte Remedy schon zu Zeiten von Alan Wake. Zu dem von Stephen-King-Romanen inspirierten Actionspiel gab es sogar schon eine kleine gefilmte Serie namens Alan Wake: Bright Falls.

Böse Zungen mögen nun behaupten, die Episoden seien nichts anderes als Zwischensequenzen mit echten Darstellern. Doch eben diese Darsteller, die wir aus Film und

Fernsehen kennen, hauchen den digitalen Figuren das Leben ein, das für die Identifikation als Spieler so wichtig ist.

Brachialer Deckungs-Shooter

Storys schreiben können die Finnen, die wichtigere Frage ist: Können sie auch Deckungs-Shooter? Unser Ersteindruck: Ja, Quantum Break spielt sich gut, jedoch stellenweise etwas gewöhnungsbedürftig.

So geht Jack per Druck auf die Ducken-Taste automatisch in Deckung, eine Taste zum aktiven Deckungswechsel suchen wir jedoch vergeblich. Blöderweise gibt es in Quantum Break keine Möglichkeit, blind aus der Deckung oder auch nur aus der Hüfte zu feuern. Um zu schießen, müssen wir zwin-

So funktionieren die TV-Episoden

In Quantum Break sind Spiel und Film eng miteinander verflochten. Die Handlung wird zwischen den Spielabschnitten von rund 22 Minuten langen Live-Action-Episoden vorangetrieben. Insgesamt gibt es vier Episoden, jeweils eine am Ende eines Aktes. Die Filmschnipsel schließen stets nahtlos an einen Entscheidungspunkt (Junction) an.

Während wir im Spiel die Handlung der »Guten« erleben, beleuchten die Episoden in erster Linie die Bösewichte des Spiels, allen voran natürlich Paul Serene. Dadurch genießen wir einen anderen Blickwinkel auf die Geschehnisse und erfahren mehr über die Gefühle, Gedanken und Handlungen der Gegenspieler. Im Prinzip haben sowohl die Episoden als auch das Spiel jeweils ihren eigenen roten Faden, die sich zwar teilweise überlappen, aber auch unabhängig voneinander funktionieren. Daher ist es beispielsweise keine Tragödie, die Episoden erst einmal zu überspringen, um sie später anzuschauen.

Die TV-Folgen wurden von Lifeboat Productions in Zusammenarbeit mit der Produzentin Jaime Burke (»The Pact«) gedreht. Als Autoren sind Ron Milbauer, Terri Hughes und Josh Corbin involviert, die unter anderem schon an der TV-Serie »Eureka: Die geheime Stadt« gearbeitet haben.

Die einzelnen Episoden starten nach der letzten Mission eines Aktes automatisch in einem Videoplayer, sodass wir jederzeit pausieren

können. Im Menü haben wir außerdem die Möglichkeit, freigeschaltete Episoden erneut anzusehen. Soweit wir das bislang beurteilen können, wirken sich die von uns im Spiel getroffenen Entscheidungen lediglich auf die ersten fünf bis zehn Minuten der TV-Episode aus. Die Entwickler haben also unterschiedliche Szenen für die Folgen aufgenommen.

Die Serienerisoden passen sich teilweise unseren Spielentscheidungen an.



Beispielentscheidung

Insgesamt gibt es vier Entscheidungspunkte (Junctions) in Quantum Break – jeweils einen am Ende jedes Aktes. An diesen Stellen schlüpfen wir kurz in die Rolle der Bösewichte. Dabei haben wir die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten, die sich auf das Spiel sowie auf den Handlungsverlauf der folgenden TV-Episode auswirken.

Unsere erste Entscheidung fällen wir als Paul Serene, nachdem wir mit Jack aus der Universität, in der das Experiment fehlschlug, geflüchtet sind. Monarch Solutions will den Vorfall des verunglückten Zeitexperiments vertuschen. Blöderweise gibt es mehrere Zeugen. Die könnten wir nun kurz und schmerzlos mit einem Kopfschuss beseitigen lassen. So werden die Geheimnisse gehütet, das plötzliche Verschwinden mehrere Personen würde in der Öffentlichkeit jedoch Fragen aufwerfen und zu einem Tumult führen. Die Alternative: eine PR-Kampagne, um gezielt Lügen zu streuen und somit die Menschen zu manipulieren. Allerdings besteht dann die Gefahr, dass Jack die Geheimnisse von den Zeugen erfährt.



Ob die Zeugen überleben oder nicht, entscheiden wir als Paul Serene höchstpersönlich.

gend mit dem linken Trigger anvisieren. Das generelle Shooter-Gameplay hat Remedy hingegen fantastisch umgesetzt. Die Animationen sind flüssig, die Soundeffekte explosiv. Wir spüren die Wucht jeder einzelnen Kugel, zumal getroffene Feinde stolpern oder sich hinkend ans Knie fassen. Im Labor bersten Reagenzgläser, Mikroskope und Monitore. Beim ersten kleineren Showdown in einer Bibliothek flattern uns im Kugelhagel Buchseiten und Holzsplitter entgegen. Außerdem zeugen immer wieder Staubwölkchen von Querschlägern.

Was Quantum Break letztlich aus der Masse der Action-Shooter herausheben soll, sind die unterschiedlichen Zeitkräfte. Bereits im ersten Akt nach nicht einmal einer Stunde Spielzeit dürfen wir vier der insgesamt sechs Superkräfte einsetzen. Etwa die Time Vision, die wie eine Röntgenbrille alle Gegner und Munitionskisten in der Nähe hervorhebt, solange wir uns nicht bewegen. Das hilft bei der Orientierung. Gleichzeitig können wir die Routen der Gegner studieren.

In brenzligen Situationen wie in der Bücherei, wo uns mehrere Gegner festnageln, huschen wir blitzschnell mit dem Time Dodge in Deckung oder aber – falls wir ag-

gressiv vorgehen – einem Gegner direkt vor die Nase. Gleichzeitig senden wir eine Druckwelle aus, die alle umstehenden Feinde zurückschleudert. Spektakulär: Halten wir dabei die Zieltaste gedrückt, wird die Zeit kurzfristig stark verlangsamt. Das erinnert unweigerlich an die berühmte Bullet-Time der Max-Payne-Spiele.

Ebenfalls hilfreich, von uns beim Anspielen aber kaum genutzt: der Time Shield, der kurzzeitig sämtlichen Schaden schluckt. Wir haben die schützende Kuppel nur eingesetzt, wenn sich die anderen Fähigkeiten gerade noch aufladen mussten. Generell haben wir ohnehin fast immer nur auf den Time Stop zurückgegriffen, mit dem wir Gegner praktisch einfrieren – unserer Meinung nach die coolste und stärkste Fähigkeit, die wir ausprobieren durften. Die wehrlosen Feind-Statuen verwandeln wir anschließend mit blauen Bohnen zu einem Schweizer Käse. Ob sich die Kräfte nach mehreren Stunden abnutzen und dadurch die Langzeitmotivation gefährden, können wir noch nicht beurteilen, zumal wir die beiden verbleibenden Skills Time Blast und Time Rush noch nicht gesehen haben. Immerhin dürfen wir unsere Talente mit den sogenannten



Jacks Bruder William war maßgeblich an der Entwicklung der Zeitreisemaschine beteiligt.

Chronon Sources in mehreren Stufen upgraden und so etwa einen stärkeren und größeren Time Stop oder eine zusätzliche Aufladung freischalten.

Allerdings sind wir dank unserer Zeitkräfte zumindest den herkömmlichen Gegnern gnadenlos überlegen. Im zweiten Akt aber bekommen wir es mit zwei neuen Gegnertypen zu tun: zum einen mit dick gepanzerten Soldaten, die uns mit ihrer Schrotflinte mit wenigen Treffern das Licht ausblasen und deutlich aggressiver vorgehen als normale Soldaten. Zum anderen treffen wir auf Elite-Monarchs, die auch die Zeit manipulieren, sich übers Schlachtfeld teleportieren und sogar immun gegen unsere Time Stops sind.

Zeit zum Verschnaufen

Quantum Break hetzt uns jedoch nicht im Dauerfeuer von einem Bombast-Gefecht zum nächsten. Stattdessen werden die Kämpfe immer wieder durch ruhige Passagen und sogar kleinere Rätsel aufgelockert. So verfolgen wir etwa anhand von Déjà-vus die geisterhafte Silhouette unseres Bruders, um herauszufinden, wohin ihn die Monarch-Truppen verschleppt haben.

Action-Fans dürfen sich in jedem Fall auf Quantum Break freuen. Optisch ist das Zeitmanipulationsabenteuer schon jetzt eine Wucht, auch wenn Remedy noch an Bildrate, flackernden Schatten, trüben Texturen und Spielfehlern arbeiten muss. Bis Anfang April dauert es nicht mehr lange, also los, Remedy. Zur Not halt einfach die Zeit einfrieren. ★



Mirco Kämpfer
@MirCommander



Ich bin ein riesiger Fan von TV-Serien und den Schauspielern Dominic Monaghan und Lance Reddick. Daher hatte Quantum Break von Anfang an bei mir einen Stein im Brett. Auf der Gamescom 2015 war ich jedoch enttäuscht. Nicht von der Optik, sondern vom Gameplay. Es sah aus wie ein beliebiger Shooter, mit ein paar Zeitkräften garniert. Doch nachdem ich den Zeitreise-Thriller nun selbst spielen konnte, haben sich meine Bedenken zerschlagen. Ich kann es kaum erwarten, die beiden verbleibenden Talente Time Blast und Time Rush auszuprobieren.

Spätestens im Kampf gegen die Elite-Monarchs ging so richtig die Post ab. Am meisten beeindruckt hat mich jedoch die Präsentation des Spiels. Wenn die Zeit wie eine Glasscherbe zerbricht, sich der Boden wölbt und dazu noch der Sound verzerrt, komme ich aus dem Staunen nicht mehr heraus. Die Action ist spektakulär, hoffentlich kann da die Story mithalten. Besonders gespannt bin ich daher, ob sich meine Entscheidungen am Ende tatsächlich signifikant auf die Geschichte auswirken. Daran habe ich bislang nämlich noch kleine Zweifel.