

## Quantum Break

## EINE FRAGE DER ZEIT



Genre: **Action** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Remedy** Termin: **5.4.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **9 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

Auf DVD: Test-Video

## Ist Quantum Break das erste gewichtige Spiel-Argument für die Installation von Windows 10?

Von Mirco Kämpfer, Heiko Klinge und Nils Raettig

Als mir im Test zu Quantum Break die Kollegen über die Schulter schauen und ich in einer hitzigen Ballerei gerade ein ganzes Sturmgewehrmagazin in einen Feind pumpe, sind sich alle einig: »Mein Gott, sieht das super aus!« Man kann es tatsächlich nicht anders sagen: Remedys neuester Actionkracher ist ein Augenöffner! Das galt schon für die Xbox-One-Version und ja, es gilt auch für die PC-Umsetzung.

Doch die Macher von Max Payne und Alan Wake wissen natürlich, dass ein hübsches Grafikgewand allein nicht ausreicht, und setzen bei Quantum Break daher auf knifflige Storyentscheidungen, viel explosive Action, eine Prise Romantik und jede Menge Drama.

Obendrein zerrten die Finnen einige namhafte Hollywood-Schauspieler wie Lance Reddick (»Lost«), Dominic Monaghan (»Der Herr

der Ringe«) sowie Aidan Gillen (»Game of Thrones«) vor die Kamera, produzierten eine eigene Mini-Serie und woben sie in den narrativen Faden des Spiels ein. Klingt zumindest in der Theorie nach einem echten Blockbuster. Und in der Praxis?

### Delle im Raum-Zeit-Kontinuum

Eigentlich wollte sich Jack Joyce im Urlaub entspannen. Doch als ihn eines Tages sein alter Kumpel Paul Serene um Hilfe bittet, packt Jack seine Sachen und macht sich auf ins Städtchen Riverport. Der Grund für den Besuch: Paul arbeitet im Labor der Riverport-Universität zusammen mit Jacks Bruder und Wissenschaftler William an einer Zeitmaschine. Und obwohl die Tests noch nicht abgeschlossen sind, will Paul mit Jacks Unterstützung beweisen, dass die Maschine funktioniert.

Man muss kein Quantenphysiker sein, um zu erahnen, was als Nächstes passiert. Das Experiment geht in die Hose, eine gewaltige Explosion zertrümmert das Raum-Zeit-Gefüge. Mit verheerenden Konsequenzen: Seit

dem Unfall friert die Zeit immer wieder ein, Vögel erstarren in der Luft, der einst pulsierende Großstadtverkehr liegt lahm. Obendrein kann Jack ab sofort mit Superkräften die Zeit manipulieren, Paul hingegen ist plötzlich um 17 Jahre gealtert und zum Chef des zwielichtigen Monarch-Konzerns aufgestiegen. Keine fünf Minuten nach dem Vorfall wimmelt es im Labor der Uni von Monarch-Schergen, die Jack um jeden Preis ausschalten wollen.

### Spiel und TV-Serie in einem Paket

Wer jetzt »Hä?« denkt, dem geht es genauso wie dem überrumpelten Jack. Doch keine Angst, das ist gewollt. Wie in einer guten Mystery-Serie erschließen sich dem Spieler die Zusammenhänge erst nach und nach. Wie es mit Jack, Paul und William weitergeht, erfahre ich einerseits in hübsch inszenierten Ingame-Zwischensequenzen, andererseits aber auch in insgesamt vier, jeweils rund 22 Minuten langen Live-Show-Episoden (siehe Kasten). Der Clou: Während ich



Die Icons rechts repräsentieren die Zeit-Fertigkeiten, momentan ist der Zeitschild aktiviert, der gegnerische Kugeln abprallen lässt.



**Heiko Klinge**  
@HeikosKlinge



Auf der Xbox One habe ich Quantum Break mit einer ähnlichen Begeisterung durchgespielt wie Mirco. Beim zweiten Durchgang mit der PC-Version musste ich mir indes manches Mal die Augen reiben: Hatte ich das nicht alles viel schöner und spektakulärer in Erinnerung? Das Problem ist, dass sich Remedys storylastiger Deckungs-Shooter seine spektakulären Spezial- und Physikeffekte mit einigen Technik-Kompromissen erkaufte, die auf der Konsole nun mal deutlich besser funktionieren als auf dem PC. Das gilt insbesondere für die Filter- und Unschärfe-Effekte. Was auf meinem Großbildfernseher zur filmhaften Inszenierung passt, sieht 50 Zentimeter vor dem Monitor grob und verwaschen aus.

Als clevere Mischung aus Mystery Thriller und Ballerei funktioniert Quantum Break auch auf dem PC, als Killer Applikation für den Windows 10 Store jedoch nicht. Dazu wirkt es zu wenig wie eine liebevolle Umsetzung, bei der die Möglichkeiten von modernen PCs auch voll ausgeschöpft werden. Und das wirkt sich auch auf die Wertung aus. Im Gegensatz zur zumindest diskussionswürdigen Preispolitik. Denn ob sechs bis acht Stunden hochklassige Shooter-Action nun 70 Euro wert sind oder nicht, muss jeder für sich selbst entscheiden.

im Spiel das Geschehen aus der Sicht von Jack erlebe, werden in den TV-Episoden vor allem die Antagonisten ausführlich beleuchtet. Dadurch bekomme ich einen guten Eindruck von den Motiven und Gefühlen der Gegenspieler.

Die deutschen Synchronstimmen hätten bei einigen Nebenfiguren zwar passender gewählt werden können, doch die aus Film und Serie bekannten Gesichter verleihen den Spielcharakteren angenehm Kontur und tragen maßgeblich zur Atmosphäre bei.

### Entscheide dich!

Sicher sind die eingestreuten Filme nicht jedermanns Sache. Dass ich mich trotzdem immer wieder auf eine neue Folge freue, hat zwei Gründe: Zum einen bietet die Serie einen gelungenen Mix aus Schießereien, Verfolgungsjagden und Dialogen, zum anderen endet jede Folge stets mit einem Cliffhanger, der Lust auf mehr macht.

Im Laufe des Spiels muss ich vier Entscheidungen treffen, die sich sowohl auf das Spiel als auch auf die Serie auswirken. Am Ende jedes Spielaktes gibt's zwei vorgegebenen Aktionen, beispielsweise ob ich alle Zeugen des verunglückten Experiments beseitige oder für eine manipulative PR-Kampagne in den Medien Lügen verbreite. Krasse Änderungen oder gar einen gänzlich anderen



Schon am Anfang des Spiels treffen wir die Protestlerin Amy, die von den Monarch-Truppen gefangen wird. Was mit ihr geschieht, entscheiden wir als später als Monarch-Chef Paul Serene.

Handlungsverlauf darf man allerdings nicht erwarten. Die Story verläuft abgesehen von kleineren Abweichungen linear und mündet stets in einem vorgegebenen Ende.

Klar, eine Zeitreisegeschichte hat meist mehr (Logik-)Löcher als ein Schweizer Käse. Umso zufriedener, wie sehr Remedy darauf geachtet hat, am Ende alle losen Fäden zusammenzuspinnen und offene Fragen zu beantworten. Wer alles bis ins letzte Detail verstehen will, sollte allerdings unbedingt die Augen nach den zahlreichen in der Welt verstreuten Sammelobjekten offenhalten, denn in den Dutzenden Tagebüchern, Mails und Audiologs findet man äußerst interessante. Die teils sehr langen Texte und Audio-Logs lassen sich auf dem PC dank Maus-Unterstützung in den Menüs und Textfenstern übrigens deutlich komfortabler konsumieren als auf der Konsole. Da Quantum

Break zudem ähnlich wie The Witcher 3 automatisch das gerade verwendete Eingabegerät erkennt und die Bildschirmanzeigen sofort entsprechend anpasst, können wir je nach Spielsituation bequem zwischen Gamepad, Tastatur und Maus wechseln, ohne dafür in die Optionen gehen zu müssen.

### Das Salz in der Suppe

Spielerisch kann man Quantum Break am ehesten mit einem Deckungs-Shooter vergleichen, obwohl das Actionspiel kaum etwas mit Gears of War, The Division und Konsorten gemein hat. Allein deswegen nicht, weil es weder ein richtiges Deckungssystem noch einen aktiven Deckungswechsel gibt. Vielmehr sucht Jack in geduckter Haltung automatisch Schutz hinter Umgebungsobjekten.

Das ist zunächst gewöhnungsbedürftig, ebenso wie die Tatsache, dass ich weder

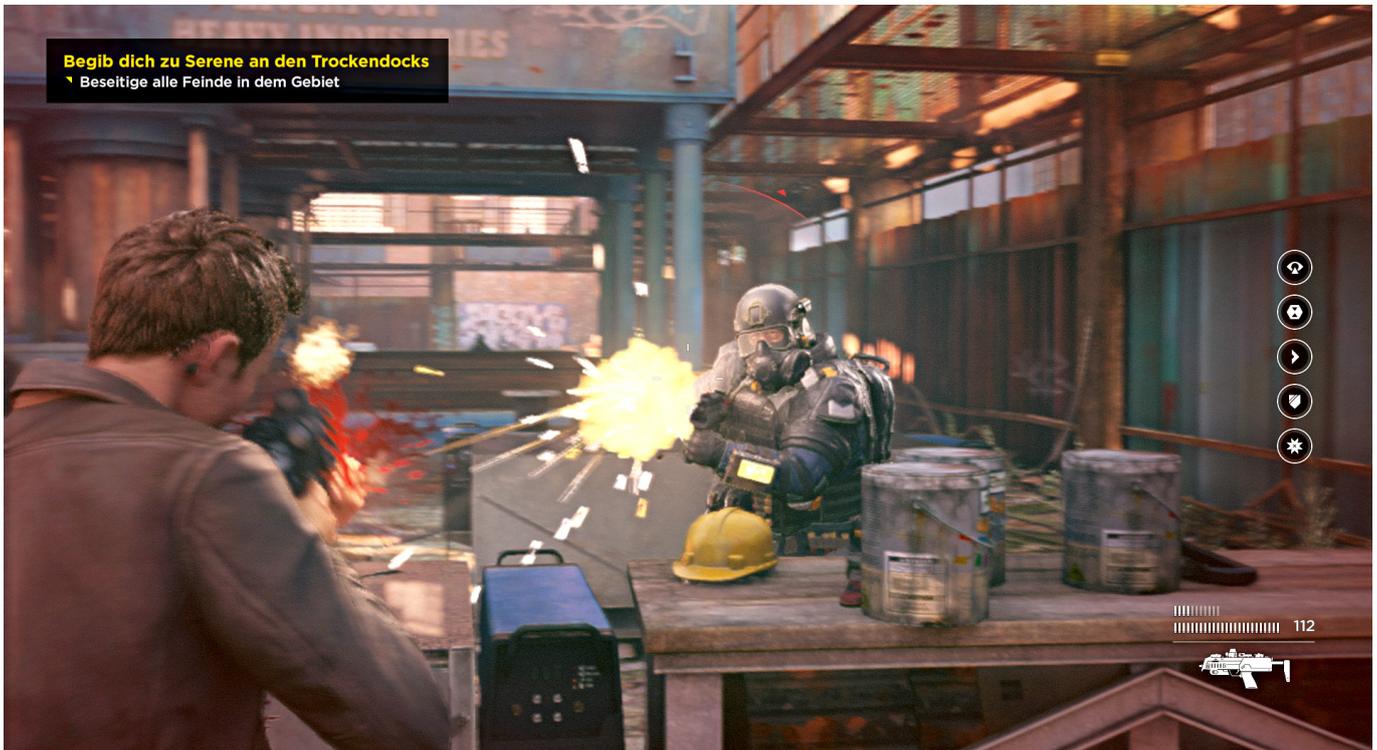
## Windows 10-Pflicht und technische Probleme der PC-Version

Um Quantum Break spielen zu können, benötigen Sie zwingend DirectX 12 und somit Windows 10, das Spiel erscheint außerdem nur im Windows Store als »Universal Windows App«. Das bedeutet einige technische Einschränkungen, beispielsweise erzwungenes V-Sync. Es gibt im Spiel allerdings auch Probleme, die über diese Einschränkungen hinausgehen. So kommt es teilweise vor, dass sich die FPS stark reduzieren, wenn die maximale Bildwiederholrate des Monitors nicht erreicht werden kann, was ein ruckeliges Spielgefühl zur Folge hat.

Rechner mit schneller Hardware sind davon naturgemäß weniger stark betroffen, da sie die maximale Bildwiederholrate des Monitors zuverlässiger halten können, außerdem hatten wir dieses Problem nicht in allen Spielszenen gleichermaßen. Wenn es auftritt, ist es allerdings sehr störend. Etwas Abhilfe können Monitore mit hoher Hertzzahl schaffen, die sind aber genau wie Highend-Hardware eher die Ausnahme als die Regel.

Das Bild wirkt außerdem auch in Full HD und bei maximalen Details nicht wirklich scharf, so dass man teils das Gefühl hat, gar nicht wirklich in nativer Full HD-Auflösung zu spielen. Das hängt vermutlich einerseits mit Filtern für Unschärfe und eine gewisse Körnung zusammen, die einen filmischen Look erzeugen sollen. Andererseits ist es aber auch denkbar, dass auf dem PC eine ähnliche Render-Technik wie auf der Xbox One eingesetzt wird, die aus vier per MSAA geglätteten 720p-Bildern ein 1080p-Bild erzeugt. Wir stehen bereits mit Microsoft und Entwickler Remedy in dieser Frage in Kontakt. Bei den Effekten setzt das Spiel zwar gleichzeitig teilweise neue Maßstäbe, wir hätten uns aber zumindest gewünscht, die angesprochenen Filter manuell ein- oder ausschalten zu können. Hinzu kommen kleinere optische Ausreißer wie flimmernde Texturen oder plötzliche auftauchende Objekte.

Aufgrund der technischen Probleme ziehen wir bei der Wertung von Quantum Break insgesamt fünf Punkte ab, wobei dafür primär die verbesserungswürdige Performance des Spiels selbst auf flotten Rechnern ausschlaggebend ist. Auf gamestar.de finden Sie einen separaten Artikel mit einer ausführlicheren Analyse zur Technik des Spiels.



Wenn ein gepanzertes Monarch Agent samt Schrotflinte derart nahe herankommt, sollte Jack schleunigst seine Zeitfähigkeiten einsetzen.

blind aus der Deckung heraus feuern noch einfach aus der Hüfte schießen kann, sondern Gegner grundsätzlich per rechter Maustaste anvisieren muss. Ebenfalls ein Erbe der offenkundig ursprünglich auf Gamepads ausgelegten Steuerung: Beim Zielen reduziert Quantum Break automatisch und nicht deaktivierbar die Maus-Sensitivität. Das sorgt zumindest in den ersten Schusswechseln für einige Irritationen. Hat man sich damit jedoch erstmal angefreundet, spielen sich die Ballereien auch auf dem PC deutlich dynamischer als etwa in The Division, weil es deutlich seltener zu langweiligen Stellungskämpfen kommt und ich ständig die Position wechseln muss.

Mit (Maschinen-)Pistolen, Sturmgewehren und Schrotflinten ballere ich mich durch abwechslungsreiche Schauplätze wie ein Forschungslabor, die Universität, eine Baustelle und sogar ein Schwimmbad. Die Waffen gehören zwar allesamt zum Shooter-Standard, doch den Reiz der Gefechte machen ohnehin die sechs unterschiedlichen Zeitkräfte aus.

Bevor auch nur die erste Kugel durch die Luft saust, kommt der Zeitblick zum Einsatz. Der aktiviert eine Art Röntgensicht, sodass ich Gegner und Munitionskisten sogar durch Wände hindurch erkenne und somit stets den Überblick im Gefecht behalte. Sollte es brenzlig werden, errichte ich per Zeitschild eine schützende Kuppel um mich herum, die sämtlichen Schaden schluckt. Das gibt mir die Möglichkeit, die Zeitexplosion aufzuladen – einen mächtigen Energieimpuls, der Feinde zurückschleudert.

Ebenfalls nützlich ist der Zeitstopper, eine Art Granate, mit der ich Gegner praktisch einfrieren und anschließend durchlöchern kann. Der Whoosh sowie der Rush erlauben es mir hingegen, schnell aus der der Gefah-

renzone zu sprinten. Halte ich währenddessen die Zieltaste gedrückt, wird die Zeit kurzfristig stark verlangsamt und ich kann in bester Max-Payne-Bullettime-Manier blaue Bohnen verteilen. Was für ein Spaß!

Wer mit Maus und Tastatur spielen möchte, muss allerdings etwas mehr Eingewöhnungszeit einplanen als mit dem Gamepad. Allein schon, weil zum klassischen WASD eben noch vier (frei konfigurierbare) Tasten für die Zeitfähigkeiten hinzukommen, die ich gerade im späteren Spielverlauf auch alle benötige und miteinander kombinieren muss. Und das Zielen per Maus sorgt zwar für mehr Dynamik und Spannung in den Schießereien, aber zumindest anfangs auch für manch fehlplatzierten Zeitstopper, weil das Fadenkreuz hier direkt auf einem Gegner landen muss, obwohl es sich technisch gesehen um einen Flächenangriff handelt. Unter dem Strich hat Remedy angesichts der vielen Fähigkeiten dennoch einen ordentlichen Job bei der Steuerung gemacht.

#### Monitor ist nicht gleich Fernseher

Die Kämpfe fühlen sich dank des befriedigenden Trefferfeedbacks hervorragend an.

Ich spüre die Wucht jeder einzelnen Kugel, fühle die Kraft jeder einzelnen Fähigkeit. Auch, weil Gegner realistisch herumwirbeln, stolpern oder in Deckung humpeln.

Am beeindruckendsten ist aber die bereits angesprochene tolle Präsentation. Wenn ich per Zeitstopper die Zeit einfriere, mit meiner MP explosive Fässer zersiebe und anschließend unter spektakulären Licht-, Physik- und Spezialeffekten das halbe Level in die Luft fliegt, klappt mir einfach die Kinnlade runter. Man merkt, dass Remedy unheimlich viel Arbeit in den Feinschliff gesteckt hat, zumal bei Zeitanomalien sogar der Sound verzerrt wird.

Auf dem PC wirkt Quantum Break allerdings nicht mehr ganz so spektakulär wie auf der Xbox One. Hauptgrund ist der nicht deaktivierbare Unschärfefilter samt Bildkörnung, der 50 Zentimeter vor dem Monitor naturgemäß deutlich störender ins Auge fällt, als drei Meter vor dem Großbildfernseher. Auch unschön flackernde Schatten sowie kleinere Grafik- und Animationsfehler, die uns in dieser Häufigkeit auf der One nicht begegnet sind, legen zumindest die Vermutung nahe, dass es wohl doch nicht

### So funktionieren die TV-Episoden

In Quantum Break sind Spiel und Film eng miteinander verflochten. Die Handlung wird zwischen den Spielabschnitten von jeweils rund 22 Minuten langen Filmen vorangetrieben. Insgesamt gibt es vier Episoden, die Filmschnipsel schließen stets nahtlos an einen Entscheidungspunkt an.

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.





Ein Beispiel für die gelegentlichen Rätsel: Per Zeitstopper frieren wir eine flexible Hebebühne ein, sodass wir genügend Zeit für den Sprung auf das gegenüberliegende Baugerüst haben.

ganz so einfach ist, ein Spiel per Universal Windows App parallel für Xbox und Windows 10 zu entwickeln.

### Kleine Balanceschwächen

Die Spezialfähigkeiten machen die Ballereien zwar zu einer wirklich grandiosen Erfahrung, den guten Jack für unseren Geschmack

zumindest auf dem normalen Schwierigkeitsgrad aber auch einen Tick zu mächtig. Zwar sind die Gefechte sowie das Gegen-aufkommen genau richtig dosiert, damit es nicht zu Abnutzungserscheinungen kommt, doch insbesondere die ersten Spielstunden werden Shooter-Veteranen unterfordern. Denn die eher defensiv agierende künstliche Intelligenz lässt sich leichter austricksen als ein blindes Huhn, Gegner versuchen nur selten, mich einzukesseln oder mir gar in den Rücken zu fallen.

Anspruchlos oder gar langweilig wird Quantum Break deswegen aber nicht. Jack verträgt zum einen nur wenige Treffer, zum anderen gibt es neben dem herkömmlichen Soldaten-Kanonenfutter auch enorm treffsichere Scharfschützen sowie spezielle Monarch-Truppen, die ebenfalls die Zeit manipulieren können.

Spätestens die dicken Elite-Gegner, die ausschließlich am Rücken verwundbar sind, zwingen mich, auch wirklich jede einzelne Zeitfähigkeit einzusetzen – allein schon wegen der Abklingzeit der jeweiligen Superkräfte. Praktischerweise kann ich Jacks Talente im Laufe des Spiels mit im Level versteckten Chrononquellen upgraden und somit beispielsweise die Dauer oder den Schaden erhöhen. Großartige Auswirkungen auf meine Spielweise hat das zwar nicht, motivierend ist die Suche nach weiteren Chrononquellen aber allemal.

Generell macht die Lernkurve ab der zweiten Spielhälfte einen kleinen Sprung, ehe sie ein befriedigendes Niveau erreicht. Trotzdem: Wer in Spielen eine Pistole auch nur annähernd gerade halten kann, sollte direkt auf dem dritten Härtegrad anfangen und in den späteren Levels gegebenenfalls auf »normal« umsteigen.

### Zeit für Zeitspielchen

Abgesehen von kleineren Balanceschwächen gelingt den Entwicklern ein exzellenter Spagat zwischen feurigen Schusswechseln sowie angenehmen Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen. Da muss ich etwa im rich-

tigen Moment über die in einer Zeitschleife gefangenen Trümmer einer einstürzenden Brücke springen oder durch das Wrack eines riesigen Schiffes kraxeln.

Hin und wieder kommen sogar cool inszenierte Zeitmanipulationen ins Spiel. Ich soll etwa auf das Dach eines mit Graffiti verzierten Gebäudes steigen, finde aber keine Kletterhilfe. Drehe ich die Zeit zurück, bemerke ich, dass in der Vergangenheit allmählich das Graffiti verschwindet, an der Fassade aber nun ein Müllcontainer steht, der in der Gegenwart bereits weggeschoben wurde – logisch, die Sprayer müssen ja auch irgendwo hinaufgekommen sein.

Die Schießereien sind ebenso spaßig wie spektakulär, die Story unterhält bis zum befriedigenden Finale, kleine Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen sorgen für genau die richtige Dosis Abwechslung, und die Präsentation setzt vor allem in Sachen Physik- und Spezialeffekten neue Maßstäbe bei Deckungs-Shootern. Allerdings ist das Spektakel je nach Spielweise bereits nach acht bis zehn Stunden vorbei – die TV-Episoden mit eingerechnet. Doch diese acht bis zehn Stunden haben es in sich, versprochen! ★

## QUANTUM BREAK

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-4460 / AMD FX-8350	Core i5-4690 / AMD FX-8370
Geforce GTX 760 / Radeon R7 260X v3	Geforce GTX 980 Ti / Radeon R9 FURY X
8 GB RAM, 55 GB Festplatte, Win 10	16 GB RAM, 55 GB Festplatte, Win 10

### PRÄSENTATION



- sehr detaillierte Levels
- zahlreiche zerstörbare Umgebungsobjekte
- spektakuläre Partikel- und Spezialeffekte
- wuchtiger, stets passender Sound
- Unschärfilter nicht abschaltbar

### SPIELDESIGN



- extrem spaßige Zeitkräfte
- actionreiche Schießereien
- Minirätsel und Geschicklichkeitseinlagen
- Entscheidungen mit jeweils unterschiedlichen Videoszenen
- häufig zu defensive KI-Gegner

### BALANCE



- jedes Spielelement wird gut eingeführt
- drei Schwierigkeitsgrade
- gute Mischung aus Story, Kämpfen und ruhigen Abschnitten
- gen Ende plötzlicher Anstieg der Anspruchskurve

### ATMOSPHÄRE / STORY



- packende Zeitreisegeschichte
- profilstarke Charaktere
- Live-Action-Episoden beleuchten Antagonisten
- befriedigendes Storyfinale
- viele optionale Hintergrundinformationen

### UMFANG



- fünf Akte mit insgesamt 14 Kapiteln
- Hundertere Sammelgegenstände
- Wiederspielwert durch Entscheidungen
- ca. 90 Minuten Serie mit Bonuszenen
- vergleichsweise kurze Spielzeit

### ABWERTUNG

Die PC-Version von Quantum Break hat mit Performance-Problemen zu kämpfen, teilweise kommt es zu starken Einbrüchen der fps. Deswegen ziehen wir fünf Punkte von der Wertung ab.

85

-5

80

### FAZIT

Quantum Break ist ein klasse inszeniertes Action-Erlebnis, wirkt auf dem PC aber nicht ganz so spektakulär wie auf der Xbox One.