



QUANTUM
BREAK

Games als complexe storyworlds

Transmedia storytelling en narratieve hybriditeit in *Quantum Break*

Masterscriptie Film- en Televisiewetenschap
Universiteit Utrecht

Naam: Daan van den Brink

Studentnummer: 6029507

Begeleidster: Sonja de Leeuw

Datum: 7 mei 2018



Utrecht University

VERKLARING: INTELLECTUEEL EIGENDOM

De Universiteit Utrecht definieert het verschijnsel “plagiaat” als volgt:

Van plagiaat is sprake bij het in een scriptie of ander werkstuk gegevens of tekstgedeelten van anderen overnemen zonder bronvermelding. Onder plagiaat valt onder meer:

- het knippen en plakken van tekst van digitale bronnen zoals encyclopedieën of digitale tijdschriften zonder aanhalingstekens en verwijzing;*
- het knippen en plakken van teksten van het internet zonder aanhalingstekens en verwijzing;*
- het overnemen van gedrukt materiaal zoals boeken, tijdschriften of encyclopedieën zonder aanhalingstekens of verwijzing; het opnemen van een vertaling van bovengenoemde teksten zonder aanhalingstekens en verwijzing;*
- het parafraseren van bovengenoemde teksten zonder verwijzing. Een parafraze mag nooit bestaan uit louter vervangen van enkele woorden door synoniemen;*
- het overnemen van beeld-, geluids- of testmateriaal van anderen zonder verwijzing en zodoende laten doorgaan voor eigen werk;*
- het overnemen van werk van andere studenten en dit laten doorgaan voor eigen werk. Indien dit gebeurt met toestemming van de andere student is de laatste medeplichtig aan plagiaat;*
- ook wanneer in een gezamenlijk werkstuk door een van de auteurs plagiaat wordt gepleegd, zijn de andere auteurs medeplichtig aan plagiaat, indien zij hadden kunnen of moeten weten dat de ander plagiaat pleegde;*
- het indienen van werkstukken die verworven zijn van een commerciële instelling (zoals een internetsite met uittreksels of papers) of die tegen betaling door iemand anders zijn geschreven.*

Ik heb de bovenstaande definitie van het verschijnsel “plagiaat” zorgvuldig gelezen, en verklaar hierbij dat ik mij in het aangehechte essay / werkstuk niet schuldig heb gemaakt aan plagiaat.

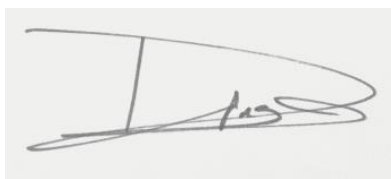
Naam: Daan van den Brink

Studentnummer: 6029507

Plaats: Muiden

Datum: 7 mei 2018

Handtekening:



ABSTRACT

In deze Masterscriptie wordt het hybride narratief van de game *Quantum Break* (2016) onderzocht. De term “hybride” wordt hier gebruikt doordat de verhaalstructuur van de game steunt op *transmedia storytelling*, maar zich dan binnen één platform afspeelt. Transmedia storytelling is volgens Henry Jenkins het vertellen van een verhaal dat zich ontvouwt over meerdere mediaplatformen, waarbij elk medium een unieke bijdrage levert aan de *storyworld*. *Quantum Break* vormt een nieuw perspectief op het concept transmedia storytelling, doordat de game één plot presenteert dat de game fuseert met afleveringen van een bijbehorende serie. Tevens zijn er in de game optionele objecten te vinden, genaamd *narrative objects*, die de *storyworld* uitbreiden door op verschillende wijzen extra informatie te bieden over de gebeurtenissen die er in de *storyworld* plaatsvinden. Met het hybride narratief dat door deze combinatie van factoren ontstaat, neemt *Quantum Break* een vorm aan die nog niet eerder is geanalyseerd binnen de wereld van transmedia. Een analyse van *Quantum Breaks* hybride narratief laat zien hoe transmedia storytelling op micro-schaal bewerkstelligd wordt, hetgeen kan leiden tot nieuwe inzichten in transmedia.

Om de hoofdvraag te beantwoorden, stel ik een analysemodel samen dat op de verschillende aspecten van *Quantum Breaks* narratieve structuur ingaat. Hierbij ontleed ik zowel de manier waarop de *storyworld* wordt gecreëerd als de manier waarop interactie en audiovisuele elementen bijdragen aan de narratieve ervaring van de game. In het analysemodel speelt interactie een significante rol, doordat het een uniek aspect is van interactieve narratieven, oftewel games. Deze interactie staat centraal in het veld van de *Interactive Digital Narrative*, waar een noodzaak is voor een ‘nieuwe narratologie’. Het analysemodel dat hieruit voortvloeit, biedt daardoor antwoorden op vragen rondom transmedia en kan tegelijkertijd als voorbeeld van een ‘nieuw narratologisch onderzoek’ gelden op het gebied van interactieve narratieven.

De analyse is opgebouwd uit vier lagen. In de eerste laag onderzoek ik hoe game en serie samen een transmediale, maar lineaire, *storyworld* bouwen. Vervolgens analyseer ik hoe deze basis wordt uitgebouwd door de *narrative objects*. In de derde laag ga ik in op de fundering van *Quantum Breaks* ervaring, namelijk interactie. In de vierde en laatste laag laat ik ten slotte zien op welke manier deze narratieve ervaring op audiovisueel gebied tot stand komt. Uit deze analyse wordt uiteindelijk duidelijk dat *Quantum Break* op meerdere vlakken interactie en vrijheid combineert met ‘klassieke’ vormen van het lineaire filmnarratief. Hiermee zie ik de game als een volgende stap in de wereld van transmedia, dat in deze hybride vorm een micro-variant van transmedia storytelling kent.

Inhoudsopgave

Abstract	2
Inhoudsopgave	3
1. Inleiding	4
2. Theoretisch Kader	7
Transmedia en het bouwen van een <i>storyworld</i>	7
Het interactieve narratief	10
De narratieve ervaring in games	12
3. Methode	14
4. Het tweeledige plot van <i>Quantum Break</i>	17
Een overzicht van het plot	17
Game, Junction, Serie	17
Functie van de Junctions	20
De verhaalstructuur van <i>Quantum Break</i>	22
5. Het uitbreiden van de <i>storyworld</i> middels Narrative Objects	23
Vormen van narrative objects	23
Functies van narrative objects	24
Het stimuleren van interactie	27
6. Game mechanics in <i>Quantum Break</i>	29
Ludologische game mechanics	29
Narratieve game mechanics	31
7. Focalisatie in <i>Quantum Break</i>	33
Focalisatie in de game	33
De transitie tussen game en serie	35
Focalisatie in de serie	36
8. Conclusie	39
Bibliografie	43
Bijlagen	46
Bijlage 1: Plotsegmentatie <i>Quantum Break</i>	46
Bijlage 2: Narrative objects in <i>Quantum Break</i>	76

1. Inleiding

Het hybride narratief in Quantum Break

In tijden van mediaconvergentie worden narratieven steeds meer strategisch verspreid over verschillende mediavormen. Zo is *Star Wars* (1977-heden) begonnen als filmreeks, maar is het *Star Wars*-universum inmiddels uitgebreid met boeken, games, *spin-off* films en andere mediavormen. De manier waarop deze transmediale universa hun verhaal via verschillende media vertellen, wordt door Henry Jenkins *transmedia storytelling* genoemd ("Moving Characters" z.pag.). In het proces van transmedia storytelling draagt elk medium op 'unieke wijze' bij aan het verhaal dat wordt verteld, om zo een samenhangend geheel te vormen ("Transmedia 202" z. pag.).

Hoewel transmedia storytelling inmiddels veelvuldig wordt ingezet om het verhaal van grote franchises te vertellen, stelt Jenkins 'dat er geen transmedia formule is' ("Transmedia 202" z. pag.). Om 'de volledige potentie van transmedia te benutten', is het volgens Jenkins dan ook zaak om casussen te bespreken die opvallende vormen van transmedia belichamen (z. pag.). Daarbij stelt Jenkins echter dat het concept zich niet moet doorontwikkelen tot het punt dat alles telt als transmedia, maar dat het bruikbaar dient te zijn voor de verschillende vormen die transmedia kent (z. pag.).

Als onderdeel van Jenkins' doel om inzicht in transmedia te vergroten, zal ik in mijn onderzoek de game *Quantum Break* (2016) analyseren. In deze game komt transmedia namelijk op opvallende wijze tot uiting. Ontwikkelaar Remedy Entertainment stelt dat de game een unieke narratieve ervaring biedt, doordat de game 'een intense verhaallijn tot leven brengt door gameplay en een *live-action show* te fuseren' (*Remedygames.com*). In *Quantum Break* worden speelbare hoofdstukken van de game, die *Acts* worden genoemd, afgewisseld met afleveringen van de bijbehorende serie; *Episodes*. aan het einde van elke Act maakt de speler een keuze die het verhaal in een bepaalde richting stuurt, waarna de Episodes verschillende varianten kennen die afhankelijk zijn van keuzes die de speler in de game maakt. Remedy Entertainment creëert hiermee een narratieve ervaring, wat *Quantum Break* een "narratieve game" maakt (Ryan "From Narrative Games to Playable Stories"). Volgens Marie-Laure Ryan ontstaan deze games vanuit *gameplay*, maar creëren ze een levende, fictieve wereld die gevuld wordt met herkenbare objecten en individuele personages, waarin de speler specifieke doelen nastreeft ("From Narrative Games to Playable Stories" 46).¹ Deze narratieve insteek van de game zorgt ervoor dat ik *Quantum Break* voornamelijk vanuit een narratologisch perspectief zal bespreken. Transmedia

¹ Een andere vorm van het interactieve narratief is volgens Ryan de *playable story*: games waarin gameplay de speler vrijheid biedt om een eigen verhaal te creëren, zoals in *The Sims* (2000-heden) (46).

storytelling is hierbij een relevant concept, doordat ik met deze theorie de narratieve constructie van *Quantum Break* kan ontleden. De game lijkt namelijk op een nog onbesproken wijze een transmediaal verhaal te vormen, waarbij het verhaal niet verspreid wordt via verschillende media, maar waar het de convergentie van verschillende media een gefuseerd en interactief geheel vormen binnen één platform. Doordat het narratief van *Quantum Break* geen eenduidige constructie kent, maar verschillende narratieve strategieën combineert, zal ik de term “hybride” gebruiken in de analyse van *Quantum Breaks* narratieve structuur. Juist door deze combinatie van strategieën kan een analyse vervolgens relevante inzichten leveren in het concept transmedia storytelling.

De hybriditeit van *Quantum Breaks* narratief vormt de basis van mijn onderzoek. Om de constructie hiervan te analyseren, stel ik een model samen dat antwoord geeft op het opvallende gebruik van transmedia storytelling, maar tegelijkertijd een voorbeeld kan zijn voor andere onderzoeken naar narratief in games, oftewel interactieve narratieven. Er bestaat namelijk de behoefte aan een ‘nieuwe narratologie’ om interactieve narratieven te analyseren, dat ik in het theoretisch kader verder zal uitwerken.² Uiteindelijk zal het model ingezet worden om mijn hoofdvraag te beantwoorden, die luidt: “Welke narratieve structuur wordt in *Quantum Break* geconstrueerd?” Om deze constructie van het narratief te ontleden, onderscheid ik vier lagen binnen de ‘hybride’ structuur van *Quantum Break*. De lagen zijn bedoeld om vanuit de breedte, in dit geval de opbouw van *Quantum Breaks* transmediale verhaal, te werken richting de diepere lagen die de ervaring van het narratief uiteenzetten. Elke laag wordt in een aparte deelvraag besproken, met als eerste en breedste laag het bouwen van *Quantum Breaks* transmediale storyworld, waar de game en serie verweven worden om een samenhangend geheel te vormen. Hierbij is mijn vraag: “Hoe vormen game en serie in *Quantum Break* samen de basis voor een storyworld?” In de tweede laag onderzoek ik hoe deze basis verder wordt uitgebouwd. De game kent namelijk optionele objecten die in de speelwereld te vinden zijn, genaamd *narrative objects*. Deze objecten vertellen meer over de *storyworld* en dragen bij het totale aanbod aan informatie dat de speler krijgt over *Quantum Break*. Mijn deelvraag bij dit onderwerp is: “Hoe bieden de *narrative objects* additive comprehension?” In de derde laag werk ik toe naar de ervaring van het narratief, waar interactie tussen speler en spel een fundamentele rol vervult. Deze interactie uit zich in *game mechanics*, de basisprincipes van *Quantum Breaks* spelelement, die de speler in staat stellen om de speelwereld te verkennen en hiermee interactie te hebben. Hierbij stel ik de vraag: “Hoe bieden de *game mechanics* interactie tussen speler en storyworld?” De laatste laag wordt gevormd door focalisatie, waarbij ik me richt op de audiovisuele wijze waarop *Quantum Breaks* hybride narratief wordt geconstrueerd. Game en

² met de behoefte aan een ‘nieuwe narratologie’ refereer ik aan Hartmut Koenitz, die oproept om een nieuwe narratologie voor het interactieve narratief te ontwikkelen (“Five Theses” 134).

serie kennen namelijk een eigen manier om een verhaal te vertellen, dus de fusie van de twee mediavormen zorgt voor een combinatie aan vertelsituaties die verdere analyse behoeft. Mijn vraag bij deze laatste laag is: “Hoe komt focalisatie tot stand in *Quantum Break*?”

Uit de analyse zal blijken op welke manier *Quantum Break* een complexe, maar tegelijkertijd lineaire, storyworld creëert door het hybride narratief. Hiermee hoop ik een bijdrage te leveren aan zowel het inzicht in transmedia als een nieuwe narratologie voor interactieve narratieven. Hoe ik de theoretische basis verder heb opgebouwd, volgt in het theoretisch kader. Vervolgens bespreek ik in mijn methode hoe ik data heb verzameld om observaties in mijn analytische model te verwerken, waarna ik deze bespreek in de analyse. In de conclusie keer ik terug naar de hoofdvraag, die ik beantwoord door te kijken naar de uitkomsten van de verschillende deelvragen.

2. Theoretisch Kader

Om het hybride narratief van *Quantum Break* te kunnen analyseren, gebruik ik theorieën die antwoord kunnen geven op *Quantum Breaks* unieke karakter. Dit unieke karakter ontstaat door de wisselwerking tussen game en serie en het samenkomen van verschillende mediavormen op gebied van narratologie. Daarnaast kent de game *gameplay* elementen die de speler interactie met de verhaalwereld bieden en tevens onderdeel kunnen zijn van de narratieve ervaring. Om het hybride narratief van *Quantum Break* bloot te leggen, hanteer ik in mijn analyse vier verschillende lagen, die zich vanuit de breedte toespitsen op de diepere lagen van de narratieve ervaring. In het theoretisch kader zal ik eenzelfde structuur hanteren, waarbij ik vanuit het brede concept van transmedia werk richting een combinatie met *interactive storytelling* en de concepten die uit deze combinatie voortvloeien. Ik start vanuit de basis van mijn gebruikte theorie, te beginnen met transmedia storytelling als kenmerk van de *convergence culture*.

Transmedia en het bouwen van een *storyworld*

De convergence culture wordt door Henry Jenkins gebruikt om het nieuwe medialandschap te omschrijven. Dit doet hij in zijn boek *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006). Jenkins bespreekt hoe 'oude' media als film en televisie en 'nieuwe', digitale media naar elkaar toe lijken te bewegen. Met de term *convergence* doelt Jenkins op: "the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want" (*Convergence Culture* 2).

Hoewel de content van *Quantum Break* bestaat uit onderdelen van verschillende media - voornamelijk de game en de serie - is er geen sprake van meerdere platformen: de game, de serie en alle geleende conventies komen samen op één schijf, als onderdeel van één 'lineair' te doorlopen verhaal.³ Daarmee lijkt het een op zichzelf staande, wellicht nieuw type, media-ervaring. Het is voor mijn onderzoek echter wel van belang om de principes van transmedia als basis te gebruiken, doordat deze inzicht geven in de verhaalstructuur van *Quantum Break*.

³ Ik gebruik 'lineair' om aan te duiden dat het verhaal van *Quantum Break* een doorlopend verhaal, waarbij game en serie niet los van elkaar te ervaren zijn. Lineariteit is echter niet een kenmerk van de verhaalstructuur, doordat de verschillende keuzes in de game leiden tot vertakkingen in het verhaal.

Transmedia is volgens Jenkins hoe de convergence culture in de praktijk tot uiting komt ("Transmedia 202" z.pag.). In het geval van narratief, het onderwerp dat in dit onderzoek centraal staat, komt transmedia naar voren in het vertellen van een verhaal: transmedia storytelling. Jenkins beschrijft het concept als volgt:

A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best—so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction. (*Convergence Culture* 96)

Zoals Jenkins het beschrijft, dragen verschillende media elk op hun eigen wijze bij aan een transmediaal verhaal. Hiermee wordt volgens Jenkins een gecoördineerd narratief gevormd ("Transmedia 202" z.pag.).⁴ Kritiek op de Jenkins' formulering van transmedia storytelling komt van Geoffrey Long, die stelt dat het woord "valuable" Jenkins' omschrijving subjectief maakt ("Transmedia Storytelling" 33). Long waarschuwt voor een verkeerd gebruik van de term transmedia storytelling, dat in sommige gevallen juist een vorm van *transmedia branding* is: nieuwe toevoegingen aan het verhaal die de grenzen van het merk of de franchise uitbreidt in plaats van voort te bouwen op *canon*, oftewel de basis van de storyworld (34). Mocht toch de waarde van de 'toevoeging aan het geheel' bepaald worden, moet er volgens Long rekening gehouden worden met narratieve cohesie en canon (34).

Hoewel de kritiek van Long eventuele misvattingen over transmedia storytelling voorkomt, lijkt *Quantum Break* een volgende stap in transmedia storytelling. Waar Jenkins en Long transmedia storytelling bespreken als verhaalvertelling via verschillende platformen - "via media", de letterlijke vertaling van transmedia - beperkt *Quantum Break* zich tot het afwisselen van game en serie, binnen de game ("Transmedia 202" z.pag.). Daarmee zou het een nieuw perspectief kunnen bieden op wat Jenkins het *world-building process* noemt als basis van een transmediaal verhaal: "transmedia represents a structure based on the further development of the storyworld through each new medium" (z.pag.). De basis van deze storyworld kan door adaptaties en extensies vervolgens verder uitgebreid worden en de kijker meer inzicht geven in het achtergrondverhaal; de *back story* (z.pag.). Doordat de (transmediale) verhaalwereld van *Quantum Break* op een opvallende wijze tot stand komt, is *storyworld* een concept dat verdere verdieping behoeft in mijn analyse.

Waar ik tot nu toe transmedia storytelling als concept heb uitgelegd, is het bouwen van een *storyworld* - het world-building process - de functie van transmedia storytelling. In een poging om voort te bouwen op Jenkins' theorieën over transmedia storytelling, voegt

⁴ Met een "gecoördineerd narratief" doel ik op Jenkins' uitspraak: "[...] a unified and coordinated entertainment experience" ("Transmedia 202" z.pag.).

Jason Mittell een onderscheid toe aan vormen van transmedia storytelling, namelijk door het op te splitsen in *unbalanced transmedia* en *balanced transmedia*. Mittell ziet Jenkins' gebruik van transmedia storytelling als gebalanceerd: In zijn analyse van *The Matrix* (1999-2003) beschouwt Jenkins elke uitbreiding op de storyworld als gelijkwaardig, waarmee het de ideale vorm van transmedia storytelling is (*Complex TV* 294). De tegenhanger, unbalanced transmedia, kent daarentegen een hiërarchie tussen hoofdtekst en subtekst (294). De tweedeling die Mittell maakt, is relevant voor *Quantum Break*. De game kent namelijk een verhaalwereld die bestaat uit game, serie en extensies binnen de spelwereld. Door het gebruik van balanced en unbalanced transmedia storytelling krijg meer inzicht in de structuur van *Quantum Breaks* storyworld en kan ik in de analyse de game en serie vergelijken om te onderzoeken of er een hiërarchie te herkennen is.

Om de theorie rondom transmedia storytelling naar een analysemodel te vertalen, analyseert Mittell Amerikaanse televisieseries, waarmee hij de constructie van de storyworld uiteen kan zetten. Mittell ziet namelijk een verschuiving binnen televisieseries. Niet alleen zijn de televisieseries meer "literair" en "cinematisch", maar is er vooral een verschuiving richting narratieve complexiteit te zien (Mittell 1-3). Hij gebruikt hiervoor voornamelijk de televisieseries *Lost* (2004-2010), *Breaking Bad* (2008-2013) en *The Wire* (2002-2008) (9). Aan de hand van negen categorieën - *Beginnings*, *Authorship*, *Characters*, *Comprehension*, *Evaluation*, *Social Melodrama*, *Orienting Paratexts*, *Transmedia Storytelling* en *Ends* - bouwt Mittell een model om narratieve complexiteit te analyseren (13-16). In de categorie die in dit onderzoek centraal staat, transmedia storytelling, bespreekt Mittell welke strategieën worden gehanteerd om de storyworld, het 'moederschap', uit te breiden.⁵ Zo kan de verhaalwereld verder worden uitgebreid door aanvullende verhaallijnen van personages (*centripetal*) of het logisch aanvullen van de verhaalwereld (*centrifugal*) (314-316). Ook games kunnen onderdeel zijn van het uitbreiden van de storyworld; dit gebeurt meestal in de vorm van een *tie-in*, nieuwe (media)teksten die inhaken op de bestaande storyworld (Mittell 300). In het geval van games ziet Mittell de tie-in als een reflectie van de originele storyworld, die door de game interactief en navigeerbaar wordt (300). Mittell is echter van mening dat tie-in games veelal falen om de storyworld uit te breiden, mede doordat deze games de door fans geliefde personages geen extra diepgang geven; "the creation of robust and engaging people is a technical challenge and an area where games clearly lag behind television production" (301). Dit waardeoordeel is echter niet van toepassing op *Quantum Break*; de game is het moederschap, niet een tie-in. Daarentegen geldt het analysemodel van Mittell wel voor *Quantum Break*, doordat de narratieve complexiteit ontstaat door een samenstelling van storyworld en extensies op deze storyworld.

⁵ Mittell gebruikt de term *canonical mothership* om de basis van de storyworld aan te geven (316).

Uitgaande van een 'moederschap' dat wordt gevormd door game en serie, bestaan de extensies waar Mittell over spreekt binnen *Quantum Break* in de vorm van *narrative objects*: optionele verzamelobjecten die de speler meer informatie geven over de storyworld. De game en serie vormen het moederschap, doordat deze het 'verplichte' onderdeel van *Quantum Break* zijn; door doelen te voltooien en afleveringen te tonen, ontvouwt het plot zich van begin tot eind. De narrative objects zijn daarentegen optioneel en volledig over te slaan als de speler ervoor kiest deze niet te verzamelen, waarmee ik ze zie als een vorm van extensie. Het inzicht dat deze optionele verzamelobjecten geven in de verhaalwereld, is een vorm van *narrative comprehension*, dat Mittell beschrijft als: "methods to both maximize understanding and play with knowledge differentials between characters and viewers in programs" (14). Het maximaliseren van inzicht in de storyworld en spelen met kennis van de kijker - in dit geval kijker en speler - wordt ook door Jenkins gebruikt. In plaats van *narrative comprehension* gebruikt Jenkins *additive comprehension*, een term die hij leent van game designer Neil Young ("Transmedia 202", z. pag.). Met *additive* doelt Jenkins specifiek op de mate waarin elke toegevoegde tekst bijdraagt aan extra inzicht in de storyworld (z. pag.). Deze toevoeging van inzicht in de verhaalwereld uit zich op verschillende manieren: het biedt achtergrondverhaal, het brengt de verhaalwereld in kaart, laat gebeurtenissen in het verhaal vanuit het perspectief van meerdere personages zien en vergroot *audience engagement* (z. pag.) Hoewel Jenkins de term gebruikt op een macro-schaal, namelijk nieuwe teksten (lees: films, games, comics etc.) die bijdragen aan een moederschap, zal ik het concept toepassen op micro-schaal: *narrative objects* in *Quantum Break*, waarbij elk nieuw object bijdraagt aan de storyworld van de game. De interactiviteit van *Quantum Breaks* plot en de optionele, extra informatie die spelers over de storyworld kunnen vinden, zorgen ervoor dat "interactiviteit" een fundamentele categorie binnen dit onderzoek is. Voordat ik een analysemodel samen kan stellen, is het daardoor van belang om ook deze categorie vanuit een theoretisch perspectief te bekijken.

Het interactieve narratief

De interactieve basis van narratieven - in dit geval *Quantum Breaks* hybride narratief - staan centraal in het veld van de *Interactive Digital Narrative* (IDN). Binnen dit veld worden (interactieve) narratieve kwesties besproken vanuit verschillende perspectieven, waaronder de geesteswetenschappen, maar ook de computerwetenschappen en kunstwetenschappen (Koenitz et al. 1) . Koenitz et al. beschrijven de missie van dit veld als:

"the age-old dream to make the fourth wall permeable; to enter the narrative, to participate and experience what will unfold. IDN promises to dissolve the division between active creator and passive audience and herald the advent of a new triadic relationship between creator, dynamic narrative artefact and audience-turned-participant. (1)

Uit deze omschrijving wordt duidelijk dat de interactie tussen speler en narratief en de ervaring van het narratief twee significante onderwerpen zijn in onderzoeken binnen het veld van de IDN. Koenitz et al. stellen echter dat academisch onderzoek naar IDN nog 'in de kinderschoenen staat' (2). Dit wordt tevens benadrukt door ander werk van Koenitz, waarin hij stelt: "We need a new Narratology for IDN" ("Five Theses" 134).

De reden voor de behoefte aan 'nieuwe narratologie' voor het interactieve narratief komt voort uit het debat tussen narratologen en ludologen.⁶ Dit debat lijkt te zijn ontstaan door Janet Murrays boek *Hamlet on the Holodeck* (1997), waarin zij de narratieve mogelijkheden van digitale media onderzocht, waaronder narratief in games.⁷ Tegenover de narratologen die bij het analyseren van games uitgaan van een narratieve basis, staan de ludologen die zich voornamelijk richten op het unieke aspect van games, namelijk interactie - *gameplay*. Een 'verhitte' discussie vindt plaats, al wordt door Gonzalo Frasca in twijfel getrokken of de discussie ooit heeft plaatsgevonden ("Game Design as Narrative Architecture" 1; "Five Theses" 134; "Ludologists Love Stories, Too" 1). Het debat - als deze al heeft plaatsgevonden - werd geconcludeerd door Murray, die stelde dat Game Studies een multidimensionaal onderzoeksveld is, waarin niet één groep bepaalt hoe games bestudeerd moeten worden ("The Last Word" 1-4). Deze visie wordt gedeeld door Marie-Laure Ryan, die een manier zoekt om de juiste omschrijving van "narratief" te vinden die past bij het bestuderen van games:

The inability of literary narratology to account for the experience of games does not mean that we should throw away the concept of narrative in ludology; it rather means that we need to expand the catalog of narrative modalities beyond the diegetic and the dramatic, by adding a phenomenological category tailor-made for games.
(Beyond Myth and Metaphor z. pag.)

Volgens Ryan zou narratologisch onderzoek dus rekening moeten houden met game-technische elementen (en andersom: ludologie moet rekening houden met narratief). Daarmee is het probleem echter niet opgelost volgens Koenitz: games, of IDN, behoeven nog steeds een nieuwe narratologie ("Five Theses" 134). Hierbij stelt Koenitz dat deze nieuwe narratologie idealiter concepten behandelt die gemeenschappelijk begrepen worden binnen het gehele veld van de IDN, in tegenstelling tot het veelvoud aan herinterpretaties dat verschillende concepten rondom narratieven kennen (135). Koenitz stelt echter wel dat het onmogelijk is om geheel nieuwe concepten te introduceren en er vanuit een bestaand kader doorontwikkeld kan worden, mits deze voor iedereen te begrijpen zijn (135). Met de

⁶ Hoewel dit debat in mijn geval niet significant is voor het beantwoorden van de hoofdvraag, helpt het debat mij bij het samenstellen van een analysemodel waarbij ik rekening houd met zowel de narratologische als ludologische kant van mijn analyse.

⁷ Wanneer Murray de narratieve potentie van verschillende game genres bespreekt, stelt zij: "This wide range of narrative art holds the promise of a new medium of expression that is as varied as the printed book or the moving picture" (28).

verzamelde theorie kan ik een analysemodel samenstellen, waarmee ik probeer voort te bouwen op bestaande kennis en concepten. Tevens tracht ik een voorbeeld te bieden van een model wat binnen het veld van de IDN begrijpbaar is.

De narratieve ervaring in games

Zoals besproken dient het interactieve element een significant onderdeel te vormen in onderzoek naar een interactief narratief. Om te onderzoeken hoe interactiviteit een bepalende factor is in de manier waarop *Quantum Break* beleefd wordt, zal ik daarom de *game mechanics* analyseren: de spelregels die bepalen op welke manieren de speler interactie heeft met het spel. Hoewel de game mechanics in eerste instantie een ludologische functie kennen - de interactie tussen speler en spel - kunnen game mechanics ook een narratieve functie hebben. De samenkomst van ludologie en narratologie uit zich volgens *game design* leraar Teun Dubbelman in *narrative game mechanics*. Terugblikkend op het debat tussen ludologen en narratologen stelt Dubbelman dat een combinatie van de twee velden ervoor zorgt dat er een nieuwe narratologie nodig is die zich op games richt, want: "Since games, by virtue of their procedural affordances, are able to produce dynamic sequences of events, real-time, using the input of the narratee, the classical definition of narrative as recounting (i.e. story-telling) becomes problematic or even inapplicable" ("Narrative Game Mechanics" 40). Dubbelman ziet verschillende manieren waarop game mechanics gebruikt kunnen worden voor narratieve progressie. Zo bespreekt hij de narrative game mechanics van drie games, namelijk *Left 4 Dead 2* (2009), *The Last of Us: Left Behind* (2014) en *Papers, Please* (2014). Elk van deze games past game mechanics op een andere manier toe om bij te dragen aan het narratief van de game. Zo staan de game mechanics in *Left 4 Dead 2* in het teken van overleven, om conventies binnen het zombie-genre (uit films, series en boeken) te simuleren, en benadrukken *game mechanics* in *Papers, Please* het belang van de juiste keuzes maken: foute keuzes hebben negatieve gevolgen voor de toekomst van de protagonist (Dubbelman 44, 47-48). Daarnaast behandelt Dubbelman de rol die de speelwereld speelt in het vertellen van een verhaal. Dit noemt hij *environmental storytelling*: "when a player moves through a world, the environment can be used to inform the player about setting, characters and conflict" (41). Ook Jenkins benadrukt het belang van de speelwereld voor de storyworld. Hij ziet de gecreëerde speelwereld als een immersieve representatie van de storyworld ("Game Design as Narrative Architecture" 5). Net als de games die Dubbelman bespreekt, kent *Quantum Break* game mechanics die mogelijk bedoeld zijn om het narratief te ondersteunen. Hoe deze worden geanalyseerd, leg ik verder uit in de methode.

Het laatste onderdeel van de theorie die ik gebruik, gaat in op hoe de speler een hybride narratief ervaart op audiovisueel gebied. Dit analyseer ik met het concept

“focalisatie”. Het concept wordt gebruikt om te analyseren hoe een verhaal wordt verteld, zowel door één of meerdere personages als door cameravoering. Literatuurwetenschapper Mieke Bal beschrijft focalisatie als: “the relationship between the ‘vision’, the agent that sees, and that which is seen. This relationship is a component of the story part, of the content of the narrative text: A says that B sees what C is doing” (*Introduction to the Theory of Narrative* 149). In *Film Narratology* (2009) behandelt Peter Verstraten deze focalisatie in film. In het boek bespreekt Verstraten verschillende manieren waarop cinema een visuele verteller gebruikt om een verhaal te vertellen. Zo bespreekt Verstraten hoe shots elkaar opvolgen om een logisch verloop van narratief te bewerkstelligen, al kan het ontbreken van logische opvolging tussen shots toegepast worden om bijvoorbeeld een band tussen twee personages te impliceren (101-102). Binnen focalisatie zijn er twee vormen te onderscheiden: interne en externe focalisatie. Waar interne focalisatie zich volgens Bal richt op de belevingswereld van een personage in het plot, ontstaat externe focalisatie in de vorm van een anoniem figuur die zich buiten de verhaalwereld bevindt en als focalisator (verteller) optreedt (152).

Waar focalisatie door Verstraten voornamelijk binnen het domein van film wordt besproken, benadrukt hij ook de rol van focalisatie in digitale media: “Because the new media inherited much from cinema, the narratological discussion returns to film studies like a boomerang” (5-6). Inmiddels heeft focalisatie ook in *Game Studies* een plek gevonden. Zo bespreekt Michael Nitsche hoe focalisatie op een unieke manier in games naar voren komt. Nitsche ziet de camera achter het bestuurde personage - in gaming beter bekend als de *third-person view* - als unieke, externe *focalizer* in games (2). De speler ‘bestuurt’ de camera, waarmee het interactie biedt die niet in andere, non-interactieve media mogelijk zijn. Als tegenhanger van deze cameravoering noemt Nitsche *cutscenes*, want: “Focalization in video games cannot simply copy cinematic traditions. If it does, the result is a return to a linear format – the cut-scene” (4). Toch komen beide vormen van de visuele verteller voor in *Quantum Break*, waardoor ik met dit concept zal laten zien hoe focalisatie de narratieve hybriditeit van de game blootlegt. Hierin zullen de game, de serie en cutscenes gebruikt worden om de verschillende vormen van focalisatie in *Quantum Break* te analyseren.

De theorie die ik heb besproken, gebruik ik om een analysemodel mee samen te stellen dat bestaat uit vier lagen, zoals besproken in de inleiding. In het analysemodel hanteer ik dezelfde structuur als in het theoretisch kader, waarin ik van de constructie en uitbreiding van een storyworld heb gewerkt richting de interactieve basisprincipes en de audiovisuele ervaring die hieruit voortvloeit. In de methode zal ik verder bespreken hoe elke deelvraag wordt ingevuld met observaties die ik baseer op verzamelde data.

3. Methode

Nu ik mijn concepten uiteengezet heb, zal ik deze gebruiken om een analytisch model samen te stellen. Hiermee laat ik zien hoe ik *Quantum Break* zal analyseren, opgebouwd uit de vier lagen die ik in het theoretisch kader heb besproken.

Hoewel in *Quantum Break* verschillende mediavormen op unieke wijze samenkomen, is dit niet het eerste onderzoek dat uitgaat van een game als basis - moederschap - van een transmediaal verhaal. In eerder onderzoek heeft Michael Fuchs de Game *Alan Wake* (2010) geanalyseerd. In het artikel bespreekt Fuchs hoe er in deze game narratieve complexiteit wordt geconstrueerd. *Alan Wake* biedt volgens Fuchs een opvallend narratief, want: “*Alan Wake* complicates the conventionalized structures of the horror tale - especially as established by other visual media such as film and television - to craft a *storyworld* that capitalizes on textual play and the player’s complicity with this playfulness across media” (144-145). Door onder andere de concepten *transmedia storytelling* en focalisatie toe te passen in een plotanalyse van de game, laat Fuchs zien op welke vlakken game en cinema samenkomen in *Alan Wake*. Ondanks dat Fuchs zijn methode de constructie van *Alan Wake*’s complexe narratief blootlegt, waarmee het relevant is voor mijn onderzoek op gebied van methode en toegepaste concepten, laat *Quantum Break* een volgende stap zien van opvallend gebruik van narratief in games.⁸ Dit komt voornamelijk doordat het transmediale verhaal in *Alan Wake* op verschillende platformen plaatsvindt, terwijl *Quantum Break* een transmediaal verhaal vertelt binnen één platform. Daarnaast laat *Quantum Break* niet alleen zien hoe cinema en game samenwerken, maar vormt het een hybride narratief, bestaande uit meerdere mediavormen.

Om een narratieve analyse van *Quantum Break* uit te voeren en de constructie van dit hybride narratief te ontleden, benader ik mijn analyse vanuit het neoformalisme. De neoformalistische filmanalyse, zoals Kristin Thompson beschrijft, kan breed toegepast worden, doordat het niet uitgaat van een homogene methode om filmteksten te analyseren, maar de onderzoeker in staat stelt om een “set van procedures” samen te stellen die het analytisch proces vormen en opvallende vraagstukken kunnen beantwoorden (*Breaking the Glass Armor* 3). Als basis van mijn narratieve analyse, stel ik een plotsegmentatie samen, zoals David Bordwell en Kristin Thompson deze beschrijven (*Film Art* 71-72). Hiermee wordt duidelijk hoe het plot - de gebeurtenissen zoals deze op het scherm elkaar opvolgen van begin tot eind - en de story - de chronologische volgorde van gebeurtenissen zoals de kijker deze samenstelt - zich over het gehele verloop van het verhaal ontvouwen (Thompson 39-

⁸ Opvallend genoeg zijn zowel *Alan Wake* als *Quantum Break* van ontwikkelaar Remedy Entertainment.

40). In transmediale verhalen is het volgens Jenkins echter onvoorspelbaar in welke volgorde de kijker/speler/gebruiker de verschillende teksten ervaart (“The Aesthetics of Transmedia z.p.). Hoewel *Quantum Break* in principe een transmediaal verhaal is, kent het waarschijnlijk niet de onvoorspelbaarheid van andere transmediale verhalen. De game lijkt namelijk een lineair pad te volgen, afhankelijk van de keuzes die de speler maakt.

Het inzicht van de speler in de verhaalwereld bouwt zich op via een vaststaand pad. Dat betekent echter niet dat de speler op geen enkele manier invloed heeft op het verhaal. De *Junctions* - keuzemomenten in de game - vormen vertakkingen die invloed hebben op het verdere verloop van het plot. Deze vertakkingen in het plot worden door Bordwell *forking-paths* genoemd: “they tend to proceed from a fixed point—the fork—and purportedly present mutually exclusive lines of action, leading to different futures” (“Film Futures” 172). Bordwells voorbeeld is Krzysztof Kieślowski’s film *Blind Chance* (1981), waarin een personage net op tijd is voor een trein. Op een later moment in de film wordt teruggeschakeld naar dat moment, maar haalt het personage de trein niet, waardoor een alternatieve toekomst zich ontvouwt. *Quantum Break* kent geen momenten waar keuzes veranderd kunnen worden, maar geeft de speler op specifieke momenten de kans om het plot in twee verschillende richtingen te sturen. Keuzes kunnen vervolgens niet meer teruggedraaid worden.

Door eerst de game te spelen een plotsegmentatie samen te stellen, laat ik zien hoe de story en plot van *Quantum Break* zijn opgebouwd.⁹ Hierbij maak ik een gedetailleerd schema van alle gebeurtenissen in de game en de serie. Als onderdeel van dit schema worden alle mogelijke keuzes en gevolgen beschreven, waardoor de lezer een beeld krijgt van alle forking-paths binnen *Quantum Breaks* storyworld. De gebeurtenissen worden zo volledig mogelijk beschreven, omdat elk detail van belang kan zijn op een later moment in de game: gevolgen van keuzes uit elke *Junction* zijn gedurende elk hoofdstuk van de game en elke aflevering van de serie merkbaar. Sequenties worden genummerd per locatie waar een scène zich afspeelt. De varianten binnen het verhaal, die afhankelijk zijn van gemaakte keuzes, staan aangegeven door de naam van de keuze vooraf te noemen, waardoor binnen bepaalde scènes duidelijk wordt welke mogelijke varianten er bestaan door specifieke keuzes. Met deze plotsegmentatie en narratieve analyse wordt tevens duidelijk hoe game en serie fuseren en samen het moederschap vormen.

In mijn tweede deelvraag bespreek ik hoe de basis wordt aangevuld door extensies, waarbij narrative object een vorm van additive comprehension zijn. Doordat de narrative

⁹ De game is één keer doorgespeeld, om het narratief van *Quantum Break* te ervaren en een eerste plotsegmentatie samen te stellen. Om vervolgens alle andere mogelijke vertakkingen in deze plotsegmentatie te verwerken en in kaart te brengen, zijn verschillende youtube video’s en een wiki-pagina geraadpleegd die staan aangegeven in de bronnenlijst.

objects optionele verzamelobjecten zijn, zie ik ze als subtekst. De additive comprehension zorgt volgens Jenkins voor meer inzicht in de verhaalwereld, perspectieven van verschillende personages, het achtergrondverhaal en vergroot het de audience engagement ("Transmedia 202" z. pag.). In deze deelvraag bestudeer ik de functies en inhoud van de narrative objects in *Quantum Break*. Hierbij is een gedetailleerde lijst van alle narrative objects samengesteld, doordat deze optionele clusters van informatie gedurende de hele game meer vertellen over de storyworld, naarmate het plot vordert. Tevens zijn de te vinden narrative object afhankelijk van keuzes in Junctions, dus ontvouwt de uiteindelijke storyworld zich evenredig met het verloop van het plot. De lijst met narrative objects wordt naast de plotsegmentatie gelegd, om te kunnen bepalen welke informatie ze bieden op specifieke momenten in het plot.

In het derde onderdeel van mijn analyse onderzoek ik de *game mechanics* van *Quantum Break*. Aan de basis van *Quantum Breaks* narratieve ervaring, ligt namelijk een interactieve kern. Door de game te spelen, weet ik wat er mogelijk is op gebied van interactie met het spel. Deze game mechanics helpen de speler van punt A naar punt B te komen, maar kunnen tevens een ondersteunende factor zijn in de opbouw van het narratief. Ze kunnen daardoor zowel ludologische als narratologische functies hebben. Door game mechanics te koppelen aan de verhaalopbouw, laat ik zien welke mogelijkheden de speler heeft om het narratief van *Quantum Break* te ervaren en in een specifieke richting te sturen. Daarnaast zal ik bespreken hoe de speelwereld is ingericht om interactie te stimuleren. De plotsegmentatie zal ik in deze deelvraag gebruiken om te laten zien op hoe de game op interactieve wijze helpt het verhaal te doorlopen.

In de laatste deelvraag staat focalisatie centraal. Hierin wordt duidelijk hoe de narratieve ervaring op audiovisueel gebied ontstaat. Er zijn verschillende vormen van focalisatie die in *Quantum Break* naar voren komen. Dit kan zowel op intern- als extern niveau. Door te bespreken hoe beide vormen in *Quantum Break* naar voren komen, laat ik zien hoe focalisatie in de game zowel interactief (game-technisch) als lineair (cinema-technisch) bestaat. Hierbij maak ik gebruik van de plotsegmentatie, maar zullen ook meerdere screenshots gebruikt worden om de non-verbale vocalisatie en cameravoering te verduidelijken. Ook het gebruik van de cutscenes vervullen hierbij een relevante rol, aangezien ze zich tussen het domein van de game en serie bevinden; ze zijn digitaal, maar non-interactief (of andersom, vanuit het oogpunt van de serie).

4. Het tweeledige plot van Quantum Break

In dit hoofdstuk zal ik analyseren hoe game en een serie fuseren om samen de storyworld van *Quantum Break* te vormen. Ik zal met een overzicht van *Quantum Breaks* plot beginnen en tevens laten zien hoe het verhaal gestructureerd is, door het gebruik van Acts, Episodes en Junctions. Vervolgens zal ik analyseren hoe deze drie elementen ervoor zorgen dat game en serie samen één plot vormen.

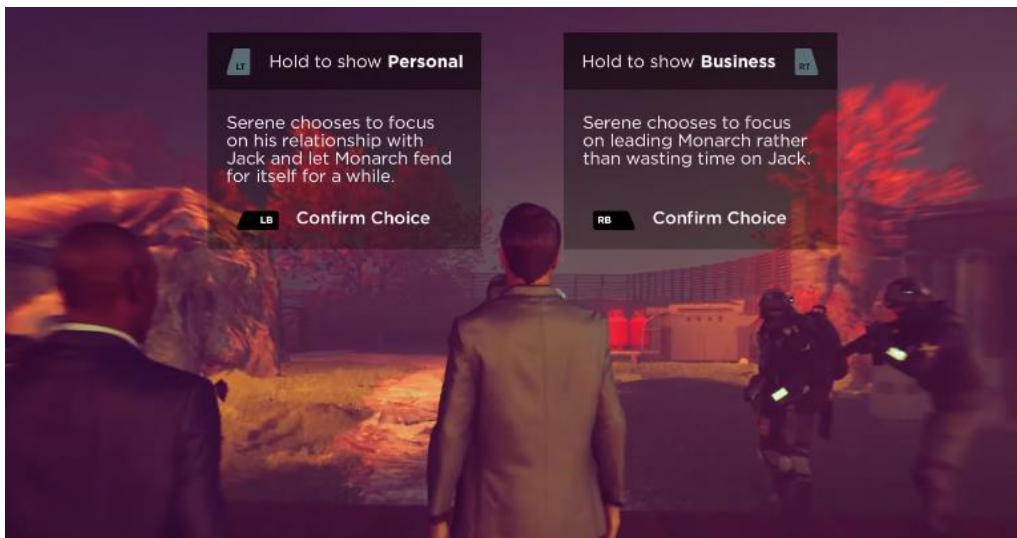
Een overzicht van het plot

In *Quantum Break* neemt de speler de rol aan van Jack Joyce, die zijn jeugdvriend Paul Serene bezoekt in de stad Riverport. Paul Serene heeft een succesvol bedrijf opgericht, Monarch Solutions, dat gespecialiseerd is in onderzoek naar natuurkundige wetenschappen. Achter de schermen werkt Monarch Solutions aan manieren om tijd te manipuleren, mede door het bouwen van een tijdmachine (waar de burgers van Riverport niets van weten). Paul heeft Jack nodig om de tijdmachine te testen. William Joyce, Jacks broer, is eigenlijk hoofdverantwoordelijke over het tijdreis-project, maar weigert de machine te testen. Hij is van mening dat er miscalculaties zijn gemaakt, waardoor de machine nog niet veilig te gebruiken is. Jack helpt Paul met het experiment en het mislukt, met catastrofale gevolgen: er is een scheur in de tijd ontstaan, die uiteindelijk zal leiden tot het einde der tijden. Door het falen van de machine wordt Jack blootgesteld aan een onveilige hoeveelheid Chronon-deeltjes (tijddeeltjes), die ervoor zorgen dat hij tijdkrachten ontwikkelt. Ook Paul is, in een eerder stadium, blootgesteld aan deze deeltjes, waardoor hij naast de tijdkrachten een Chronon-ziekte heeft die alsmaar erger wordt. Jack en William proberen te ontsnappen om de scheur in de tijd te repareren met een apparaat dat William heeft ontworpen: de Countermeasure, binnen Monarch bekend als de C.F.R. (Chronon Field Regulator). Paul keert zich echter tegen Jack en William, doordat hij de Countermeasure wil gebruiken voor het Lifeboat Protocol: een bunker die mensen beschermt wanneer het einde der tijden aangekomen is. Paul vermoordt William en start een zoektocht naar Jack, die uit gevangenschap weet te ontsnappen en probeert de Countermeasure te bemachtigen.

Game, Junction, Serie

Een aaneenschakeling van gebeurtenissen volgt, waarbij de speler bepaalt hoe de storyworld zich ontwikkelt. Jack leert verschillende personages kennen die hem helpen en/of tegenhouden in zijn zoektocht naar de Countermeasure. In elk hoofdstuk van de game, die *Acts* worden genoemd, doorloopt de speler als Jack een deel van het verhaal. Door tijdkrachten te gebruiken en doelen te voltooien, doorkruist de speler de speelwereld die zich

constant blijft doorontwikkelen. Elke Act wordt afgesloten met een *Junction*: een keuzemoment waarop de speler bepaalt in welke richting het verhaal wordt gestuurd. Tijdens deze momenten, die door Bordwell *forks* worden genoemd, neemt de speler tijdelijk controle over Paul Serene ("Film Futures" 172). In elke Junction krijgt Paul, als baas van Monarch Solutions, twee opties, waarna Pauls keuze bepaalt welke acties Monarch onderneemt en welke gevolgen dat heeft voor de ontwikkeling van het plot (zie figuur 1). Van elke keuze wordt eerst uitgelegd wat de gevolgen zijn, zowel in positieve als negatieve zin. Elke keuze kent namelijk voordelen en nadelen voor Monarch. Zo kan Paul er in de eerste Act voor kiezen om getuigen van een actie van Monarch uit te schakelen (*Hardline*), of de getuigen inzetten in een PR-campagne die Jack als slechterik neerzet (*PR*). Het uitschakelen van de getuigen zorgt ervoor dat de burgers van Riverport zich tegen Monarch keren (negatief), maar Jack niet wordt geholpen door Amy Ferrero, een belangrijke getuige (positief). De PR-campagne zorgt er daarentegen voor dat de burgers van Riverport Monarch helpen om Jack te vinden (positief), maar doordat Amy leeft, zal zij een nuttige bondgenoot van Jack worden (negatief).¹⁰



Figuur 1: voorbeeld van een Junction.

De directe gevolgen van de gemaakte keuze is te zien in een aflevering van *Quantum Breaks* serie, die na elke Junction wordt afgespeeld. Afhankelijk van de keuze die de speler maakt in een Junction, zijn scènes binnen de aflevering verschillend. Zo is in de eerste

¹⁰ De Junctions, inclusief de gevolgen, zijn in de plotsegmentatie te vinden op segment 13d (Act 1), 34e (Act 2), 57e (Act 3) en 85d (Act 4).

aflevering (direct na de eerste Junction) te zien hoe Amy een valse verklaring op video moet afleggen (PR) of wordt neergeschoten door een Monarch bewaker (Hardline).

Een ander voorbeeld, waarbij een gevolg van de keuze binnen één shot verschillen, is te zien in figuur 2. Hier is te zien hoe Monarch-medewerker Fiona Miller in het Monarch hoofdkwartier staat te kijken naar een nieuwsuitzending. In het geval van de PR-optie wordt de verklaring van Amy uitgezonden, terwijl de Hardline-optie een speech van de burgemeester laat zien, die aankondigt samen te werken met Monarch om onderzoek uit te voeren naar de dood van studenten bij de Riverport Universiteit.¹¹



Figuur 2: Door keuzes ontstaan verschillen in de serie, ook binnen dezelfde shots.

Naast de duidelijke gevolgen in positieve en negatieve zin die in de serie te zien zijn, zorgen de gemaakte keuzes ook op latere momenten in de game voor (soms onopvallende) veranderingen. Zo zorgt de keuze in de eerder beschreven Junction bijvoorbeeld voor twee mogelijke scenario's in Act 4. In een onderdeel van deze Act heeft Monarch een brug afgezet, zodat Jack niet naar een ander deel van de stad kan reizen. Als de speler de PR-optie heeft gekozen, wordt de actie van Monarch door burgers van Riverport toegejuicht:

¹¹ Voor verdere verklaring van de gebeurtenissen, zie de plotsegmentatie.

burgers praten met Monarch bewakers en zoeken gezamenlijk naar Jack. Een omstander ziet Jack en roept dat hij Jack heeft gevonden, waarna bewakers achter Jack aan gaan. Kiest de speler echter voor de Hardline-optie, dan protesteren burgers tegen Monarchs blokkade op de brug. Een omstander ziet Jack, herkent hem niet en waarschuwt Jack dat hij beter uit de buurt van de brug kan blijven. Paniek breekt uit en een van de demonstranten wordt neergeschoten (Zie figuur 3). Na deze alternatieve gebeurtenissen vervolgt de game weer het lineaire pad van het verhaal, onafhankelijk van de gemaakte keuze(s): Jack moet de brug oversteken om het volgende punt in het verhaal te bereiken.¹²



Figuur 3. De brug-scène met demonstratie (Hardline) of samenwerking (PR).

Functie van de Junctions

De keuzes die de speler in de Junctions maakt, zorgen ervoor dat game en serie worden verweven tot een geheel. Hierbij volgt de game constant dezelfde structuur: de speler speelt (als Jack) een Act, maakt (als Paul) een keuze in de Junction en kijkt vervolgens een Episode van de serie.¹³ De hoofdverhaallijn die door deze combinatie ontstaat, wordt echter niet vanuit één perspectief verteld. In tegenstelling tot de game richt de serie zich namelijk

¹² Gedurende het hele verhaal zijn er verschillende punten waarop de game een splitsing maakt. In de plotsegmentatie staan de verschillende scenario's van gebeurtenissen aangegeven, die in enkele gevallen vier variaties kennen en afhankelijk zijn van een combinatie van keuzes

¹³ Dit geldt voor Act-Junction-Episode 1 tot en met 4. De laatste Act van de game (Act 5) wordt niet opgevolgd door een Junction en Episode, maar laat met een laatste cutscene het (open) einde van *Quantum Break* zien.

op een andere groep personages. De game vertelt het verhaal van Jack en zijn bondgenoten, de protagonisten, terwijl de serie zich richt op het verhaal van de antagonisten, ofwel personages die een rol vervullen binnen Monarch. Zo doorloopt de speler als Jack Act 1, waar Jack aankomt op de universiteit, het tijdexperiment fout ziet aflopen en hij samen met William probeert te ontsnappen. Aan het einde van de eerste Act, nadat Jack bewusteloos geslagen wordt, neemt de speler de rol aan van Paul in de Junction. Vervolgens maakt de speler (als Paul) een keuze, waarna er in de serie te zien is hoe Monarch handelt en welke gevolgen dat heeft - vanuit Monarchs perspectief. Door de positie tussen game en serie, is de Junction ingezet om een chronologische perspectiefwisseling van game naar serie aan te geven. De Junctions zijn namelijk een direct gevolg op de gebeurtenissen uit de Act, maar tegelijkertijd ook een directe aanleiding voor de gebeurtenissen die zullen volgen in de Episode. De chronologie blijft hierbij in stand. Vervolgens wordt na het einde van elke Episode teruggeschakeld naar het perspectief van de protagonisten. Dit gebeurt echter niet chronologisch: elke Act vervolgt Jacks perspectief op momenten in het verhaal die zich afspelen tijdens gebeurtenissen van de serie.¹⁴ In Episode 1 is dit duidelijk te zien wanneer Jack, nadat hij bewusteloos is afgevoerd in een Monarch bus, plotseling uit de Monarch bus is verdwenen en de wapens van Liam en Beth heeft afgepakt, waarna er nog een reeks gebeurtenissen plaatsvindt voor het einde van de Episode. Act 2 begint bij het moment van de impasse tussen Liam en Beth, waar vanuit Jacks perspectief te zien is hoe hij bij bewustzijn komt, in een stut Liam en Beths wapens afpakt en zijn missie vervolgt (zie figuur 4).



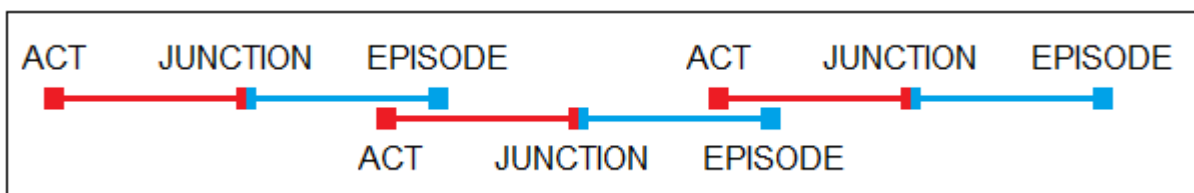
Figuur 4. De impasse tussen Beth en Liam vanuit het perspectief van Jack (links, game) en Liam (rechts, serie).

¹⁴ Act 2 laat direct en expliciet zien op welk punt in de Episode het begin van de Act zich afspeelt. In andere Acts is dit veelal impliciet, zoals in Act 5, waar Jack in het Monarch Hoofdkwartier zijn weg naar boven vindt en een geweerschoten hoort. In de serie was daarvoor al het vuurgevecht tussen Martin en Liam/Emily te zien. Jack weet niet wat zich boven hem afspeelt, maar de speler weet wel wat er gebeurt.

De verhaalstructuur van *Quantum Break*

Door in elke nieuwe Act in te haken op gebeurtenissen uit de voorgaande Episode, ontstaat een lineair verhaal dat twee perspectieven kent. Deze twee perspectieven - het perspectief van protagonist Jack en zijn bondgenoten versus het perspectief van Paul en de leden van Monarch - vormen samen de basis van de storyworld, door gebeurtenissen telkens uit één van de twee perspectieven te laten zien, afhankelijk van game of serie. Sommige gebeurtenissen worden vanuit twee perspectieven bekeken, doordat serie en game in elkaar overlopen (zie figuur 5). De twee perspectieven zijn echter niet los van elkaar te ervaren. Wanneer game en serie apart of in een andere volgorde worden gespeeld/bekeken, mist de speler/kijker cruciale informatie over het verhaal.¹⁵ Dit komt niet alleen doordat game en serie volledig van elkaar afhankelijk zijn, maar ook doordat de storyworld vorm krijgt naarmate het verhaal zich ontvouwt. Het plot lijkt daardoor niet vooraf vastgesteld, maar veranderlijk door de keuzes die de speler tijdens Junctions maakt.¹⁶ Deze keuzes zorgen voor alternatieve paden in het verhaal en bepalen tevens welke verdere informatie er over de storyworld te vinden is.

De verwevenheid van game en serie, die is gebleken uit de analyse van *Quantum Breaks* plot en verhaalstructuur, geven een alternatief perspectief op transmedia storytelling. In dit geval neemt transmedia storytelling een geconvergeerde vorm aan. In de conclusie zal ik verder ingaan op dit paradoxale kenmerk, waarbij deze geconvergeerde vorm enerzijds lijkt op een volgende stap in transmedia storytelling en anderzijds misschien niet eens binnen het domein van transmedia storytelling valt.



Figuur 5. Een voorbeeld van de verhaalstructuur in *Quantum Break*

¹⁵ Zie figuur 5. Wanneer de serie (blauwe lijnen) wordt weggelaten uit de verhaalstructuur, ontstaan gaten tussen de Acts (rode lijnen). Hetzelfde geldt wanneer de game wordt weggelaten.

¹⁶ Het plot presenteert zich als volledig afhankelijk van keuzes die de speler maakt, hoewel de ontwikkelaar uiteraard weet welke gevolgen elke keuze (uiteindelijk) heeft.

5. Het uitbreiden van de storyworld middels Narrative Objects

Waar game en serie de basis vormen van *Quantum Breaks* geconvergeerde, transmediale storyworld, breiden narrative objects deze verhaalwereld uit. Zoals eerder besproken kunnen de narrative objects daardoor een extensie van de basis bieden, die gedreven wordt vanuit personages of een logische aanvulling zijn van de storyworld (Mittell 314-316). De extensies zorgen voor additive comprehension, het concept dat Jenkins gebruikt om toegevoegd inzicht in de storyworld te bespreken ("Transmedia 202" z. pag.). Volgens Jenkins kent additive comprehension de doelen: het bieden van achtergrondverhaal, extra inzicht in de storyworld en de perspectieven van personages en het, waarbij het zoeken van meer informatie over de storyworld tevens bedoeld is om de audience engagement te versterken (z. pag.). *Quantum Breaks* narrative objects kennen verschillende functies, die ik in dit hoofdstuk zal bespreken en plaatsen binnen de basis van de storyworld zoals deze door de game en serie geboden wordt. Argumenten zal ik verduidelijken door relevante informatie uit mijn narrative object-schema te gebruiken.

Vormen van narrative objects

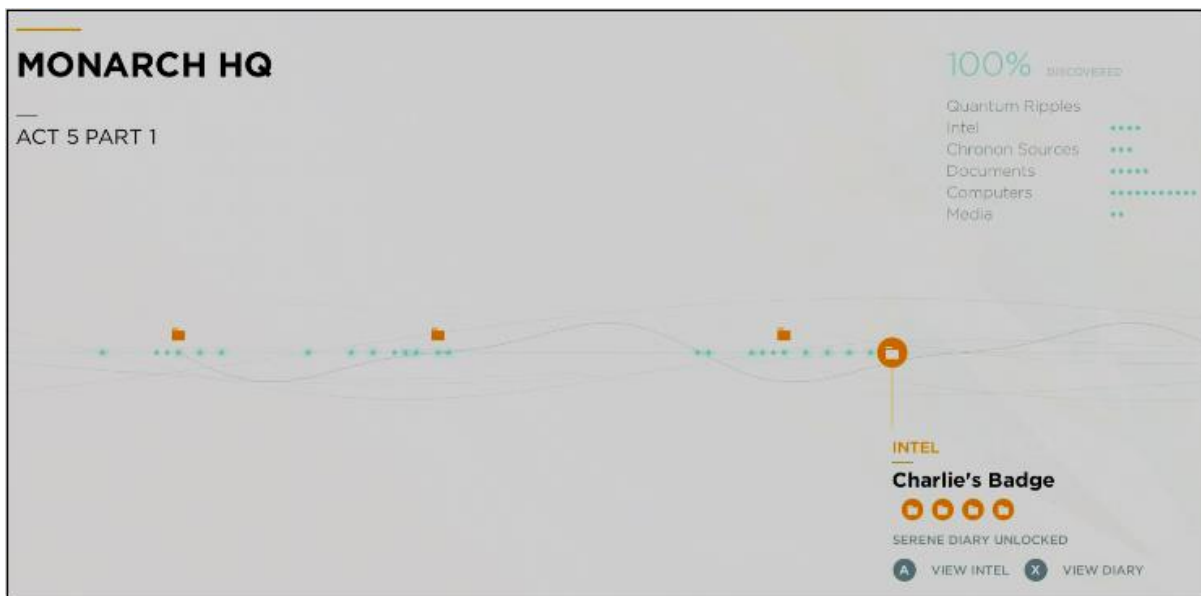
Allereerst zal ik de basiskenmerken van de narrative objects behandelen, waarna ik bespreek hoe de narrative objects helpen een veranderlijke storyworld uit te breiden. In *Quantum Break* komt de speler tijdens het doorlopen van het verhaal verschillende objecten tegen. De objecten nemen veelal de vorm aan van e-mails tussen personages, maar kunnen ook afbeeldingen, dossiers, notities, krantenartikels, audiobestanden, video's en soortgelijke bronnen van informatie zijn. In de game worden de narrative objects aangegeven met een gele driehoek, zoals te zien is in figuur 6. Vervolgens zijn de verzamelde objecten terug te vinden in een menu binnen het pauzescherm (figuur 7).



Figuur 6. De gele driehoeken geven narrative objects aan.¹⁷

¹⁷ De narrative objects in de afbeelding zijn de *Time Machine Room Map* en het *Physicists on the Rise Article*, respectievelijk object 31 en 32 van Act 2 in de lijst met narrative objects.

Doordat de narrative objects in *Quantum Break* een optioneel onderdeel van de game zijn, mag de speler zelf bepalen of er naar narrative objects gezocht wordt, of dat deze genegeerd worden. Aangezien de game een lineair verhaal volgt, zijn de narrative objects echter niet te allen tijde bereikbaar voor de speler; kiest de speler ervoor om bepaalde objecten over te slaan, kan deze niet terug naar een locatie om de narrative objects alsnog te verzamelen. Waar ik eerder al besproken heb dat game en serie samen een storyworld vormen die opgebouwd wordt naarmate het plot vordert, geldt voor de extensie van de storyworld dus hetzelfde.



Figuur 7. Een verzameling narrative objects van een specifiek segment in de game.

Functies van narrative objects

De narrative objects breiden de storyworld namelijk niet uit nadat het plot afgelopen is, maar bieden extra informatie tijdens de opbouw van het plot. Wat de speler niet vanaf het begin verzamelt, zal daardoor nooit in zijn of haar totaalbeeld van de storyworld voorkomen, tenzij externe websites worden geraadpleegd om alsnog informatie terug te vinden.¹⁸ Naast afhankelijk te zijn van de beperkte tijd waarin de objecten beschikbaar zijn, kunnen de objecten in sommige gevallen afhankelijk zijn van de keuzes die de speler maakt tijdens Junctions. Wanneer de speler een keuze maakt in een Junction, wordt bepaald welke versie van een specifiek object later te vinden is.¹⁹ Dit is in elke Act terug te zien. Zoals eerder besproken, is het gevolg van Junction 1 de dood van alle getuigen van het Riverport

¹⁸ De externe websites, waar alle narrative objects terug te vinden zijn, zijn geen onderdeel van het narratief dat *Quantum Break* presenteert. Het heeft niets te maken met hoe *Quantum Break* een narratieve ervaring biedt en wordt daarom buiten beschouwing gelaten.

¹⁹ Aangezien er voor Act 1 nog geen keuzes worden gemaakt, kennen de narrative objects in deze Act maar één versie.

Universiteit-incident (Hardline) of een PR-campagne waarmee een jacht op Jack wordt geopend (PR). Kiest de speler voor de Hardline-optie, dan is er in Act 2 op een laptop een e-mail van Martin naar het Monarch personeel te vinden, waarin hij vertelt dat alle getuigen uitgeschakeld moeten worden (Act 2, object 8). Wanneer de speler voor de PR-optie kiest, zal op precies dezelfde laptop een e-mail van Charlie naar het Monarch personeel te vinden zijn, waarin Charlie zegt dat er snel voorbereidingen getroffen moeten worden om Amy een valse verklaring af te laten leggen (Act 2, object 9). In het bijgevoegde schema is te zien hoe de keuze tussen PR en Hardline in het verdere verloop van het verhaal, tot het einde, gevolgen heeft voor de objecten die de speler kan vinden.²⁰ Daarmee wordt duidelijk dat, ondanks dat narrative objects een optionele verbreding zijn van de verhaalwereld, de objecten verweven zijn in de opbouw van de storyworld.

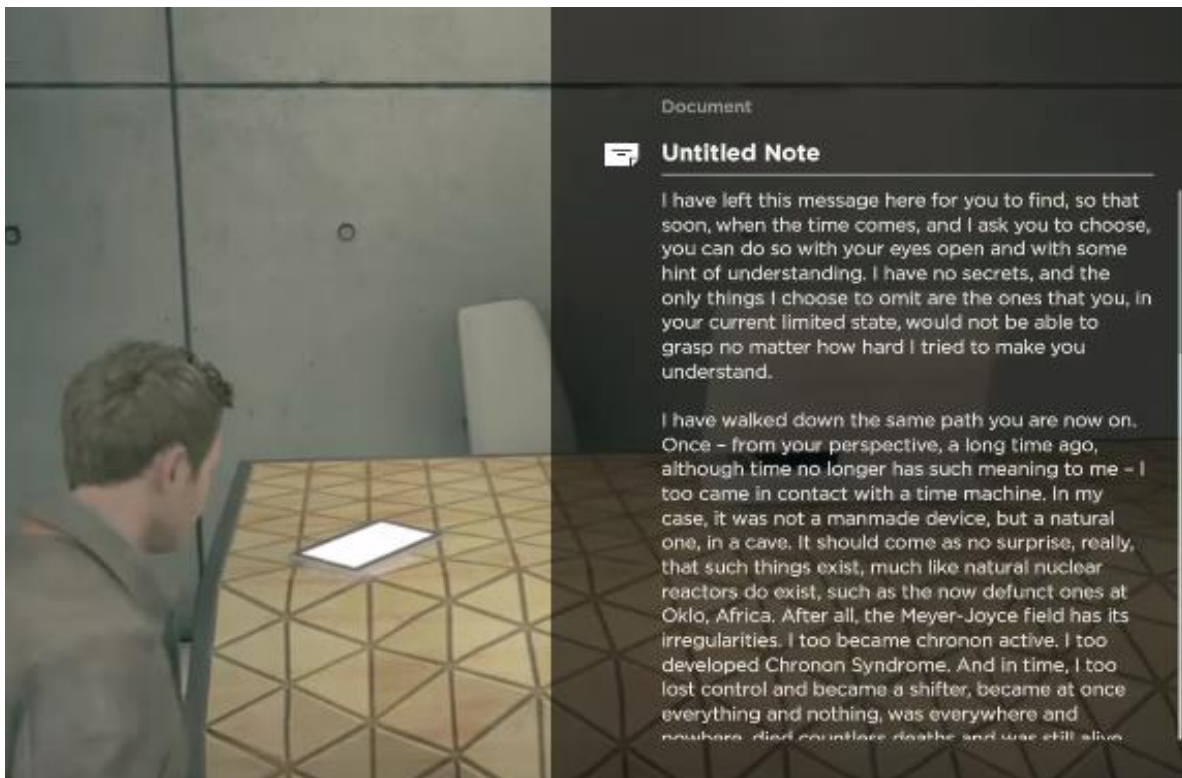
Naast de objecten die actueel zijn in het plot, zijn er ook verschillende narrative objects die achtergrondverhaal geven over de storyworld en dus meer vertellen over gebeurtenissen die niet in het plot voorkomen, maar wel onderdeel zijn van de storyworld. De objecten die de speler achtergrondverhaal bieden, zijn onafhankelijk van de keuzes die de speler maakt tijdens Junctions en gaan in op gebeurtenissen die zich afspelen voor het plot van *Quantum Break*. In de meeste gevallen sluit dit het e-mailverkeer tussen personages, de meest voorkomende narrative objects, uit, doordat deze ingaan op de gebeurtenissen die de speler ervaart op het moment van vinden. Krantenartikelen bieden daarentegen meermaals een inzicht in gebeurtenissen uit het verleden. In de eerste Act, wanneer de speler nog weinig weet over de storyworld van *Quantum Break*, is er bijvoorbeeld een artikel te vinden over de nalatenschap van Dr. Kim, die veel heeft betekend voor het tijdreis-project (Act 1, object 9). In het plot is Dr. Kim alleen in *shifter*-vorm te zien, maar verschillende objecten over Dr. Kim vertellen over een tijd waarin hij nog leeft en hoe hij uiteindelijk (mogelijk) is overleden.²¹ Ook over de achtergrond van meer prominent aanwezige personages kan een narrative object informatie geven. Zo leert de speler Martin in de game en serie kennen, maar is het onbekend hoe Martin ondanks verschillende situaties nog steeds leeft aan het einde van de game.²² Een narrative object, nabij het einde van de game, geeft de speler inzicht in Martins onverklaarbare krachten. In het object - een brief van Martin aan Jack - vertelt Martin hoe hij Chronon-actief is geworden; waarom hij dezelfde tijdkrachten als Jack en Paul heeft. Waar Jack en Paul hun krachten te danken hebben aan het mislukte experiment met de tijdmachine, legt Martin uit dat hij met een

²⁰ Naast de gevolgen van de keuze voor PR of Hardline, staan in het schema de gevolgen die alle andere Junctions hebben voor de te vinden objecten ook aangegeven.

²¹ Act 1, object 9; Act 2, object 40; Act 5, object 11.

²² Zie Plotsegmentatie: segment 86a, 99e.

'natuurlijke tijdmachine' in aanraking is gekomen en nu in de laatste fase van de shifter-transformatie zit. (Act 5, object 5; en figuur 8).



Figuur 8. Een deel van Martins uitleg over zijn shifter-transformatie.

Een volgende manier waarop de narrative objects de storyworld uitbreiden is door gebeurtenissen in de storyworld vanuit de perspectieven van verschillende personages te belichten.²³ In enkele gevallen bespreken personages in een dagboek hun beleving van de gebeurtenissen in het verhaal. Zo bespreekt William in zijn dagboek hoe erg hij het vindt dat het einde der tijden te danken is aan de ontdekking van tijdreizen. Hij heeft tijdreizen, door de dood van zijn ouders, altijd bedoeld als iets dat hoop moet geven, niet wegnemen (Act 4, object 15). Verder laten eerder besproken notities van Dr. Kim zien hoe Dr. Kim gefascineerd is door de technologie achter de Countermeasure. Hij ziet het apparaat, dat eigenlijk gestolen is van William, als een puzzel die hij met veel moeite zal proberen te kraken en noemt het de Chronon Field Regulator - vandaar de twee verschillende namen die het apparaat heeft (Act 5, object 11). Naast de perspectieven van personages die de speler leert kennen in het verhaal, geven narrative objects ook inzicht in de perspectieven van onbekende personages. Zo bespreken Ashton Levie en Gil Kenstrue in e-mails naar elkaar dat Jack eigenhandig zeven groepen bewakers heeft uitgeschakeld. Ashton vertelt dat Liam

²³ Dit benoemt Jenkins als derde kenmerk van additive comprehension: “[Transmedia content] Offers us other character’s perspectives on the action” (“Transmedia 202” z. pag.).

Burke nu achter Jack aangaat, waardoor ze zich waarschijnlijk geen zorgen meer hoeven te maken (Act 2, object 3).²⁴

De perspectieven van verschillende personages hebben ook een andere functie, namelijk een beeld geven van de relaties tussen personages, wat tevens een vorm is van achtergrondverhaal. Dit komt vooral naar voren in e-mails. Zo laten verschillende e-mails en audiobestanden zien welke rol Clarice Ogawa in het verhaal van *Quantum Break* vervult. Clarice is in het gehele plot alleen te zien en te horen tijdens de ondervraging van Jack, maar uit de e-mails tussen haar en Martin, alsmede communicatie tussen haar en andere Monarch medewerkers, wordt duidelijk dat Clarice een commandant is van Monarch en vertrouweling van Martin. Zij voert de plannen van Martin uit en neemt het op voor Martin wanneer Paul hem van verraad verdenkt.²⁵ In Act 5 geeft Paul Clarice laatste instructies om samen met Martin het Lifeboat Protocol in gang te zetten en de 'rotzooi van Paul' - die Sofia op dat moment net heeft vermoord - op te ruimen, of om Martin op te sporen en Sofia's plek binnen de Lifeboat te garanderen.²⁶ Hoewel deze twee scenario's afhankelijk zijn van de keuze in Junction 3 (Martin Hatch / Sofia Amaral) is de uitkomst altijd hetzelfde: de eindscène van de game laat zien hoe Clarice en Martin samen de leiding over Monarch hebben overgenomen. De narrative objects hebben Clarice neergezet als vertrouweling van Martin, dus kan de speler concluderen dat Clarice Pauls bevel niet heeft uitgevoerd, in het geval hij haar het bevel gaf om achter Martin aan te gaan.

Het stimuleren van interactie

De verschillende functies van de narrative objects komen samen in wat Jenkins het 'versterken van audience engagement' noemt ("Transmedia 202" z.pag.). Door de narrative objects een optioneel en tijdelijk beschikbaar onderdeel van de storyworld te maken, worden spelers gestimuleerd om actief op zoek te gaan, mits deze behoefte heeft aan meer inzicht in de storyworld. Dit betekent echter niet dat *Quantum Break* door het bestaan van optionele, extra informatie het publiek uitnodigt tot participatie. Volgens Jenkins is het van belang om verschillen tussen participatie en interactie te herkennen (z. pag.). Interactie ziet hij hierbij als het gebruik maken van de mogelijke interacties in een voorgeprogrammeerde entertainment ervaring, waar participatie de grenzen van de aangeboden ervaring verbreedt door verder te denken dan de voorgeprogrammeerde tekst (z.pag). Jenkins stelt dat interactie en participatie ook samen kunnen werken, maar door mijn focus op het hybride narratief dat vanuit *Quantum Break* ontstaat, beperk ik mij tot de interactieve kant van

²⁴ Voor perspectieven van andere onbekende personages, zie: Act 1, object 17; Act 2, object, 21, 40; Act 3, object 21, 28/29; Act 4, object 13, 19; Act 5, object 16/17, 19/24.

²⁵ Zie: Act 2, object 16, 20; Act 3, object 16/20; Act 4, object 36/37.

²⁶ Zie: Act 5, object 21/22/26/27. In dit geval zorgt een combinatie van keuzes voor vier verschillende mogelijkheden wanneer dit object wordt gevonden.

audience engagement. In welke mate een speler diepgang zoekt binnen de storyworld van *Quantum Break* is in dit geval afhankelijk van de interactie met een storyworld. Deze storyworld is voorgeprogrammeerd, ondanks de mogelijke alternatieve paden die binnen de storyworld bestaan.

Aan de hand van een analyse van de narrative objects, is duidelijk geworden dat ze op verschillende manieren een aanvulling op de basis bieden die door game en serie wordt gevormd. Deze aanvulling wordt vooral gedreven door personages, die 'actuele' extra informatie, achtergrondinformatie, perspectieven op het plot en verduidelijking van onderlinge relaties geven. Daardoor zijn de extensies voornamelijk *centripetal*.²⁷ De functie van deze verschillende vormen van extensie, is dat spelers worden gestimuleerd om actief op zoek te gaan naar extra informatie, zonder dat dit een verplicht onderdeel van de game is. Hoe de speler de mogelijkheid krijgt om te zoeken naar de narrative objects, hangt af van interactie binnen de game. Deze interactie met de game vormt de basis van *Quantum Breaks* narratieve ervaring en zal ik in mijn volgende hoofdstuk bespreken.

²⁷ Er bestaan verschillende narrative objects die *centrifugal* zijn, zoals posters en plattegronden, maar in de meeste gevallen vertellen de objecten meer over de personages

6. Game mechanics in Quantum Break

Hoewel in *Quantum Break* verschillende mediavormen samen een narratieve ervaring bieden, zorgen de game mechanics - de spelregels - dat interactie tussen speler en spel mogelijk is. Het is relevant om te onderzoeken wat de game mechanics van *Quantum Break* zijn, omdat ze verschillende functies kunnen hebben. Zo kunnen de game mechanics in deze game zowel een ludologische als narratologische functie hebben. Door eerst te benoemen wat de verschillende mechanics zijn en vervolgens hun functie te bespreken, wordt duidelijk hoe de game mechanics van *Quantum Break* helpen een interactieve storyworld te bouwen.

Ludologische game mechanics

De basis van *Quantum Break's* game mechanics stellen de speler in staat de speelwereld te doorkruisen. Door te lopen, klimmen, schieten en krachten te gebruiken, kan de speler obstakels overwinnen en zich naar het volgende punt in het lineaire verhaal bewegen. Ludologist Jesper Juul ziet deze vorm van *gameplay* als voorbeeld van een *game of progression*: "the player has to perform a predefined set of actions in order to complete the game" ("The Open and Closed" 324). Juul stelt dat deze vorm van progressie - waarbij specifieke acties ervoor zorgen dat je obstakels overwint en uiteindelijk de game uitspeelt - kenmerkend is voor games met cinematografische of narratieve ambities, doordat het zich presenteert als een achtbaan-ervaring, waarbij de ontwerper volledige macht heeft over de opeenvolging van gebeurtenissen (324).²⁸ In *Quantum Break* vervullen het lopen, schieten en krachten gebruiken inderdaad deze rol: momenten waarin de speler als Jack actie onderneemt, kennen een vast begin en einde, veelal ingeluid en afgerond met een cutscene of een dialoog tussen Jack en een van zijn bondgenoten. De acties die de speler uitvoert als Jack zijn veelal een combinatie van vechten en puzzels oplossen. Zo zijn er in de game meerdere gevechten tussen Jack en een horde Monarch bewakers, die hij moet verslaan voordat de speler progressie boekt in het verhaal.²⁹ De puzzels die de speler moet oplossen vereisen het gebruik van specifieke tijdkrachten om verder te kunnen (zie figuur 9).

²⁸ Tegenover games of progression plaatst Juul de - volgens hem meer interessante - *games of emergence*, waarbij een combinatie van game mechanics uitnodigt tot uiteenlopende variaties, hetgeen hij vooral terugziet in strategie-games (324).

²⁹ Zie bijvoorbeeld segment 5c, 8d en 10b. Dit zijn slechts enkele voorbeelden van de verschillende vechtschènes die de speler doorloopt.



Figuur 9. Jack moet de tijd stilzetten om een auto te ontwijken, zodat hij verder kan (segment 74n).

De besproken game mechanics vervullen het ludologische deel van *Quantum Breaks* gameplay: het lopen, klimmen, schieten en krachten gebruiken zorgt voor progressie in het verhaal, maar lijken geen rol te vervullen in de daadwerkelijke vertelling van het verhaal.³⁰ Ondanks dat deze spelregels de speler in staat stellen om de 'achtbaan ervaring' te beleven, kunnen ze toch ook betekenis hebben in de storyworld van *Quantum Break*. Het lopen, klimmen, schieten en krachten gebruiken zorgt er namelijk voor dat *Quantum Breaks* storyworld navigeerbaar is. Door *environmental storytelling* vertelt de speelwereld meer over personages, settings en conflicten in de storyworld, waarbij de tot dusver besproken game mechanics interactie met deze narratieve omgevingen biedt (Dubbelman 41). Belangrijke locaties uit de serie zijn terug te vinden in de game en geven de speler meer inzicht in de betekenis en plaats van locaties binnen de speel- en verhaalwereld. Dit geldt bijvoorbeeld voor de valse verklaring die Amy voor Monarch aflegt. Wanneer de speler in de eerste Junction voor de PR-campagne kiest en vervolgens in de serie ziet hoe Amy wordt gedwongen om Monarch te helpen, is de ruimte waarin Amy's video is opgenomen op een later punt in de game navigeerbaar (zie figuur 10). Wanneer Jack de ruimte bereikt waar Amy wordt vastgehouden, blijkt dat ze - ondanks de belofte dat Monarch haar zou laten gaan - niet meer vrijgelaten zal worden (segment 26j, PR). Jack bevrijdt Amy en kan vervolgens de ruimte navigeren, waar camera-apparatuur, een *green screen*, een script en andere (narratieve) objecten te vinden zijn. De speler weet op dat moment al wat er zich heeft afgespeeld in de betreffende ruimte, maar krijgt door de interactie met de ruimte meer

³⁰ Ze helpen niet bij de vertelling van het verhaal, omdat *Quantum Breaks* narratief ook zonder de klim-, puzzel- en vechtmomenten zou kunnen bestaan.

inzicht in waar het zich afspeelt in de spelwereld en onder welke omstandigheden. Wanneer de Hardline-optie is gekozen in Junction 1, treft Jack Nick aan in de ruimte, waar hij werd vastgehouden. In dat geval is er geen opnameapparatuur te zien (segment 26j, Hardline).



Figuur 10. De locatie waar Amy's valse verklaring is opgenomen.

Narrative Game Mechanics

Naast de game mechanics met een ludologische functie, die al dan niet ook een narratieve significantie kennen door de inrichting van de spelwereld, bestaan er in *Quantum Break* narratieve game mechanics. Deze zijn het maken van keuzes in Junctions en het verzamelen van narrative objects. Deze game mechanics hebben in tegenstelling tot het lopen, klimmen, schieten en krachten gebruiken een directe invloed op de storyworld van *Quantum Break*. De Junctions bepalen namelijk het verloop van het plot; keuzes die de speler maakt in Junctions, zorgen voor vertakkingen in het verhaal, die uiteindelijk weer samenkomen in een einde dat voor elke speler hetzelfde is. De speler krijgt bij elke Junction twee opties, waarbij een korte samenvatting van de gevolgen wordt gegeven voordat de speler een definitieve keuze moet maken. Op deze momenten staat de tijd stil en krijgt de speler de mogelijkheid om na te denken over de 'juiste' keuze.³¹ Deze keuzes zijn niet meer terug te draaien en benadrukken een terugkerend thema in de game: "het verleden is niet aan te passen", zoals antagonist Paul Serene dit in het plot meermaals stelt (*Quantum Break*).³² Door dit statement meerdere keren duidelijk te maken, worden de Junctions

³¹ De juiste keuze bestaat echter niet; elke keuze heeft voor- en nadelen die de speler zal ondervinden in het verdere verloop van het plot.

³² Zie ook: Segment 45c en 45d.

sleutelmomenten in de game, die onomkeerbare gevolgen met zich meebrengen. Daardoor heeft de Junction dus twee narratologische functies, namelijk het vorderen van het veranderlijke plot en het benadrukken dat keuzes onomkeerbare sleutelmomenten zijn.

Naast de Junctions, die een rol spelen in de basis van de storyworld, helpen de narrative objects deze basis uit te breiden. Door de speler in staat te stellen om extra informatie over de storyworld te vinden, is het vinden van narrative objects een game mechanic die volledig bedoeld is om het narratief te ondersteunen. Ze geven, veelal vanuit het perspectief van personages, meer inzicht in de storyworld wanneer de speler actief naar deze objecten op zoek gaat. Niet alleen wordt de speler gestimuleerd om meer over de storyworld te leren, maar is het tevens een drijfveer om alle mogelijke paden binnen de speelwereld te verkennen. Dit komt doordat niet alle narrative objects zich in het zicht van de speler bevinden, maar in sommige gevallen intensiever zoekwerk vereisen. Door de speler het idee mee te geven dat narrative objects zich overal kunnen bevinden, wordt de speelwereld een bewust onderdeel van het plot en krijgt de speler een completer beeld van de totale speel- en verhaalwereld, hetgeen bijdraagt aan de notie van environmental storytelling. Ook worden de gevolgen van de keuzes die spelers in een Junction maken duidelijker door narrative objects. De objecten die afhankelijk zijn van Junctions - die in het narrative object schema worden aangegeven met de naam van een keuze - beschrijven hoe personages reageren op gemaakte keuzes. Zo wordt, afhankelijk van een keuze tussen Business en Personal in Junction 2, duidelijk wat antagonist Martin Hatch van plan is om Paul Serene (zijn baas) uit de weg te ruimen.³³ Kiest de speler voor de Personal-optie, dan zal Martin proberen om Sofia Amaral te laten ontvoeren, de enige die Paul zijn medicijnen kan geven. De Business-optie zorgt er daarentegen voor dat Martin een moordpoging in scène zet, zodat hij in de ontstane chaos Sofia Amaral kan laten uitschakelen. Beide opties zorgen er op een andere manier voor dat de gevolgen van een gemaakte keuze duidelijk wordt en geeft de speler meer inzicht in de motieven van personages.

Kort samengevat kent *Quantum Break* verschillende game mechanics die de speler in staat stellen om een speelwereld te verkennen en de verhaalwereld vorm te geven. Tussen de ludologische en narrative game mechanics wordt de speelwereld ingezet om meer informatie te geven over de storyworld. Gezamenlijk zorgen de game mechanics voor een interactieve, maar lineaire wereld, die zich als non-lineair probeert te presenteren door de verschillende richtingen waarin de speler het verhaal kan sturen. Hoe het doorlopen van het plot in game en serie op audiovisueel gebied gepresenteerd wordt, zal ik in het volgende hoofdstuk over focalisatie bespreken.

³³ Zie: Act 3, object 16/20.

7. Focalisatie in Quantum Break

In dit laatste hoofdstuk zal ik bespreken welke vormen van focalisatie er in *Quantum Break* voorkomen en hoe dit bijdraagt aan de constructie van het hybride narratief. Hierbij wordt gelet op interne en externe focalisatie, zowel op gebied van de visuele verteller (*visual narrator*) als de auditieve verteller (*auditive narrator*) (Verstraten 130). Doordat game en serie elk een eigen vorm van vertelling kennen, zullen ze los van elkaar besproken worden. Vervolgens worden focalisatie in game en serie aan elkaar gekoppeld, om te laten zien hoe ze samen de vertelstructuur van *Quantum Break* vormen.

Focalisatie in de game

Om focalisatie in het game-onderdeel van *Quantum Break* te analyseren, geef ik eerst een kort overzicht van de vertelsituatie in de game, om vervolgens in te gaan op vormen van interne en externe focalisatie. In de game neemt de speler de rol aan van hoofdpersonage Jack Joyce, die de verschillende Acts doorloopt en beleeft vanuit zijn perspectief. Jack is naast het bestuurbare personage de verteller die terugblijkt op alle gebeurtenissen in de game, doordat op bepaalde punten zijn verhoor (non-diëgetisch) te horen is. De game begint met Jack zijn verhoor in het Monarch kantoor door antagonist Clarice Ogawa, waar hij een korte samenvatting geeft van alle gebeurtenissen die niet afhankelijk zijn van de keuzes die de speler tijdens Junctions maakt. Clarice onderbreekt hem en zegt: "Let's start at the beginning" (*Quantum Break*). Hierdoor wordt direct duidelijk dat de gehele game een navertelling is van alle gebeurtenissen vanaf Jacks aankomst bij de Riverport Universiteit (de eerste scène) tot zijn verhoor door Clarice, dat pas in de laatste scène van de game weer zichtbaar is. Op verschillende punten in de game wordt de speler er aan herinnerd dat de game een navertelling is van hoe Jack de gebeurtenissen in de game heeft beleefd. Op enkele momenten gaat Clarice op uitspraken van Jack in, om ook een kort inzicht te geven in het collectieve perspectief van Monarch. Zo is in Act 3 te zien hoe Jack aankomt op het Monarch gala, waarna hij vertelt over Martins plan om een moordpoging in scène te zetten. Clarice gaat tegen Jack in en zegt dat zij Beth van de moordpoging verdenkt, waarna Jack zegt dat "zelfs zij wel beter weet" (*Quantum Break*; segment 53c, Personal).

Doordat Jack vertelt hoe de gebeurtenissen vanuit zijn beleving zijn verlopen, ontstaat er interne focalisatie; Jack is de verteller en het plot van de game wordt vanuit zijn perspectief verteld. Verstraten stelt echter dat nagenoeg elke vorm van interne focalisatie onderdeel is van een externe visie, dus ook onderdeel van externe focalisatie is (*Film Narratology* 40-41). Doordat Jack tijdens zijn verhoor terugblijkt, vervult hij de rol van een externe, alwetende verteller wiens verhaal door de speler wordt nagespeeld, waardoor er

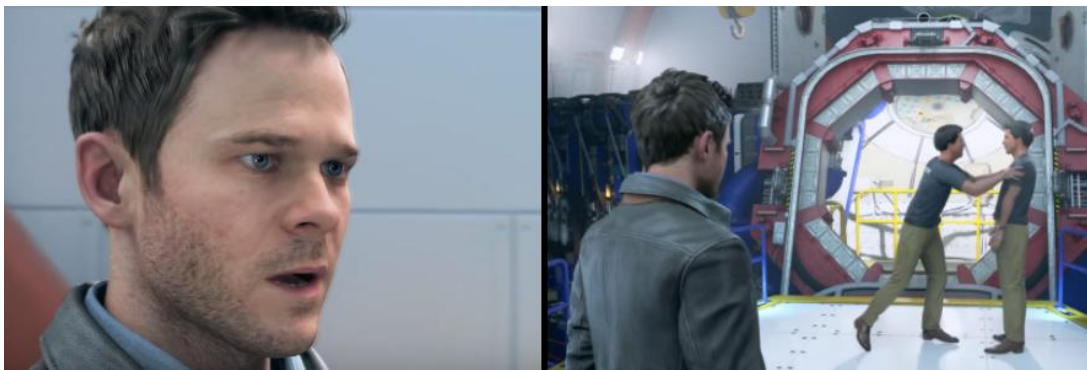
ook sprake is van externe focalisatie. De speler krijgt hierbij ook de rol van een externe focalisator, doordat deze als 'anonieme vreemdeling' de camera bestuurt die tijdens de speelmomenten Jacks bewegingen vanaf een vaste afstand over de schouder volgt, bekend als het *third-person* perspectief (Bal 152; Nitsche 2). Door de camera en Jack te besturen, is de speler in staat *Quantum Breaks* speelwereld te verkennen. Deze interactieve focalisatie herkent Nitsche als een uniek aspect van games, waarmee de speler controle heeft over *event creation* (controle over waar Jack heen gaat, zoals behandeld in het voorgaande hoofdstuk over interactie) en *event presentation* (de controle over wat Jack ziet) (2). De (volledige) controle over de camera is een uniek aspect van games, dat in non-interactieve media niet voorkomt. Waar Nitsche de interactieve camera als externe focalisatie ziet, is er ook sprake van interne focalisatie, doordat de speler als visuele verteller 'in de huid kruipt' van een personage en deze volgt met de camera. De beelden tonen echter geen subjectief shot vanuit de ogen van het personage (het *point-of-view* shot). Daardoor wordt duidelijk dat interne focalisatie onderdeel is van een externe visuele verteller, of zoals Verstraten stelt: "An over-the-shoulder shot distinguishes itself from a subjective shot because internal focalization has now become embedded in external focalization" (103).

Door controle over wat Jack ziet, krijgt de speler focaliserende macht (*focalizing power*) (Nitsche 4). Deze macht wordt bepaald door de vrijheid die de speler krijgt om het narratief te volgen middels controle over de camera, maar kan op specifieke punten ook doorbroken worden. In het geval van *Quantum Break* worden cutscenes ingezet om de macht bij de speler tijdelijk weg te nemen, waardoor de speler tijdelijk toeschouwer is. Dit gebeurt veelal bij dialogen of momenten die dramatiserend versterkt worden door andere cameraperspectieven te hanteren. Zo worden in Act 1 cutscenes en de interactieve camera afgewisseld wanneer Jack en Paul de tijdmachine aanzetten. De speler bestuurt Jack totdat de tijdmachine aangezet is. Om spanning op te bouwen en te laten zien wat er gebeurt, start een korte cutscene die laat zien hoe verschillende onderdelen in beweging komen en de tijdmachine aangaat. Vervolgens schakelt de game terug naar het interactieve perspectief en lopen Jack en Paul naar de ingang van de tijdmachine, zodat Paul de tijdmachine in kan stappen. Wanneer Jack de knop moet indrukken om de tijdmachine daadwerkelijk te activeren, start een korte cutscene. Een close-up van Jacks handen bij de knop benadrukt de significantie van het moment en zorgt voor spanning: zal het goed of fout gaan? Terwijl Paul richting de ingang van de machine stapt, komt een toekomstige versie van hem de machine uitgestapt (figuur 11). Verbazing is middels (medium) close-ups te zien op de gezichten van Jack en Paul. Na een close-up van Jacks gezicht, draait de camera langzaam richting Jacks rug, waardoor de cutscene naadloos overloopt in de interactieve camera

(figuur 12).³⁴ In het verdere verloop van de game sluit sluiten cutscenes die voorafgaan aan speelmomenten door overgangshots altijd aan op de interactieve camera van de speler.



Figuur 11. De cutscene start; Jack activeert de tijdmachine, waarna Paul naar binnen loopt.



Figuur 12. Het laatste shot in de cutscene, dat zonder verdere *cuts* in het interactieve cameraperspectief overloopt.

De transitie tussen game en serie

Tussen game en serie bevinden zich de Junctions. De structuur in de Junctions is hetzelfde als in de game, maar dan vanuit het perspectief van antagonist en Monarch-baas Paul Serene. In deze gevallen is het niet Jack, die tijdens zijn verhoor vertelt hoe specifieke momenten verliepen, maar Paul, die een audiolog opneemt en vertelt hoe gebeurtenissen vanuit zijn perspectief zijn verlopen. Daarom is hier ook sprake van interne en externe focalisatie: Paul treedt op als externe verteller, maar vertelt hoe hij zelf de gebeurtenissen ervaart. Hoewel in de eerste drie Junctions Pauls opname van zijn audiolog gebruikt wordt om (als externe focalisator) terug te kijken op gebeurtenissen, is in de laatste Junction te zien hoe hij op dat moment de audiolog afsluit, tegen zichzelf aan het praten is en als interne focalisator optreedt. Gedurende het plot lijdt Paul aan een ziekte en wordt zijn situatie zichtbaar steeds erger, tot het punt dat hij door lijkt te draaien en geen van zijn Monarch-werknemers meer vertrouwt. Het overschakelen naar de vertelsituatie waarin Paul tegen zichzelf praat, versterkt het idee dat hij mentaal begint door te draaien.

³⁴ De beschreven scène vindt plaats in segmenten 4a en 4b.

Focalisatie in de serie

In tegenstelling tot de externe verteller die in de game tot stand komen door cameravoering van de speler (visueel) en de terugblikken van Jack en Paul (auditief), kent de serie een andere wijze om de speler het narratief te presenteren. De serie kent geen externe verteller die terugblijkt op gebeurtenissen, maar een visuele verteller die de aaneenschakeling van gebeurtenissen presenteert alsof deze zich op dat moment ontvouwen. De speler, die in dit geval de kijker is, krijgt door cameravoering en dialogen inzicht in de perspectieven van personages die binnen Monarch een rol hebben (de antagonisten). Daarbij wordt er van verschillende shots gebruik gemaakt om het verhaal rondom Monarch te vertellen. Door gebruik van *establishing* shots krijgt de kijker een beeld van de locaties waar scènes zich afspelen (Verstraten 100). Zoals Verstraten bespreekt, kunnen establishing shots duiden op een subjectief shot vanuit de ogen van een personage, maar kan het ook een subjectief shot vanuit een voyeur zijn (100). Dat de kijker mogelijk de voyeur in het verhaal is, is te zien in shots waarbij het cameraperspectief niet vanuit de ogen of over de schouder van personages wordt gefilmd (figuur 13). Of deze shots een subjectief shot van de kijker moet voorstellen, of dat er toch sprake is van een voyeuristisch personage in de serie, blijft in de serie onbeantwoord. Een mogelijke verklaring voor het establishing shot in figuur 13 zou kunnen zijn dat het Martin is. De serie vertelt grotendeels zijn poging om de macht bij Monarch over te nemen en door zijn shifter-transformatie is hij niet gebonden aan één lichaam en dimensie. Daardoor zou Martin de mysterieuze, onzichtbare voyeur kunnen zijn die vanuit een andere dimensie meekijkt.³⁵



Figuur 13. Paul en Martin lopen richting de CFR kamer in een leeg kantoor, maar wie kijkt er mee?

³⁵ Zie de plotsegmentatie voor verduidelijking over de rol van Martin Hatch in het plot. Zie ook het schema met de narrative objects, om zo een beeld te krijgen van Martins achterliggende motieven.

Naast het gebruik van establishing shots, kent de serie voornamelijk scènes die worden gefilmd middels de klassieke *shot-reverse shot* techniek, waarbij een shot van een object altijd wordt opgevolgd met een shot dat verduidelijkt wat het object ziet of door wie het object wordt bekeken (Verstraten 97). Dit duidt, net als in het cameragebruik van de game, op interne focalisatie als onderdeel van een externe focalisator. Hierbij wordt voornamelijk gebruik gemaakt van shots over de schouders van personages, waardoor de kijker ziet wat het personage ziet (intern), maar wel vanuit een extern perspectief (figuur 14). Een andere, minder voorkomende soort is de ‘pure’ interne focalisatie, die alleen door subjectieve point-of-view shots bewerkstelligd wordt (figuur 14). Beide vormen van intern, zowel op zichzelf staand en als onderdeel van externe focalisatie, zijn in een scène te zien die zich afspeelt buiten het Monarch gala. Charlie en Fiona lopen door het bos en worden door Liam opgewacht. Door een subjectief shot is te zien hoe Liam Charlie en Fiona ziet lopen. Charlie en Fiona stoppen om naar een oud en vergaen bord van een sportmascotte te kijken, waarbij er over Fiona’s schouder wordt gefilmd (figuur 14; segment 43).



Figuur 14. Vormen van interne focalisatie. Links: Liam’s point-of-view shot. Rechts: een shot over Fiona’s schouder.

De game en serie laten zien hoe focalisatie op een eigen wijze naar voren komt. Waar de game naast een interactieve, externe focalisator (de speler) wordt ondersteund door een auditieve verteller die zowel intern als extern is, kent de serie alleen een externe verteller die laat zien wat de antagonist(en) beleven. Ondanks de twee verschillende perspectieven die de speler/kijker krijgt door de verhaallijnen van de protagonist(en) en antagonist(en), dragen beide verhaallijnen bij aan het overkoepelende plot en storyworld van *Quantum Break*. De overkoepelende verteller van game en serie, dus *Quantum Break* als geheel, noemt Verstraten de “filmische verteller” (*filmic narrator*) (130). Deze heeft de macht over het audiovisuele spoor en alle informatie die aan de speler/kijker gepresenteerd wordt. Waar Jack in de game als alwetende verteller optreedt in zijn *voice-over* (het verhoor), vervult hij in het overkoepelende verhaal niet dezelfde rol, doordat hij nooit direct meekrijgt wat er zich

binnen Monarch afspeelt. Na elke Act krijgt de speler een inzicht in Monarchs perspectief, waarna een keuze gemaakt wordt die het verloop van de serie bepaalt. Waar eerder al besproken is hoe de serie vervolgens weer overloopt in game door verhaallijnen te laten overlappen, gebruikt de filmische verteller cutscenes om de visuele stijl van serie en game in elkaar over te laten vloeien. Na elke aflevering van de serie begint de daaropvolgende Act met een cutscene, die net als de serie gebruik maakt van establishing shots en het shot-reverse shot principe. Het laatste shot van elke cutscene loopt over in het third-person perspectief dat vervolgens door de speler te besturen is. Hetzelfde geldt voor de afsluiting van elke Act, waar een Junction eindigt met een keuze en er een cutscene te zien is die de aflevering inleidt. Op deze manier vindt er een vloeiende transitie plaats tussen game en serie, waarbij het vertelperspectief en de visuele stijl wisselt.

8. Conclusie

In dit onderzoek heb ik getracht om een narratieve analyse uit te voeren, om antwoord te geven op de vraag: “Welke narratieve structuur wordt in *Quantum Break* geconstrueerd?” Hierbij ben ik uitgegaan van een zekere vorm van hybriditeit in *Quantum Breaks* narratieve structuur, omdat het narratief van de game door het implementeren van verschillende mediavormen een transmediaal verhaal lijkt te vormen, maar dan binnen één platform. De twee mediavormen die samen de basis van de storyworld vormen - de game en de serie - zijn niet onafhankelijk te ervaren; ze zijn onderdeel van één lineair plot en van gelijke waarde voor de storyworld. Deze opvallende constructie van narratief is in het medialandschap nog niet eerder voorgekomen en geanalyseerd, waardoor een specifiek model is samengesteld om antwoorden te vinden op de hoofdvraag. Dit heb ik gedaan door vier lagen te onderscheiden in de constructie van een ‘hybride’ narratief, waarmee ik heb gepoogd om verschillende elementen binnen *Quantum Breaks* narratief te ontleden.

De eerste en breedste laag betreft transmedia storytelling, hetgeen de structuur van *Quantum Breaks* narratief verduidelijkt. Hierin heb ik laten zien hoe de hoofdtekst van *Quantum Breaks* verhaalwereld tweeledig is door de overlapping van game en serie. Waar de game eindigt met een keuze in een Junction, laat de serie de gevolgen van de keuze zien, waarna een volgende Act in de game overlapt met het einde van elke Episode.³⁶ Doordat game en serie samen de hoofdtekst vormen, lijkt er sprake van balanced transmedia storytelling: beide mediavormen dragen gelijkwaardig bij aan de hoofdtekst. Hoewel deze gelijkwaardigheid niet te meten is, beschouw ik de bijdrage van game en serie aan de hoofdtekst van dezelfde waarde, door dat ze elk op een eigen manier en vanuit een specifiek perspectief informatie bieden over de storyworld. Deze beeldvorming van de wereld wordt verder uitgebreid middels narrative objects (laag twee), die als extensie gelden voor de storyworld van *Quantum Break*. Deze optionele, vindbare objecten geven achtergrondinformatie over de storyworld, laten zien hoe personages over bepaalde gebeurtenissen denken en brengen tevens de onderlinge relaties tussen personages in kaart.

Hoewel theorieën rondom transmedia storytelling relevant zijn voor *Quantum Breaks* narratieve structuur, is het van belang om te benadrukken dat *Quantum Break* eigenlijk geen transmediaal verhaal is. *Quantum Break* is namelijk een lineair verhaal binnen een geconvergeerd platform, dat ontstaat door het samenkomen van game en serie. Dat *Quantum Breaks* universum bestaat binnen één narratieve ervaring, maakt het een nieuwe, hybride vorm van verhaalvertelling: de kenmerken van een transmediaal verhaal komen

³⁶ Zie figuur 5.

naar voren op een micro-schaal, oftewel binnen één plot. De narrative objects, de (voorgeprogrammeerde) extensies van *Quantum Breaks* storyworld, zijn daarbij tevens onderhevig aan de lineaire opbouw van het narratief. Hierdoor is de narratieve ervaring volledig afhankelijk van de manier waarop sequenties elkaar opvolgen, een kenmerk van film dat Bordwell eigenlijk gebruikt om een verschil tussen de beleving van een filmnarratief en het transmediale narratief te beschrijven ("Now Leaving Platform 1" z.pag.). Waar Bordwell en Jenkins discussiëren over de onvoorspelbaarheid van de volgorde waarin kijkers informatie over de storyworld krijgen in een transmediaal verhaal, geldt dit dus niet voor het 'geconvergeerde, transmediale verhaal' - om termen van Jenkins te combineren tot een accurate omschrijving - van *Quantum Break*. Hierdoor ontstaat een experimentele en hybride variant van transmedia storytelling, wat zorgt voor een ongebruikelijke vorm van transmedia.

De beleving van het narratief heb ik besproken in de derde en vierde laag, waarin ik heb geanalyseerd hoe de speler interactie heeft met de storyworld en hoe deze storyworld op audiovisueel gebied gepresenteerd wordt. Zo hebben de game mechanics van *Quantum Break* zowel een ludologische als een narratologische functie, maar zijn de game mechanics voornamelijk bedoeld om de speler op interactieve wijze meer inzicht in de storyworld te bieden. Hoewel deze interactieve basis de speler vrijheid geeft om te navigeren, meer informatie te vinden over de storyworld en het plot in een specifieke richting te sturen, is de controle die de speler uitoefent slechts een illusie. Het complete web aan mogelijke storyworlds is te allen tijde afhankelijk van de mogelijkheden die de ontwikkelaar in de game heeft geïmplementeerd.³⁷ Het is onmogelijk voor de speler om af te wijken van de manier waarop het plot vooraf ontworpen is, ook al zorgen de keuzes ervoor dat er verschillende versies van *Quantum Breaks* storyworld bestaan. Deze tweestrijd tussen enerzijds vrijheid en anderzijds afhankelijkheid komt ook naar voren in focalisatie. Game en serie presenteren elk op hun eigen manier een audiovisuele, narratieve ervaring, waarbij de rol van speler en kijker op verschillende wijzen tot stand komt. In de game 'is' de speler Jack, terwijl ook te horen is hoe Jack als externe verteller praat over zijn belevingen. Daarentegen lijkt de kijker in de serie een meer voyeuristische rol te hebben, omdat deze alleen meekijkt met de gebeurtenissen die de antagonisten meemaken. Hoewel de game de speler meer vrijheid biedt om rond te kijken en een beeld te krijgen van de speelwereld en storyworld, heeft de filmische verteller de uiteindelijke macht over opbouw van het verhaal. Deze conclusies rondom de beleving van *Quantum Break* leggen de hybriditeit van de ervaring bloot. Enerzijds koppelt *Quantum Breaks* narratieve ervaring terug aan 'klassieke' vormen van het

³⁷ Ik gebruik hier de term "storyworlds" als meervoud, doordat keuzes in Junctions leiden tot verschillen in de totale informatie die de speler in de loop van het verhaal kan verzamelen, waardoor er verschillende versies van *Quantum Breaks* storyworld zijn.

vertellen van het lineaire (film)narratief, anderzijds opent de interactieve basis van *Quantum Break* nieuwe deuren op gebied van narratologie, dat door forking paths en optionele objecten de illusie van narratologische vrijheid geven.

Door de analyse van de vier verschillende lagen die ik bespreek, is uiteindelijk duidelijk geworden dat *Quantum Break* een veelvoud aan narratieve strategieën toepast om een hybride vorm aan te nemen die nog niet eerder in media naar voren is gekomen. De geconvergeerde manier waarop transmedia storytelling naar voren is gekomen in *Quantum Break*, biedt een nieuw perspectief in transmedia, dat in dit geval tegelijkertijd een stap vooruit en een stap terug is: enerzijds koppelt *Quantum Break* transmedia aan het 'klassieke' lineaire narratief, maar anderzijds is de samensmelting van verschillende mediavormen mogelijk een volgende stap in mediaconvergentie. Door de manier waarop game en serie elk op hun eigen manier een perspectief bieden op de storyworld en de bijdrage die narrative objects leveren aan het uitbreiden van deze storyworld, concludeer ik dat hier toch sprake is van een transmediale, maar lineaire, storyworld. De chronologie waarin alle gebeurtenissen doorlopen worden, leggen weliswaar de meeste macht bij de ontwikkelaar, maar het interactieve aspect van de game zorgen voor een veranderlijke storyworld die de speler vrijheid geven om het verhaal te helpen vormen en de speler stimuleren om alle mogelijke informatie over de storyworld te vinden.

Met de analyse wil ik niet alleen laten zien hoe *Quantum Breaks* narratief wordt gestructureerd, maar poog ik tevens een voorbeeld te geven van de 'nieuwe narratologie' voor het interactieve narratief. Uitgaand van de besproken theorie, is het van belang om het interactieve element, in dit geval de game, altijd als uitgangspunt te nemen.³⁸ In dit onderzoek heeft interactie de 'derde laag' vervuld, omdat vanuit de 'brede' narratieve structuur is gewerkt richting de beleving van het narratief, maar dat betekent niet dat interactie een ondergeschikte rol heeft ten opzichte van de narratieve structuur. Het interactieve aspect is namelijk de basis van de narratieve ervaring die een game biedt.³⁹ In *Quantum Break* vormt een micro-variant van transmedia storytelling de narratieve structuur, maar de interactieve elementen bepalen de manier waarop het verhaal doorlopen wordt. Hoewel in de besproken theorie naar voren is gekomen dat de IDN streeft naar een narratologie die begrijpelijk is voor iedereen binnen het veld en games een 'eigen' narratologie zouden moeten hebben, laten hybride narratieven als *Quantum Break* zien dat een combinatie van bestaande en game-specifieke theorieën kunnen leiden tot meer inzicht in relevante vraagstukken. In *Quantum Break* vervullen de game-specifieke concepten als interactie en interactieve focalisatie namelijk maar één kant van de narratieve structuur van

³⁸ Hierin sluit ik mij aan bij Nitsche's standpunt: "It is from the game that we look at other media to support and understand certain elements at work, not the other way round" (2).

³⁹ Uitgaande van games die de nadruk leggen op het bieden van een narratieve ervaring.

de game. Zonder inzicht in theorie rondom film en transmedia konden vragen over *Quantum Break* als geheel onvoldoende beantwoord worden. Ook binnen Game Studies is de hybriditeit van *Quantum Break* zichtbaar: zowel het ludologische als het narratologische perspectief zijn noodzakelijk geweest voor de analyse van deze game. Zonder inzicht in de ludologie blijven vragen rondom gameplay onbeantwoord en zonder inzicht in de narratologie zou *Quantum Breaks* opvallende structuur niet geanalyseerd kunnen worden. Hybride narratieven vragen daardoor om 'hybride theorieën', oftewel een combinatie van bestaande theorieën om opvallende fenomenen te verklaren die niet eenduidig zijn. In het geval van games is het hierbij van belang dat er wordt uitgegaan van de interactieve basis, om deze vervolgens aan te vullen met relevante theorie rondom andere mediavormen en fenomenen die in het narratief naar voren komen.

Verder onderzoek zou zich kunnen richten op andere interactieve narratieven waar hybrides ontstaan door een combinatie van narratieve strategieën. Dit onderzoek kan daarbij van hulp zijn, niet als blauwdruk van hoe een interactief/hybride narratief geanalyseerd kan worden, maar als herinnering van punten om bij stil te staan wanneer deze onderzoeken uitgevoerd worden. Daarnaast kan vervolgonderzoek zich ook toespitsen op *Quantum Break* zelf. In dit onderzoek heb ik mij gericht op de constructie van het narratief, maar de geboden data zou ook gebruikt kunnen worden om vragen rondom het thema "tijd" te beantwoorden. Dit thema speelt in de game namelijk een significante rol en kent verschillende manieren waarop het in het narratief en de beleving verwerkt wordt.

Door hybrides als *Quantum Break* zullen bestaande theorieën altijd vanuit een nieuw of alternatief perspectief bekeken kunnen worden, waardoor de kennis rondom mediatheorieën uiteindelijk groter wordt. Vooralsnog lijkt de hybride vorm van *Quantum Breaks* narratief een experiment. Ik heb daarom getracht de game niet te behandelen als een 'mal voor de toekomst', maar als één van vele mogelijke paden die de wereld van games in kan slaan, of zoals Jenkins stelt: "There is not one future of games. The goal should be to foster diversification of genres, aesthetics, and audiences, to open gamers to the broadest possible range of experiences" ("Game Design as Narrative Architecture" 2).

Bibliografie

Literatuur

Bal, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 2009.

Bordwell, David. "Film Futures." *Substance* 31.1 (2002): 88-104.

Bordwell, David. "Now Leaving Platform 1." *David Bordwell's Website on Cinema*. 19 augustus 2009. 25 april 2018. <<http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>>

Bordwell, David en Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. 10e editie. New York, McGraw-Hill, 2013.

Dubbelman, Teun. "Narrative Game Mechanics." *Interactive Storytelling: 9th International Conference on Interactive Digital Storytelling, Los Angeles, 15-18 november 2016*. Eds. Frank Nack en Andrew Gordon. Springer: Springer International Publishing, 2016. 39-50.

Frasca, Gonzalo. "Ludologists Love Stories, Too: Notes From a Debate That Never Took Place." *Digital Games Research Conference 2003 Proceedings*, Utrecht, 4-6 november 2003.

Fuchs, Michael. "'My name is Alan Wake, I'm a writer': Crafting Narrative Complexity in the Age of Transmedia Storytelling." *Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*. Eds. Gretchen Papazian en Joseph Michael Sommers. Jefferson: McFarland & Company Inc., 2013. 144-155.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.

Jenkins, Henry. "Game Design as Narrative Architecture". *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Eds. Pat Harrigan en Noah Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press, 2003. 1-15.

Jenkins, Henry. "The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Three)." *Confessions of an ACA-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*. 15 september 2009. 20 maart 2018.

<http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_2.html>

Jenkins, Henry. "Transmedia 202: Further Reflections." *Confessions of an ACA-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*. 1 augustus 2011. 10 december 2016.

<http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>

Jenkins, Henry. "Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling." *MIT Technology Review*. 2003.

Massachusetts Institute of Technology. 24 april 2018.

<<https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>>

Juul, Jesper. "The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression". *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Ed. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 2002. 323-329.

Koenitz, Hartmut. "Five Theses for Interactive Digital Narrative." *Interactive Storytelling: 7th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2014, Singapore, Singapore, November 3-6, 2014 Proceedings*. Springer: Springer International Publishing, 2014. 134-139.

Koenitz, Hartmut, et al. Eds. *Interactive Storytelling: 6th International Conference, ICIDS 2013 Istanbul, Turkey, November 6-9, 2013 Proceedings*. Springer: Springer International Publishing, 2013.

Long, Geoffrey A. "Transmedia storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company." Massachusetts Institute of Technology, 2007.

Mittell, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press, 2015.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Londen: The Free Press, 1997.

Murray, Janet H. "The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies." *DiGRA 2005, Vancouver, Canada, June 17, 2005*. Z.u. 1-4.

Nitsche, Michael. "Focalization in 3D Video Games." *Digital Proceedings of Future Play, Lansing, 13-15 oktober 2005*. Z.u., 2005. 1-6.

Ryan, Marie-Laure. "Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media." *The International Journal of Computer Game Research* 1.1 (2001): z. pag. 2 april 2017.
<<http://gamestudies.org/0101/ryan/>>

Ryan, Marie-Laure. "From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative." *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 1 (2009): 43-59.

Thompson, Kristin. *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton: Princeton University Press, 1988.

Verstraten, Peter. *Film Narratology*. Toronto: University of Toronto Press, 2009.

Youtube-videomateriaal

RabidRetrospectGames. "Quantum Break Gameplay Walkthrough Part 1 FULL GAME - No Commentary FULL STORY." *Youtube.com*. 4 april 2016. 8 februari 2018.
<https://www.youtube.com/watch?v=2LTdYV7_g9g&t=20390s>

XCV//. "QUANTUM BREAK FULL MOVIE · Complete Walkthrough 1080p Gameplay | Xbox One PC." *Youtube.com*. 9 april 2016. 10 februari 2018.
<<https://www.youtube.com/watch?v=L8ByhXR4Q4g&t=5842s>>

Aanvullende websites

"Narrative Objects" en "Levels." *Quantum Break Wiki*. Z.d. 10 februari 2018.
<[http://quantumbreak.wikia.com/wiki/Quantum_Break_\(video_game\)](http://quantumbreak.wikia.com/wiki/Quantum_Break_(video_game))>

Quantum Break. 2016. *Remedy Games Website*. 25 april 2018.
<<https://www.remedygames.com/games/quantumbreak/>>

Game

Quantum Break. Ontworpen door Remedy Entertainment. Microsoft Studios, 2016.

Bijlagen

Bijlage 1: Plotsegmentatie Quantum Break

I. Act 1: The Number One Killer is Time

1. Monarch Solutions kantoor
 - a. (cutscene) Jack Joyce wordt door Clarice Ogawa ondervraagd.
 - b. (cutscene) Jack vertelt over hoe het einde der tijden eraan komt.
 - c. (cutscene) Clarice wil dat Jack begint bij het begin, vanaf het moment dat hij bij de Riverport University aankomt.

A. Riverport University Experiment (Act 1, Part 1)

2. Riverport Universiteit, 9 oktober 2016 04:00, 15 minuten voor scheur in tijd
 - a. Jack komt aan om zijn beste vriend Paul Serene en zijn broer William Joyce te bezoeken.
 - b. Jack ontmoet Amy Ferrero, leidster van de studentendemonstratie tegen Monarch Solutions. Amy vertelt dat Monarch morgen de universiteitsbibliotheek gaat slopen.
 - c. Onderweg naar het onderzoekscentrum ontmoet Jack Liam Burke, maar ze stellen zich niet aan elkaar voor.
3. Meyer Physics Research Center
 - a. Ontmoeting Jack en Paul Serene.
 - b. Op aandringen van Jack geeft Paul een introductie van zijn presentatie over Project Promenade (de tijdmachine).
 - c. Paul vertelt waarom Jack naar Riverport moest komen, namelijk om Paul te helpen met een experiment: het testen van de tijdmachine. Jack was volgens Paul de enige betrouwbare persoon voor dit geheime experiment.
4. Laboratorium met de tijdmachine
 - a. (cutscene) Met aanwijzingen van Paul wordt de tijdmachine geactiveerd. Paul stelt de machine in om twee minuten terug in de tijd te reizen.
 - b. Een versie van Paul uit de toekomst, die ook twee minuten terug reist, komt de machine uitgelopen en ontmoet zijn huidige 'ik'. Toekomst-Paul vertelt dat Paul de machine in moet gaan en naar de toekomst moet om de cyclus te doorbreken (zodat er niet meer twee versies van Paul zijn). De aanwezigheid van toekomst-Paul is bewijs dat de machine werkt.
 - c. William Joyce komt gewapend aangelopen en vertelt over het gevaar van tijdreizen.
 - d. Er gaat iets fout met de tijdmachine. Jack en Paul kunnen zich door de ruimte bewegen terwijl de tijd om hen heen stilstaat (Zero State; in het verdere verloop van het verhaal veelal een *stutter* genoemd).
 - e. De stutter - de stilstaande tijd - stort in, waardoor de tijd weer normaal loopt.
 - f. Monarch soldaten komen binnen en achtervolgen Jack en William. Paul kan de tijdmachine niet uit en besluit door de machine te gaan (naar de toekomst).
 - g. Jack en William vluchten, maar worden beschoten door een beveiligiger.
 - h. Jack probeert zijn gezicht te beschermen en lijkt onbedoeld de tijd te vertragen, waardoor zij de kogels ontwijken.
 - i. Jack schiet de beveiligiger neer.

B. Campus Escape (Act 1, Part 2)

5. Meyer Physics onderzoekscentrum
 - a. Jack en William vervolgen hun ontsnapping.
 - b. William legt uit dat de explosie in de tijdmachine voor een scheur in de tijd heeft gezorgd. Deze wordt alsmaar erger, resulterend in het einde der tijden.
 - c. Tijdens de ontsnapping schiet Jack nog verschillende beveiligers neer.
 - d. William vertelt dat er een mogelijkheid is om de scheur in de tijd te repareren, namelijk door gebruik van de Countermeasure.
 - e. Jack en William stappen in een lift.
 - f. Eenmaal uit de lift worden Jack en William beschoten. Jack bevriest de tijd en pakt Williams hand, waardoor ook hij zich kan bewegen in de stilstaande tijd.
6. Riverport Universiteit terrein
 - a. De tijd staat nog steeds stil, terwijl Jack en William over het terrein van de universiteit lopen.
 - b. Jack ziet Amy Ferrero. Hij probeert haar ook uit de stilstaande tijd te halen (door haar vast te pakken), maar bij haar werkt dat niet. Dit komt volgens William doordat zij niet is blootgesteld aan Chronon-deeltjes.
 - c. Jack en William proberen Williams auto te bereiken, maar moeten daarvoor door een collegegebouw.
7. Collegezaal
 - a. De stutten stort in en de tijd wordt hervat.
 - b. William geeft zijn autosleutels aan Jack.
 - c. Jack verlaat het gebouw.
8. Riverport Universiteit parkeerplaats
 - a. Jack voelt dat zijn krachten groeien. Hij kan de aanwezigheid van anderen aanvoelen en zien wat er in het verleden op bepaalde plekken gebeurd is.
 - b. Door zijn visie te gebruiken vindt Jack Williams auto.
 - c. Jack wordt beschoten door een bewaker, maar zet de tijd in een geconcentreerd gebied rondom de bewaker stil.
 - d. Meer bewakers volgen, die allen door Jack worden uitgeschakeld.
 - e. Jack besluit de plannen te wijzigen: hij gaat terug naar binnen.
9. Collegezaal
 - a. Jack opent de deur en wordt onder schot gehouden door Beth Wilder. Zij weet wie Jack is, maar hij heeft haar nog nooit eerder ontmoet.
 - b. Beth laat Jack gaan en vertelt waar hij William kan vinden.

C. Library Chase (Act 1, Part 3)

10. Collegegebouw
 - a. Bij binnenkomst wordt Jack gezien door twee bewakers. Hij ontdekt een nieuwe kracht, die hem korte afstanden snel laat afleggen, waardoor hij de kogels kan ontwijken.
 - b. Jack schiet de bewakers neer.
 - c. Buiten ziet Jack de ingang van de bibliotheek, maar een hek blokkeert zijn weg.
 - d. Door te klimmen en zijn krachten te gebruiken, vindt Jack een alternatieve weg naar binnen.
11. Universiteitsbibliotheek
 - a. Via de portofoon van een dode bewaker hoort Jack dat de bibliotheek over 5 minuten wordt neergehaald.

- b. Jack vindt zijn gevangen broer William, omgeven door Monarch bewakers.
 - c. Jack schakelt, mede door gebruik van zijn nieuwe vaardigheden, de bewakers uit.
 - d. Jack bevrijdt William, die vraagt waarom Jack de auto van William niet klaar heeft staan. In de auto ligt Williams koffer, die schijnbaar belangrijk is.
 - e. William vertelt dat hij en Jack Beth Wilder moeten vinden. Jack weet op dat moment niet over wie William het heeft.
 - f. Jack en William willen het gebouw verlaten, maar worden tegengehouden door Paul Serene.
 - g. Jack wordt bewusteloos geslagen door Paul.
12. Buiten de bibliotheek
- a. Jack wordt wakker, terwijl Paul William onder schot houdt.
 - b. William vertelt dat hij het einde der tijden kan tegenhouden, maar Paul zegt dat het niet mogelijk is, aangezien hij de gebeurtenissen al zeventien jaar keer op keer (door zijn catastrofale tijdreis) beleeft.
 - c. Paul geeft opdracht om de bibliotheek neer te halen.
 - d. William komt om door het instorten van de bibliotheek.
 - e. Jack wil Paul aanvallen, maar wordt opnieuw bewusteloos geslagen, ditmaal door Liam Burke.

D. Junction 1: Hardline / PR

13. De CFR kamer, 10 oktober 2016 05:02, 25 uur na scheur in tijd
- a. Paul neemt een audiobestand op over de gebeurtenissen tot nu toe.
14. Scheepswerf, 9 oktober 2016 06:12, 2 uur na scheur in de tijd
- a. Jack wordt door Liam afgevoerd.
 - b. Martin Hatch vertelt Paul dat er een probleem is: er is geen communicatie meer met het team dat Jack transporteert. Daarnaast zijn er getuigen (studenten) die hebben gezien wat zich heeft afgespeeld op het universiteitsterrein: de handelingen van bewakers en de sloop van de bibliotheek.
 - c. Liam Burke stelt Amy Ferrero voor.
 - d. Paul krijgt twee opties:
 - i. PR: Monarch laat Amy een valse verklaring afleggen op video die Jack Joyce als boosdoener afschildert. De bevolking van Riverport schaart zich aan de kant van Monarch, waardoor een heksenjacht op Jack wordt geopend. De getuigen overleven het echter, waardoor Jack achter de geheimen van Monarch zal komen.
 - ii. Hardline: Een harde aanpak. Alle getuigen, waaronder Amy Ferrero, worden uitgeschakeld. De bevolking van Riverport zal zich tegen Monarch keren, resulterend in hardere demonstraties tegen Monarch en meer bondgenoten voor Jack Joyce.
15. Tijdmaschine (Flashback)
- a. Paul bevindt zich in de tijdmaschine, na het mislukte experiment.
 - b. Paul loopt door de tunnel van de tijdmaschine en ziet een flits van het einde der tijden (de speler ziet dit niet).

II. Episode 1: Monarch Solutions

16. Ondervragingsruimte industrieterrein, 19 oktober 2016 06:19, 2 uur na scheur in tijd
- Martin Hatch kijkt op zijn horloge.
 - PR: Martin zet Amy Ferrero onder druk door te laten zien dat hij weet waar haar familieleden wonen.
Hardline: Martin laat een bewaker Amy door het hoofd schieten, doordat zij niet de namen van getuigen wil geven.
 - PR: Amy stemt toe om mee te werken en een valse verklaring af te leggen op video.
Hardline: Liam Burke loopt aangedaan de ondervragingsruimte uit.
 - In een achterkamer doet Martin zijn oogdruppels in.
 - Martin spreekt Liam Burke aan en geeft hem het bevel om achter Jack Joyce aan te gaan, doordat communicatie met team dat Jack transporteert, is verloren.
 - Liam gaat akkoord, maar zegt ontevreden te zijn met de manier waarop Monarch met de situatie op de universiteit is omgegaan.
17. Monarch Hoofdkwartier, 9 oktober 2016 06:28, 2 uur na scheur in tijd.
- PR: Charlie Wincott monteert de video van Amy om het echt te laten lijken.
Hardline: Charlie Wincott probeert de servers van plaatselijke instanties te hacken om toegang te krijgen tot alle bewakingsbeelden en communicatie in de stad.
 - PR: Hij laat aan zijn collega "Brenner" zien dat hij chantagemateriaal heeft van een omroepbaas, zodat de beelden zonder problemen uitgezonden zullen worden.
Hardline: Hij laat aan zijn collega "Brenner" zien hoe hij de computers infiltreert en uiteindelijk toegang krijgt, zodat hij de burgemeester een mail kan sturen en onder druk zetten om Monarch de beveiliging in de stad over te laten nemen.
 - Charlie is niet blij dat Brenner zijn koffiemok op Charlies bureau heeft gezet.
 - Charlie wordt gebeld door Martin.
 - Martin wil weten of Charlie Jack Joyce al heeft gezien op bewakingsbeelden, maar die heeft hij nog niet gezien.
 - Charlie gaat verder met het doorzoeken van bewakingsbeelden.
18. Liam Burkes huis, 9 oktober 2016 06:36, 2 uur na scheur in tijd
- Liam parkeert zijn auto voor zijn huis en gaat naar binnen.
 - Zijn vrouw, Emily, zit op bed te wachten.
 - Emily vertelt dat zij gedroomd heeft dat Liam een kat was.
 - Liam en Emily knuffelen op bed, waarna Liam wordt gebeld.
 - Liam wordt door Charlie gebeld, die zegt te weten waar Jack is.
 - Liam loopt naar buiten en vertrekt, zijn vrouw is niet tevreden.
 - De tijd staat even stil, waarna Paul Serene te zien is.
19. Industrieterrein, 9 oktober 2016 06:42, 2 uur na scheur in tijd
- PR: De video van Monarch, met positieve berichten over het bedrijf, is te zien op het nieuws.
Hardline: Op het nieuws worden verontrustende berichten over de gewelddadige acties van Monarch besproken.
 - Paul wordt aangesproken door Martin, om te praten over Jack.

- c. Paul weet dat Jack later die dag naar Paul toe zal komen, Martin is daar niet zeker van.
20. Monarch kantine
- a. PR: De valse verklaring van Amy op het nieuws is te zien op schermen in de kantine.
Hardline: Een persconferentie van de burgemeester is te zien op de schermen van de kantine. Hij zegt dat Monarch helpt met het onderzoeken van de incidenten.
 - b. PR: In de video zegt Amy dat Jack een terrorist is.
Hardline: Uit de nieuwsberichten blijkt dat Monarch teams met de plaatselijke politie samenwerken om de situatie op te lossen.
 - c. Fiona Miller staat naar het nieuws te kijken en pikt haar eten op.
 - d. Fiona verlaat de kantine.
21. Charlie Wincotts kantoor
- a. Fiona loopt Charlies kantoor binnen.
 - b. Fiona brengt Charlie eten.
 - c. Charlie en Fiona bespreken de situatie en Charlie beweert dat er niets ergs is gebeurd de avond daarvoor.
 - d. Fiona vraagt of Charlie meegaat naar het Monarch feestje die avond.
 - e. Charlie zegt ja en Fiona verlaat Charlies kantoor.
22. Pakhuis op industrieterrein, 9 oktober 2016 07:01, 2 uur na scheur in tijd
- a. Liam komt aan bij het industrieterrein waar Jack voor het laatst gezien is.
 - b. Iemand bevrijdt de bewusteloze Jack van zijn handboeien.
 - c. Het blijkt Beth Wilder te zijn, die bij binnenkomst van Liam onder schot wordt gehouden.
 - d. Liam schrikt ervan dat het Beth is die Jack bevrijdt.
 - e. Terwijl de twee elkaar onder schot houden, zijn opeens hun pistolen uit hun handen verdwenen.
 - f. Jack is uit het transportbusje verdwenen.
 - g. Beth vertelt Liam wat er aan de hand is: het einde der tijden komt eraan en Jack is mogelijk de sleutel om het tegen te houden.
 - h. Beth zegt dat Monarch zich heeft voorbereid met het Lifeboat Protocol, maar Liam wist van niets.
 - i. Liam en Beth concluderen dat Liam toegang moet proberen te krijgen tot het inmiddels gesloten lab van Dr. Kim, een van de belangrijkste medewerkers in de ontwikkeling van het Lifeboat Protocol.
 - j. Monarch beveiligers komen binnengelopen en houden Liam en Beth onder schot.
 - k. Liam en Beth weten de beveiligers uit te schakelen.
23. Monarch Hoofdkwartier, 9 oktober 2016 07:26, 3 uur na scheur in tijd
- a. Charlie bekijkt bewakingsbeelden van het pakhuis en ziet dat Liam zojuist Monarch bewakers heeft uitgeschakeld.
 - b. Charlie slaat de beelden op en stuurt deze door naar Martin.
 - c. Liam is terug op het hoofdkwartier van Monarch Solutions.
 - d. Hij spreekt Charlie aan en vraagt of hij tijd heeft om in een privéruimte ergens over kan praten. Charlie stemt toe.

- e. Liam zegt dat Martin hem gestuurd heeft om toegang te krijgen tot het lab op 'het eiland', doordat hij naar die locatie wordt verplaatst om de omgeving te bewaken.
 - f. Liam beweert Jack niet te hebben gezien.
 - g. Charlie typt iets in op de computer alsof hij Liam helpt, maar laat vervolgens de bewakingsbeelden van de vechtende Liam zien.
 - h. Charlie heeft de beveiliging op de hoogte gesteld, Liam heeft nog 20 seconden om te vluchten.
 - i. Liam probeert het hoofdkwartier onopgemerkt te verlaten, maar wordt door beveiligers gezien.
 - j. Liam weet te ontsnappen, bereikt zijn auto in de parkeergarage en vlucht.
24. Snelweg
- a. Monarch beveiligers zetten de achtervolging in en beschieten Liams auto.
 - b. Liam wordt klemgereden en besluit niet tegen te stribbelen.

III. Act 2: Perfect Place to Hide Something

25. Transportbus

- a. (cutscene) Terwijl te horen is hoe Clarice Ogawa en Jack Joyce de ondervraging vervolgen, is te zien hoe Jack wakker wordt in de transportbus, zonder handboeien.
- b. (cutscene) Terwijl Clarice vraagt hoe Jack heeft kunnen ontsnappen, is te zien hoe Jack tijdens de impasse van Liam en Beth de tijd stilzet.
- c. (cutscene) Jack pakt de wapens van Beth en Liam af, waarna hij het pakhuis probeert te verlaten.

A. Industrial Area (Act 2, Part 1)

26. Industrierrein

- a. Jack verlaat het pakhuis door eruit te klimmen.
- b. Jack doorkruist het industrierrein door zijn tijdkrachten te gebruiken.
- c. Jack bereikt een beveiligingsruimte, waar hij op een tv Paul en Clarice met elkaar hoort praten. Paul zegt zeker te weten dat Jack naar hem op zoek zal gaan en naar het gala zal komen.
- d. Jack bereikt een volgend pakhuis, waar hij in een vuurgevecht met Monarch bewakers terecht komt.
- e. Na het gevecht ontdekt Jack dat hij een oortelefoon in zijn zak heeft, omdat het apparaat begint te trillen.
- f. Beth belt Jack. Jack wil achter Paul aan, maar Beth is van mening dat de scheur in de tijd momenteel veel belangrijker is.
- g. Jack vervolgt zijn zoektocht naar Paul.
- h. Terwijl Jack het pakhuis verlaat, is in zijn ondervraging te horen hoe hij terugblijkt op dat moment. Hij vertelt dat William een werkruimte op het industrierrein had, dus dat het geen toeval was dat hij Paul daar kon vinden.
- i. Jack zoekt langs het gebouw naar een manier om beneden te komen.
- j. PR: Jack ziet Amy, die op dat moment net de video heeft opgenomen en - ondanks de belofte dat ze vrijgelaten zou worden - op punt staat geëxecuteerd te worden.
Hardline: Jack ziet Nick Marsters, zijn taxichauffeur en getuige van de gebeurtenissen, die op punt staat geëxecuteerd te worden.
- k. Jack schakelt de bewakers uit.

- l. PR: Amy zegt dat het haar spijt dat ze de verklaring tegen Jack heeft opgenomen, maar vertelt dat ze geen andere keuze had. Om het goed te maken zal ze Jack helpen de scheepswerf te bereiken.
Hardline: Nick bedankt Jack voor zijn hulp en vertelt wat er met de andere getuigen is gebeurd. Nick helpt Jack de scheepswerf te bereiken.
- m. Jack en Amy/Nick verlaten het gebouw door een poort die maar kort open is. Jack gebruikt zijn tijdkrachten om op tijd door de poort te komen, waarna Amy/Nick verbaasd is over Jacks krachten.
- n. Om bij de scheepswerf te komen, moet Jack eerst door het beveiligingsgebouw. Boven de gesloten ingang ziet Jack een raam waar hij doorheen klimt.

27. Beveiligingsgebouw

- a. Jack laat Amy/Nick binnen.
- b. PR: Amy doorzoekt de computer in de kamer om erachter te komen waar Monarch mee bezig is. Amy opent de deur voor Jack.
Hardline: Nick ziet een plattegrond en vertelt Jack hoe hij verder moet.
- c. Jack komt in de daaropvolgende ruimtes verschillende groepen bewakers tegen en schakelt ze uit.

B. Ground Zero (Act 2, Part 2)

28. Overbrugging naar Chronon Operations, 9 oktober 2016 07:19, 3 uur na scheur in tijd

- a. PR: Via de oortelefoon vertelt Amy ze informatie heeft gevonden over de 'CFR', een machine die schijnbaar belangrijk is voor Monarch.
Hardline: Via de oortelefoon vertelt Nick dat de volgende kamer in Jacks route een opslag is voor "Meyer-Joyce deeltjes" en verzamelapparatuur.
- b. Bij binnenkomst raakt Jack in een vuurgevecht met bewakers.
- c. Op de achtergrond is een presentatie van Sofia Amaral over de CFR te horen, een apparaat dat de scheur in de tijd tegen kan gaan.
- d. PR: Via de oortelefoon vertelt Amy dat er vanavond een Monarch gala is.
Hardline: Via de oortelefoon vertelt Nick dat hij iets gevonden heeft over de werkplaats van William Joyce, niet ver bij Jack vandaan. Nick heeft tevens een theorie over de jaartallen 1999 en 2010, die samen leiden naar de postcode van Riverport.

29. Industrieterrein

- a. Jack vindt een Monarch trailer met spullen van zijn broer William. De spullen komen uit Williams koffer, die Jack niet wist te pakken (in Act 1).
- b. Jack neemt de spullen van William mee; een telefoon en een sleutel voor het Bradbury zwembad.
- c. PR: Jack wordt via zijn oortelefoon ingelicht door Beth, die vertelt dat Monarch erachter is gekomen dat Amy een Monarch computer aan het doorzoeken is.
Hardline: Jack wordt via zijn oortelefoon ingelicht door Beth, die vertelt dat Monarch erachter is gekomen dat er "een idioot op Facebook zit" op een Monarch computer in het beveiligingsgebouw.
- d. Door een muur op te blazen vindt Jack een weg richting zijn volgende stap op de route: Ground Zero, dat Jack herkent als Williams werkplaats.
- e. Op de achtergrond is het verhoor van Jack door Clarice te horen, waar hij vertelt dat hij Williams werkplaats herkent en het niet vreemd vindt dat Monarch dat gebied streng beveiligd.

- f. (cutscene) Jack vindt zijn weg naar Ground Zero, waar hij een nieuw type vijand dat uitgerust is met een outfit dat de stutters (de stilstaande tijd) negeert.
 - g. Op de achtergrond is het verhoor van Jack door Clarice te horen, waar hij vertelt dat hij niets afwist van wat zich in de werkplaats van William afspeelde.
30. Ground Zero, 9 oktober 2016 07:31, 3 uur na scheur in tijd
- a. Terwijl Jack Ground Zero binnenloopt, springt de tijd naar het verleden en speelt het zich in hoog tempo af richting het heden. Jack loopt door de werkplaats van William en ziet door de tijdsprongen hoe William zijn tijdmachine van idee tot werkelijkheid heeft gemaakt.
 - b. Op de achtergrond is het verhoor van Jack door Clarice te horen, waar hij vertelt over hoe William zijn idee tot werkelijkheid maakte.
 - c. Jack wordt op Williams telefoon gebeld door Paul, die zegt dat Jack vanavond naar het gala moet komen. Daar zal Paul alles uitleggen.
31. Scheepswerf
- a. (cutscene) Jack loopt Ground Zero af en ziet Paul in een helikopter vertrekken. Jack trekt een pistool en schiet, maar door Pauls tijdkrachten weet de helikopter weg te vliegen.
 - b. De stutters worden alsmaar erger. In plaats van slechts stil te staan, beweegt tijd zich steeds vaker heen en weer, van het heden naar het verleden en terug.
 - c. Meer bewakers komen naar de scheepswerf, maar Jack verslaat ze en ontsnapt.
 - d. (cutscene) Beth staat Jack op te wachten en helpt Jack in een Monarch SUV te ontsnappen. Beth is het er niet mee eens dat Jack “er een zootje van heeft gemaakt”, maar wil hem desalniettemin helpen. Op de achterbank zit Amy/Nick, die Beth onderweg heeft opgepikt. Ze rijden weg.

C. Bradbury Swimming Pool (Act 2, Part 3)

32. Bradbury zwemhal, 9 oktober 2016 08:13, 4 uur na scheur in tijd.
- a. Op de achtergrond is het verhoor van Jack door Clarice te horen, waarin Clarice vraagt waarom Jack naar het Bradbury zwembad moest. Jack vertelt dat William zei dat zijn koffer belangrijk was. De sleutel van het zwembad was het enige aanknopingspunt dat Jack op dat moment had.
 - b. Jack, Beth en Amy/Nick komen het terrein van het zwembad opgereden.
 - c. Ze zien een taxi geparkeerd staan. Het is de taxi van Nick, maar hij is nog nooit bij de zwemhal geweest.
 - d. Beth vertelt dat William het enige heeft gebouwd dat de scheur in de tijd tegen kan gaan en dat Jack degene is die het kan vinden.
 - e. De sleutel die Jack in Williams koffer vond, past niet in de voordeur van de zwemhal.
 - f. Jack vindt via het dak een andere weg naar binnen en ziet waar William heeft gewerkt aan zijn tijdexperimenten.
 - g. Jack opent de deur voor Beth en Amy/Nick.
 - h. Jack volgt Beth. In een kleedkamer vindt zij een video (uit 2010) gericht aan haar, waarin William vertelt dat de ‘Countermeasure’ op 4 juli gestolen is.
 - i. In een leeg zwembad vinden Jack, Beth en Amy/Nick Williams originele tijdmachine.

- j. Door Williams notities te volgen, activeert Jack de tijdmachine. De sleutel is nodig voor de laatste stap in het aanzetten van de tijdmachine.
- k. (cutscene) De tijdmachine deactiveert voordat Jack de machine helemaal werkend krijgt. Beth adviseert Jack de machine niet nogmaals aan te zetten, maar hulp te zoeken bij Dr. Sofia Amaral. Sofia zal die avond bij het gala zijn, dus Jack moet een manier vinden om binnen te komen. Jack vertelt dat Paul hem daar verwacht, dus dat binnenkomen niet moeilijk wordt. Beth verwacht dat hij niet vredig verwelkomd wordt.

33. Monarch villa

- a. (nog onderdeel van cutscene, flash forward) Jack wordt omringd door Monarch bewakers. Paul komt aangelopen, waarna Act 2 is afgelopen.

D. Junction 2: Business / Personal

34. Monarch villa op Gull Island, 9 oktober 2016 09:35, 5 uur na scheur in tijd

- a. (cutscene) Paul vertelt (als non-diëgetische verteller) dat hij door zijn tijdreizen wist wat er ging gebeuren en dat al wist dat Jack naar hem toe zou komen. Waarom Jack kwam, wist hij echter niet.
- b. Martin vertelt Paul dat Jack de originele tijdmachine van William heeft gevonden, daar waar Monarch al zeventien jaar bezig is om Williams tijdmachine te vinden.
- c. Martin benadrukt hoe belangrijk het voor de toekomst van Monarch en de klanten is dat deze avond soepel verloopt.
- d. Paul en Martin lopen naar de binnenplaats van de villa, waar Jack wordt omringd door bewakers.
- e. Paul krijgt twee opties:
 - i. Personal: De band met Jack is belangrijk voor Paul. Door tijd met Jack door te brengen in de hoop dat het informatie over Williams tijdmachine oplevert, laat Paul Martin de leiding over Monarch nemen (en de presentatie op het gala geven). Martin zal Paul weg proberen te werken, waardoor alle verdere plannen van Paul in gevaar komen.
 - ii. Business: Paul laat Martin de situatie met Jack oplossen. Door Martins lust naar macht, probeert hij de situatie naar zijn hand te zetten. Terwijl Paul zich volledig richt op Monarch, heeft hij geen aandacht meer voor Jack, die vervolgens ongemerkt te werk kan gaan.

35. Monarch tijdmachine

- a. Net als aan het einde van de vorige Junction, is een scène van Paul in de tijdmachine te zien.
- b. Paul vertelt het einde der tijden gezien te hebben, maar is ontsnapt naar 1999, het jaar dat alles begon.
- c. Hij probeerde de gebeurtenissen te veranderen, onwetend dat zijn pogingen juist aanleiding zouden zijn tot de catastrofale gebeurtenissen die zeventien jaar later plaatsvinden.

IV. Episode 2: Prisoner

36. Dr. Kims Lab, 9 oktober 2016 16:19, 12 uur na scheur in tijd
- Paul ondergaat behandeling tegen zijn Chronon ziekte. Dr. Sofia Amaral helpt hem.
 - Sofia zegt dat de effectiviteit van de behandeling vermindert. Tevens is ze bezorgd om de scheur in de tijd: de situatie verslechterd sneller dan verwacht.
 - Paul is het daar niet mee eens en zegt dat Sofia zich geen zorgen moet maken. (Personal: op een vriendelijke manier, Business: op een boze manier)
 - Personal: Paul vertrekt, aangezien hij zich moet voorbereiden op zijn speech. Business: Paul vertrekt, omdat hij Jack wil spreken over Williams tijdmachine. De speech wordt door Martin overgenomen.
37. Monarch villa op Gull Island, 9 oktober 2016 18:44, 15 uur na scheur in tijd
- Fiona en Charlie praten over hun werkdag. Charlie vertelt, op aandringen van Fiona, dat hij vandaag geholpen heeft een verrader te vangen. Hij wil niet vertellen wie de verrader is.
 - Fiona gaat naar de wc en laat Charlie zijn gang gaan op het feest. Ze is ontzet door iets.
38. Monarch bus
- Liam wordt geboeid in een bus vervoerd.
 - Jack wordt naast Liam in de bus gezet. Beiden worden afgevoerd naar een locatie. Jack bedankt Liam nog voor het wapen (dat hij in Episode 1 afpakte).
39. Monarch villa
- Sofia en Martin praten over de situatie van Paul. Sofia is bezorgd over het naderende einde der tijden.
 - Personal: Martin uit zijn ongenoegen over Sofia's werkwijze en zegt zich voor te moeten bereiden op de speech.
Business: Martin uit zijn ongenoegen over Sofia's werkwijze. Paul komt binnenlopen en vraagt wat er aan de hand is. Wanneer Martin zegt dat er niks aan de hand is, wijst hij Paul erop dat hij zijn speech moet voorbereiden.
40. Monarch beveiligingsgebouw, 9 oktober 2016 19:27, 15 uur na scheur in tijd
- Liam wordt gevangen gehouden in een lege kamer.
 - Liam probeert een bewaker te overtuigen om hem vrij te laten, zodat hij naar het toilet kan gaan.
41. Monarch villa
- Fiona en Charlie praten over de gasten op het feestje. Ze hebben een onbekende weddenschap gesloten en de verliezer, Charlie, moet een drankje achterover slaan.
 - Fiona en Charlie gaan een wandeling maken.
42. Monarch Beveiligingsgebouw
- Liam probeert de bewaker - en waarschijnlijk een ex-collega - "Crocker" naar de deur te krijgen.
 - Crocker komt naar de deur en Liam probeert hem over te halen de deur open te doen, aangezien hij naar het toilet moet.
 - Crocker gaat akkoord en doet de deur open, maar houdt Liam onder schot.
 - Liam weet zich te bevrijden en ontsnapt het gebouw met zijn spullen.
43. Bos buiten de Monarch villa
- Fiona en Charlie maken een wandeling en praten over de avond.

- b. Liam springt uit de bosjes en houdt Charlie vast; hij wil toegang tot het lab van Dr. Kim.
 - c. Fiona denkt te weten waarom Liam toegang nodig heeft, namelijk door het Lifeboat Protocol. Ze zegt tevens dat Liam werkt met Beth Wilder en dat Beth de reden is dat ze met Charlie flirt.
44. Zij-ingang onderzoeksfaciliteit, 9 oktober 2016 19:58, 15 uur na scheur in tijd.
- a. Via de zij-ingang gaan Liam, Charlie en Fiona het onderzoekscentrum in.
 - b. Charlie opent, onder druk van Liam en Fiona, verschillende deuren in het gebouw.
 - c. In het lab ontdekken ze een "Chronon Disrupted Life Form", een wezen dat zodanig is blootgesteld aan Chronon deeltjes, dat het een andere vorm aan begint te nemen dat niet gebonden is aan tijd en ruimte (later bekend als Shifter). Het blijkt Dr. Kim te zijn.
45. Monarch beveiligingsgebouw, 9 oktober 2016 20:04, 15 uur na scheur in tijd
- a. Jack wordt gevangen gehouden.
 - b. Personal: Paul komt de ruimte ingelopen.
Business: Martin komt de ruimte ingelopen.
 - c. Personal: Paul wil weten waar de 'tweede machine' is. Jack ontkent iets te weten. Paul vertelt dat hij naar het verleden is gereisd om gebeurtenissen te veranderen/voorkomen, om er vervolgens achter te komen de uitkomsten van zijn acties altijd hetzelfde zijn; telkens eindigt hij in dezelfde kamer met Jack en heeft hij hetzelfde gesprek, als een gesloten *loop*. Wat Paul ook doet, tijd eindigt.
Business: Martin stelt zich voor als belangrijke speler binnen Monarch. Martin is van mening dat Paul het einde der tijden te optimistisch heeft ingeschat, waardoor Martin concludeert dat Jack beter naar hem kan luisteren.
 - d. Personal: Paul vertelt een over vroeger, wat hij en Jack hebben meegemaakt. Zo is hij naar het verleden gegaan om een erge gebeurtenis (de dood van een zwerver toen Paul en Jack nog elf en twaalf waren) terug te draaien, maar telkens gebeurt er iets waardoor de uitkomst hetzelfde blijft.
Business: Martin laat een pistool en de sleutel van Jacks handboeien achter, waarna hij vertrekt.
 - e. Personal: Paul noemt de dood van William een "noodzakelijke opoffering".
Business: Paul bevrijdt zich van zijn handboeien en pakt het wapen op.
46. Dr. Kims Lab
- a. Liam vraagt Fiona wie Dr. Kim voor haar was. Fiona antwoordt dat Dr. Kim haar mentor was.
 - b. Charlie komt achter een geheim bestand over de Chronon Field Regulator (CFR).
 - c. Fiona weet waar de gevonden bestanden over gaan. De CFR kan het einde der tijden tegengaan.
 - d. Bewakers komen het gebouw binnen en wanneer Liam, Charlie en Fiona vluchten, komt Fiona vast te zitten in een stutter (de stilstande tijd).
 - e. Liam en Charlie zitten nog in een veilige zone en kunnen alleen ontsnappen door een Chronon harnas te dragen, waardoor ze zich kunnen voortbewegen door een stutter.

- f. De bewakers komen binnen en openen het vuur, maar Charlie weet te ontsnappen in zijn harnas. Hij laat geen harnas voor Liam achter en vlucht voor zowel de bewakers als Liam en Fiona.
- g. De stutter stort in, waardoor ook Liam en Fiona kunnen ontsnappen.

V. Act 3: The Wine and Cheese Crowd

47. Monarch villa

- a. (cutscene) Terwijl beelden van het Monarch gala te zien zijn, is de ondervraging van Jack door Clarice te horen. Clarice zegt dat Jack een risico nam door Sofia op het feest te ontvoeren, Jack zegt dat hij geen andere keuze had: deze ontvoering kon alleen van binnenuit lukken. Clarice benadrukt dat ze de vertrouwensband die Beth en Jack hebben opmerkelijk vindt.

48. Monarch beveiligingsgebouw

- a. (cutscene) Personal: Beth bevrijdt Jack van zijn handboeien en geeft hem een pistool.
(cutscene) Business: Beth komt de kamer waar Jack was opgesloten binnengelopen. Wanneer zij binnenkomt heeft Jack een pistool op haar gericht, maar wanneer hij ziet dat het Beth is, stopt hij zijn pistool weer weg. Beth begrijpt niet waarom Martin Jack heeft vrijgelaten en zegt dat Martin absoluut niet te vertrouwen is.

A. Research Facility (Act 3, Part 1)

49. Monarch beveiligingsgebouw

- a. Beth opent een deur voor Jack die leidt naar de uitgang.
- b. Een bewaker wil de gangen afsluiten, maar Jack weet door zijn tijdkrachten de bewaker uit te schakelen.
- c. Buiten het gebouw zijn er meer bewakers, die door Jack worden uitgeschakeld.
- d. Beth vertelt Jack via zijn oortelefoon dat hij naar de radartoren moet.
- e. Jack bereikt de radartoren.

50. Monarch Radartoren

- a. Personal: Eenmaal in de toren ziet Jack op een computerscherm de *livestream* van Martins speech, waarin Martin spreekt over de CFR. Vervolgens is te zien hoe Martin wegduikt na een mislukte moordpoging.
Business: Eenmaal in de toren ziet Jack op een computerscherm de *livestream* van Pauls speech, waarin Paul spreekt over de CFR en de toekomst van Monarch Solutions.
- b. Jack gebruikt de lift om naar beneden te gaan, maar wordt onderweg door bewakers beschoten.
- c. Een nieuwe stutter ontstaat, waardoor Jack de uit de lift kan ontsnappen en langs alle stilstaande bewakers kan lopen.

51. Research & Development faciliteit

- a. Terwijl de stutter nog steeds actief is, merkt Jack dat zijn krachten tijdelijk afnemen. Op de achtergrond, in het Jacks verhoor door Clarice, vertelt Clarice dat het door een Chronon Dampener komt: een apparaat die tijdkrachten kan absorberen.
- b. Jack raakt in een vuurgevecht met een bewaker die een geavanceerd harnas draagt. Uiteindelijk weet Jack hem te verslaan.

- c. Jack verkent het gebouw verder, terwijl de stutter nog steeds actief is. Hij passeert meerdere medewerkers en bewakers, allen vast in de stutter.
- d. Jack bereikt Sofia's kantoor, waar hij een Chronon harnas voor Beth meeneemt.
- e. Terwijl Jack naar de uitgang gaat, is op de achtergrond het verhoor van Jack door Clarice te horen. Clarice zegt dat Jack een duur apparaat had gestolen (het Chronon harnas). Het boeit Jack vrij weinig, waar het hem om draaide was dat Beth het harnas zou krijgen voordat de stutter zou instorten.

B. Monarch Gala (Act 3, Part 2)

52. Garage Monarch onderzoeksfaciliteit, 9 oktober 2016 20:36, 16 uur na scheur in tijd
- a. In de garage stort de stutter tijdelijk in. De tijd loopt weer, waardoor bewakers Jack zien, die het gebouw probeert te verlaten.
 - b. Het alarm gaat af en een vuurgevecht volgt.
 - c. Jack schakelt de bewakers en het alarm uit.
 - d. Terwijl Jack het gebouw verlaat, misleidt Beth de bewakers. Zij stuurt de bewakers de verkeerde kant op.
 - e. Jack ziet in de verte het energieveld van een Chronon Dampener. Hij moet het uitschakelen om verder te kunnen, aangezien zijn krachten binnen het energieveld niet werken.
 - f. Jack schakelt de Chronon Dampener uit.
 - g. Op de achtergrond is Jacks verhoor door Clarice te horen. Clarice vraagt wat Jack zijn plan was. Jack wilde Sofia bereiken (en meenemen) voordat de stutter instortte.
 - h. Jack vervolgt zijn weg naar het Monarch gala.
53. Monarch gala
- a. Bij binnenkomst op het terrein is de stutter nog actief. Jack kan ongehinderd langs de bewaking lopen.
 - b. Personal: Jack hoort bewakers praten over een in scène gezette moordpoging op Martin. Een van de bewakers weet niet waarom hij op Martin moet schieten, de andere bewaker zegt dat hij geen vragen moet stellen en gewoon het bevel moet uitvoeren.
Business: n.v.t.
 - c. Personal: Op de achtergrond is het verhoor van Jack door Clarice te horen. Clarice zegt dat een verrader op Martin schoot. Zij gaat ervan uit dat het Beth Wilder was. Jack zegt dat Clarice net zo goed als hij weet dat Beth het niet was. Martin wilde paniek zaaien binnen Monarch en zichzelf als doelwit neerzetten, waardoor hij nooit als verdachte gezien wordt wanneer er iets negatiefs gebeurt.
Business: Op de achtergrond is het verhoor van Jack door Clarice te horen. Clarice zegt dat de speech van Paul een succes was, waarna Paul reageert dat de wereld op punt stond te vergaan en de gasten aan het feesten waren, zonder dat ze wisten wat er zou gebeuren.
 - d. Personal: Bij het podium waar Martin de speech heeft gehouden stelt een bewaker de vraag waarom niemand de schutter heeft gezien.
Business: n.v.t.
 - e. Jack vindt Beth en geeft haar het harnas. Samen gaan zij op zoek naar Sofia.
 - f. Jack en Beth zien een drone, vast in de stutter, die op punt staat neer te storten op Sofia's kamer binnen de Monarch villa.

- g. Door de stutter blijft de tijd stilstaan en kan Sofia gered worden.
54. Buiten de Monarch villa
- a. De stutter stort in en Jack, Beth en Sofia worden door bewakers gezien.
 - b. Jack vecht tegen de bewakers, terwijl Beth en Sofia ontsnappen per boot.
 - c. Jack opent de poorten van de haven voor Beth en Sofia, zodat zij kunnen ontsnappen. Hij zal proberen later aan te sluiten.
 - d. Na het verslaan van de bewakers ziet Jack een rek met autosleutels van de aanwezigen op het gala.
55. Gull Island, 9 oktober 2016 20:58, 16 uur na scheur in tijd
- a. Jack steelt een auto en vertrekt. Hij ontwijkt enkele bewakers en weet van het terrein te ontsnappen.

D. Junction 3: Sofia Amaral / Martin Hatch

56. De CFR kamer, 10 oktober 2016 05:04, 25 uur na scheur in tijd
- a. Martin neemt een audiolog op over zijn verslechterende conditie door de Chronon ziekte.
57. Monarch villa op Gull Island, 9 oktober 2016 21:15, 17 uur na scheur in tijd.
- a. Terwijl Paul in zijn audiolog vertelt dat Sofia de enige is die hem zijn benodigde behandeling kan geven, is te zien hoe Martin naar Paul op zoek is.
 - b. Paul grijpt Martin bij zijn keel, doordat hij wil weten hoe Jack en Beth Sofia mee hebben kunnen nemen.
 - c. Martin benadrukt dat hij aan Pauls kant staat en zegt dat er meerdere verraders binnen Monarch zijn die Jack helpen.
 - d. De laptop van Sofia is gevonden, waarop haar berekeningen over het einde der tijden staat. Martin zegt dat Sofia niet te vertrouwen is, maar Paul twijfelt. Iemand werkt hem tegen.
 - e. Paul krijgt twee opties. Hij vertrouwt:
 - i. Sofia: Hij ziet Martin Hatch als een verrader die vanaf dat moment te allen tijde in de gaten gehouden moet worden. Sofia heeft Paul tot nu toe in leven gehouden met de behandeling van Pauls ziekte, een teken van absolute loyaliteit. Paul weet echter niet wat er aan de hand is totdat Sofia weer teruggekeerd is.
 - ii. Martin: Hij ziet Sofia als een verrader, wat wordt versterkt door de (valse) bewijzen die Martin tegen haar heeft. Paul zal geen behandelingen tegen zijn Chronon ziekte meer krijgen, waardoor zijn gezondheid sneller verslechtert, hetgeen Martin in de gelegenheid stelt om langzaam zijn machtspositie binnen Monarch te versterken.
 - f. De verrader die samenwerkt met Jack wordt vastgesteld: het is Beth Wilder.
58. Het verleden, onbekende locatie
- a. De derde scène van Paul in het verleden wordt afgespeeld na zijn keuze in de Junction.
 - b. Beth schiet op Paul, maar hij weet te ontkomen.
 - c. Als non-diëgetische verteller zegt Paul dat Beth hem altijd heeft tegengewerkt ("sinds het begin") en dat zij niet de enige is.

VI. Episode 3: Deception

59. Buiten Monarchs onderzoeksfaciliteit
- a. Charlie is gevluht voor Liam en Fiona. Het Chronon harnas houdt hij aan, maar dan (verborgen) onder zijn jas.

60. Monarch villa op Gull Island, 9 oktober 2016 21:29, 17 uur na scheur in tijd
- Martin doet zijn oogdruppels in.
61. Buiten Monarchs onderzoeksfaciliteit
- Charlie vlucht verder en loopt een trap op bij de villa.
 - Op de binnenplaats worden lijken afgevoerd door bewakers
 - Charlie wil een gesprek met Martin.
 - Charlie en Martin bespreken de Lifeboat Protocol. Nu Charlie weet wat het is, wil hij toegang krijgen tot het programma. Martin vertelt dat Charlie onder de leiding van Paul niet op de lijst is gezet. Hij praat op Charlie in om hem tegen Paul op te zetten. Martin belooft Charlie een plek als zijn rechterhand als Charlie hem helpt Monarch over te nemen.
 - Charlie gaat akkoord en beide heren proosten.
 - Martin vertelt Charlie dat er een ontsnappingstunnel op het terrein is, zodat Charlie zo spoedig mogelijk naar het Monarch hoofdkwartier kan.
 - Martin beveelt zijn commandant, "Davis", om naar het lab op het eiland te gaan. Ze bereiden iets voor, maar het is nog onbekend wat.
62. Monarch Hoofdkwartier, 9 oktober 2016 21:52, 17 uur na scheur in tijd
- Paul en zijn werknemers bespreken de schattingen wanneer het einde der tijden zich ontvouwt.
 - Een stutter ontstaat en Paul loopt weg, terwijl zijn werknemers vastzitten in de stilstaande tijd.
63. Gull Island, op een brug
- Charlie probeert van het eiland te ontsnappen.
 - Fiona en Liam zien Charlie en spreken hem aan.
 - Charlie, duidelijk in paniek, vertelt over dat het Lifeboat Protocol bestaat. Ondertussen is hij op zijn telefoon een gesprek met Martin gestart, zodat die alles hoort.
 - Liam wil ook toegang tot het Lifeboat Protocol, omdat hij zijn vrouw en toekomstig kind wil redden. Hij waarschuwt Charlie dat hij er de volgende keer niet ongeschonden van af komt.
64. Tunnel naar het vasteland, 9 oktober 2016 21:58, 17 uur na scheur in tijd
- Charlie, Liam en Beth lopen door de tunnel.
65. Dr. Kims Lab, 9 oktober 2016 22:02, 17 uur na scheur in tijd
- Martin gaat naar Dr. Kims Lab in met behulp van een papertje waar hij de vingerafdruk van Sofia heeft.
 - Martins manschappen zijn al bezig in het lab.
 - Martin gaat voor een scherm zitten. Het blijkt het raam te zijn van de cilinder waar het Chronon wezen, Dr. Kim, in wordt vastgehouden. Martin zegt het wezen vrij te willen laten.
 - Martin verlaat het lab. Terwijl hij wegloopt, blaast hij het lab op.
66. Tunnel naar het vasteland
- Charlie, Liam en Beth lopen verder door de tunnel.
 - Een stutter ontstaat, waardoor Liam en Beth stilstaan in de tijd. Charlie kan nog bewegen door zijn Chronon harnas.
 - Wanneer Charlie iets wil doen bij Liam en Beth (het is onbekend wat), stort de stutter in en staat hij richting Liam en Beth gedraaid. De tunnel maakt geluiden alsof het gaat instorten.

- d. Het geluid blijkt een overstroming van de tunnel te zijn. Charlie, Liam en Fiona weten te ontsnappen nadat Liam het slot van een hek kapot schiet.
 - e. Liam wordt onverwachts neergeschoten door een Monarch bewaker.
 - f. Charlie identificeert zichzelf als de hulp van Martin en zegt dat Fiona een belangrijke Monarch wetenschapper is die met hem samenwerkt.
 - g. Fiona en Charlie lopen naar buiten, waarna Fiona boos is op Charlie. Door hem is Liam nu doodgeschoten. Fiona steelt een auto, terwijl Charlie boos is dat hij alleen maar gebruikt wordt. Fiona vertrekt zonder Charlie.
 - h. De Monarch bewaker buigt zich over Liam, die roerloos op de grond ligt. Hij zegt ervan te gaan genieten om Liams vrouw te vermoorden.
 - i. Liam blijkt niet dood te zijn en snijdt de bewaker zijn keel door.
 - j. Liam strompelt weg, nadat hij zijn wapen heeft teruggepakt en de bewaker nog driemaal in het hoofd heeft geschoten - waarschijnlijk als wraak voor wat de bewaker over Liams vrouw zei.
67. Monarch Hoofdkwartier, 9 oktober 2016 23:16, 18 uur na scheur in tijd
- a. Martin en Paul hebben een gesprek. Martin vertelt dat commandant Davis en zijn team zijn omgekomen door een explosie in Dr. Kims lab.
 - b. Paul is bezorgd om zijn behandelingen, die nu niet meer door kunnen gaan.
 - c. Sofia Amaral: Paul geeft Martin de schuld, maar die probeert Paul te overtuigen met meer bewijzen.
Martin Hatch: n.v.t.
 - d. Paul is boos en zegt dat Jack waarschijnlijk geniet van Pauls lijdensweg die zal komen.
 - e. Martin zegt dat hij zich vooral zorgen maakt over wie Jack en Beth toegang heeft gegeven tot Dr. Kims lab, namelijk Sofia. Haar meest recente bezoek staat geregistreerd door de vingerafdrukherkenning (ook al was het Martin, die de vingerafdruk van Sofia gebruikte).
 - f. Sofia Amaral: Paul verlaat het kantoor, terwijl Martin hem achterna loopt probeert te overtuigen van Sofia's verraad. Paul blijft in haar geloven en denkt dat Sofia door Jack en Beth is gedwongen om het lab te openen.
Martin Hatch: Overtuigd van Martins bewijzen tegen Sofia, krijgt Martin van Paul het bevel om haar op te pakken en naar Paul te brengen. Martin verlaat vervolgens het kantoor.
68. De CFR kamer
- a. Sofia Amaral: Paul loopt de CFR kamer binnen en activeert het apparaat, waarmee hij het Lifeboat Protocol in gang zet.
Martin Hatch: Deze scène is niet te zien als Paul er in Junction 3 voor kiest om Martin te vertrouwen.
69. Riverport
- a. Sofia Amaral: Iedereen met toegang tot het Lifeboat Protocol wordt ingelicht of wakker gemaakt en moet onmiddellijk meekomen naar het hoofdkwartier van Monarch.
Martin Hatch: Deze scène is niet te zien als Paul er in Junction 3 voor kiest om Martin te vertrouwen.
 - b. Liam strompelt over straat.
70. Riverport ziekenhuis, 9 oktober 2016 23:59, 18 uur na scheur in tijd
- a. Liam strompelt het ziekenhuis binnen.

- b. Personal: Op een scherm in één van de gangen is de speech van Martin over de CFR te zien.
Business: Op een scherm in één van de gangen is de speech van Paul over de CFR te zien.
- c. Liam vindt zijn vrouw Emily, die werkt in het ziekenhuis. Ze is in gesprek met een Monarch beveiliging. Liam zegt dat Emily nu met hem mee moet komen.
- d. De beveiliging laat Emily niet vertrekken en trekt zijn pistool. Liam duikt op de bewaker en ze beginnen te vechten.
- e. Liam weet de beveiliging uit te schakelen door hem te wurgen. Emily is duidelijk geschokt.

71. Buiten het ziekenhuis

- a. Liam probeert Emily uit te leggen wat er is gebeurd. Alles wat hij bij Monarch heeft gedaan, was om zijn vrouw te beschermen.

72. Monarch hoofdkwartier

- a. Paul kijkt naar het scherm met de meest recente bezoeken aan Dr. Kims lab. Hij ziet Sofia's naam ertussen staan, maar wil niet geloven dat zij (mede) verantwoordelijk is voor de explosie in het lab.
- b. Paul ziet (in het heden) door zijn tijdkrachten wat er zich eerder heeft afgespeeld bij het lab: Martin loopt met een groep Monarch bewakers langs.
- c. Paul wordt gebeld door een Monarch officier, Pierce, die hem op dat moment bij het lab is. Hij zegt informatie te hebben over Martin.
- d. Paul wil dat Martin onmiddellijk opgepakt wordt.

VII. Act 4: The Secret History of Time Travel

73. Port Donnelly

- a. (cutscene) Op de achtergrond is Jacks ondervraging te horen. Clarice merkt op dat Jack Pauls enige mogelijkheid om te overleven heeft weggenomen, namelijk Sofia Amaral.
- b. (cutscene) De auto die Jack gestolen had, staat geparkeerd. Bewapende Monarch bewakers patrouilleren de straten op zoek naar Jack.
- c. (cutscene) Op de achtergrond is nog steeds Jacks verhoor bezig. Jack vertelt dat hij een manier moest vinden om naar het vasteland te komen, maar dat hem dat niet in een auto zou lukken.
- d. (cutscene) Jack laat de auto achter, aangezien Monarch elke weg heeft geblokkeerd.
- e. (cutscene) Jack belt Beth (en Sofia) om te vragen of zij hem op kunnen halen.

A. Port Donnelly Bridge (Act 4, Part 1)

74. Port Donnelly Bridge, 9 oktober 2016 22:14, 18 uur na scheur in tijd

- a. Jack zoekt via stegen een weg om naar Beth en Sofia te komen.
- b. Via Jacks oortelefoon vertelt Beth dat het niet makkelijk wordt, doordat Monarch alle straten streng onder toezicht houdt.
- c. Jack ziet een vreemde muurschildering van Paul.
- d. Jack klimt een verlaten gebouw in, op zoek naar een uitkijkpunt.
- e. (cutscene) PR: Een helikopter vliegt rond het gebouw waar Jack zich bevindt, maar de inzittenden zien Jack niet. Jack kijkt uit een raam met uitzicht op de brug. Hij ziet dat de brug is afgezet door Monarch bewakers. Hij wil niet in de buurt van de brug komen, aangezien onschuldige burgers anders in gevaar

kunnen komen. Jack ziet een aanmeerplek in de buurt en spreekt met Beth af op daar opgehaald te worden.

(cutscene) Hardline: Een helikopter vliegt rond het gebouw waar Jack zich bevindt, maar de inzittenden zien Jack niet. Jack kijkt uit een raam met uitzicht op de brug. Hij ziet dat de brug zonder toestemming is afgezet door Monarch bewakers. Een menigte verzamelt zich op de brug om tegen Monarch te protesteren. Jack ziet een aanmeerplek in de buurt en spreekt met Beth af op daar opgehaald te worden.

f. Jack vindt zijn weg naar buiten, om vervolgens naar beneden te gaan.

g. PR: Jack hoort Monarch bewakers aan burgers vragen of zij Jack Joyce hebben gezien.

Hardline: Jack hoort een Monarch bewaker via zijn portofoon met een commandant praten. De commandant (Clarice Ogawa) zegt dat de Monarch bewakers met harde hand mogen optreden als de situatie uit de hand loopt.

h. PR: Jack wordt vanaf de brug door een omstander gezien, die hard roept dat hij Jack Joyce ziet. Monarch bewakers gaan meteen op Jack af.

Hardline: Jack wordt vanaf de brug door een omstander gezien, die naar Jack roept dat hij beter niet naar de brug kan komen, omdat de chaos daar losbreekt.

i. Jack wordt gezien door Monarch bewakers en schakelt ze uit.

j. PR: Nadat Jack de laatste bewaker uitschakelt, ontstaat er een stutter. Jack wijzigt zijn plan door de stilstaande tijd: in plaats van Beth te ontmoeten in de buurt van de brug, kan hij nu "redelijk ongezien" de brug oversteken.

Hardline: Paniek breekt uit op de brug. Jack belt Beth om te zeggen dat het geen goed idee is om hem bij de pier op te halen. Door de paniek wordt een burger op de brug neergeschoten. Jack gaat naar boven om te helpen, maar wordt bijna door een truck aangereden die van de zijkant van de brug af rijdt. Een stutter ontstaat.

k. PR: Op de brug is te zien hoe Monarch samenwerkt met burgers om Jack op te sporen.

Hardline: Op de brug is de chaos te zien die door Monarch veroorzaakt is, waaronder de doodgeschoten burger.

l. Jack ziet dat de brug open is. Hij moet naar boven klimmen om via de stalen constructie aan de overkant te komen.

m. (cutscene) Jack klimt naar boven. Wanneer Jack naar de overkant probeert te lopen, wordt de stutter onderbroken, waarna een vrachtschip de brug ramt.. De stutter is vervolgens weer actief, waardoor Jack via de inmiddels verbogen en kapotte constructie alsnog naar de overkant kan komen. Wat volgt is het herhaaldelijk instorten en hervatten van de stutter, waardoor tijd heen en weer beweegt.

n. Jack vindt via en tussen de rondvliegende brokstukken een weg naar de overkant.

o. (cutscene) Terwijl Jack de laatste brokstukken ontwijkt, is op de achtergrond het verhoor van Jack te horen, waarin hij vertelt dat deze chaos en de stutters waarschijnlijk is hoe het einde der tijden er uit zal zien.

75. Bradbury zwemhal

a. (cutscene) Jack en Beth praten met Sofia over het repareren van Williams tijdmachine. Waar Sofia pessimistisch is over het repareren van de scheur in

de tijd, willen Beth en Jack naar het verleden om op zoek te gaan naar Williams Countermeasure (CFR).

- b. (cutscene) PR: Amy Ferrero leidt Sofia naar Williams tijdmachine.
Hardline: Nick Marsters leidt Sofia naar Williams tijdmachine.

B. Preparing the Time Machine (Act 4, Part 2)

76. Bradbury zwemhal, 10 oktober 2016 02:16, 22 uur na scheur in tijd

- a. Jack en Beth bespreken wat ze moeten doen. Beth herinnert zich de video van William, waarin hij zegt dat de Countermeasure op 4 juli 2010 door Beth gestolen is.
- b. Beth wil terug naar 4 juli 2010, om de Countermeasure te stelen voordat haar 'ik' uit het verleden dat doet. Vervolgens wil ze terug naar het heden om de Countermeasure te gebruiken en de wereld te redden.
- c. Jack ziet het meer zitten om 24 uur terug in de tijd te gaan, om de catastrofale gebeurtenissen tot nu toe te voorkomen.
- d. Beth benadrukt dat het verleden de neiging heeft om dezelfde weg te blijven volgen (waarbij ze niet denkt aan het feit dat tegen haar eigen plan hetzelfde argument geldt). Op haar manier hoeven ze volgens Beth niks aan het verleden te wijzigen.
- e. Amy/Nick laat Jack weten dat zij/hij een video van William uit 1999 heeft gevonden. Op de video is Williams eerste menselijke test (hijzelf) van de tijdmachine te zien. Daarin gaat hij de kern voor het eerst activeren, wat betekent dat tijdreizen mogelijk is tot het punt van de eerste activatie (terugreizen kan dus tot dat moment in 1999). Na de activatie komt iets of iemand de kamer binnen en schiet William (niet dodelijk) neer. William blijft op de grond liggen, met duidelijk veel pijn.
- f. Jack en Beth denken dat het Paul is die terugging naar 1999 en William neerschoot.
- g. Jack vindt in Williams werkplaats nog meer spullen uit zijn jeugd.
- h. In een andere ruimte ziet Beth een muurschildering die door haar gemaakt is. Ze zegt dat het onmogelijk is, aangezien ze nog nooit in de Bradbury zwemhal is geweest.
- i. Beth vertelt Jack over een gebeurtenis tijdens haar jeugd, waar ze in 1999 - toen zij acht jaar oud was - door een vrouw werd benaderd. De vrouw vertelde dat ze uit de toekomst kwam en gaf de toen nog jonge Beth alle details van de gebeurtenissen die zich zouden ontfouwen. Beth kreeg van de vrouw een notitieboek met alle details. Nu realiseert ze zich dat die vrouw Beth uit de toekomst was.
- j. Beths weet het nu zeker: het verleden is niet aan te passen, want wat er ook geprobeerd wordt om gebeurtenissen in een andere richting te sturen, de uitkomst blijft hetzelfde.
- k. Jack is het met Beth eens en ze besluiten voor Beths plan te gaan: terugreizen naar 2010.
- l. Met aanwijzingen van Sofia probeert Jack de tijdmachine aan te krijgen.
- m. Jack stelt de datum in op de tijdmachine, waarna hij de machine activeert.
- n. (cutscene) Beth gaat als eerste de tijdmachine in. Jack realiseert zich dat er iets niet klopt: Beth ging door de verkeerde gang. Jack komt erachter dat Sofia de machine heeft gesaboteerd, waarna Sofia zegt dat Monarch onderweg is. Jack zet het plan door en gaat ook door de tijdmachine (maar

dan wel door de juiste gang). Amy/Nick bindt Sofia vast aan een stoel en zal vluchten.

- o. Jack loopt door de gang van de tijdmachine. Eenmaal uit de gang bevindt hij zich in 2010.

C. Swimming Pool 2010 (Act 4, Part 3)

77. Bradbury zwemhal, 4 juli 2010 18:02, 6 jaar voor scheur in tijd

- a. Op de achtergrond is Jacks ondervraging te horen, waarin Clarice zegt dat Jacks doel was om de Countermeasure te vinden. Jack zegt dat hij eerst iets anders moest oplossen, omdat hij niet alleen was.
- b. Jack ziet een deur die op slot is.
- c. Jack hoort gewerschoten en besluit eerst te kijken wat er aan de hand is.
- d. In de kamer waar de schoten vandaan komen ziet hij Beth (de 2010-versie), die met een pistool schieten aan het oefenen is.
- e. Jack pakt Beth vast en vraagt wat er met haar gebeurd is. Beth blikt terug.

78. Bradbury zwemhal, 2016 (heden)

- a. (cutscene) Er wordt teruggeschakeld naar het moment dat Beth (de verkeerde gang van) de tijdmachine in stapt.
- b. (cutscene) Beth vertelt dat ze door toedoen van Sofia naar de toekomst werd gestuurd. Ze probeerde maandenlang terug te keren naar het heden, maar zegt dat ze niet alleen was.
- c. (cutscene) Beth achtervolgt Paul, die naar 1999 probeert te reizen, in de gang van de tijdmachine. Beth probeert Paul neer te schieten. Beth en Paul rennen de tijdmachine uit.

79. Bradbury zwembad, 1999

- a. (cutscene) Terwijl Beth nog steeds Paul achtervolgt, schiet ze per ongeluk William in zijn schouder. Paul ontsnapt en Beth ontfermt zich over William. Ze stelt zich aan hem voor en zegt dat er dingen zijn die hij moet weten.

80. Bradbury zwembad, 2010

- a. (cutscene) Jack concludeert dat Beth sinds 'dat ene moment' - het moment dat ze Paul achtervolgde en in 1999 terecht kwam - in de Bradbury zwemhal verblijft. Al elf jaar.
- b. (cutscene) Jack vraagt Beth waarom ze niet terug probeerde te keren naar het heden, maar Beth zegt dat ze zich moeten voorbereiden, aangezien er volgens haar niet veel tijd meer is.
- c. Jacks ondervraging is te horen. Jack vertelt Clarice dat hij iets merkte aan Beths gedrag, een bepaalde hopeloosheid.
- d. Beth opent de deur (die Jack eerder al zag), waarna zij en Jack een kamer binnenlopen waar Beth wapens heeft opgeslagen.
- e. Jack pakt enkele benodigdheden, waarna ze verder gaan. Beth straalt nog steeds hopeloosheid uit.
- f. (cutscene) Jack belooft dat hij er alles aan zal doen om het verleden te veranderen, maar Beth zegt dat het onmogelijk is: zij heeft keer op keer alles geprobeerd op het verleden te wijzigen, maar "de puzzelstukjes vallen telkens op dezelfde plek". Beth zegt dat Jack het moet loslaten. Ze heeft gezien wat er zou gebeuren, aangezien Sofia haar naar het einde der tijden stuurde. Jack weigert het daarbij te laten: hij wil met Beth kijken of ze toch iets kunnen doen, ook al betekent het dat hij en Beth daarbij dood kunnen gaan. Beth gaat akkoord.

D. Will's Workshop 2010 (Act 4, Part 4)

81. Industrierrein

- a. (cutscene) Terwijl te zien is hoe Beth en Jack klimmen om bij Williams werkplaats (in 2016 bekend als Ground Zero) te komen, vertelt Jack in zijn verhoor (non-diëgetisch) dat hij weet dat Beth het einde der tijden heeft gezien en dat ze daardoor mentaal gebroken was. Hij zegt dat de Countermeasure het enige is wat alles om kan draaien.
- b. In het verhoor van Jack vertelt Clarice dat Monarch de locatie op dat moment al op het oog had en het wilde kopen.
- c. Jack en Beth vinden hun weg naar Williams werkplaats. Jack is verrast dat William er niet is, maar Beth zegt dat ze William veilig houdt, aangezien hij de enige is die weet hoe de Countermeasure werkt.
- d. Jack en Beth gaan op zoek naar de Countermeasure in Williams werkplaats.
- e. Op een tv in Williams werkplaats is een videodagboek van William te zien, waarin hij terugblijkt op de gebeurtenissen van 1999, waar hij werd neergeschoten en Beth hem vertelde wat zou komen.
- f. (cutscene) Jack en Beth vinden de kluis waar de Countermeasure in ligt. Beth heeft tijd nodig om het slot te kraken, maar aan de sirenes te horen is Monarch onderweg. Jack zal afrekenen met de Monarch bewakers, terwijl Beth het slot open probeert te breken.
- g. Buiten de werkplaats schakelt Jack de bewakers uit.
- h. Terwijl Jack nog buiten is, hoort hij via zijn oortelefoon dat Beth wordt tegengehouden door Paul. Jack gaat terug naar binnen.
- i. (cutscene) Paul wil dat Beth hem de Countermeasure geeft. Ze weigert en wordt neergeschoten, waarna ze de Countermeasure laat vallen. De val activeert/breekt (is nog onduidelijk) het apparaat, waardoor Jack, Beth en Paul worden weggeblazen. Ze hebben alle drie duidelijk veel pijn, terwijl de Countermeasure blijft pulseren.

82. Monarch kantoor

- a. (cutscene) Het verhoor van Jack door Clarice is nu te zien. Jack zegt dat hij heeft gefaald: door het (kapot) vallen van de Countermeasure is Ground Zero ontstaan. "Alle puzzelstukjes zijn precies op de plek gevallen waar ze eerder vielen", concludeert Jack.
- b. (cutscene) Clarice is het niet eens met Jack: "Alles behalve één puzzelstukje viel op dezelfde plek." De knal van de Countermeasure zorgde er namelijk voor dat Jack werd teruggeblazen naar 2016, het moment hij de tijdmachine instapte om naar 2010 te gaan.

83. Williams werkplaats, 2016

- a. (cutscene) Terwijl Jack terug wordt geblazen naar 2016, ziet hij nog steeds wat er zich op dat moment in 2010 afspeelt. Beth weet de Countermeasure te deactiveren, waarna ze uitgeput op de grond blijft liggen. Jack ziet Paul opstaan en probeert Beth te redden, maar hij is niet fysiek aanwezig in dezelfde ruimte en kan dus niks doen. Paul schiet Beth door haar hoofd.
- b. (cutscene) Terwijl Paul met de Countermeasure vertrekt, is de ondervraging van Jack hoorbaar. Jack vertelt dat hij achter Paul aan moest gaan om de Countermeasure terug te krijgen. Clarice vraagt ter bevestiging of de dood van Beth Pauls gedrag veranderde. Paul zegt nee, maar Clarice twijfelt aan

zijn antwoord, aangezien Paul daarna iets zou doen dat als wraakactie gezien kan worden.

E. Junction 4: Control / Surrender

84. De CFR kamer, 10 oktober 2016 05:05, 25 uur na scheur in tijd
- a. Terwijl Paul (in de opname van zijn audiolog) vertelt dat hij weinig tijd over heeft, is de Countermeasure te zien. Opnieuw zegt Paul dat hij al zeventien jaar Monarch aan het opbouwen is met de kennis van wat er gaat komen.
 - b. Paul zegt dat alles wat hij heeft opgebouwd zich tegen hem gekeerd heeft. Hij vertrouwt niemand meer.
 - c. Pauls ziekte wordt zichtbaar erger.
 - d. Paul wordt gebeld door een Monarch officier die mede verantwoordelijk was voor de opruiming van Dr. Kims lab. De officier zegt een rapport te hebben opgesteld waar Paul naar moet komen kijken. Paul sluit de CFR kamer en gaat naar zijn kantoor om het rapport te bekijken.
85. Pauls kantoor
- a. Paul strompelt naar zijn kantoor, duidelijk aangedaan door zijn erger wordende Chronon ziekte. Om zijn zwakte niet te laten blijken, loopt hij weer normaal als hij de officier ziet.
 - b. De officier heeft tijdens de opruiming een redelijk onbeschadigde dosis van Pauls medicijn gevonden.
 - c. (cutscene) Paul loopt naar het medicijn (een gasfles met masker) en bekijkt het. Hij denkt dat het beschadigd is en onveilig om te gebruiken, waardoor hij verdenkt dat het een valstrik is.
 - d. Paul krijgt twee opties
 - i. Control: Paul neemt het medicijn en weet zijn ondergang aan de ziekte kort uit te stellen. Hij probeert de activatie van het Lifeboat Protocol door te zetten en alles onder controle te houden. Hij belooft Liam een plek binnen het Lifeboat Protocol, als hij de CFR kamer verdedigt tegen Jack.
 - ii. Surrender: Paul besluit het medicijn niet te nemen, omdat hij niemand meer vertrouwt. De ondergang aan zijn ziekte is niet meer uit te stellen en Paul verandert langzaam in een shifter. Liam wordt tegengehouden en gedood door Martin. Charlie zal Fiona en Jack helpen, waarna hij probeert de laatste stappen voor de activatie uit te voeren.
 - e. Control: Paul stuurt de officier weg, gebruikt zijn medicijn en voelt zich iets beter. Hij hervat zijn audiolog en zegt dat hij snel moet handelen.
Surrender: Paul laat het masker vallen en denkt dat de officier een verrader is, waarna Paul de officier aanvalt.
 - f. Paul ziet een visioen waarin hij met Jack een laatste gevecht aangaat.

VIII. Episode 4: Lifeboat Protocol

86. Monarch Hoofdkwartier, 10 oktober 2016 02:16, 22 uur na scheur in tijd
- a. Control+Sofia Amaral: Monarch bewakers lopen door het hoofdkwartier. Martin doet zijn oogdruppels in. De bewakers arresteren Martin en voeren hem af. Martin lijkt niet angstig of verrast. De vier bewakers en Martin stappen een lift in. Martin stapt als enige de lift uit, ongeboeid. De bewakers blijven dood achter in de lift.

Control+Martin Hatch: Monarch bewakers lopen door het hoofdkwartier. Martin doet zijn oogdruppels in. De bewakers arresteren Martin en voeren hem af. Martin lijkt niet angstig of verrast. De vier bewakers en Martin stappen een lift in. Martin stapt als enige de lift uit, ongeboeid. De bewakers blijven dood achter in de lift.

Surrender+Sofia Amaral: Monarch bewakers lopen door het hoofdkwartier. Martin doet zijn oogdruppels in. De bewakers arresteren Martin en voeren hem af. Martin lijkt niet angstig of verrast. De vier bewakers en Martin stappen een lift in. Martin stapt als enige de lift uit, ongeboeid. De bewakers blijven dood achter in de lift.

Surrender+Martin Hatch: Paul zit in zijn kantoor. Op zijn laptop ziet hij dat het Lifeboat Protocol zonder zijn toestemming in gang wordt gezet. Hij probeert er alles aan te doen om het proces te stoppen, maar het lukt hem niet. Monarch medewerkers rijden door de stad om iedereen met toegang tot het Lifeboat Protocol op te pikken (dezelfde scène als in Episode 3, segment nummer 69a, wanneer de speler voor Sofia Amaral heeft gekozen in de Junction).

- b. Sofia komt het hoofdkwartier van Monarch binnengelopen en wil weten waar Paul is.
- c. Control+Sofia Amaral: Commandant Pierce vraagt of alles in orde is, waarna hij Sofia begeleidt naar Pauls kantoor.

Control+Martin Hatch: Commandant Pierce stuurt Sofia door naar Pauls kantoor.

Surrender+Sofia Amaral: Commandant Pierce vraagt of alles in orde is, waarna hij Sofia begeleidt naar Pauls kantoor.

Surrender+Martin Hatch: Commandant Pierce stuurt Sofia door naar Pauls kantoor.

87. Pauls kantoor

- a. Control+Sofia Amaral: Sofia zegt tegen Paul dat hij het Lifeboat Protocol heeft opgestart. Paul zegt dat er niets anders opzat. Sofia ziet dat Paul zwak is door zijn ziekte en wil dat hij meekomt naar het Lifeboat Protocol, maar Paul zegt dat hij nog niet meegaat. Hij belooft haar dat hij er wel op tijd zal zijn. Paul belt commandant Pierce en zegt dat hij de helikopter moet klaarzetten, omdat Paul zo snel mogelijk naar de Bradbury zwemhal moet.

Control+Martin Hatch: Sofia legt uit waarom Monarchs tijdmachine een mislukking was en hoe de scheur in de tijd voorkomen kon worden. Paul erkent zijn fout, maar zegt dat er niks meer aan te doen is. Paul beschuldigt Sofia ervan dat ze samenwerkt met Jack, waarna Sofia zegt dat ze Martin verdenkt van sabotage van Monarchs tijdmachine. Paul gelooft Sofia niet en wurgt haar, overtuigd van haar verraad.

Surrender+Sofia Amaral: Sofia zegt tegen Paul dat hij het Lifeboat Protocol heeft opgestart. Paul zegt dat er niets anders opzat. Sofia ziet dat Paul zwak is door zijn ziekte en wil dat hij meekomt naar het Lifeboat Protocol, maar Paul zegt dat hij nog niet meegaat. Sofia legt uit wat ze te weten is gekomen over Williams tijdmachine. De tijdmachine die Monarch heeft gebouwd, is al die tijd gesaboteerd, waardoor Pauls eerste tijdreis voor de scheur in de tijd heeft gezorgd. Sofia verdenkt Martin van de sabotage, maar Paul wil niet meer van het verhaal aanhoren. Hij stuurt Sofia naar de Lifeboat.

Surrender+Martin Hatch: Sofia legt uit wat ze te weten is gekomen over Williams tijdmachine. Paul, die duidelijk begint door te draaien en nauwelijks hoort wat Sofia zegt, pakt een beeldje van het Monarch logo en begint in te slaan op Sofia's hoofd.

88. Monarch hoofdkwartier

- a. Charlie sluipt door het gebouw en gaat naar zijn kantoor.
- b. Door een hack verkrijgt hij toegang tot het Monarch mainframe. Hij ziet dat het Lifeboat Protocol in gang is gezet en dat de locatie ervan zich vlak onder Charlie bevindt.
- c. Hij zet zijn naam op de lijst van mensen die toegang hebben tot het Lifeboat Protocol. Na enige twijfel zet hij ook de naam van Fiona op de lijst.
- d. Charlie verlaat gehaast zijn kantoor. Hij belt Fiona, maar ze neemt nog niet op

89. Riverport, 10 oktober 2016 04:24, 24 uur na scheur in tijd

- a. Fiona roept Beth op via portofoon, maar die antwoordt niet. Fiona begint te huilen, omdat ze gefaald heeft: ze heeft niet de locatie van het Lifeboat Protocol kunnen vinden.
- b. Fiona hoort haar naam via de portofoon. Ze antwoordt, waarna de persoon die haar naam noemde Jack blijkt te zijn. Jack zegt dat ze allebei samengewerkt hebben met Beth, maar dat Beth nu dood is door Paul. Jack wil nu samenwerken met Fiona. Samen moeten ze de Countermeasure - die Fiona alleen als de CFR kent - zien te vinden.
- c. Fiona krijgt een bericht van Charlie, waarin hij zegt dat hij de locatie van het Lifeboat Protocol heeft gevonden en haar op de lijst heeft gezet. Ze vertrekt meteen richting Monarch.

90. Monarch Hoofdkwartier

- a. Charlie sluipt door het hoofdkwartier en stapt in een lift. Hij gaat naar kelder nummer vijf, waar het Lifeboat Protocol zich bevindt.
- b. In de gang van de kelder staat twee bewakers bij een scherm. Charlie loopt erop af en steekt zijn identiteitskaart in het scherm: hij mag naar binnen.

91. De Lifeboat

- a. Charlie loopt door de ruimte en kijkt om zich heen. Hij ziet dat de Lifeboat een grote, afgesloten bunker is met verschillende faciliteiten.
- b. Meer mensen met toegang lopen de Lifeboat in, waaronder Fiona.
- c. Fiona ziet Charlie en wil met hem praten. Ze zegt dat Jack de Countermeasure nodig heeft, maar Charlie vertelt dat het apparaat wordt gebruikt om het Lifeboat Protocol te laten draaien. Als Jack de Countermeasure krijgt, kan de Lifeboat niet draaien. Charlie ziet het niet zitten om Jack te helpen met de Countermeasure, maar Fiona benadrukt dat dit de enige mogelijkheid is.

92. Riverport

- a. Liam en zijn vrouw Emily rijden richting Monarch.
- b. Liam legt Emily uit dat ze een manier moeten vinden om toegang te krijgen tot het Lifeboat Protocol.
- c. Liam beukt zijn auto door de slagboom van Monarchs parkeerterrein.

93. Buiten Monarchs Hoofdkwartier
- a. Control: Liam schiet bewakers neer.
Surrender: Deze scène is niet te zien wanneer Surrender wordt gekozen in de Junction.
94. De Lifeboat
- a. Charlie praat via een portofoon met Jack en legt uit waar hij de Countermeasure kan vinden, namelijk boven in de toren van het Monarch Hoofdkwartier. Er is geen bereik en Charlie zegt tegen Fiona dat het bijna onmogelijk is om in te breken. Fiona wil Jack helpen, maar Charlie zegt van meer hulp voor Jack te kunnen zijn.
95. Buiten Monarchs Hoofdkwartier
- a. Control: Dit segment is al eerder te zien wanneer Control gekozen wordt in de Junction (zie segment nummer 93a).
Surrender: Liam schiet bewakers neer.
96. Monarch Hoofdkwartier
- a. Control: Liam vervolgt zijn zoektocht naar het Lifeboat Protocol, waarbij hij verschillende bewakers uitschakelt in een trappenhuis.
Surrender: Segment 96a, 96b, 96c, en 96d zijn niet te zien wanneer Surrender wordt gekozen in de Junction.
 - b. Control: Liam loopt Paul tegen het lijf.
Surrender: n.v.t.
 - c. Control: Paul weet dat Liam toegang wil tot de Lifeboat, dus sluiten ze een deal: Liam helpt Paul de Countermeasure te verdedigen, zodat Liam en zijn vrouw vervolgens toegang krijgen tot de Lifeboat. Emily gaat met Paul mee.
Surrender: n.v.t.
 - d. Control: Liam gaat met de lift naar boven, richting de CFR kamer. Daar ligt een "Striker harnas" dat hij kan gebruiken om zich tegen Jack te verdedigen.
Surrender: n.v.t.
97. De Lifeboat
- a. Control: Paul brengt Emily naar de Lifeboat.
Surrender: Fiona kijkt naar haar telefoon
 - b. Control: Paul loopt naar binnen, spreekt de mensen in de Lifeboat aan en vertelt over wat de mensheid heeft bereikt om tot dit punt te komen. Paul zegt dat hij nog andere zaken moet afhandelen, waardoor hij niet kan blijven.
Surrender: Op een scherm is te zien hoe Paul de mensen in de Lifeboat toespreekt. Hij zegt dat de oorlog van het bestaan van de mensheid begonnen is en dat het uur van de waarheid is aangebroken.
98. Monarch Hoofdkwartier
- a. Control: Dit segment is al eerder te zien wanneer Control gekozen wordt in de Junction (zie segment nummer 95a). De segmenten 98a, 98b, en 98c zijn niet te zien wanneer er voor Control gekozen is.
Surrender: Liam vervolgt zijn zoektocht naar het Lifeboat Protocol, waarbij hij verschillende bewakers uitschakelt in een trappenhuis. Op de achtergrond is Pauls toespraak te horen, waarin hij zegt dat hij door iedereen is verraden en het tijd is om wraak te nemen voor het verraad.
 - b. Control: n.v.t.
Surrender: Liam hoort meer voetstappen en wacht achter een pilaar.

Wanneer hij ziet dat het Charlie is, houdt hij hem tegen en richt zijn pistool op Charlie.

c. Control: n.v.t.

Surrender: Charlie probeert Liam uit te leggen dat Jack de Countermeasure nodig heeft. Uiteindelijk weet hij Liam en Emily te overtuigen, mede door de toespraak van de doorgedraaide Paul, die op dat moment te horen is. Charlie, Liam en Emily gaan naar de CFR kamer.

99. De CFR kamer, 10 oktober 2016 05:15, 25 uur na scheur in tijd

a. Control: Charlie breekt in bij de CFR kamer.

Surrender: Charlie breekt in bij de CFR kamer. Liam en Emily lopen achter hem aan.

b. Control: Charlie probeert de afgesloten CFR ruimte te hacken, zodat hij de CFR kan pakken. Uiteindelijk lukt het hem de deur te openen en hij laat Jack via de portofoon weten dat hij de CFR kan komen halen.

Surrender: Charlie probeert de afgesloten CFR ruimte te hacken, zodat hij de CFR kan pakken.

c. Control: Liam komt gewapend binnenlopen en duwt Charlie weg. Charlie probeert Liam uit te leggen dat Jack de Countermeasure nodig heeft. Liam zegt dat hij Charlie neerschiet als hij niet weggaat, maar Charlie blijft staan, ervan overtuigd dat dit de enige manier is om de wereld te redden.

Surrender: Terwijl Charlie nog bezig is de CFR ruimte te hacken, loopt Martin naar binnen. Hij houdt een pistool tegen het hoofd van Emily. Martin beveelt Liam zijn wapen te laten vallen. Liam laat zijn wapen vallen, waarna Martin hem in zijn zij schiet. Martin beveelt Charlie de CFR ruimte te openen, terwijl Liam in de armen van zijn vrouw sterft.

d. Control: Terwijl Charlie Liam probeert te overtuigen dat Jack de Countermeasure moet krijgen, wordt hij door Martin door zijn hoofd geschoten.

Surrender: Charlie weet de afgesloten CFR ruimte te openen voor Martin.

e. Control: Martin probeert de Countermeasure te pakken, maar Liam probeert Martin van achter te pakken en te wurgen. Ze beginnen te vechten. Liam steekt Martin neer in zijn borst en linkeroog, waarna Martin roerloos blijft liggen.

Surrender: Martin probeert de Countermeasure te pakken, maar Charlie activeert een verdedigingssysteem van de Countermeasure, waardoor Martin door de Countermeasure wordt opgeslokt. Martin blijkt echter niet dood en loopt op Emily af, waarna Emily een pistool pakt en op hem schiet. Een eerste schot in zijn borst doet hem niks, maar na een schot in zijn rechteroog valt hij op de grond en blijft roerloos liggen.

f. Control: Liam trekt het Striker harnas aan en bewaakt de CFR.

Surrender: Charlie kan het verdedigingssysteem van de Countermeasure niet meer uitzetten. Hij zet Emily op de lijst voor het Lifeboat Protocol, waarna hij uitlegt wat Emily tegen Fiona moet zeggen. Ondertussen trekt Charlie een stutter-proof pak aan en wacht tot hij Jack kan helpen.

IX. Act 5: I'll Come Back for You

100. Riverport

- a. (cutscene) Terwijl de ondervraging van Jack te horen is, waarin hij vertelt dat het einde der tijden op dat moment nabij is, is te zien hoe chaos in de stad ontstaat. Een ontspoorde trein crasht vlakbij Jack en beweegt heen en weer in de tijd. Tijd staat stil en hervat zich herhaaldelijk.
- b. Jack bereikt het hoofdkwartier van Monarch.

A. Monarch HQ (Act 5, Part 1)

101. Monarch Hoofdkwartier

- a. De ontspoorde trein crasht in het hoofdkwartier van Monarch, terwijl de tijd nog steeds herhaaldelijk stilstaat en wordt hervat. De effecten van de scheur in de tijd worden steeds duidelijker zichtbaar.
- b. De stutter blijft actief.
- c. Bewakers vallen Jack aan. Hij schakelt ze uit.
- d. Control: Jack wil een poort door die gesloten is. Fiona laat via de portofoon weten dat de Countermeasure bovenin het Monarch Hoofdkwartier is. Ze opent de poort voor Jack.
Surrender: Jack wil een poort door die gesloten is. Charlie laat via de portofoon weten dat de Countermeasure bovenin het Monarch Hoofdkwartier is. Hij opent de poort voor Jack.
- e. Jack stapt de lift in en gaat naar boven.
- f. Op de achtergrond is de ondervraging van Jack te horen, waarin hij vertelt dat hij de Countermeasure van Paul moest afpakken. Paul heeft al die tijd de oplossing in handen gehad, maar nooit gebruikt. Volgens Clarice waren de gevolgen niet te voorkomen en heeft Paul daardoor de Countermeasure gebruikt om het Lifeboat Protocol mee aan te drijven.
- g. Vlak voordat Paul boven komt, ziet hij een wezen wegrekken. Dit blijkt een shifter te zijn.
- h. Fiona/Charlie opent nog een deur voor Jack, die vervolgens meer bewakers tegenkomt en uitschakelt.
- i. Fiona?Charlie waarschuwt voor iets vreemds dat zich in het gebouw bevindt en raad Jack aan voorzichtig te zijn.
- j. (cutscene) Jack loopt een gang in waar een shifter verschillende bewakers heeft gedood. Het wezen lijkt Jack aan te vallen, maar verdwijnt uiteindelijk.
- k. Jack vindt het kantoor van Paul en gaat achter Pauls computer zitten.
- l. (cutscene) Jack wordt gebeld door Paul, die vanaf de Bradbury zwemhal heeft gemerkt dat Jack de deur van Pauls kantoor heeft geopend. Hij benadrukt dat het geen zin heeft wat Jack doet en dat ze elkaar snel weer zullen zien.
- m. Control: Jack vindt de CFR kamer, waar de gewonde Liam de Countermeasure bewaakt. Een vuurgevecht start, waarbij Jack Liam verder verwondt. Liams pak is kapot, waardoor hij vast komt te zitten in de stutter.
Surrender: Jack vindt de CFR kamer, waar Charlie wacht om Jack te helpen.
- n. Fiona/Charlie opent de laatste deur voor Jack, waarna Jack de Countermeasure oppakt. Jack heeft de Countermeasure, maar weet niet hoe hij het moet gebruiken. Hij merkt dat de Monarch tijdmachine zich een verdieping hoger bevindt en besluit terug te reizen naar het moment dat William nog leeft.

- o. Control: Dit gesprek vindt niet plaats wanneer er voor Control gekozen wordt. Surrender: Charlie opent de deur naar de lift voor Jack. Wanneer Jack vraagt of Charlie meegaat, zegt Charlie dat er iemand beneden is die hij graag wil zien (Fiona).
102. Monarch Hoofdkwartier tijdmachine kamer, 10 oktober 2016 05:40, 25 uur na scheur in tijd
- a. Jack vindt Monarchs tijdmachine, schakelt de bewakers uit en activeert de machine.
 - b. In Jacks ondervraging is te horen dat Jack besluit terug te gaan naar het moment dat de kern van Monarchs tijdmachine voor het eerst werd geactiveerd: iets meer dan een dag daarvoor, op de Riverport Universiteit.
 - c. (cutscene) Jack stapt de tijdmachine in en komt uit de machine lopen op het moment dat Monarch bewakers de achtervolging op Jack en William inzetten (segment 4f).
- B. Return To The University (Act 5, Part 2)
103. Riverport University (Monarch) tijdmachine
- a. (cutscene) Verschillende bewakers liggen dood op de grond. Jack probeert het luik te openen waar zijn 'ik' uit het verleden net met William door is ontsnapt. Het lukt niet.
 - b. Via een lift verlaat Jack de kamer.
104. Meyer Physics onderzoekscentrum, opslagruimte
- a. Jack vecht tegen Monarch bewakers.
105. Riverport Universiteit terrein
- a. Terwijl een stutten ontstaat, zoekt Jack naar de binnenplaats, waar zijn broer is.
 - b. Jack wordt door veel bewakers aangevallen, maar hij schakelt ze allemaal uit. Via Monarch communicatie is te horen hoe de bewakers angstig worden voor Jack, doordat hij zo veel bewakers in zijn eentje aankant.
 - c. Op de binnenplaats merkt Jack dat zijn 'ik' uit het verleden en zijn broer daar al langs zijn geweest. Hij probeert zo snel mogelijk naar de bibliotheek te gaan, om ze daar voor te zijn.
 - d. (cutscene) Op een van de daken schiet Beth enkele scherpschutters neer.
 - e. Via Monarch communicatie is Paul te horen. Hij zegt zelf met William af te willen rekenen. Hiermee wordt verwezen naar het moment uit Act 1, waar Jack en William worden verrast door de komst van Paul, hetgeen leidt tot de dood van William.
 - f. Via het dak van de bibliotheek gaat Jack naar binnen.
 - g. Via Monarch communicatie is Paul te horen, die zegt dat hij bij de bibliotheek naar binnen gaat.
106. Riverport Universiteitsbibliotheek
- a. Terwijl Jack onderweg is naar beneden, is het gesprek tussen William en Paul al te horen (In Act 1 is zijn dit de segmenten 12a en 12b).
 - b. (cutscene) Jack bereikt de begane grond en ziet hoe Paul William onder schot houdt.
 - c. (cutscene) Paul geeft het bevel om de bibliotheek op te blazen. Het gebouw begint in te storten en Jack probeert de brokstukken te ontwijken.
 - d. (cutscene) Paul rent naar William en weet hem te redden voordat de brokstukken op hem vallen (wat in segment 12d niet wordt voorkomen). Door

- zijn tijdkrachten te gebruiken, houdt Jack de brokstukken tegen. Samen springen ze uit het raam, waarna Jack de Countermeasure aan William geeft.
107. Buiten de bibliotheek
- a. (cutscene) Jack wil dat William de scheur in de tijd meteen repareert, maar William zegt naar de tijd te moeten gaan waar Jack vandaan komt (het heden, 25 uur na de tijd waarin Jack en William nu zijn), anders werkt de Countermeasure niet. Jack wil het niet geloven, maar uiteindelijk weet William hem te overtuigen. Jack begrijpt alleen niet hoe hij William heeft kunnen redden: tot nu toe heeft niemand gebeurtenissen uit het verleden in een andere richting kunnen sturen, maar dit keer wel, aangezien William nog leeft in plaats van omkomt bij het instorten van de bibliotheek. Volgens William komt dat doordat hij de illusie heeft gewekt dat hij bij het instorten omkwam en niemand wist dat hij eigenlijk nog leefde: in elk scenario komt er 'een Jack uit de toekomst' om hem te redden van de brokstukken.
 - b. Via een collegegebouw proberen Jack en William een auto te bereiken, maar het parkeerterrein wordt bewaakt door Monarch.
 - c. (cutscene) Een stutter ontstaat. Jack ziet hoe zijn versie uit het verleden door Liam in een Monarch bus wordt gegooid. Beth, op dat moment nog vertrouwd medewerker van Monarch, overziet de situatie. Jack loopt naar haar toe, twijfelend of hij haar aan moet raken, waardoor ze kan rondbewegen in de stutter. Hij besluit het niet te doen. In het volgende shot zijn Jack en William al vertrokken en is lichte verbazing te zien op het gezicht van Beth.

D. Final Moments (Act5, Part 3)

108. Bradbury zwemhal, 9 oktober 2016 07:05, 3 uur na scheur in tijd
- a. (cutscene) Jack en William komen aangereden bij de zwemhal. Ze parkeren de taxi die ze gestolen hebben (De taxi van Nick uit segment 32c) naast het gebouw.
 - b. Ze gaan naar binnen.
 - c. (cutscene) Jack en William openen de kamer van Williams tijdmachine. William stelt de machine in en ze wachten geen moment om terug naar het heden te reizen.
 - d. Terwijl ze door de gang van de tijdmachine lopen, vertelt William dat alles wat Monarch ooit heeft kunnen bereiken van hem is gestolen.
109. Bradbury zwemhal, 10 oktober 2016 06:31, 26 uur na scheur in tijd
- a. Wanneer Jack en William de tijdmachine uit lopen, ontstaat een stutter. Er zijn verschillende bewakers, die door Jack worden uitgeschakeld.
 - b. (cutscene) Control!: Jack wil William aanraken om hem uit de stutter te trekken, maar Paul komt binnengelopen. Hij wil de Countermeasure terug om het Lifeboat Protocol te kunnen activeren. Paul maakt zich klaar voor een laatste gevecht, ook al lijkt de ziekte zijn tol te eisen: zijn transformatie in een shifter lijkt nabij.
(cutscene) Surrender!: Jack wil William aanraken om hem uit de stutter te trekken, maar Paul komt binnengelopen. Hij wil de Countermeasure verwoesten, om alle hoop voor de mensheid te laten verdwijnen. Paul maakt zich klaar voor een laatste gevecht, ook al lijkt de ziekte zijn tol te eisen: zijn transformatie in een shifter lijkt nabij (zijn situatie is erger dan wanneer er voor Control gekozen is).

- c. Het laatste gevecht met Paul begint. Eerst vecht Jack tegen een horde Monarch bewakers, uitgerust met geavanceerde harnassen. Ondertussen gebruikt Paul zijn verwoestende tijdkrachten.
 - d. Uiteindelijk schiet Jack Paul neer. Pauls ziekte heeft hem zwak gemaakt, waarna Jack de genadeklap uitdeelt (zoals te zien was in Pauls visioen in segment 85f).
 - e. (cutscene) Jack haalt William uit de stutten en helpt hem de Countermeasure te activeren met behulp van zijn krachten. Door het aandrijven van de Countermeasure, komt de inmiddels tot shifter getransformeerde Paul tot leven. Paul stort zich op de Countermeasure, waarna een grote schokgolf te zien is. Jack en William worden naar achteren geblazen door de klap, terwijl Paul verdwijnt in de schokgolf.
 - f. (cutscene) na een kort moment van bewusteloosheid, worden Jack en William wakker. Op de achtergrond is Jacks ondervraging hoorbaar, waarin hij vertelt dat de Countermeasure heeft gewerkt en de scheur in de tijd gerepareerd is. Het overlijden van mensen en de chaos gedurende alle gebeurtenissen is niet meer om te draaien, maar de mensheid blijft bestaan. Jack helpt William overeind, die naar de uitgebrande Countermeasure kijkt. William zegt dat het Meyer-Joyce veld weer stabiel zou moeten zijn. Terwijl William naar de Countermeasure kijkt, merkt Jack dat niet alles is opgelost: hij krijgt vreemde visioenen en ziet nog steeds dat zijn lichaam lichte tekenen van tijdkrachten vertoont. William ziet niet wat er met Jack aan de hand is, maar gelooft nog steeds dat de scheur in de tijd nog niet helemaal gerepareerd is.
110. Monarch kantoor
- a. (cutscene) Clarice stelt een laatste vraag aan Jack in zijn verhoor. Ze vraagt of hij Paul nu eindelijk gelooft dat gebeurtenissen niet aan te passen zijn, wat je ook probeert. Er is een flashback te zien naar het moment dat Jack naar Beth loopt en haar niet uit de stutten haalt (segment 107c). Jack fluistert in Beths oor dat hij terugkomt voor haar. Een antwoord op de vraag van Clarice geeft hij niet, maar deze flashback geeft aan dat hij nog steeds gelooft dat gebeurtenissen uit het verleden aan te passen zijn.

X. Credits

111. Monarch kantoor
- a. (cutscene) Terwijl de aftiteling bezig is, wordt er geschakeld naar een extra scène. Jack zijn verhoor is afgelopen en hij mag het kantoor verlaten. Hij wordt op de gang echter aangesproken door Martin Hatch, die schijnbaar nog leeft. Martin heeft een voorstel: door het wegvallen van Paul, heeft Monarch iemand nodig met krachten als hem. Martin biedt Jack een baan aan. Het laatste shot is een afbeelding met Jack in het midden. Links en rechts van hem lijken zich twee scenario's af te spelen: één waarin Jack akkoord gaat, één waarin Jack Martin afwijst. Het hint naar een eventuele *sequel*.

Bijlage 2: Narrative Objects in *Quantum Break*

Act 1

Part 1

1. *Riverport University Map*
Een plattegrond van de Riverport Universiteit.
2. *Protest Flyer*
Een protest pamflet tegen Monarch Solutions, waarin wordt studenten worden opgeroepen om in actie te komen tegen Monarch's plannen om de bibliotheek van Riverport University te slopen.
3. *Stop Monarch Problems Poster*
Een poster waarin mensen worden opgeroepen om in actie te komen tegen Monarch Solutions, doordat plaatselijke cultuur en bedrijfjes ten onder gaan aan de de groei (en constante uitbreiding) van Monarch Solutions.
4. *Sofia Amaral Seminar Poster*
Een advertentie voor de seminar die Sofia Amaral - recent aangewezen tot hoofd van Monarch Solutions' Physics Research Division - geeft aan de Riverport University.
5. *Bobby Radford Riverport Radio Show 1*
Radioshow waarin Bobby Radford de huidige stand van zaken behandelt, in dit geval de protesten tegen Monarch. Hij geeft de demonstranten gelijk, maar is bang dat Monarch Solutions door de machtspositie het slopen van de bibliotheek zonder problemen door kan zetten.
6. *Amy's Monarch Timeline*
Een tijdlijn van Monarch's groei en overnames tussen 1999 en 2016, samengesteld door Amy Ferrero, aanvoerster van de protestbeweging tegen Monarch Solutions.
7. *RETURN*
Een referentie naar *Alan Wake* (2010), een eerdere game van Quantum Break's ontwikkelaar Remedy Entertainment, waarin een scène te zien is met Alan Wake (het hoofdpersonage in de gelijknamige game).
8. *Paul Serene Focus Article*
Poster die dieper ingaat op Paul Serene's achtergrond als quantumfysicus aan de Riverport University. Uit de poster blijkt Serene's fascinatie voor William Joyce zijn werk.
9. *Dr. Kim Memorial Article*
Overlijdensbericht van Dr. Henry Kim, de professor onder wie Dr. William Joyce en Dr. Elton Meyer hun grootste ontdekkingen deden - het Meyer-Joyce Field, een eerste (grote) stap richting tijdreizen. Ging later aan de slag voor Monarch Solutions, als hoofd van de Physics Research Division.
10. *RE: WILLIAM JOYCE CLEARANCE*
E-mail tussen Hayley Shelton en Josef Chenade over het stopzetten van Dr. William Joyce zijn toegang tot beveiligde gebieden binnen Monarch.
11. *Monarch Solutions Job Fair Poster*
Oroep van Monarch aan studenten die direct na hun opleiding op zoek zijn naar een baan.

12. *Project Promenade Presentation*

Video waarin Paul Serene Project Promenade voor het eerst presenteert. Project Promenade maakt combineert theorieën rondom zwarte gaten en Meyer-Joyce deeltjes om tijd te manipuleren.

13. *Photo of Jack and Paul*

Foto van de jonge Jack Joyce en Paul Serene, waarop Paul een beeldje van een ram vasthoudt, die gestolen schijnt te zijn.

14. *RE: PROJECT PROMENADE BETA TEST*

E-mail tussen Paul Serene en Meridith Rosen, waarin Paul benadrukt dat Project Promenade geen vertragingen op mag lopen, omdat medewerkers dan misschien naar Monarch Solutions over willen stappen. Daarnaast schrijft Paul over William Joyce zijn mentale instabiliteit, waardoor het project in gevaar kan komen.

15. *RE: COMING HOME?*

E-mailverkeer tussen Jack Joyce Paul Serene, waarin Paul wil dat Jack terugkomt naar Riverport, omdat het mentaal niet goed gaat met Jack's broer William. Paul denkt dat Jack's terugkomst ervoor zal zorgen dat William zich weer op zijn taak kan richten.

16. *Corridor Schematics*

Dit is de blauwdruk van de 'University Time Machine' van Project Promenade.

Part 2

17. *PAUL SERENE LAB CLEARANCE*

E-mail van Ria Ennis naar James Ness, waarin Ria bezorgd is over haar functie. Paul Serene is vlak daarvoor langsgelopen om alle stappen te doorlopen die nodig zijn om de tijdmachine te activeren. Daarnaast is ze benieuwd naar de bezorgdheid van William Joyce, die bang is dat het chronon veld (nodig voor tijdreizen) moeilijk te stabiliseren is en daardoor bang is dat er iets catastrofaal fout kan gaan. Tot slot valt het Ria op dat ze geen toegang meer heeft tot bestanden rondom het tijdreis-project, aangezien ze achter slot en grendel zijn geplaatst door ene Martin Hatch van Monarch Solutions (geldschietters van Project Promenade).

18. *FWD: Library protest*

E-mail van Charlie Wincott naar Liam Burke, waaruit blijkt dat Charlie op zoek is gegaan naar de leider van de Riverport protestbeweging. Hij komt erachter dat Amy Ferrero de aanvoerster is, dus dat zij degene is die moet 'verdwijnen', mocht ze nog meer problemen opleveren voor Monarch Solutions.

19. *University Operation*

E-mail van Liam Burke naar Monarch Solutions, waarin Liam zijn plan uiteenzet om de protesten de kop in te drukken. Liam heeft naar eigen zeggen verschillende eenheden nodig om de universiteit te omsingelen, uitgangen te blokkeren, Jack en William Joyce aan te houden, kern van de tijdmachine te verwijderen en af te leveren bij de 'ground zero operation'.

Part 3

20. *Bobby Radford Riverport Radio Show 2*

Bobby bespreekt in zijn radioshow wat zich op dat moment op de universiteit afspeelt, namelijk de militaire operatie van Monarch. Er komen meldingen van schoten binnen, maar Bobby wil nog geen conclusies trekken. Hij hoopt in ieder geval dat er niemand gewond raakt door onenigheid rondom de toekomst van een gebouw.

Junction 1

21. William Joyce Dossier

Een dossier met kenmerken van William Joyce, zijn bijdrage aan chronon onderzoek en de geruchten over een geheime werkplaats. Hierin staat tevens dat William (ge)dood is.

22. Jack Joyce Dossier

Een dossier met kenmerken van Jack Joyce, waarin wordt opgeroepen om alle informatie rondom Jack zijn huidige locatie door te spelen naar Paul Serene.

Act 2

Part 1

1. Ground Zero Map

Plattegrond van Ground Zero (de locatie van de chronon-kern), waarin veilige en onveilige locaties worden aangegeven, om schade door Chronon Radiation Exposure (CRE) (straling) te voorkomen.

2. RE: Ground Zero Operation

E-mailverkeer tussen Paul Serene en Sofia Amaral, waarin Sofia haar bezorgdheid uit over Paul's gezondheid en de 'scheuren in de tijd', waarna Paul Sofia geruststelt: hij heeft het einde der tijden gezien en weet dat de scheuren erger gaan worden. Hij benadrukt dat het gala door moet gaan en dat hij alles onder controle heeft, om angst te voorkomen.

3. RE: Jack Joyce

E-mailverkeer tussen Ashton Levie en Gil Kenstrue waarin de twee mannen de geruchten bespreken dat Jack Joyce tijdens de bestorming van de universiteit eigenhandig zeven van Monarch's militaire eenheden heeft uitgeschakeld, schijnbaar door tijd te verbuigen zonder hier technologie bij te gebruiken.

4. Internal Monarch Comms 1

Audiobestand met een gesprek tussen Clarice Ogawa en Charlie Wincott, waarin Charlie zegt dat hij beelden heeft gezien dat Liam Burke een bewaker uitschakelt en dat de achterklep van een Monarch busje open is gelaten.

5. FWD: Monarch Concerns

E-mail van Charlie Wincott naar Martin Hatch, waarin Charlie Martin wijst op een e-mail tussen Liam Burke en Beth Wilder. In deze e-mail stelt Liam dat hij achterdochtig is over de situatie binnen Monarch. Hij zegt dat hij is aangenomen met de boodschap dat hij de wereld veilig houdt tegen gevaren in de toekomst, maar verdenkt Monarch ervan dat er informatie wordt achtergehouden.

6. Internal Monarch Comms 2

Audiobestand met een gesprek tussen Charlie Wincott en Clarice Ogawa, waarin Clarice aan Charlie - die op dat moment camerabeelden bekijkt - vraagt of hij de locatie van Jack Joyce door kan geven. Charlie zegt waar Jack is, waarna Clarice er een team op af stuurt.

7. Monarch's Witness Kill List (Hardline)

Een lijst met getuigen van de Riverport University Operation, die door Monarch eenheden uitgeschakeld moeten worden.

8. *University Fallout (Hardline)*

E-mail van Martin Hatch aan al het Ground Zero-personeel, waarin hij vertelt dat het overnemen van de chronon kern niet helemaal volgens plan is verlopen, waardoor er enkele maatregelen zijn getroffen. Zo moeten alle getuigen (studenten) uitgeschakeld worden, al het personeel moet helpen de kern naar de Monarch toren te vervoeren en iedereen moet helpen Jack Joyce op te sporen.

9. *Monarch PR Plan (PR)*

E-mail van Charlie Wincott aan het Ground Zero-personeel, waarin hij de PR plannen aan het personeel doorgeeft. Het personeel moet snel de voorbereidingen treffen om Amy Ferrero een valse verklaring af te laten leggen.

10. *Monarch's PR Strategy Poster (PR)*

Een poster met een stappenplan van de PR-campagne. In chronologische volgorde: Amy Ferrero video, nieuws lek, heksenjacht op Jack Joyce openen, Monarch gala, Lifeboat Protocol test, Chronon technologie fase 3, demonstratie van chronon wapens.

11. *"Amy's Confession" Newscast (PR)*

Een nieuwsvideo met de valse verklaring van Amy Ferrero.

Part 2

12. *Sofia Amaral's Chronon Presentation*

Een presentatie van Sofia Amaral, waarin zij de situatie rondom Ground Zero uitlegt. Ze stelt dat het een gevaarlijk gebied is, maar dat Monarch hier de chronon deeltjes goed kan oogsten.

13. *Chronon tech Phase 2 milestones*

E-mail van Sofia Amaral aan het chronon onderzoekspersoneel, waarin zij het personeel op de hoogte stelt van aankomende mijlpalen in het chronon onderzoek.

14. *Trailer Note*

Een notitie waarop staat dat de generator van de trailer kapot is, waardoor stroom tijdelijk uit de accu van een auto wordt getapt.

15. *MY SCREENPLAY!!!*

E-mail van Bruce Livingstone aan Sofia Amaral, waarin Bruce zijn idee voor een filmscenario opstuurt, genaamd Time Knife. Sofia kent Bruce niet, maar hij werkt werkt in een ander team binnen Monarch (Reaper Squad).

16. *RE: Next Steps*

E-mailverkeer tussen Martin Hatch en Clarice Ogawa. Martin is bezorgd dat de grote aandacht rondom de Riverport University Operation invloed heeft op de planning, maar Clarice zegt dat alles nog volgens de planning verloopt.

17. *Ground Zero Warning Sign*

Een waarschuwingsbord voor Ground Zero, waarop staat dat er 'absoluut geen toegang is na dit punt'.

18. *RE: DR. Kim's lab and Serene's treatment*

E-mailverkeer tussen Fiona Miller en Sofia Amaral. Fiona wil toegang tot Dr. Kim's lab, zodat ze bestanden kan vinden die haar helpen met haar onderzoek. Ze is bang dat ze niet op tijd met een remedie komt voor Paul Serene's chronon syndroom. Sofia snapt de bezorgdheid, maar stelt dat Martin Hatch alle middelen gealloceerd heeft aan de technologie divisie binnen Monarch. Tevens zegt ze dat Fiona niks van waarde zal vinden in het lab van Dr. Kim.

19. *RE: JACK*

E-mailverkeer tussen Fiona Miller en Beth Wilder. Beth vraagt of William en Jack al zijn gevangen, en zo ja, of William iets heeft gezegd over de "Countermeasure" (de Chronon Field Regulator, het apparaat dat scheuren in de tijd kan tegengaan). Beth zegt dat William dood is, dus dat ze samen een andere manier moeten verzinnen om de locatie van de Countermeasure te vinden. Fiona gaat proberen in Dr. Kim's lab te komen en samen zijn ze het eens dat ze Jack Joyce nodig hebben.

20. *RE: Liam Burke's Status*

E-mailverkeer tussen Clarice Ogawa en Martin Hatch. Clarice vraagt of Liam Burke geen hogere functie verdient met meer toegang, door zijn uitstekende invulling van zijn functie. Martin stelt echter dat Liam niet op de hoogte is van Project Lifeboat en de beperkingen daarvan. Liam is erg gehecht aan zijn vrouw en zij kan niet mee 'op de Lifeboat'. Clarice is het daarmee eens.

21. *Liam Burke psych evaluation*

E-mail van Manuel Porretta naar Martin Hatch. Manuel heeft Liam Burke psychologisch onderzocht en concludeert dat Liam een 'tikkende tijdbom' is. Liam weet dat er gevaar aankomt (het einde der tijden) en dat Monarch over de technologie beschikt om bepaalde mensen hiervan te redden.

22. *Bobby Radford Riverport Radio Show 3 (Hardline)*

In zijn radioshow is Bobby woest door de acties van Monarch. Hij weet dat er studenten vermoord worden en de bibliotheek veel eerder dan gepland gesloopt wordt.

23. *TRESPASSER ALERT (Hardline)*

E-mail van Charlie Wincott aan de teamleiders van Monarch's militaire eenheden. Charlie is boos op de teamleiders, omdat Nick Marstens is ontsnapt en Jack Joyce nog steeds niet is aangehouden.

24. *Nick Marsters (Hardline)*

E-mail van Charlie Wincott aan al het Ground Zero-personeel. Charlie vertelt dat Nick een onbenul is en schrijft dat hij niet weet waarom Monarch zo veel moeite doet om Nick te vangen.

25. *Theresa Sedmak Riverport Radio Show (PR)*

Eerste radioshow van Theresa, waarin zij zegt dat ze Bobby's werk heeft overgenomen en dat de Riverport University het doelwit was van een 'terroristische aanval' (een leugen die Monarch verspreidt als onderdeel van het PR-plan).

26. *TRESPASSER (PR)*

E-mail van Charlie Wincott aan de teamleiders van Monarch's militaire eenheden. Charlie is boos op de teamleiders, omdat Amy Ferrero onbeveiligd in het beveiligingsgebouw van Monarch is, waar ze Monarch-bestanden (geheim) op een usb-stick zet. Daarnaast is Jack Joyce nog steeds niet aangehouden.

27. *Amy Ferrero (PR)*

E-mail van Charlie Wincott aan al het Ground Zero-personeel. Charlie vertelt dat Amy iemand is die Monarch te vriend moet houden (of in ieder geval moet doen alsof), omdat haar mede-activisten anders boos kunnen worden.

Part 3

28. *Schrodinger Diary*

Audiobestand met een audio dagboek van William Joyce, waarin hij een experiment uitvoert met een muis.

29. *Riverport Discreet Moving Services Bill*

Bon met verhuiskosten van William Joyce zijn spullen. De spullen worden discreet van William's werkplaats naar de Bradbury Swimming Pool gebracht.

30. *Bradbury Swimming Pool Deed*

William's bewijs van eigendom van de Bradbury Swimming Pool.

31. *Time Machine Room Map*

Een gedetailleerde kaart van William's tijdmachine.

32. *Physicist on the Rise Article*

Krantenartikel over William Joyce en Elton Meyer hun ontdekking van het chronon veld.

33. *A Civilian's Guide to Time Travel*

Notities van William Joyce, waarin hij in spreektaal probeert uit te leggen hoe hij tijdreizen mogelijk wil maken.

34. *Parents Killed in Riverport Car Crash Article*

Krantenartikel over het dodelijke auto-ongeluk van de ouders van Jack en William Joyce. De moeder, Kathryn, zou na een botsing de controle over het stuur zijn verloren en tegen een paal zijn gecrasht.

35. *Countermeasure Schematics*

Een blauwdruk van William Joyce's Countermeasure, het apparaat dat het einde der tijden kan voorkomen.

36. *RE: Where are you?*

E-mail van William Joyce naar Beth Wilder. Hierin zegt William dat Beth gelijk had: de scheuren in de tijd zijn werkelijkheid geworden. William vraagt of Beth de Countermeasure heeft en vertelt dat Paul Serene op de universiteit een bijna exacte kopie heeft gemaakt van William's tijdmachine. Hij voelt zich in de gaten gehouden en denkt dat hij paranoïde wordt.

37. *Time Machine Schematics*

De blauwdruk van William Joyce's tijdmachine.

38. *Bobby Radford Riverport Radio Show 4 (Hardline)*

In deze radioshow vertelt Bobby over de verklaring van Monarch, die volgens hem onzin is. Hij wil antwoorden van Monarch, geen leugens.

39. *Theresa Sedmak Riverport Radio Show 2 (PR)*

In deze radioshow vertelt Theresa Sedmak dat de slachtoffers van de 'terroristische aanval' op de Riverport University in een kliniek worden behandeld.

Junction 2

40. *What happened to Dr. Henry Kim*

E-mailverkeer tussen Sofia Amaral en Erica Cross. Erica verdenkt Monarch ervan dat het bedrijf de doodsoorzaak van Dr. Kim heeft verzonnen en vraagt aan Sofia wat de daadwerkelijke doodsoorzaak van Dr. Kim was. Sofia zegt dat Dr. Kim de blootstelling aan een grote hoeveelheid chronon deeltjes ervoor zorgde dat Dr. Kim veranderde in een 'Shifter', een agressief wezen dat niet aan tijd of fysiek bestaan gebonden is.

Act 3

Part 1

1. *Gull Island Sign*

Een bord waarop het militaire verleden van Gull Island wordt beschreven. In de Tweede Wereldoorlog was het eiland een artillerie-basis.

2. *Research and Development Facility*
Een plattegrond van het Monarch Solutions onderzoekscentrum.
3. *The Lifeboat Protocol*
Een e-mail van Paul Serene aan de Lifeboat Protocol medewerkers, waarin hij fase drie van het protocol aankondigt. Hij blikkt vooruit op het einde der tijden en hoe het Lifeboat Protocol de uitgekozen mensen helpt te overleven.
4. *Shifter Presentation*
Een opsomming van Shifter kenmerken en hoe je met Shifters om moet gaan. De shifters 'bestaan in een staat van quantum superpositie' en bevolken het einde der tijden. Ze zijn erg gevaarlijk, dus wordt aangeraden om afstand te bewaren en te schuilen, mocht iemand een Shifter tegenkomen.
5. *Monarch Technology Timeline*
Een tijdlijn met alle technologische mijlpalen van Monarch op Gull Island tussen 1999 en 2016.
6. *Gull Island Monarch Noticeboard*
Een bord met verschillende advertenties en een waarschuwing.
7. *RE: JOYCE IN CUSTODY???*
E-mailverkeer tussen Fiona Miller en Beth Wilder over Jack Joyce. Jack heeft zich vrijwillig gevangen laten nemen door Monarch, wat in samenwerking met Fiona is gedaan om Jack bij Monarch binnen te krijgen als Trojaans Paard. Beth en Fiona bespreken hoe belangrijk Jack is om de Countermeasure in handen te krijgen en het einde der tijden te voorkomen.
8. *FWD: Dream Journal 1*
Een e-mail van Sofia Amaral aan Paul Serene, waaraan zij een oude e-mail van Paul toevoegt, waarin hij zijn dromen beschrijft. Zijn droom lijkt impliciet de transformatie naar een Shifter te beschrijven. Nu Jack Joyce bij Monarch in gevangenschap zit, denkt Sofia dat Jack een belangrijke rol voor Paul kan spelen wanneer het einde der tijden komt.
9. *Projected Fracture Progression*
Een beschrijving van het einde der tijden, door Monarch. De scheuren in de tijd zouden in eerste instantie nog jaren doorgaan voordat het einde der tijden zou volgen, maar volgens nieuwe schattingen zou het einde der tijden al binnen 24 uur kunnen plaatsvinden.
10. *Chronon Disrupted Wave Function Subjects, AKA "Shifters"*
Een presentatie over Shifters, waarin wordt getheoretiseerd wat Shifters precies zijn. In de presentatie wordt het bekende "Schrödinger's cat" experiment als voorbeeld gebruikt, waarin de kat tegelijkertijd dood en levend is. Er wordt gesproken over de vele gevaren van Shifters, maar ook dat Monarch's 'stutterproofing technologie', een technologie die tijdscheuren weerstaat, bescherming tegen Shifters kan bieden.
11. *The Time Machine*
E-mail van Sofia Amaral aan Monarch teamleiders, waarin zij vertelt dat de chronon kern voor de tijdmachine het hoofdkwartier van Monarch Solutions veilig heeft bereikt. Monarch's tijdmachine wordt daarmee actief, maar mag alleen gebruikt worden met goedkeuring van Paul Serene.

12. *RE: WHAT'S UP GIRL*

E-mailverkeer tussen Charlie Wincott en Fiona Miller, waarin Charlie vraagt hoe het met Fiona gaat. Fiona vraagt naar een nieuwe operatie die wordt opgezet bij de Riverport University, maar Charlie zegt dat hij daar niet over mag praten (in ieder geval niet via e-mail).

13. *Bobby Radford Riverport Radio Show 5 (Hardline)*

Audiobestand met de radioshow van Bobby Radford, waarin hij vertelt over een gebeurtenis op de scheepswerf eerder die ochtend. Een schip in aanbouw schijnt ingestort te zijn.

14. *Theresa Sedmak Riverport Radio Show 3 (PR)*

Radioshow waarin Theresa vertelt over een ongeval bij de scheepswerf, waar Monarch direct een onderzoek is gestart om veiligheid te garanderen.

15. *Paul Serene's Speech on Gull Island (Business)*

Videobestand met Pauls speech over de toekomst van Monarch.

16. *Must Move Forward (Business)*

E-mail van Martin Hatch aan Clarice Ogawa, waarin Martin schrijft over zijn plannen rondom Jack Joyce en Paul Serene. Paul Serene heeft medische hulp van Sofia Amaral nodig, maar als Martin Jack - zonder dat Jack hier zelf van weet - kan helpen om Sofia Amaral te ontvoeren, hoopt Martin daarmee Paul uit de weg te ruimen, waarna hij ook Jack uit kan schakelen.

17. *Instructions for tonight (Business)*

E-mail van Martin Hatch aan teamleiders binnen Monarch Solutions, waarin hij instructies geeft voor de avond. Met Jack Joyce en Liam Burke in gevangenschap, legt Martin uit dat de teamleiders Liam als elke andere gevangene moeten behandelen. Ondertussen zal Martin Jack gaan ondervragen.

18. *Martin Hatch's Speech on Gull Island (Personal)*

Videobestand met de speech van Martin over de toekomst van Monarch. Aan het einde is te zien hoe hij beschoten wordt.

19. *Instructions for tonight (Personal)*

E-mail van Martin Hatch aan teamleiders binnen Monarch Solutions, waarin hij instructies geeft voor de avond. Met Jack Joyce en Liam Burke in gevangenschap, benadrukt Martin dat Jack nog steeds gevaarlijk is. De teamleiders moeten op Liam letten, terwijl Paul Serene zich voorbereid op de ondervraging van Jack Joyce.

20. *Gala Speech (Personal)*

E-mail van Martin Hatch naar Clarice Ogawa, waarin hij de plannen voor de avond uitlegt. Om de ondergang van Paul Serene in gang te zetten, heeft Martin enkele plannen voor de avond uitgestippeld. Eerst zal Martin opzettelijk bijna neergeschoten worden (dus er wordt naast hem geschoten) om chaos te veroorzaken. Vervolgens wordt een drone gehackt die neer zal storten op de veilige plek waar Sofia Amaral heen is gebracht ten gevolge van de chaos. Met de dood van Amaral, zal Martin toegang krijgen tot het lab van Dr. Kim, zodat hij ervoor kan zorgen dat Paul niet zijn medicijnen krijgt.

Part 2

21. *RE: time machine core*

E-mails tussen Paul Serene en Kara Aveiro. Kara vertelt dat de tijdmachine succesvol is geïnstalleerd in het hoofdkwartier van Monarch, maar vraagt zich af waarom de medewerkers niks weten van de plannen die Paul heeft. Paul stelt haar gerust door te vertellen dat er niets ingrijpends op het programma staat, maar wilt wel dat medewerkers constant klaar staan om de tijdmachine te opereren.

22. *Adventurous Religious Singles Dating Website*

Een webpagina van een datingsite voor gelovigen.

23. *Erotic Play*

Een audiobestand over een erotisch toneelstuk.

24. *My SCREENPLAY Part 2*

E-mail van Bruce Livingstone naar Sofia Amaral, waarin Bruce het tweede deel van zijn filmscript opstuurt. Hij vraagt zich af waarom Sofia nog geen commentaar heeft gegeven op het eerste deel van zijn filmscript.

25. *Bobby Radford Riverport Radio Show 6 (Hardline)*

De radioshow van Bobby Radford, waarin hij terugblijkt op het ontstaan van Monarch Solutions. Hoewel de komst van Monarch in eerste instantie goed was voor de werkgelegenheid in Riverport, begon het bedrijf al snel aan leugens en duistere praktijken, wat uiteindelijk geleid heeft tot de huidige gebeurtenissen.

26. *Theresa Sedmak Riverport Radio Show 4 (PR)*

Radioshow waarin Theresa praat over de huidige stand van zaken wat betreft de ontwikkeling van Monarch.

27. *Lifeboat Presentation (Business)*

Een document met de basisprincipes van het Lifeboat Protocol. Tevens staat er genoteerd dat Paul Serene tijdens het gala het Lifeboat Protocol zal onthullen. Ondertussen is Martin Hatch druk met de ondervraging van Jack Joyce.

28. *Swoon Text Message (Business)*

Een tekstbericht op een telefoon, waarin een onbekend persoon zijn/haar obsessie voor Paul Serene uit. In het bericht staat dat Paul Serene 'om op te eten' is.

29. *Shocked Text Message (Personal)*

Een tekstbericht op een telefoon, waarin een onbekend persoon geschokt reageert op de chaos die ontstaan is na de 'mislukte moordpoging' op Martin Hatch.

30. *Lifeboat Presentation (Personal)*

Een document met de basisprincipes van het Lifeboat Protocol. Tevens staat er genoteerd dat de plannen gewijzigd zijn: Martin Hatch zal in plaats van Paul Serene tijdens het gala het Lifeboat Protocol onthullen, doordat Paul het druk heeft met de ondervraging van Jack Joyce.

Act 4

Part 1

1. *Night Springs*

Een referentie (video) naar een televisieshow in de game *Alan Wake*.

2. *Monarch Noticeboard*

Een poster waarop te zien is dat er twee mensen worden gezocht: Fiona Miller en Charlie Wincott. Ze worden beiden gezocht in verband met 'terreurdaden'.

3. *Bobby Radford Riverport Radio Show 7 (Hardline)*
Radioshow waarin Bobby praat met een vrachtwagenchauffeur. Blijkbaar worden alle wegen rondom Riverport afgesloten en auto's door Monarch doorzocht.
4. *Theresa Sedmak Riverport Radio Show 5 (PR)*
Radioshow waarin Theresa vertelt dat er nog steeds volop gezocht wordt naar de terrorist Jack Joyce.
5. *Jack Joyce Mugshot (PR)*
een *wanted* poster van Jack Joyce, waarop wordt vermeld dat hij extreem gevaarlijk is en zich bevindt in of rondom Riverport.
6. *Monarch Field Orders Update: Martin Hatch (Amaral)*
Document waarin het bevel wordt gegeven om Martin Hatch aan te houden en in te rekenen, mocht iemand hem zien. Monarch-medewerkers mogen absoluut geen bevelen van Hatch meer uitvoeren, omdat hij als gevaarlijk wordt beschouwd.
7. *Monarch Field Orders Update: Sofia Amaral (Hatch)*
Document waarin het bevel wordt gegeven om Sofia Amaral aan te houden en in te rekenen, mocht iemand haar zien. Zij wordt verantwoordelijk gehouden voor de verwoesting van Pauls medicijnen.

Part 2

8. *Beth's 2010 Plan*
Een stappenplan van Beth Wilder, waarin zij een plan uiteenzet om de tijdmachine te gebruiken en daarmee de scheuren in de tijd te herstellen.
9. *Martin Hatch Dossier*
Een verzameling notities van Beth Wilder, waarin zij de gebeurtenissen in Riverport linkt aan Martin Hatch. Beth verdenkt hem van meerdere betrokkenheid bij verschillende ernstige zaken.
10. *Jack and Will Photo*
Een foto van Jack en William Joyce, genomen voor hun huis in Riverport.
11. *Beth's Notebook*
Notitieboek van Beth, bedoeld voor haarzelf. Door haar tijdreizen is het notitieboek een manier om te communiceren met haar 'ik' uit het verleden.
12. *Bobby Radford Riverport Radio Show 8 (Hardline)*
Radioshow waarin Bobby doorgaat over de wegblokkades die Monarch heeft opgezet. Hij roept de burgemeester op om er wat aan te doen.
13. *Nick's Forum Thread (Hardline)*
Forum pagina waarop Nick Marsters zijn samenzweringstheorieën rondom Monarch bespreekt. Hij ziet antwoorden in het optellen en aftrekken van jaartallen, letters in een datum en andere vergezochte theorieën.
14. *"My Bleeding Clock" Poster (Hardline)*
Poster van de band "My Bleeding Clock", waarin Jack Joyce heeft gespeeld. De naam van de band lijkt een referentie te zijn aan het einde der tijden door de tijdscheuren, aangezien er een klok met een grote scheur wordt afgebeeld boven de bandleden.
15. *William's Journal Entry (Hardline)*
Dagboekpagina, waarin William Joyce vertelt over hoe erg hij het vindt dat er catastrofale gebeurtenissen op punt te beginnen staan. Hij heeft het tijdreizen, mede door de dood van zijn ouders, altijd bedoeld als iets wat hoop moet geven (lees: terugreizen naar een tijd dat de ouders van de gebroeders Joyce nog wel leven), maar nu lijkt het tijdreizen het einde der tijden te betekenen.

16. *Will's Rat Time Machine (Hardline)*

Blauwdruk van de testversie van Williams tijdmachine, die hij in de testfase bouwt om zijn rat te laten tijdreizen.

17. *Theresa Sedmak Riverport Radio Show 6 (PR)*

Radioshow waarin Theresa vertelt over de catastrofe op de brug, veroorzaakt door het vrachtschip.

18. *Dream Journal 5 (PR)*

E-mail van Paul Serene naar Sofia Amaral, waarin hij een update geeft over zijn dromen. Deze lijken namelijk steeds meer een voorbode te zijn van wat gaat komen en wat er gebeurt nadat het einde der tijden in gang wordt gezet.

19. *Transcript of Monarch Communications (PR)*

Communicatie tussen Monarch medewerkers over Liam Burke, die op dat moment Monarch komt binnenstormen met zijn vrouw, in een poging om een plek te bemachtigen in het Lifeboat Protocol. Uiteraard wordt Burke door de bewaking tegengehouden, maar Burke vermoordt een bewaker en nu proberen de Monarch medewerkers het hoofd koel te houden.

20. *Lifeboat Document (PR)*

Een document waarin omschreven wordt hoe Monarch met de nasleep van de Riverport gebeurtenissen om moet gaan, om zo de lokale media en politiek te vriend te houden, in voorbereiding op de activering van het Lifeboat Protocol.

21. *Monarch Employee Chart (PR)*

Een rangschikking van de hooggeplaatsten binnen Monarch, samengesteld door Beth Wilder.

22. *Monarch Mission Statement 1999 (PR)*

Een brief van Paul Serene (uit 1999) aan geselecteerde medewerkers, waarin hij vertelt dat hij heeft gezien wat er gaat gebeuren (de tijdscheuren) en een plan uiteenzet om het bedrijf voor te bereiden op het einde der tijden.

23. *On the Unique Nature of the Lifeboat (PR)*

Document waarin wordt uitgelegd op welke manieren het Lifeboat Protocol anders is dan andere bunkers die mensen van een ramp moet behoeden. Het Lifeboat Protocol is namelijk een ruimte waarin de kwaadaardige chronon-deeltjes niet kunnen bestaan. In principe blijven mensen daardoor veilig, maar mocht er iets fout gaan en de deeltjes deze ruimte betreden, betekent dat directe dood voor iedereen die zich daar bevindt.

24. *Monarch Solutions Three Phase Plan (PR)*

De drie fases die Monarch tussen 1999 en het einde der tijden doorloopt: het bouwen van een imperium, het voorbereiden op de toekomst en het Lifeboat Protocol.

Part 3

25. *RE: The Countermeasure*

E-mailverkeer tussen William Joyce en Beth Wilder in 2010, waarin William vertelt dat hij de Countermeasure heeft gemaakt, die tijdscheuren kan verhelpen. Beth vertelt William vervolgens dat hij het beste meteen naar huis kan gaan.

26. *Bobby Radford Riverport Radio Show 2010*

Radioshow, waarin Bobby vertelt optimistisch te zijn over de komst van Monarch naar Riverport. Dit speelt zich af voor de gebeurtenissen die zijn gedachten omtrent Monarch compleet veranderen.

27. *Beth's Journal*

Een notitieboek van Beth Wilder aan haarzelf, waarin zij aan haar toekomstige zelf vertelt dat het einde der tijden eraan komt.

28. *Wall of Calendars*

Een verzameling kalenders, waarmee Beth Wilder bijhoudt hoe lang zij zich in het verleden bevonden heeft.

29. *Beth's New 2010 Plan*

Plannen van Beth om de Countermeasure te stelen (zij weet namelijk wat ermee gebeurt in de toekomst als ze het niet steelt).

30. *Rise of Monarch Whiteboard*

Tijdlijn die Beth Wilder tijdens haar tijd in het verleden heeft samengesteld van de gebeurtenissen binnen Monarch.

Part 4

31. *Countermeasure Designs*

Een schets van het ontwerp van de Countermeasure.

32. *Will's Journal*

Dagboekpagina waarin William Joyce vertelt over het afronden van de Countermeasure. Hij is echter niet in een feeststemming, omdat hij het huis van zijn ouders heeft verkocht, waarna Jack erg boos werd. Vervolgens heeft William gezegd dat het ongeluk van hun ouders de schuld van Jack was, waarna Jack is vertrokken en niks meer van zich heeft laten horen.

33. *Bobby Radford Riverport Radio Show 2010 2*

Radioshow van Bobby op 4 juli, waarin hij iedereen een fijne Independence Day toewenst.

34. *Will's Whiteboard*

Bord waarop William Joyce bijhoudt wat hij allemaal nog moet doen, van boodschappen tot het contact zoeken met Jack.

35. *Time Machine Designs*

Een reeks schetsen van William's tijdmachine.

36. *Mr. Hatch's Arrest (Amaral)*

E-mail van Clarice Ogawa aan Paul Serene, waarin zij vertelt dat Martin Hatch niet Paul's vijand is, ook al heeft Paul vlak daarvoor een arrestatiebevel gegeven voor Hatch. In tegenstelling tot Paul denkt Clarice dat Hatch juist geholpen heeft om Paul zijn vijanden op te sporen en in te rekenen.

37. *The Amaral Situation (Hatch)*

E-mail van Clarice Ogawa aan Martin Hatch, waarin zij vertelt dat Sofia Amaral niet te vertrouwen is. Zij somt enkele gebeurtenissen op waarvan zij de betrokkenheid van Amaral verdenkt.

Act 5

Part 1

1. *Monarch HQ Map*

Een plattegrond van de verschillende verdiepingen in het hoofdkwartier van Monarch.

2. *SHIFTER ALERT*

Een waarschuwing van Clarice Ogawa aan de medewerkers die een plek hebben binnen het Lifeboat Protocol. Door complicaties zijn werkt de stutterproofing (de

bescherming tegen tijdscheuren) niet goed, waardoor er shifters verschijnen binnen Monarch.

3. *About my SCREENPLAY and new video!!!*

E-mail van Bruce Livingstone aan Sofia Amaral, waarin hij nogmaals begint over zijn filmscript. Hij heeft zelfs een crowdfunding campagne opgezet, zodat mensen hem kunnen helpen zijn droom te realiseren.

4. *Time Stabber*

Een teaser-video voor de film die Bruce Livingstone wil maken.

5. *Untitled Note*

Een bericht van Martin Hatch aan Jack Joyce. Hatch bevindt zich in het laatste stadium van shifter-transformatie en vertelt hoe hij, op een natuurlijke wijze in een grot, Chronon-actief is geworden (in aanraking is gekomen met chronon deeltjes, waardoor je één wordt met tijd en daardoor tijdkrachten kunt krijgen). Hatch vertelt hoe pijnlijk het is om te leven binnen verschillende dimensies tegelijk, maar zegt dat de tijdscheuren hem juist een moment van rust bieden. Tevens zegt hij dat Jack hier ook mee om zal leren gaan.

6. *RE: Time Machine Core*

E-mailverkeer tussen Sofia Amaral en Paul Serene, waarin Sofia Paul geruststelt: de kern van de tijdmachine is veilig in het hoofdkwartier van Monarch en Paul is de enige die er toegang tot heeft.

7. *Quantum Ripple Research Unit*

E-mail van Sofia Amaral aan Martin Hatch en Paul Serene, waarin zij haar ongenoegen uit over de "Quantum Ripple" onderzoeksddivisie binnen Monarch. Het is volgens Sofia interessant om de uiteindelijke gevolgen van kleine verschuivingen binnen het Meyer-Joyce veld te traceren (een referentie naar de keuzes die de speler maakt of documenten die de speler vindt, waarna een gevolg in de serie te zien is), maar het bedrijf heeft er simpelweg niks aan.

8. *Sofia's Personal Notes*

Notities van Sofia Amaral. Ze vertelt dat de tijdscheuren in een sneller tempo zijn ontstaan dan Paul Serene had geschat, wat betekent dat Pauls situatie ook sneller dan verwacht achteruit gaat. Ze weet even niet wat ze moet doen.

9. *Chronon particle stockpile update*

E-mail van Sofia Amaral aan de Lifeboat medewerkers, waarin zij zegt dat de medewerkers zich moeten voorbereiden op de activering van het Lifeboat Protocol.

10. *READ ME RIGHT NOW - CFR procedures*

E-mail van Lauren McStevenson aan het Lifeboat personeel, waarin iedereen wordt verzocht de Countermeasure niet aan te raken. Alleen Sofia Amaral en Paul Serene mogen dat.

11. *PERSONAL NOTES ON THE CFR*

Notities van Dr. Kim (uit 2011) over de Countermeasure. Hij staat versteld van de technologie achter de Countermeasure. Hij probeert het mechanisme voorzichtig te ontleden om erachter te komen hoe het in elkaar zit.

12. *Bobby Radford Riverport Radio Show 9 (Hardline)*

Radioshow waarin Bobby duidelijk ten einde raad is. Er komen steeds meer berichten binnen van onverklaarbare ongelukken en Bobby weet niet wat er aan de hand is.

13. *Monarch Hardline Protocol (Hardline)*
Opsomming van het Hardline Protocol, wat werd ingeluid met de acties tegen studenten op de Riverport University.
14. *Theresa Sedmak Riverport Radio Show 7 (PR)*
Radioshow waarin Theresa vertelt dat er chaos en paniek is uitgebroken in de stad, maar dat Monarch medewerkers er alles aan doen om de situatie op te lossen.
15. *Monarch PR Protocol (PR)*
Opsomming van het PR Protocol, dat werd ingeluid met de valse verklaring van Amy Ferrero (ten gunste van Monarch).
16. *Getting to be that time!!! (Control)*
E-mail tussen Monarch medewerkers Pablo en Luther. Luther vertelt dat Pablo zo snel mogelijk naar het stutproof gebied moet komen, omdat het einde der tijden in gang is gezet. Pablo moet tevens Jack Joyce vermijden, omdat Jack veel gevaarlijker is dan de medewerkers in eerste instantie dachten.
17. *LETS BAIL WHILE WE CAN!!! (Surrender)*
E-mail tussen Monarch medewerkers Pablo en Luther. Pablo vertelt Luther dat ze zo snel mogelijk een manier moeten vinden om aan Monarch te ontsnappen. Jack Joyce is gevaarlijk, Paul Serene draait door en niemand is nog te vertrouwen. Pablo sterft liever door bevroren te zijn in de tijd, dan dat hij oog in oog staat met Jack Joyce.
18. *Martin Hatch (Amaral)*
E-mail van Paul Serene aan de beveiliging van Monarch. Martin Hatch is opgepakt en mag op geen enkele manier toegang meer hebben tot computers.
19. *That creepy asshole's gone! (Amaral)*
E-mail van Vera Kovacs aan Alim Lowdon. Vera zegt dat de 'engerd' Martin Hatch is opgepakt. Tevens vertelt ze dat Sofia Amaral nog leeft, iets wat ze niet had verwacht, aangezien ze door Jack Joyce was ontvoerd.
20. *A CONFESSION (Amaral)*
E-mail van Bernard Riker (Senior Chronon Tech) aan Paul Serene. Bernard geeft toe dat hij onder druk van Martin Hatch de stutproofing in het hoofdkwartier van Monarch heeft uitgeschakeld. Hij als onderhoudsverantwoordelijke namelijk toegang tot het aan- en uitzetten van de stutproofing. Bernard weet dat hij hiermee hoogstwaarschijnlijk zijn doodvonnis heeft getekend. Hoewel Bernard dit opbiecht aan Paul, weet hij dat Paul waarschijnlijk geen tijd heeft om deze e-mail nog te lezen. Terwijl Bernard dit typt, staan er twee bewakers hem in de gaten te houden.
21. *Final Instructions (Amaral, Control)*
E-mail van Paul Serene aan Clarice Ogawa met de laatste instructies. Het Lifeboat Protocol is in gang gezet, maar Paul heeft een bericht gekregen dat Martin Hatch een hele beveiligingsploeg heeft uitgeschakeld. Paul moet nu gaan, maar vraagt Clarice om ervoor te zorgen dat Sofia Amaral haar plek binnen het Lifeboat Protocol daadwerkelijk krijgt.
22. *Find Martin Hatch and Kill Him (Amaral, Surrender)*
E-mail van Paul Serene aan Clarice Ogawa, waarin hij opdracht geeft om Martin Hatch op te sporen en te vermoorden.
23. *Clean-up completed (Hatch)*
E-mail van Simon Chaykin aan Clarice Ogawa, waarin hij vertelt dat hij Sofia Amaral uit de weg heeft geruimd.

24. *HOLY SHIT!!! (Hatch)*

E-mail van Vera Kovacs aan Alim Lowdon, waarin Vera vertelt dat Sofia Amaral zomaar is vermoord binnen het hoofdkwartier van Monarch. Ze is hier duidelijk verbaasd over.

25. *A CONFESSION (Hatch)*

E-mail van Bernard Riker (Senior Chronon Tech) aan Paul Serene. Bernard geeft toe dat hij onder druk van Martin Hatch de stutterproofing in het hoofdkwartier van Monarch heeft uitgeschakeld. Bernard weet dat hij hiermee hoogstwaarschijnlijk zijn doodvonnis heeft getekend. Hoewel Bernard dit opbiecht aan Paul, weet hij dat Paul waarschijnlijk geen tijd heeft om deze e-mail nog te lezen. Terwijl hij de e-mail typt, wordt duidelijk dat er vlak voor hem twee bewakers zijn vermoord, waarschijnlijk door een shifter.

26. *Final Instructions (Hatch, Control)*

E-mail van Paul Serene aan Clarice Ogawa met de laatste instructies. Het Lifeboat Protocol is zonder toestemming van Paul geactiveerd door Sofia Amaral. Hij is blij dat haar verraad is opgemerkt en dat zij uit de weg geruimd is. Paul wijst Clarice erop dat zij en Martin Hatch nu verantwoordelijk zijn voor alles wat zich binnen Monarch afspeelt.

27. *FIX THIS MESS (Hatch, Surrender)*

E-mail van Paul Serene aan Clarice Ogawa, waarin hij vertelt dat hij Sofia Amarals gezicht heeft ingeslagen, waardoor ze dood is. Paul geeft Clarice het bevel om de overgebleven rotzooi op te ruimen.

Part 2

28. *Note Regarding Chronon Dampener*

Notitie over de Chronon Dampener (apparaat waarmee tijdkrachten tijdelijk teniet worden gedaan). Hij is aangesloten op het stroomnetwerk en mag daar absoluut niet van af.

Part 3

29. *Bobby Radford Riverport Radio Show 10*

Laatste radioshow van Bobby (niet afhankelijk van eerdere keuze van de speler), waarin Bobby een oproep heeft aan studenten die bij de staking zijn. Hij zoekt iemand die hem op de hoogte wil brengen van de situatie.