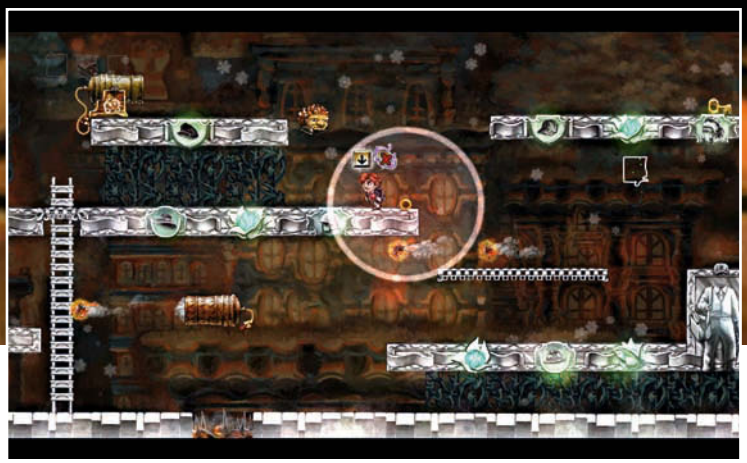
DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 6035
GameStar TV 29/09 (Premium)

# Braid

GameStar
für innovatives Spieldesign
Braid



**Der Ring** verlangsamt alle Objekte in seiner Umgebung – ideal für ansonsten zu schnelle Feinde.

**Lassen Sie sich nicht von den Bildern abschrecken! Sonst entgeht Ihnen ein raffinierter Independent-Knobler.**

## Online-Vertrieb

**Braid** wird nicht im Handel, sondern über diverse Download-Plattformen vertrieben. Zur Auswahl stehen die US-Webseiten PlayGreenhouse.com und ImpulseDriven.com sowie Gamersgate.com und Steam. Die Preise unterscheiden sich teils stark. Mit 12,99 Euro war Valves Steam bei Redaktionsschluss der günstigste Anbieter. Bei Gamersgate müssen Sie 14,95 Euro berappen. Das 156 MByte kleine Jump&Run ist an Ihr Benutzerkonto gekoppelt und kann deshalb auf beliebig vielen Rechnern installiert werden. Eine Mac- oder Linux-Variante gibt es (noch) nicht.

Zwei Worte werden Ihnen bei **Braid** garantiert häufiger über die Lippen kommen: »Ach so!« Denn im Jump&Run vom bislang unbekannten Entwickler Number None müssen Sie oft scheinbar unmögliche Rätsel lösen. Rätsel, die Sie an Ihrer Intelligenz zweifeln lassen. Rätsel aber, deren Lösung stets so verblüffend plausibel ist, dass Sie sich mehrfach auf die Stirn klatschen werden. Seitdem **Braid** im August 2008 für die Xbox 360 erschienen ist, wurde der Erfinder Jonathan Blow mit Preisen geradezu überschüttet. Zu Recht, wie wir finden. Denn mit seinem außergewöhnlichen Spielprinzip reiht sich **Braid** mühelos in die Riege innovativer Knobel-Hits wie **Portal** und **World of Goo** ein.

### Rückwärts

Auf den ersten Blick mutet **Braid** wie ein zwar hübsch gezeichneter, aber schnöder **Super Mario**-Klon an. Und tatsächlich meistern Sie in der ersten von sechs stimmungsvollen 2D-Welten hauptsächlich Geschicklichkeitseinlagen, hüpfen über Abgründe und auf niedliche Feinde (miauende Hasen!), sammeln Puzzleteile und bekommen am Levelende zu hören, dass sich die gesuchte Prinzessin in einem anderen Schloss befinde. Kurz darauf stellt **Braid** das Genre auf den Kopf. Ähnlich wie der Prinz aus Persien darf Tim, der Held des Spiels, die Zeit zurückspulen, und zwar beliebig lang. So lassen Sie zum Beispiel Feinde erst in für Tim unerreichbare Gruben hüpfen, den Schlüssel für eine Tür aufklauben und dann durch die Rückspul-Funktion zurück in seine Hände tragen. Grün schimmernde Objekte, Plattformen und Gegner zeigen sich von der Zeitmanipulation jedoch unbeeindruckt, bewegen sich also auch dann normal weiter, wenn Sie die Retour-Taste drücken. Aus diesem Prinzip hat Number None reihenweise knifflige Rätsel gestrickt, eines kreativer und vertrackter als das vorangegangene. Der Schwierigkeitsgrad nimmt im Verlauf spürbar aber angemessen zu, und obwohl Sie häufig so manch schwere Nuss zu knacken haben, bleibt **Braid** stets nachvollziehbar und fair. Einsteiger und Ungeduldige sollten Tims Abenteuer dennoch mit Vorsicht genießen.

### Vorwärts

Bloßes Zurückspulen wäre auf Dauer langweilig, weshalb Number None seinem Helden in jeder Welt eine neue Fertigkeit spendiert. Beispielsweise trennt sich Tim auf Kommando von seinem Schatten, der – während wir die Zeit zurückdrehen – alle zuvor ausgeführten Aktionen vorwärts, also richtig herum erneut durchläuft. In Welt 6 darf Tim einen Ring auf den Boden legen, der nicht nur die perfekt zum grafischen Stil des Spiels passende Geigenmusik verlangsamt, sondern auch alle beweglichen Objekte in der Umgebung. Das gelungene, wenn auch etwas detailarme Leveldesign stellt Sie dabei regelmäßig

Braid sieht wie ein Jump&Run aus, setzt aber selten auf Geschicklichkeit. Wichtiger sind gutes Timing und Kombinationsgabe, um **Puzzleteile** (oben) einzusammeln.

Gefährliche Aufgaben überlässt Tim lieber seinem **Schatten**, von dem er sich auf Kommando trennt.

Nichts ist unmöglich! Wer die Zeitmanipulation clever einsetzt, erreicht auch die **Tür rechts oben**.

## Zeitlos gut

danielm@gamestar.de

**Daniel Matschijewsky:** Braid hat sich sofort einen besonderen Platz in meinem Herzen erspielt. Dieses unscheinbare Independent-Juwel ist so kreativ, so liebevoll und so motivierend, dass sich millionenschwere Software-Fabriken angesichts ihrer ständigen Wiederverwurstung alter Konzepte verschämt in die Ecke stellen müssten. Braid zeigt, wie man mit wenigen Mitteln, aber den richtigen Ideen ein Spielerlebnis schafft, das einen regelmäßig verblüfft und von dem man gerne seinen Freunden erzählt – einfach toll!

vor Herausforderungen, die sowohl Hirnschmalz als auch Fingerfertigkeit verlangen. Beispielsweise bremsen Sie mit Tims Ring schnelle Kanonenkugeln ab, klettern zwischen ihnen eine Leiter hoch, schnappen sich einen Schlüssel, spulen die Zeit zurück und missbrauchen zuvor erledigte Gegner als Trampolin für ansonsten unerreichbare Plattformen. Was kompliziert klingt, geht dank der eingängigen Steuerung sehr gut von der Hand. Jedoch nur mit einem Gamepad; auf der Tastatur sind die (nicht konfigurierbaren) Tasten etwas unglücklich verteilt. Ebenfalls ein Bedienungs-Manko: Sie benötigen zwingend ein offizielles Xbox-360-Gamepad. Geräte anderer Hersteller werden nicht unterstützt. Auch dass **Braid** nur die von der Konsole bekannte HD-Auflösung (1280 x 720 Pixel) beherrscht, zeugt von einer unsauberen Portierung auf den PC.

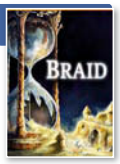
### Inhalt

Die Präsentation gibt ebenfalls Anlass zur Kritik. Zwar erzählt **Braid** eine nette Parabel auf die Vergänglichkeit der Zeit und endet in einem tiefphilosophischen Finale (über dessen Interpretation die Fans sogar in Foren und Blogs diskutieren), all das bekommen Sie aber nur in Texttafeln zu lesen. Zwischensequenzen lässt das Programm ebenso vermissen wie sprechende Charaktere. Das sind jedoch Kleinigkeiten, die in diesem Fall den Spielspaß nur in geringem Maße stören. Denn seine Kerndisziplin, die kreativen und fordernden Rätsel, meistert **Braid** mit Bravour, zumal das Spiel uns immer wieder mit netten Ideen begeistert. So bekommen Sie es beispielsweise mit dickwanstigen Bossgegnern zu tun, denen Sie nur durch den geschickten Einsatz der Rückspulfunktion schaden. Und der letzte Abschnitt (Welt 1 genannt, aber wie sollte es bei einem Spiel, das es mit der »richtigen« Reihenfolge nicht ganz ernst nimmt, anders sein?) schickt Sie gar in eine rasante Flucht vor einer Feuerwalze, der Sie nur entkommen, wenn Sie Tims Fähigkeiten klug und im richtigen Moment einsetzen. Schade nur, dass Sie all das bereits in wenigen Stunden gesehen haben, denn **Braid** ist sehr kurz ausgefallen, dafür ist der Preis ausgesprochen niedrig. Immerhin dürfen sich ehrgeizige Spieler an **Mirror's Edge**-ähnlichen Speed-Runs probieren, die durch knappe Zeitlimits eine zusätzliche Herausforderung darstellen. Oder Sie spielen **Braid** einfach noch mal. Immerhin hat es schon lange nicht mehr so viel Spaß gemacht, »Ach so!« zu rufen. DM

In **Tims Haus** wechseln Sie zwischen den Welten, lösen Puzzles und schalten dadurch Erfolge frei.

## BRAID

GESCHICKLICHKEITSSPIEL




| | | | |
|---|---|---|---|
| ENTWICKLER | Number None (Braid ist das Erstlingswerk) | | |
| PUBLISHER | Number None | TERMIN (D) | 11.4.2009 |
| SPRACHE | Deutsch | CA. PREIS | 13 Euro |
| AUSSTATTUNG | Download | USK | nicht geprüft |

ANSPRUCH: EINSTEIGER 1 2 3 | FORTGESCHRITTENER 4 5 6 7 | PROFI 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|---|---|---|
| 1,4 GHz Intel<br>XP 1400+ AMD<br>768 MB RAM<br>200 MB Festplatte | 2,0 GHz Intel<br>XP 1800+ AMD<br>1,0 GB RAM<br>200 MB Festplatte | 2,4 GHz Intel<br>XP 2200+ AMD<br>1,0 GB RAM<br>200 MB Festplatte<br>Gamepad |

PROFITIERT VON Xbox-360-Gamepad

BILDFORMATE 4:3 5:4 **16:9** 16:10 KOPIERSCHUTZ Kontobindung

TON **Stereo** 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

### BEWERTUNG

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | ⊕ sieht aus wie ein Ölgemälde ⊕ subtile, hübsche Effekte und Animationen ⊖ generelle Detailarmut ⊖ nur eine Auflösung | 7 /10 |
| SOUND | ⊕ angenehme, unaufdringliche Klassikmusik ⊕ gelungener Rückspul-Effekt ⊕ witzige Geräusche ⊖ nur Text, keine Sprachausgabe | 7 /10 |
| BALANCE | ⊕ wird stetig knifflliger ⊕ Tutorial für jede neue Fertigkeit ⊕ Rätsel nie unlogisch ⊖ für Einsteiger recht schwer | 9 /10 |
| ATMOSPHÄRE | ⊕ stimmige Spielwelt ⊕ nette Seitenhiebe ⊕ Handlung und Spielprinzip toll miteinander verwoben ⊖ blasse Figuren | 9 /10 |
| BEDIENUNG | ⊕ wenige Tasten reichen aus ⊕ hervorragend mit dem Gamepad ⊕ automatisches Speichern ⊖ nicht konfigurierbar | 9 /10 |
| UMFANG | ⊕ hoher Wiederspielwert ⊕ motivierende Speed-Runs ⊖ nur sechs sehr kleine Welten ⊖ in wenigen Stunden durchgespielt | 6 /10 |
| LEVELDESIGN | ⊕ abwechslungsreich und liebevoll ⊕ Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen ⊕ packende Final-Welt ⊖ etwas detailarm | 9 /10 |
| RÄTSEL | ⊕ raffinierte Knobeleien ⊕ variantenreich ⊕ erst scheinbar unmöglich, dann verblüffend plausibel ⊕ nette Bosskämpfe | 10 /10 |
| WAFFEN & EXTRAS | ⊕ spannende Zeitmanipulation ⊕ jede Welt mit eigenem Talent ⊕ nie langweilig ⊕ Objekte mit unterschiedlichen Eigenschaften | 10 /10 |
| HANDLUNG | ⊕ nette Parabel auf die Vergänglichkeit der Zeit ⊕ Prinzessinnen-Klischee hübsch parodiert ⊖ nur in Texttafeln präsentiert | 6 /10 |

PREIS/LEISTUNG **Gut** SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT **Kreativer Independent-Knobler – ausprobieren!**

Im weltweiten Schnitt wurde die Konsolen-Variante von Braid mit 92 Prozent bewertet.