

17.08.2008 – Redakteur: **Andy**

- ▷ **Artikel kommentieren (9)**
- ▷ **Alle Infos zum Spiel**
- ▷ **Screenshot-Galerie öffnen**
- ▷ **Zurück zur Reviews-Übersicht**

Seite: [1](#) | [2](#) | **Fazit**

Das Unmögliche möglich gemacht



Mein Gott, wo fange ich bloß an? Nach fünf Jahren „professioneller“ Schreiberei langweilen mich Phrasen und mir gehen die Superlativen in jedweder Richtung aus. Was „Braid“ schafft, macht mich sprachlos. Absolut sprachlos. Was der Entwickler Jonathan Blow hier fast in Alleinregie aus dem Hut zaubert, ist eine Demütigung für all die Millionen teuren Triple A-Blockbuster-Titel. Es ist der endgültige Beweis dafür, dass man auch heute noch mit vergleichsweise wenigen Mitteln ein unglaubliches Spiel auf die Beine stellen kann. Ja, es ist ein Xbox Live Arcade-Spiel. Ja, es ist in 2D. Ja, es ist mit 15 Euro vergleichsweise teuer. Ja, ihr werdet kaum länger als sechs Stunden bis zum Abspann benötigen. Aber von diesem letzten, dem einzigen in die Wertung einfließenden Manko abgesehen ist „Braid“ Perfektion. Und mir fließen die Tränen, allein wenn ich daran denke.

Jedes Jahr steht unter einem besonderen Stern, dieses Jahr ist es eindeutig jener der Story-Schreiber. Was war ich mir im Mai sicher, dass der Dialog-Wahn von „Grand Theft Auto 4“ uneinholbar sei. Was war ich baff, als ich dieses unglaublich exzellent geschriebene „Final Fantasy 7“-Prequel spielte. Was war ich gehypt, als „Metal Gear Solid 4“ mit einem Aufgebot an Emotionen alles zu überschwemmen schien. Was war ich überrascht, als ein vordergründig komisches Spiel namens „Edna bricht aus“ bluternste Dramatik zeigte. All das ist vergessen, wenn ich an die Geschichte von „Braid“ denke. Wenn ihr auch nur ein Fünkchen Aufgeschlossenheit gegenüber Metaphern, Fabeln und Liebes-Dramen habt, dann wird der unbändige Wille Tims, seine Prinzessin zu finden, euch ewig lange verfolgen. Es sieht am Anfang so unscheinbar, ja fast schon lieblos aus, mit diesen kleinen, harmlos wirkenden Texten. Aber das Ende... es ist so unfassbar, was sich Blow alles für das „Ende“ einfallen lassen hat. Ihr werdet bestimmt nicht alles kapiern. Ihr werdet es noch einmal spielen und ihr werdet im Internet nach Erklärungen suchen. Aber dann werdet ihr verstehen, warum nur ein Videospiele eine Geschichte auf diese Weise erzählen kann. Diese Größe haben nur sehr wenige Spiele erreicht... und keines in der Form wie „Braid“.

gnafnA muz sib kcüruZ

Die Faszination startet ganz woanders: beim Spielkonzept. Die Bilder gaukeln euch ein schnödes 2D-Jump&Run vor, aber es ist so viel mehr. „Braid“ ist in mehrere Welten eingeteilt und diese wiederum in kleine Abschnitte. Vorrangig gibt es zwei Spielziele: den Ausgang erreichen und Puzzleteile einsammeln. Beides funktioniert unabhängig voneinander. Wenn ihr einfach durchrennt, dann benötigt ihr pro Welt nur wenige Minuten. Aber um das Finale zu erreichen, müsst ihr zwingend jedes Puzzleteil finden und schlussendlich zu mehreren, kleinen Bildern zusammenstecken. Anfangs denkt ihr noch, dass es außer Laufen und Springen nichts Besonderes gibt, was der gute Tim kann. Doch spätestens dann, wenn euch ein Gegner versehentlich vom Bildschirm schubst, wird „Braid“ anders. Tim kullert gen Rand, das Spiel friert ein und ein großes Symbol in der Form einer „X“-Taste erscheint. Wenn ihr diese auf dem Pad drückt, dann spult das gesamte Geschehen zurück... und zwar zu jedem gewünschten Zeitpunkt, den ihr bis dahin erreicht habt. Geklaut aus „Sands of Time“? Ja, aber wartet ab, das ist bei weitem noch nicht alles.



Jede Welt wartet mit mindestens einer Besonderheit auf, welche ihr in dieser Form in keinem Spiel gesehen habt. Dies möchte ich nur anhand eines Beispiels erklären, denn würde ich alle Features beschreiben, dann würde ich euch einen Teil der Spielfreude nehmen. In der zweiten Welt, die ihr bereist, sind manche Dinge von einer grün leuchtenden Aura umgeben. Wenn ihr diese Dinge auf irgendeine Weise manipuliert oder verändert, dann wird dies beim Zurückspielen NICHT rückgängig gemacht. Beispiel: In einer Grube liegt ein Schlüssel, von besagter Aura ummantelt. Springt herunter und nehmt den Schlüssel auf. Wenn ihr jetzt zurückspult, dann „springt“ Tim wieder zurück nach oben, da ihr den Sprung rückgängig macht. Gleichzeitig bleibt der Schlüssel an ihm haften, weil aufgrund der grünen Aura sein Zustand erhalten bleibt, der beim Betätigen der Rückspul-Taste vorhanden war: Er befand sich in den Händen von Tim. Oder: Vor euch liegen zwei Türen, jedoch gibt es nur einen Schlüssel. Die erste Tür leuchtet grün, weshalb ihr sie öffnet. Spult zurück und der Schlüssel re-materialisiert sich. Die Tür hingegen bleibt offen, erneut weil die grüne Aura den rücklaufenden Prozess verhindert.

Seite: [1](#) | [2](#) | **Fazit**

17.08.2008 – Redakteur: **Andy**

- ▷ **Artikel kommentieren (9)**
- ▷ **Alle Infos zum Spiel**
- ▷ **Screenshot-Galerie öffnen**
- ▷ **Zurück zur Reviews-Übersicht**

Seite: 1 | [2](#) | Fazit

In einer eigenen Liga



Die anderen Elemente wirbeln das Zeit-Konzept ähnlich durcheinander. Durch das geschickte Vor-/Zurückspulen erreicht ihr Ergebnisse, Situationen und Begebenheiten, die ohne diese Elemente nicht möglich wären. Ihr müsst dieses Konzept konsequent ausnutzen, um jedes Puzzleteil zu erreichen. Spätestens beim Lösen dieser Rätsel erwischt euch die volle Brillanz des Spiels: Das Design ist eine einzige

Offenbarung. Es ist keine „kleine“ Sensation, es ist eine überirdisch große. Ich habe ungelogen noch nie so viel gelacht und so viel Freude bei einem Videospiel gehabt, allein beim Austüfteln von Lösungen wie in „Braid“. Mir fällt kein einziges Rätsel ein, welches auch nur durchschnittlich ist. Ein paar sind gut, ein paar sind toll und vom Großteil träumen andere Spiele-Entwickler, dass sie irgendwann in ihrer Karriere auch nur eines von solch einem Kaliber austüfteln könnten. Zum Vergleich: Selbst beim hochgelobten und auch von mir geschätzten „Portal“ war ich von dem Puzzle-Design nicht so dermaßen begeistert. Und das I-Tüpfelchen ist die Fairness: Selbst wenn mal etwas nicht auf Anhieb klappt, dann spult ihr das Geschehen halt ganz leicht wieder zurück. Nur in ganz seltenen Fällen ist dies aufgrund der grünen Aura nicht möglich und selbst dann ist es halb so wild: Erstens werdet ihr stets vorgewarnt und zweitens ist ein vollständiger Reset eines Abschnittes eine Leichtigkeit.

Das einzige relevante Manko von „Braid“ ist die Spielzeit. Diese ist nicht zuletzt von eurem Können abhängig, wie schnell ihr also hinter die einzelnen Tricks und Kniffe steigt. Meine Spielzeit beim ersten Durchlauf betrug um die sechs Stunden, in diversen Foren rühmt sich so mancher Crack mit gerade mal anderthalb. Allerdings bezweifle ich ernsthaft, dass jemand spontan und ohne vorgefertigte Lösung solche Zeiten erreichen kann. Stellt euch selbst im besten Falle auf mindestens drei Stunden ein, womit wir auf „Portal“-Niveau wären. Darüber hinaus könnt ihr euch auf die Suche nach den acht Sternen begeben, deren Verstecke absichtlich mit zum Bastardigsten gehören, was ich je in einem Spiel gesehen habe. Es ist höllisch schwierig, auch nur einen dieser Sterne zu lokalisieren. Es ist praktisch unmöglich, ohne Vorwissen alle zu finden. Aber selbst wenn ihr diese Hürde schnöde mit Hilfe von YouTube-Videos nachzuspielen versucht, werdet ihr euch die Zähne daran ausbeißen und bei jedem gesammelten Stern vor Freude die Faust ballen. Ja, so abartig schwer ist es... und teilweise auch fiese gemein. Aber es ist zugleich eine rein optionale Geschichte, die ihr zur eigentlichen Faszination nicht unbedingt erreichen müsst. Ich schon, weshalb meine eigene Spielzeit die zehn Stunden Grenze geknackt haben dürfte. Jetzt fehlen mir nur noch die Speedruns, deren Zeitlimits so knapp bemessen sind, dass ihr euch kaum Fehler erlauben dürft. Und dieses Limit ist natürlich immun gegen das Zurückspulen...

Vollendung bis hin zur Präsentation

Dank der malerisch schönen Hintergrundbilder kann ich auch über die Grafik nicht meckern. Das optische Charakter- sowie Monster-Design ist nicht unbedingt mein Stil, aber objektiv gesehen absolut passend. Für eine Höchstwertung fehlt es an verspielten Animationen, jedoch stört das nicht wirklich. Der Soundtrack hingegen ist zweifelsohne von einem ganz anderen Kaliber. Dabei hat Jonathan Blow einfach ein paar passende Musikstücke lizenziert, welche von den Künstlern Jami Sieber, Shira Kammen und Cheryl Ann Fulton stammen. Kennt ihr nicht? Keine Bange, ich auch nicht. Aber alle drei sind Meister ihres Faches, jedes einzelne Musikstück erklingt ohne Makel und zusammen schaffen sie eine höchst emotionale Atmosphäre. Effekte werdet ihr nicht direkt wahrnehmen, dabei sind sie in perfektem Maße mit der Musik verbunden. Diese passt sich nämlich dem ständigen Vor- und Zurück-Wirrwarr an, was in einer außergewöhnlich Geräusche-Kulisse endet.



Seite: 1 | [2](#) | Fazit

17.08.2008 – Redakteur: **Andy**

- ▷ **Artikel kommentieren (9)**
- ▷ **Alle Infos zum Spiel**
- ▷ **Screenshot-Galerie öffnen**
- ▷ **Zurück zur Reviews-Übersicht**

Fazit



Ich kenne so viele Pessimisten, die ständig rum jammern: „Buäh, es gibt nur noch lieblose Fortsetzungen.“, „Heul, heute bestimmt alles der Kommerz“, „Schrei, Electronic Arts & Co. führen uns zum nächsten Videospiel-Crash.“. Ständig halte ich dagegen: Wartet es ab, die Independent-Szene wird genau den nötigen Ausgleich schaffen, den es im Filmbereich bereits seit Jahrzehnten gibt. Bei „Audiosurf“ musste ich noch einräumen, dass es vielleicht nur meine persönliche Begeisterung bezüglich Musik ist, die mich zur 90% Wertung greifen ließ. Bei „Braid“ fällt mir keine Ausrede mehr ein, außer einer: Es ist eigentlich zu kurz für ein „Hervorragend“, schließlich argumentierte ich so im Falle von „Portal“, dabei den niedrigen Preis ignorierend. Doch zum einen gehören die 86% von damals zu den wenigen Wertungen, die ich im Nachhinein auf 89% anheben würde (ja, auch ich kann mich mal irren), zum zweiten knobelte ich an „Braid“ knapp doppelt so lang, zum dritten motivierte mich die abartig schwere Sternen-Sammelei mehr als die optionalen „Portal“-Rätsel und zum vierten halte ich das Level-Design für so überirdisch gut, dass ich es als eines der bislang zehn besten aller Zeiten ansehe. Die Storys beider Spiele sind gleichermaßen zeitlos, aber kaum zu vergleichen: „Portal“ ist komisch, „Braid“ ist emotional.

Wie kann ich das Lob am besten zum Ausdruck bringen? Ja, ich weiß: Ich sehe mich selbst als kreativen Menschen an, der glaubt, sich mit Regie und Design auszukennen. Bei praktisch jedem Spiel, egal wie gut es mir gefällt, gibt es Punkte, die ich anders machen würde, im Glauben, dass es danach besser sei. Bei „Braid“ fällt mir nur der geringe Umfang ein und vielleicht noch das nicht meinem Geschmack ansprechende optische Design der Figuren. Den Rest würde ich ohne Veränderung genau so gestalten, entwickeln, produzieren und absegnen.

Jonathan Blow, du bist mein neuer Held.

Braid ist gegenwärtig ausschließlich als "Xbox-Live-Arcade"-Spiel für zirka 15 Euro erhältlich. Eine Demo kann man sich auf dem "XBL-Marktplatz" downloaden.

Wertung

Grafik:	<div style="width: 82%;">Sehr Gut</div>	82 %
Sound:	<div style="width: 90%;">Hervorragend</div>	90 %
Steuerung:	<div style="width: 92%;">Hervorragend</div>	92 %
Spiespaß:	<div style="width: 92%;">Hervorragend</div>	92 %