



Inhalt

Umfang und Dauer	2-3 Stunden
Spielidee	Einblick in den Alltag eines Grenzwächters, kritische Reflexion der eigenen Entscheidungen
spielbare Charaktere	Inspektor einer Einwanderungsbehörde
Handlung	Man muss in Zusammenarbeit mit anderen Einrichtungen des Ministeriums für Grenzschutz entscheiden, wie die Reise der VISA-Suchenden weitergeht.
Spielziel	Mit der Arbeit genug Geld erwirtschaften, um den Lebensunterhalt der eigenen Familie bestreiten zu können
Aufgaben	Einreisen, bewilligen oder ablehnen
Objekte	Stempel, Vorschriftenbuch, Depeschen
Setting	Grenzübergang der fiktiven Stadt Grestin
sensible Inhalte	Gewalt, Schimpfwörter

Vermittlungspotenzial

Welche Fähigkeiten werden gefördert?	Soziale Kompetenz, Selbstreflexion, Erkennen von dilemmatischen Situationen, Empathie
Welches Wissen wird vermittelt?	Auseinandersetzung mit ethischen Begründungen von Entscheidungen
Fachbezug	Geschichte, Ethik, Politik
Themenbezug	Migration, Kommunismus
Gibt es bereits Forschungen und Fallstudien?	Nein
Bietet das Spiel ein individuelles Spiel-/ Lern-tempo?	Ja
Welche Vorerfahrungen sind nötig?	keine

Veröffentlichungsdaten

Erscheinungsdatum	08. August 2013
Publisher	3909 LLC
Entwickler	Lucas Pope
Auszeichnungen	u. a.: Strategie und Simulation 2014, Bestes Spiel 2013, Kulturelle Innovation 2014, Erstklassige Darstellung 2014
Altersfreigabe	FSK 16

Metascore	85/100
Verfügbare Sprachen und Untertitel	Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Japanisch, brasilianisches Portugiesisch, Ukrainisch, Russisch, Polnisch, Tschechisch, Chinesisch (vereinfacht), Türkisch, Baskisch, Koreanisch
Kosten	kostenpflichtig
Link	https://papersplea.se/

Technische Spezifikation

Unterstützte Plattformen	Computer, Handy, PlayStation Vita
Grafikauflösung	HD (1280x720 Pixel)
Bildrate	60 FPS
Speicherplatzbedarf	100 MB
Anforderungen	1.5 GHz Core2Duo, OpenGL 1.4 oder besser
Unterstützte Betriebssysteme	Windows, Linux, macOS, Android, iOS
Netzwerkfunktionen	nicht gegeben

Spielmechanik

Genre	Indie, Abenteuer
Typ/Klasse	Simulationsspiel, Strategiespiel, Point-&-Click, Pixel-Art
Spielmodi	Einzelspieler
Multiplayer-Funktionen	nicht vorhanden
Steuerung	Maus und Tastatur, Controller, Touch
Fortschrittssystem	Freischaltung neuer Features
Charakterentwicklung	nicht vorhanden
Spielwelt und Level	Grenzpostenhaus
Kampfsystem	nicht vorhanden
Interaktionsmöglichkeiten	Umgebung, Dialoge
Spielverlauf	nicht linear