

Braid – Heilt die Zeit alle Wunden?

Pädagogische Einordnung des Spiels

Zielgruppe : Sekundarstufe I: 9/10/11 (G9) und Sekundarstufe II: 11/12 bzw. 12/13 (G9)

Fach/Fächer: Ethik / Religion, Deutsch, Englisch (B1/B2), fächerunabhängig

Bildungsplanbezug: Lernen mit Medien / Game als Unterrichtsinhalt / Methode

Medienbildung:

- Information und Wissen
- Kommunikation und Kooperation
- Produktion und Präsentation
- Schützen und sicher agieren
- Problemlösen und Handeln
- Mediengesellschaft und Medienanalyse
- Informationstechnische Grundlagen

Mögliches Einsatzszenario für den Unterricht

Titel	Braid – Heilt die Zeit alle Wunden?
Themen	Inhaltliche Ebene: Vergebung, Liebe, Beziehung Technische Ebene: Problemlösen, kollaboratives Arbeiten
Lernziele	<p><i>[nur für die erste Stunde – die Lernziele für die gesamte Einheit hängen von der weiteren Planung ab: analytisches Vorgehen, produktionsorientiertes Durchführen, etc.]</i></p> <p>Hauptsächlich affektive Lernziele - Die Lernenden...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.) ...verstehen, dass jedes Handeln Folgen mit sich bringt, die nicht immer abzusehen sind. 2.) ...verstehen, dass Fehler zum Leben dazugehören und dass diese Anlässe wichtig für die Entwicklung eines Menschen sind. 3.) ...versetzen sich in die Lage des Protagonisten und sehen die Welt aus seiner Sicht. 4.) ...diskutieren den Begriff „Fehler“ und verstehen, dass seine Bedeutung auch von gesellschaftlichen Definitionen abhängig ist. 5.) ...bewerten verschiedene Handlungsmuster, wählen aus und begründen ihre Wahl.
Kompetenzen	Medienkompetenz, Informationskompetenz, Problemlösen
4Ks / 4Ps / SAMR	Kommunikation, Kreativität, Kritisches Denken / Play, Projects / Modification
Zeitrahmen	2-10 Schulstunden
<u>Tutorials</u>	-
<u>Dokumente</u>	
Lehrer	Lehrkraft – FactSheet, Entwickler – FactSheet, Stundenverlauf, Materialien, Pädagogische Hinweise, Lizenzangaben
Schüler	Texte des Spiels

Braid – Heilt die Zeit alle Wunden?

Erste Doppelstunde der Einheit: „Hätte, hätte, Fahrradkette.“

Vorbereitung: Computerraum oder Laptops reservieren; Spiel kaufen und installieren, mindestens zwei Geräte mit installiertem Spiel sollten vorhanden sein

Phase	Arbeitsanweisung	Dauer	Kompetenz	Arbeitsform	Erwartete Antworten/ Hinweise	Material
Vorbereitende Hausaufgaben	<i>Welche (größeren) Fehler habt ihr in eurem Leben bisher gemacht?</i>			Einzelarbeit am digitalen Endgerät	Die Antworten der Schüler können über einen längeren Zeitraum vorbereitend in einem Etherpad (bspw. ZUMPad.zum.de) anonym gesammelt werden.	
Einstieg	<i>Welche dieser Fehler waren hilfreich? Was habt ihr daraus gelernt?</i> <i>Welche Fehler würdet ihr gerne ungeschehen machen?</i> [Diskussion – Ergebnissicherung für Transfer und Rückführung – s.u.]	10'		Plenum oder Einzel- bzw. Partnerarbeit am digitalen Endgerät	Der Lehrer und/oder die Schüler hat/haben die / das ZUMPad(s) bereits gesichtet und vier, fünf Beispiele für den Einstieg herausgesucht. Der Einstieg kann auch mit kollaborativem Schreiben durchgeführt werden. Den Schülerinnen und Schülern wird ein ZUMPad zugewiesen und sie beantworten die Fragen direkt dort. In einer Art Placemat für ZUMPads schreiben die Schülerinnen und Schüler direkt zu den Antworten ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler.	
Überleitung	<i>So wie euch, geht es auch Tim. Dem Protagonisten von Braid.</i>	5'		Plenum	Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Text. Am besten in digitaler Form zur weiteren Bearbeitung. Je nach Ausstattung der Schule kann das als PDF auf einem Tablet sein, in einem Padlet zur weiteren kreativen Ausgestaltung oder auch einfach auf Papier. Die Wahl des Mittels ist auch stark von der weiteren Planung der Einheit abhängig.	
Erarbeitung 1 -Text-	<i>Die Geschichte beginnt mit dem zweiten Kapitel. Welche Gründe könnte das haben?</i>	20'		Plenum / Einzelarbeit	Der Text wird gelesen und kann klassisch analysiert werden. Je nach Vorgehensweise muss die Rückführung bzw. der Transfer angepasst werden. Der Schwerpunkt der Stunde kann auf den Text oder das Spiel gelegt werden. Dies ist auch von den technischen Möglichkeiten abhängig. Können die Schülerinnen und Schüler jeweils zu zweit das Spiel spielen, kann die Bearbeitung / die Analyse des Textes kürzer ausfallen.	Text Kap: 2

Phase	Arbeitsanweisung	Dauer	Kompetenz	Arbeitsform	Erwartete Antworten/ Hinweise	Material
Überleitung	<i>Dieser Text ist nicht aus einem Buch, sondern aus einem Computerspiel. [Das Spiel wird gestartet und die Eingangssequenz „vorgespielt“.]</i>	5'		Plenum	Vorstellung des Spieles	
Erarbeitung 2 -Spiel-	[Kurze Einführung in die Spielmechanik] <i>Welche Auswirkung hat das Wissen, dass Fehler rückgängig gemacht werden können, auf euer Verhalten im Spiel? Geht ihr dadurch sorgloser an die Situation heran?</i>	30'		Partnerarbeit / Gruppenarbeit	Die Schülerinnen und Schüler spielen das Spiel und lösen gemeinsam die Rätsel. Je nach weiterer Vorgehensweise, sollen Lösungshinweise oder Lösungsmöglichkeiten (digital) festgehalten werden.	
Rückführung	<i>Was glaubt ihr, warum hat sich die Prinzessin von Tim abgewandt? Was hat er für einen Fehler gemacht?</i>	10'		Plenum		
Transfer & Rückführung	<i>Überlegt in einer kurzen Flüsterphase mit eurem Partner, welche Verhaltensänderung von euch in der Vergangenheit einen der genannten Fehler verhindert hätte.</i> [Kurze Erklärung des Schmetterlingseffekts] <i>Welche Änderungen hätte dies für die Zukunft bedeutet?</i>	10'		Plenum	Was ist der Schmetterlingseffekt? Er ist eine Annahme in der Chaostheorie, dass bereits kleine Veränderungen im Ursprung, große Auswirkungen haben, die nicht vorherzusehen sind. [vgl. https://uol.de/physik/studium/physik-studieren-in-oldenburg/was-sie-schon-immer/was-ist-der-schmetterlingseffekt/ - zuletzt besucht am 18.04.2019]	

Braid – Heilt die Zeit alle Wunden?

Materialien

Skript auf Deutsch (Auszug | © Jonathan Blow – mit freundlicher Genehmigung)

Kapitel 2: Zeit und Vergebung

Tim hat sich aufgemacht, die Prinzessin zu retten, die von einem schrecklichen und bösen Monster entführt wurde. All das geschah, weil Tim einen Fehler gemacht hat.

Und nicht nur einen. Er in ihrer gemeinsamen Zeit, vor all diesen Jahren, eine Menge Fehler gemacht, Die Erinnerungen an ihre Beziehung sind ganz verworren oder komplett ausgelöscht, doch eine bleibt ganz deutlich: das verächtliche Schwingen ihres Zopfes, als sie sich von ihm abwendete.

Er weiß, dass sie versucht hat, ihm zu verzeihen. Doch wer kann einfach so darüber hinwegsehen, belogen und hintergangen worden zu sein? Durch einen solchen Fehler wird eine Beziehung unwiderruflich verändert, selbst wenn wir aus unserem Fehler gelernt haben und diesen nie wieder begehen würden. Die Augen der Prinzessin verengten sich. Sie wurde noch abweisender.

Diese Welt, in der die Frage nach dem Schuldigen so wichtig ist, hat uns gelehrt, mit Verzeihung zu geizen. Wenn wir zu schnell vergeben, sind wir sehr verletzbar. Aber wenn wir aus einem Fehler gelernt und uns gebessert haben, sollten wir dann nicht dafür belohnt werden, anstatt weiter für den Fehler bestraft zu werden?

Was wäre, wenn es in unserer Welt anders zugehen würde? Angenommen, wir könnten ihr sagen: „Ich habe das gerade nicht so gemeint“, und sie würde sagen: „Schon gut, ich verstehe das“, und es wäre so, als hätten wir es nie gesagt? Wir könnten den Schaden rückgängig machen und hätten daraus gelernt.

Tim und die Prinzessin weilen im Schlossgarten, lachen zusammen und denken sich Namen für die bunten Vögel aus. Ihre Fehler bleiben voreinander verborgen, sicher versteckt in den Faltenwürfen der Zeit.

Kapitel 3: Zeit und Vergebung

Vor all diesen Jahren hatte Tim die Prinzessin allein gelassen. Er hatte sie in den Nacken geküsst, seine Reisetasche genommen und war zur Tür hinausgegangen. Das bedauert er, zumindest zum Teil. Jetzt hat er sich auf die Suche nach ihr gemacht, um ihr zu zeigen, dass er weiß, wie traurig es war, aber auch, um ihr zu sagen, dass es auch etwas Gutes hatte.

Lange Zeit dachte er, sie würden die perfekte Beziehung führen. Er war der starke Beschützer und hatte sich von seinen Fehlern verabschiedet, um der Prinzessin nicht zu schaden. Doch auch ihr gelang es, ihre Fehler im Zaum zu halten und ihm so zu gefallen.

Doch sich ganz der Behaglichkeit eines Lebens zu zweit zu überlassen, hat tiefgreifende Konsequenzen. Um dir gänzlich zu gefallen, muss sie dich in jeder Hinsicht verstehen. Damit bist du ihren Erwartungen und ihrem Zugriff ständig ausgeliefert. Ihr Wohlwollen hüllt dich ein, und das, was du im Leben erreichst, wird nicht über das hinausgehen, was sie für dich vorgesehen hat.

Tim wollte nicht beeinflussbar sein. Er brauchte die Hoffnung auf Transzendenz. Er musste manchmal gegen die Fürsorglichkeit der Prinzessin immun sein.

In der Ferne sah Tim ein Schloss, dessen Fahnen wehten, selbst wenn der Wind sich gelegt hatte, und in dessen Küche das Brot stets warm war. Ein kleines bisschen Magie.

Skript auf Englisch (© Jonathan Blow – mit freundlicher Genehmigung)

"Chapter 2: Time and Forgiveness"

"Tim is off on a search to rescue the Princess. She has been snatched by a horrible and evil monster. This happened because Tim made a mistake."

"Not just one. He made many mistakes during the time they spent together, all those years ago. Memories of their relationship have become muddled, replaced wholesale, but one remains clear: the princess turning sharply away, her braid lashing at him with contempt."

"He knows she tried to be forgiving, but who can just shrug away a guilty lie, a stab in the back? Such a mistake will change a relationship irreversibly, even if we have learned from the mistake and would never repeat it. The princess's eyes grew narrower. She became more distant."

"Our world, with its rules of causality, has trained us to be miserly with forgiveness. By forgiving them too readily, we can be badly hurt. But if we've learned from a mistake and became better for it, shouldn't we be rewarded for the learning, rather than punished for the mistake?"

"What if our world worked differently? Suppose we could tell her: 'I didn't mean what I just said,' and she would say: 'It's okay, I understand,' and she would not turn away, and life would really proceed as though we had never said that thing? We could remove the damage but still be wiser for the experience."

"Tim and the Princess lounge in the castle garden, laughing together, giving names to the colorful birds. Their mistakes are hidden from each other, tucked away between the folds of time, safe."

"Chapter 3: Time and Mystery"

"All those years ago, Time had left the Princess behind. He had kissed her on the neck, picked up his travel bag, and walked out the door. He regrets this, to a degree. Now he's journeying to find her again, to show her how sad it was, but also to tell her how good it was."

"For a long time, he thought they had been cultivating the perfect relationship. He had been fiercely protective, reversing all his mistakes so they would not touch her. Likewise, keeping a tight rein on her own mistakes, she always pleased him."

"But to be fully couched within the comfort of a friend is a mode of existence with severe implications. To please you perfectly, she must understand you perfectly. Thus you cannot defy her expectations or escape her reach. Her benevolence has circumscribed you, and your life's achievements will not reach beyond the map she has drawn."

"Tim needed to be non-manipulable. He needed a hope of transcendence. He needed, sometimes, to be immune to the Princess's caring touch."

"Off in the distance, Tim saw a castle where the flags flutter even when the wind has expired, and the bread in the kitchen is always warm. A little bit of magic."

"Chapter 4: Time and Place"

"Visiting his home for a holiday meal, Tim felt as though he had regressed to those long-ago years when he lived under their roof, oppressed by their insistence on upholding strange values which, to him, were meaningless. Back then, bickering would erupt over drops of gravy spilt onto the tablecloth."

"Escaping, Tim walked in the cool air toward the university he'd attended after moving out of his parent's home. As he distanced himself from that troubling house, he felt the embarrassment of childhood fading into the past. But now he stepped into all the insecurities he'd felt at the university, all the panic of walking a social tightrope."

"Tim only felt relieved after the whole visit was over, sitting back home in the present, steeped in contrast he saw how he'd improved so much from those old days. This improvement, day by day, takes him ever-closer to finding the Princess. If she exists - she must! - she will transform him, and everyone."

"He felt on his trip that every place stirs up an emotion, and every emotion invokes a memory: a time and location. So couldn't he find the Princess now, tonight, just by wandering from place to place and noticing how he feels? A trail of feelings, of awe and inspiration, should lead him to that castle in the future her arms enclosing him, her scent fills him with excitement, creates a moment so strong he can remember it in the past."

"Immediately Tim walked out his door, the next morning, toward whatever the new day held. He felt something like optimism."

"Chapter 5: Time and Decision"

"She never understood the impulses that drove him, never quite felt the intensity that, over time, chiseled lines into his face. She never quite felt close enough to him - but he held her as though she were, whispered into her ear words that only a soul mate should receive."

"Over the remnants of dinner, they both knew the time had come. He would have said: 'I have to go find the Princess,' but he didn't need to. Giving a final kiss, hoisting a travel bag to his shoulder, he walked out the door. Through all the nights that followed, she still loved him as though he stayed, to comfort her and protect her, Princess be damned."

"Chapter 6: Hesitance"

"Perhaps in a perfect world, the ring would be a symbol of happiness. It's a sign of ceaseless devotion: even if he will never find the Princess, he will always be trying. He still will wear the ring."

"But the thing makes its presence known. It shines out to others like a beacon of warning. It makes people slow to approach. Suspicion, distrust. Interactions are torpedoed before Tim can open his mouth."

"In time he learns to deal with the others carefully. He matches their hesitant pace, tracing a soft path through their defenses. But this exhausts him, and it only works to a limited degree. It doesn't get him what he needs."

"Tim begins to hide the ring in his pocket. But he can hardly bear it - too long tucked away, that part of him might suffocate."

"Chapter 1"

"At a cafe on a bright plaza, most customers sit back, feeling the warmth of the sun, enjoying their cold drinks. But not Tim - he barely notices the sun, doesn't really taste his coffee. For him this corner affords a good view of the city, and in the teetering of the passers-by, in the arc of a shop-girl's hand as she displays tea to an interested gentleman, Tim hopes to see clues."

"That night at the cinema, fictitious adventurers lunge implausibly across the screen. The audience here is mixed. Some are patrons of the cafe, now sitting excitedly in the plush chairs, eager for another new flavor, for distraction from the boredom of their easy lives. Other seats hold fisherman and farm workers, hoping to forget their toils and rest their hands."

"Tim is here too, but he is scrutinizing the gloss on the lips on the screen, measuring the angle of the plume of a distant helicopter crash. He thinks he discerns a message, when the cinema closes and most of the audience strolls down the plaza to the south, Tim goes north."

"People like Tim seem to live oppositely from the other residents of the city. Tide and riptide, flowing against each other."

"Tim wants, like nothing else, to find the Princess, to know her at last. For Tim this would be momentous, sparking an intense light that embraces the world, a light that reveals the secrets long kept from us, that illuminates - or materializes! - a final palace where we can exist in peace."

"But how would this be perceived by the other residents of the city, in the world that flows contrariwise? The light would be intense and warm at the beginning, but then flicker down to nothing, taking the castle with it; it would be like burning down the place we've always called home, where we played so innocently as children. Destroying all hope of safety, forever."

"Epilogue"

"The boy called for the girl to follow him, and he took her hand. He would protect her; they would make their way through this oppressive castle, fighting off the creatures made of smoke and doubt, escaping to a life of freedom. The boy wanted to protect the girl. He held her hand, or put his arm around her shoulders in a walking embrace, to help her feel supported and close to him amid the impersonal throngs of Manhattan. They turned and made their way toward the Canal St. subway station, and he picked a path through the jostling crowd."

"He worked his ruler and his compass. He inferred. He deduced. He scrutinized the fall of an apple, the twisting of metal orbs hanging from a thread. He was searching for the Princess, and he would not stop until he found her, for he was hungry. He cut rats into pieces to examine their brains, implanted tungsten posts into the skulls of water-starved monkeys."

"He scrutinized the fall of an apple, the twisting of metal orbs hanging from a thread. Through these clues he would find the Princess, see her face. After an especially fervent night of tinkering, he kneeled behind a bunker in the desert; he held a piece of welder's glass up to his eyes and waited."

"On that moment hung eternity. Time stood still. Space contracted to a pinpoint. It was as though the earth had opened and the skies split. One felt as though he had been privileged to witness the Birth of the World..."

"Someone near him said: 'It worked.'"

"Someone else said: 'Now we are all sons of bitches.'"

"The candy store. Everything he wanted was on the opposite side of that pane of glass. The store was decorated in bright colors, and the scents wafting out drove him crazy. He tried to rush for the door, or just get closer to the glass, but he couldn't. She held him back with great strength. Why would she hold him back? How might he break free of her grasp? He considered violence."

"He cannot say he has understood all of this. Possibly he's more confused now than ever. But all these moments he's contemplated - something has occurred. The moments feel substantial in his mind, like stones. Kneeling, reaching down toward the closest one, running his hand across it, he finds it smooth, and slightly cold."

"He tests the stone's weight; he finds he can lift it, and the others too. He can fit them together to create a foundation, an embankment, a castle."

"To build a castle of appropriate size, he will need a great many stones. But what he's got now, feels like an acceptable start..."

The End

Braid – Heilt die Zeit alle Wunden?

Pädagogische Hinweise

Idealerweise bildet die erste Doppelstunde nur den Anfang eines längeren Unterrichtsvorhabens zu dem Spiel **Braid**. Die Auseinandersetzung auf inhaltlicher und technischer Ebene kann durchaus die Behandlung einer Ganzschrift in einem Schuljahr ersetzen. Des Weiteren kann das Unterrichtsvorhaben auch in den Fächern Religion oder Ethik durchgeführt werden.

Im Folgenden finden Sie weitere Ideen zur Durchführung des Unterrichtsvorhabens von **Braid**. Es wird eine Methode vorgeschlagen und dazu passende digitale Umsetzungsmöglichkeiten angeboten.

1. Kollaboratives / Kreatives Schreiben

- mögliches Tool: ZUMPad
- Leitfragen / Aufgabenstellung
 - Wie kam Tim in diese Situation?
 - Schreibe die Geschichte ab Welt XYZ weiter.
 - ...

2. Bildergeschichten / Comics erstellen

- mögliche Tools: Comic Life 3, Lego Story Visualizer
- Leitfragen / Aufgabenstellung
 - Screenshots erstellen, Figuren ausschneiden bzw. Bilder zurechtschneiden
 - Geschichte verändern, Geschichte neuen Kontext geben

3. Rezension verfassen

- mögliche Tools: Padlet, Wakelet
- als interaktives Plakat
- Leitfragen / Aufgabenstellung
 - Was hat euch gut, was weniger gut gefallen? Begründet eure Meinung!
 - Für welche Altersstufe würdet ihr das Spiel empfehlen?
 - ...

4. Walkthrough erstellen

- **mögliche Tools: Book Creator**
- **Leitfragen / Aufgabenstellung**
 - Erstellt Screenshots der schwierigsten Level und erstellt einzelne Hinweise zur Lösung.
 - Ihr sollt keine Komplettlösung erstellen. Überlegt euch einzelne Punkte, die verraten werden können, ohne das Rätsel für den Spieler zu lösen.

5. LetsPlays erstellen

- **mögliche Tools: iMovie, Snag It, Screen Recorder**
- **Leitfragen / Aufgabenstellung**
 - Skriptet ein Let's Play Video, nehmt es auf und schneidet es.

6. Ein Hörspiel erstellen

- **mögliche Tools: Garage Band**
- **Leitfragen / Aufgabenstellung**
 - Entwerft ein Skript für ein Hörspiel zum Spiel Braid.
 - Nehmt das Hörspiel auf und verwendet hierzu auch Geräusche aus dem Spiel.

7. eine Unterhaltung zwischen Tim und...

- **mögliche Tools: Textingstory**
- **Leitfragen / Aufgabenstellung**
 - Wie würde eine mögliche Unterhaltung / ein möglicher Chat zwischen Tim und XYZ verlaufen?

8. Social Media Profile anlegen für Tim und die Prinzessin

- **mögliche Tools: Instagram, Twitter, Facebook**
- **Leitfragen / Aufgabenstellung**
 - Charakterisiert Tim. Wie würde er sich auf Instagram darstellen? Wem würde er folgen? Was würde er posten?

Linkliste – Braid

- Braid: Understanding Difficulty - <http://gamedesignreviews.com/reviews/braid-understanding-difficulty/>
- Braid ending explained by Jonathan Blow - <https://www.digitalspy.com/gaming/a284605/braid-ending-explained-by-jonathan-blow/>
- Braid - Critical Distance - <https://www.critical-distance.com/2009/04/22/braid/>
- ZA Critique: Braid - <https://www.popmatters.com/68949-za-critique-braid-2496075943.html>

Weitere Spiele zur Behandlung im Unterricht

- Machinarium - <https://amanita-design.net/games/machinarium.html>
- Samorost 3 - <https://amanita-design.net/games/samorost3.html>
- Botanicula - <https://amanita-design.net/games/botanicula.html>

Exkurs - Filme

- Zurück in die Zukunft - https://de.wikipedia.org/wiki/Zurück_in_die_Zukunft
- Time Bandits - https://de.wikipedia.org/wiki/Time_Bandits
- Butterfly Effect - https://de.wikipedia.org/wiki/Butterfly_Effect
- Die Zeitmaschine - [https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Zeitmaschine_\(1960\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Zeitmaschine_(1960))

Braid – Heilt die Zeit alle Wunden?

Technische Hinweise

Das Spiel ist für die folgenden Plattformen verfügbar: Xbox 360, Microsoft Windows, MacOS, Linux, PlayStation 3

Es kann über Steam, den AppStore oder direkt über braid-game.com gekauft werden und kostet zwischen 10-15€. Der Entwickler kann wegen einer Sammellizenz für die Schule angeschrieben werden.

Braid – Heilt die Zeit alle Wunden?

Lizenzhinweise

- Dieses **Werk** ist lizenziert unter [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
- Nennung wie folgt: „Braid – Heilt die Zeit alle Wunden?“ von Fabian Karg im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*, Lizenz: [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>
- Das **Werk** ist online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de
- **Logos, Screenshots und Texte des Spiels** sind von der CC BY-SA 4.0-Lizenz ausgenommen
- Die verwendeten **Screenshots und die Texte des Spiels** unterstehen dem Urheberrecht. Verwendet werden sie mit freundlicher Genehmigung des Autors / Entwicklers von Braid, Jonathan Blow (E-Mail, 29.03.2019 – braid@number-one.com).

Braid – Heilt die Zeit alle Wunden?

Informationen zum Spiel

Spielname: Braid (<http://braid-game.com>)

Genre: Geschicklichkeit / Puzzle

Kurze Spielbeschreibung: Braid ist ein Jump'n'Run Spiel mit Puzzle- bzw. Knobelementen. Die Besonderheiten des Spieles sind die Erzählweise – die besondere Atmosphäre erhält Braid durch die Story – und die Möglichkeit, die Zeit zurückdrehen zu können.

Verfügbarkeit: Installation per DVD Browser Installation per Download AppStore (iOS/Android, incl. Cardboard-Apps) VR-Plattform (Oculus, Steam, Windows Mixed Reality, Daydream)

Kosten: 12-15 €

Spieleentwickler/Publisher: Number None

E-Mail / Kontakt: braid@number-none.com

Website URL: <http://braid-game.com>

Screenshot



Geräte: PC (Windows/Mac/Linux) Smartphone (Android/iOS) Tablet (Android/iOS/Windows)
 Konsole (Xbox, PS3, PS4) VR-Brille (Cardboard, Daydream, GearVR, Oculus Go, Oculus Quest, Oculus Rift, HTC Vive, Windows Mixed Reality)

Besondere Anforderungen an das Gerät: -

Notwendiges Zubehör: Webcam Kopfhörer Maus Tastatur Gamepad

Mögliche Spieleranzahl: 1 Person / Einzelspielermodus Mehrspielermodus kann in Gruppen gespielt werden

Spielzeit (Gesamt & Einzelabschnitt/Level): 5h insgesamt

USK: Geben Sie die USK-Freigabe des Spiels an

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- Freigegeben ab 6 Jahren
- Freigegeben ab 12 Jahren
- Freigegeben ab 16 Jahren

Datenschutz

Serverstandort: lokal

Anmeldung: nötig / nicht vorgesehen / optional

Anmeldung mit beliebigem Nickname / Klarname / weitere pers. Daten / Emailadresse / nur für Lehrer

Notwendige Berechtigungen: -

Gibt es einen spielinternen Chat? kein Chat Sprachchat Textchat Privatnachrichten