

## The Occupation

# VIER STUNDEN GEWALTVERZICHT

Genre: **Adventure** Publisher: **Humble Bundle** Entwickler: **White Paper Games** Termin: **5.3.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

**Das gewaltfreie Schleich-Adventure versetzt uns in die Rolle eines Journalisten inmitten einer schweren Regierungskrise. Der Clou: Jede Stunde im Spiel vergeht in Echtzeit.**

Von Manuel Fritsch

Ein Anschlag auf die Beratungsfirma Bowman Carson reißt 23 Menschen in den Tod und versetzt das Vereinigte Königreich der späten 80er-Jahre in Aufruhr. Ein hastiger Gesetzesentwurf soll für Stabilität und Sicherheit sorgen, doch das Gegenteil tritt ein: Die Nation ist gespalten und versinkt im Chaos. Die Gegner des »Union Act« werfen der Regierung vor, die Ängste der Bevölkerung auszunutzen und nationalistische Motive durchsetzen zu wollen.

Vor diesem Hintergrund steuern wir den Journalisten Harvey Miller in der Ego-Perspektive durch dieses gewaltfreie Adventure. Der Hauptverdächtige Alex Dubois arbeitet bei Bowman Carson, und unsere Zeitung trägt uns auf, mit Dubois' Vorgesetzten zu sprechen. Wir sollen herausfinden, welches Motiv hinter der Tat steckt. Wir sind gerade auf dem Sprung zur Firma, als wir per Post

eine Diskette bekommen, die unseren PC mit einem Chatraum verbindet. Ein Informant will uns davon überzeugen, dass dieser Dubois unschuldig ist und mehr hinter dem »Union Act« steckt, als die Öffentlichkeit weiß.

### Schleichen und Schnüffeln

The Occupation läuft in Echtzeit ab. Das heißt, uns bleiben insgesamt nur vier Stunden, um den Hinweisen des Informanten nachzugehen und eventuell die Unschuld des Angeklagten zu beweisen. Angeblich lassen sich in den intakt gebliebenen Büros der Beraterfirma diverse Telefonprotokolle finden, aus denen eindeutig hervorgeht, dass der Verdächtige die Bombe gar nicht gelegt haben kann. Wir sind fasziniert und wollen mehr wissen. Zwar ist Harvey Miller ein Journalist, von ethischen Standards hält er aber nicht viel. Das Knacken von Schlössern und das illegale Ausdrucken von privaten E-Mails scheint ebenso alltäglich für ihn zu sein wie die Fortbewegung durch Lüftungsschächte. Uns kommt entgegen, dass das Unternehmen das Thema Sicherheit eher lax behandelt: Lose Lüftungsgitter lassen sich von Hand aufschrauben, Mitarbeiter geben ungeschützt ihre Pins ein, und Schlüsselkarten liegen öffentlich herum.

Durch Splinter Cell und Hitman sind wir diese »alternativen Recherchemethoden« durchaus gewöhnt – mit einem Journalisten als Protagonisten hätten wir uns dennoch lieber eine spielerische Umsetzung echter (legaler) Recherchearbeit gewünscht. Trotzdem macht das Schleichen und die Suche nach den Beweisen Spaß. Meist gibt es mehr als einen Lösungsweg und die damit verbundenen Rätsel und Aufgaben sind abwechslungsreich und unterhaltsam. So gelingt uns der Einbruch ins Büro der Chefin mal dadurch, dass wir in einem Memo lesen, dass sie ihre Schlüsselkarte verloren hat und diese dann im Fundbüro »abholen«. Oder wir steigen klassisch über das Baugerüst an der Außenwand durch das Fenster. Alternativ nutzen wir die kurze Gelegenheit, als der Hausmeister zum Putzen das Büro aufschließt, schleichen heimlich rein und warten unter einem Schreibtisch, bis wir uns in Ruhe umschaun können.

### Nach Diktat verreist

Der Höhepunkt unserer intensiven Recherche soll nach dem Willen der Entwickler die Konfrontation der Interviewpartner mit den von uns gefundenen Beweisen sein. Wir haben viel riskiert und die Diskette aus dem



Das Spiel läuft in Echtzeit ab, die Mitarbeiter haben einen festen Tagesablauf. Hier sehen wir eine Gedenkminute für die verstorbenen Kollegen.



Unser Job wäre so einfach, wäre da dieses aufmerksame Wachpersonal nicht. Vor allem Steves Patrouillengänge (links im Bild) sollten wir sehr genau studieren.



In Zwischensequenzen wird die Hintergrundgeschichte rund um den »Union Act« erzählt. Die Sprecher verkörpern die Rollen glaubwürdig.

dritten Stock unbeschadet an den Magnettüren vorbeigeschmuggelt, um diese dann triumphierend auf den Tisch zu knallen. Völlig unspektakulär jedoch die Reaktion: Unser Gegenüber verzieht keine Miene und wundert sich auch nicht, wie wir an geheime Dokumente gelangt sind, die bis eben noch sicher im Safe lagen. Die Interviews sind enttäuschend statisch und unspektakulär inszeniert. Besitzen wir einen der nötigen Beweise, ändert sich lediglich die entsprechende Textstelle in unserem Fragenkatalog, den wir stupide abarbeiten. Entscheidungen treffen wir in diesen Interviewszenen keine, echte Dialoge finden nicht statt.

Gut gefallen hat uns dagegen, dass wir in dem Abenteuer komplett gewaltfrei vorgehen. Dem naiven, gutherzigen Wachmann Steve wollen wir schließlich kein Haar krümmen. Erwischt er uns mal auf frischer Tat, müssen wir zu einer Standpauke ins Büro und verlieren zur Strafe 15 Minuten Echtzeit. Konsequenz: Bei mehreren Verstößen hintereinander werden wir mit leeren Händen des Gebäudes verwiesen – ohne Beweise und ohne Interview. Das hat auch Auswirkungen auf den weiteren Verlauf der Geschichte, denn The Occupation bietet zwei alternative Enden an und lädt so zum mehrmaligen Durchspielen ein. Dumm bloß, dass das nur mit einem Neustart der Story möglich ist, da die einzelnen Kapitel nicht frei anwählbar sind. Noch ärgerlicher: Freies Speichern ist nicht vorgesehen. Die je rund 30 bis 60 Minuten andauernden Szenen müssen jeweils in einem Rutsch absolviert werden – das Spiel speichert erst am Ende eines Abschnitts automatisch. Zwar können wir das Spiel jederzeit pausieren, aber beenden wir The Occupation während einer laufenden Mission, verlieren wir den bis dahin erreichten Spielstand. Eine demotivierende Designentscheidung, die hoffentlich mit einem Update ausgebessert wird.

### Friedliche Endzeitstimmung

Der charmante 80er-Jahre Flair inklusive dicker Röhrenmonitore und authentischer Disketten-Schreibgeräusche fängt die Zeitepoche liebevoll ein. Der typische britische Vorstadt-Charme ist gut getroffen, auch wenn die Umgebung wie ausgestorben wirkt und von den Unruhen im Land nichts zu sehen ist. Auch im Büro keine Anzeichen von Panik: Wachmann Steve übt heimlich für das

nächste Casting (er würde eigentlich lieber gerne Schauspieler werden), und die restlichen Angestellten halten Smalltalk am Kopierer. Immerhin: Die Flur-Gespräche sind gut geschrieben. Wir freuen uns über den liebevoll portraitierten Hausmeister, der sich über den offenen Rassismus im Land beschwert und schmunzeln, als er befürchtet, dass das verschärfte Migrationsgesetz für eine Verknappung von französischem Käse führen wird. Die Zwischensequenzen, in denen die Geschichte vorangetrieben wird, wirken dagegen steif und hölzern, aber werden durch die durchweg exzellent englischen Sprecher gerettet. Katastrophal schlecht fallen die deutschen Untertitel aus, bei denen teilweise ganze Passagen fehlen und die vor Fehlern strotzen.

### Gravierende Bugs und hellsichtige Wachen

Das Spiel wird von nervigen Bugs geplagt. Einige dieser Fehler waren im Test so gravierend, dass dann nur ein Neustart jeweils half. Wenn die Wache Steve durch Wände läuft, Harvey in der Textur einer Telefonzelle feststeckt oder spielentscheidende Beweise in unserem Besitz ohne Grund spurlos verschwinden, dann bestraft uns das fehlende



**Manuel Fritsch**  
@manuspielt

Eigentlich ist The Occupation eines der interessantesten Indie-Spiele der letzten Jahre. Dass man nach vier Stunden bereits eines von mehreren Enden des Spiels sieht, gefällt mir gut, denn das fördert die Motivation, einen erneuten Anlauf zu starten und neue Dinge auszuprobieren. Allerdings sorgen die vielen technischen Unzulänglichkeiten, die Bugs sowie die für meinen Geschmack arg umständliche Bedienung dafür, dass diese Lust umgehend wieder verfliegt. Dass ich mehrmals rund eine Stunde Spielzeit verloren habe, lässt sich verkraften, aber was mich wirklich ärgert ist das verschenkte Potenzial. The Occupation hätte mit etwas mehr Entwicklungszeit richtig gut werden können. So bleibt die Enttäuschung, dass dieser britische Indie-Titel deutlich mehr Zeit benötigt hätte.

Speichersystem damit gleich doppelt und sorgt für ordentlich Frust.

The Occupation hat innovative Ansätze und bietet ein spannendes Politikdrama mit gut geschriebenen Charakteren. Diese Stärken rücken jedoch durch die Steuerung, die Bugs und die fehlende Speichermöglichkeit so stark in den Hintergrund, dass die Enttäuschung überwiegt und wir noch keine Empfehlung aussprechen können. Leidenschaftige Adventure-Fans können den Rohdiamanten mal ausprobieren, alle anderen sollten noch ein paar weitere Patches abwarten. ★

## The Occupation

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core2Duo E4500 / Athlon 64 X2  
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5830  
4 GB RAM, 7 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 750 / Phenom II X4 40  
Geforce GTX 560 / Radeon R7 260X  
6 GB RAM, 7 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



👍 gute englische Sprecher 👍 toll eingefangener 80er-Jahre-Charme 👍 landestypische Architektur mit viel Flair 🚫 steife Zwischenanimationen 🚫 Übersetzungsfehler in deutschen Texten

### SPIELDESIGN



👍 Schleichen und Beobachten führt zum Ziel 👍 mehrere Lösungswege 👍 gelungener Echtzeit-Aspekt 🚫 überfrachtete und hakelige Steuerung 🚫 kein echtes Dialogsystem

### BALANCE



👍 einsteigerfreundliche Schleich-Mechanik 👍 faires Bestrafungssystem 👍 klare Missionsziele geben Struktur 🚫 kein freies Speichern, kein Autosave beim Beenden 🚫 fiese Bugs

### ATMOSPHÄRE / STORY



👍 spannendes Politdrama 👍 vielschichtige Erzählung 👍 gute Smalltalk- und Flur-Gespräche 👍 abwechslungsreiche Schauplätze 🚫 langweilig inszenierte Interviews und Beweisführung

### UMFANG



👍 Story umfasst vier Stunden in Echtzeit 👍 mehrere Enden 👍 alternative Lösungswege je Durchgang 👍 Sammelobjekte 🚫 keine direkte Kapitelwahl

### ABWERTUNG

Bugs wie durchlässige Wände und aus dem Inventar verschwindende Gegenstände zwingen im Extremfall sogar zum Neustart.

65

-3

### FAZIT

Tolle Grundidee mit packendem Setting, die von unzähligen Bugs und einigen fragwürdigen Gamedesign-Entscheidungen torpediert wird.

62