



Im späteren Spiel müssen wir uns mit einem zunehmend grotesken Wirrwarr an Dokumenten herumschlagen.

Stärken

- + beklemmende Dystopie
- + motivierende Fehlersuche
- + schwierige moralische Fragen

Schwächen

- Zufallselemente wiederholen sich
- simple Inszenierung

Papers, Please

Papers, Please stellt die unangenehme Frage, wie tief ein Mensch zum Überleben sinken würde. Von Maurice Weber

Genre: **Adventure** Publisher: – Entwickler: **3909 (Republia Times, nicht getestet)**
Termin: **8.8.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **8 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Wir folgen nur unseren Befehlen. Und die Regierung des glorreichen Vaterlands Arstotzka hat nun mal angeordnet, die Pässe unserer Landsleute aus dem Altan-Distrikt zu konfiszieren. Warum? Das geht uns nichts an, und die Betroffenen erst recht nicht. Aber der Mann vor uns will das nicht akzeptieren, will unser Büro nicht ohne seine Papiere verlassen. Uns bleibt nichts anderes übrig, als die Wachen zu rufen und zuzusehen, wie sie ihn ohne viel Federlesens mit dem Gewehrkolben niederknüppeln

und abführen. Er ist nicht der erste, der auf unseren Alarm hin im Wachhaus verschwindet. Wir wissen inzwischen, dass dort auch niemand wieder herauskommt. Aber wir machen weiter unseren Job. Wir haben schließlich eine Familie zu ernähren.

Es ist nicht so, als hätte uns **Papers, Please** eine Wahl gelassen. Die Stelle als Grenzbeamter in der Kontrollstelle Grestin wurde uns zugeteilt. Und zu Beginn ist sie ziemlich einfach: Jeder Einwanderer muss seinen Pass vorlegen, gebürtige Arstotzker dürfen rein und Ausländer bleiben draußen. Per Maus ziehen wir die Dokumente auf unsere

Wo kaufen?

Papers, Please ist nur auf Englisch und ausschließlich online erhältlich. Sie können das Spiel wahlweise über Steam (erfordert kostenlosen Account und kann nicht weiterverkauft werden), im Humble Store (ohne Kopierschutz, enthält zudem auch einen Steam-Key) oder via Goodoldgames.com (ohne Kopierschutz) kaufen. Achievements und Ranglisten für das Endlosspiel gibt es nur bei Steam.

ren Schreibtisch, danach unter den richtigen Stempel – ein Klick auf den grünen gewährt Einlass, der rote zerschmettert diese Hoffnung. So geht es den ganzen Arbeitstag lang, ungefähr zehn Minuten. Wie viel Gehalt wir dafür am Abend bekommen, hängt davon ab, wie viele Fälle wir in dieser Zeit korrekt abgefertigt haben. Mit jedem neuen Tag erhalten wir vom Einreiseministerium neue Regeln. Arbeitsvisa, Impfbescheinigungen und Diplomatenpässe fluten unseren

Keine Privatsphäre in Arstotzka: Bei Verdacht auf Schmuggelware oder Bomben müssen wir eine **Leibesdurchsuchung** anordnen.



Der Gesandte des **Rebellenordens** überbringt uns regelmäßig Befehle, denen wir aber nicht folgen müssen.



viel zu kleinen Tisch, wir schieben sie hektisch hin und her, gleichen sie mit dem Regelbuch und untereinander ab, suchen nach Anzeichen einer Fälschung. Stimmen der Name, die Nummern, das Bild, das Geschlecht? Um eine Diskrepanz zweifelsfrei zu beweisen, schalten wir in den Fehlerprüfungsmodus. Darin verbinden wir etwa ein falsches Foto mit dem Gesicht des Passbesitzers und lassen prüfen, ob sie übereinstimmen. Aber das ist nicht immer so logisch – legt uns jemand gar keine Dokumente vor, dürfen wir ihn erst abweisen, wenn wir den leeren Tisch mit dem entsprechenden Eintrag in unserem Regelbuch verbinden. Trotzdem ertappen wir uns dabei, dass uns diese stressige und eintönige Bürokratenarbeit richtig Spaß macht. Wir freuen uns jedes Mal, wenn wir eine besonders gerissene Fälschung auffliegen lassen.

Aber wieso machen wir das eigentlich? Ganz einfach, wir brauchen das Geld, um Essen, Heizung und Medizin für unsere Familie zu bezahlen. Und die ideelle Belohnung für den Dienst an Volk und Vaterland mag noch so unermesslich sein, mit schnödem Mammon sieht's deutlich dürrtiger aus. Während die Überprüfung jeder einzelnen Person immer zeitaufwändiger wird und wir immer weniger schaffen, bleibt das Gehalt pro Person gleich. Einfache Komfortfunktionen, etwa ein Upgrade, um den Prüfmodus per Leertaste statt Mausclick aufzurufen, können helfen – aber wir müssen sie aus eigener Tasche bezahlen. So können wir selbst nach einem harten Tag gewisserhafter Arbeit am Abend oft kein Essen auf den Tisch bringen. Zwar wird die Familie nur in einem einfachen Textfenster dargestellt (»Sohn: Krank, hungrig«), aber wir fühlen uns trotzdem verantwortlich. Um mehr zu verdienen, erlauben wir uns

»Sohn: Krank, hungrig«

ganz unbewusst, immer mehr zur bürokratischen Maschine zu werden: Zu Beginn geben wir Einwanderern mit falschen oder unvollständigen Papieren noch die Chance, sich zu erklären und mit einer glaubhaften Entschuldigung vielleicht doch noch reinzukommen. Aber wir müssen das nicht tun, sofortiges Abweisen spart Zeit und bringt deshalb Geld. Als uns klar wird, was wir da tun, sind wir entsetzt – machen aber trotzdem weiter, schließlich steht unsere Familie vor dem Verhungern (und damit das Spiel vor dem Aus). Einfach jeden

durchzuwinken wäre zwar schneller und obendrein humaner, aber in Arstotzka bleibt kein Fehler unbemerkt und wird sofort per Telegramm abgemahnt. Zwei Fehltritte pro Tag lässt uns Vater Staat noch durchgehen, danach setzt es Geldstrafen. Schon bald halten wir nach jeder erteilten Genehmigung kurz den Atem an, das Geräusch des Telegraphenapparats lernen wir zu hassen, wie kaum einen anderen Spielesound.

Sofern uns unter Zeitdruck keine Leichtsinnsfehler unterlaufen, können wir unsere zwei Freibriefe pro Tag aber auch gezielt einsetzen. Zum Beispiel, um illegale Einwanderer gegen Bestechung durchzulassen. Und wenn wir noch weniger Skrupel hätten, könnten wir auch absichtlich unschuldige Leute wegsperren, weil wir für jeden Arrest einen Bonus bekommen – wir sind froh, dass die Umstände nie schlimm genug waren, uns dazu zu zwingen. Und wir sind froh, dass wir bei allem, was wir zum Überleben tun müssen, doch von Zeit zu Zeit auch anderen helfen können. Einem Ehemann etwa, der keine Papiere für seine Frau besorgen konnte und uns um Durchlass für sie beide anfleht. Oder einer Frau, die von einem Menschenhändler über die Grenze verfolgt wird. Dessen Papiere sind über jeden Zweifel erhaben, wir sperren ihn trotzdem weg, auf unser eigenes Risiko. Solche Momente gehen unter die Haut, trotz oder gerade wegen der minimalistischen Inszenierung in Form weniger Textzeilen. Zwischen diesen Story-Momenten tumeln sich allerdings auch scharenweise zufallsgenerierte Einwanderer, deren Dialogbausteine wir zu schnell auswendig kennen.

Zuletzt sind da noch die großen Entscheidungen über die Zukunft des Landes. Der Grenzposten wird zunehmend von Bombenanschlägen erschüttert, und eines Tages taucht der Gesandte einer mysteriösen Rebellenorganisation in unserem Büro auf, um uns für eine gewaltsame Revolution zu gewinnen. Anschließend wollen uns beide Seiten benutzen. Schleusen wir Rebellenagenten durch oder bleiben wir der Regierung treu? Wir müssen uns entscheiden, ohne die größeren Zusammenhänge überhaupt zu kennen – unser einziges Fenster in das trostlose Arstotzka sind unser Büro und die tägliche Propagandazeitung. Je nachdem, wie wir uns entscheiden, ob wir unseren Job gut machen

und ob wir der Regierung nicht negativ aufpassen, mündet das Spiel in einem von 20 (oft vorzeitigen) Enden. Eines davon schaltet zudem einen Code für ein Endlosspiel frei, in dem wir Zufalls-Einwanderer für den Highscore abfertigen. Wir schlagen uns schließlich auf Seiten der Rebellen, weil wir genug vom System Arstotzka gesehen haben, um kein Teil mehr davon sein zu wollen. Aber ob die Revolution die bessere Alternative ist, ob es überhaupt eine Alternative gibt? Wir können es nicht sagen. **MA**

TERMIN 8.8.2013 **PREIS** ca. 8 Euro **USK** nicht geprüft

Papers, Please

Publisher 3909 **Entwickler** 3909 **Sprache** Englisch **Ausstattung** Download **Kopierschutz** keiner

GRAFIK

- kalte und trostlose Spielwelt
- einfache Grafik erleichtert Dokumentprüfung
- niedrig aufgelöstes 2D

SOUND

- bedrohliche Nationalhymne
- verhasster und gefürchteter Fehlertelegramm-Sound
- insgesamt spärliche Geräuschkulisse
- keine Sprecher

BALANCE

- sanfter Einstieg
- mit jedem Tag neue Regeln, Dokumente und Herausforderungen
- zwei Freibriefe pro Tag
- gnadenlos, aber fair
- Neuanfang ab beliebigem Tag möglich

ATMOSPHÄRE

- erdrückende Dystopie, düstere Spielwelt
- Spieler als Zahnrad im Staatsapparat
- tägliche Propaganda-Zeitung
- ständige Paranoia

BEDIENUNG

- einfache Maussteuerung
- spätere Dokumentfluss gezielt unübersichtlich
- käufliche Hotkey-Funktionen
- Fehlerüberprüfung nicht immer nachvollziehbar

UMFANG

- sechs Stunden Kampagne
- Wiederspielwert durch 20 Enden
- freischaltbares Endlosspiel
- zufallsgenerierte Einwanderer ...
- ... die sich zu schnell wiederholen

HANDLUNG

- glaubwürdiger Diktator-Alltag
- viele Entscheidungen mit Einfluss auf das Ende
- eskalierende Aufstände und Unterdrückung
- alle Seiten wollen uns benutzen

CHARAKTERE

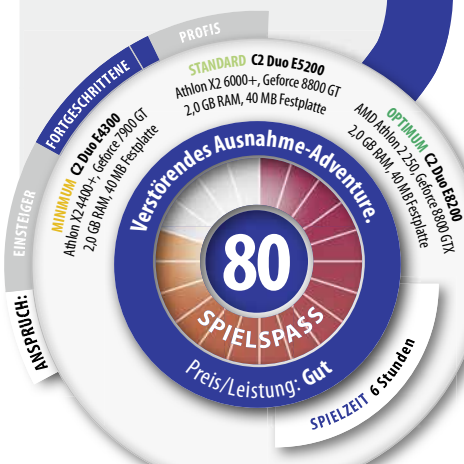
- beeinflussbare Einzelschicksale
- Charaktere zeigen Reaktion verschiedenster Schichten auf Diktatur
- Hauptfigur erlaubt Interpretation
- blasse Familie

DIALOGE

- lakonisch und beklemmend
- stellen Moral des Spielers auf die Probe
- seltener, herrlich schwarzer Humor
- gute Story-Dialoge ...
- ... aber schnell repetitive Zufalls-Gespräche

RÄTSEL

- zahlreiche mögliche Dokumente und Fälschungen
- knifflige, aber motivierende Fehlersuche
- Zeit- und Gelddruck
- teils simples Auswendiglernen



Hilfe, ich werde unterdrückt!

Maurice Weber
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Eigentlich sollte Papers, Please keinen Spaß machen. Ich bin ein Zahnrad in einer erbarungslosen Diktatur, ein überforderter und unterbezahlter Bürokrat. Und doch macht es Spaß, mich durch die Dokumente zu wühlen, Fehler zu finden, so schnell und effizient wie möglich zu arbeiten. Am effektivsten ist das Spiel aber, wenn der Spaß aufhört und das Nachdenken beginnt: Papers, Please bringt mich in eine Situation, die ganz und gar darauf ausgelegt scheint, jeden Hauch von Moral aus mir herauszusaugen und nichts als puren Selbsterhaltungstrieb zurückzulassen. Das Spiel verurteilt mich nicht, wenn ich dem nachgebe, im Gegenteil bin ich dann sogar erfolgreicher und habe weniger Probleme in Arstotzka. Als Außenstehender ist es leicht zu sagen, dass man sich darauf niemals einlassen würde – aber ich war mehr als einmal überrascht, wo meine persönlichen Grenzen im Ernstfall lagen.