

Autobahn Polizei Simulator 3

TYPISCH DEUTSCH?

Genre: Berufssimulation Publisher: Aerosoft Entwickler: Z-Software Termin: 23.6.2022 Sprache: Deutsch
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 30 Stunden Preis: 30 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: –

Polizeiarbeit ist sinnvoll und kann spannend sein: Dieses Gefühl möchte der Autobahn Polizei Simulator 3 vermitteln. Ob das klappt? Von Mario Donick

Berufs- und Lebenssimulationen kranken immer wieder an den gleichen Problemen. Sie haben unterdurchschnittliche bis schlechte Performance, sichtbare Kompromisse in der grafischen Gestaltung, teils grobe Bugs und einen oft monotonen Spielablauf. Trotzdem erfreuen sie sich wegen ihrer Thematiken großer Beliebtheit. Man kann auch sagen: Fans solcher Spiele – zu denen auch der Autor gehört – sind leidensfähig.

Auch Z-Softwares Autobahn Polizei Simulator 2 von 2017 war ein unfertiges Spiel mit Fehlern, schlimmer KI der Verkehrsteilnehmer und schlechter Performance. Doch immerhin das Spieldesign war recht abwechslungsreich. Viele Missionstypen, mehrere gar nicht schlecht inszenierte Spezialmissionen und eine Rahmenhandlung machten zeitweise Spaß. Das fanden offenbar auch genügend Spielerinnen und Spieler sowie das Bundesverkehrsministerium (das unterstützte das Spiel mit einer Förderung), denn nun steht ein dritter Teil im virtuellen Laden.

Wie echte Polizeiarbeit?

Am Spielprinzip wurde kaum etwas geändert. Weiterhin nehmen wir in einem deut-

Grüne Welle: Im Vorgänger funktionierten die Ampeln bei Veröffentlichung nicht; das macht der Autobahn Polizei Simulator 3 besser.



schen Autobahnidyll an Verfolgungsjagden teil, sperren Straßen ab, befragen Unfallopfer und machen Fotos und Skizzen vom Unfallort. Dabei begleitet uns unser stets faul rumstehender und trotzdem sehr arroganter Partner (ehrlich, der ist so unsympathisch, dass uns die kleinen privaten Dialoge mit ihm nicht interessiert haben). Erfolgreiche

Missionen und erledigte Sammelaufgaben bringen Erfahrungspunkte. Damit steigen wir bis auf Rang 50 auf und schalten weitere Missionsvarianten frei: Die Auffahrunfälle werden größer, die Delinquenten in Verfolgungsjagden rücksichtsloser.

Im Prinzip sind die Missionen simple Minispiele, deren Muster sich zu schnell abnutzen. Die Unfallermittlung beispielsweise besteht immer aus den gleichen Schritten: Absperrhütchen millimetergenau platzieren, Autos und Wrackteile fotografieren, Beweistücke einsammeln, Unfallskizze millimetergenau anlegen sowie Unfallopfer zum Hergang befragen. Wenn wir nichts vergessen und alle Dialogoptionen ausschöpfen, ist der Unfall schnell aufgeklärt. Ziel ist ein Geständnis für maximale Erfahrungspunkte.

Leider ist die Missionslogik manchmal verbügelt. Die korrekte, vom Spiel erwartete Unfallskizze entspricht nicht immer dem tatsächlichen Bild auf der Straße. Und wenn wir den Fehler machen, Beteiligte nach einem bereits erfolgten Geständnis erneut zu befragen (man ist ja neugierig, welche Dialoge es noch gibt), dann können wir an plötzlichem Gedächtnisverlust erkranken



Um die vollen Erfahrungspunkte bei einer Unfallmission zu bekommen, müssen die Hütchen zur Abspernung sehr exakt platziert werden.

Eignet sich für euch, wenn ...

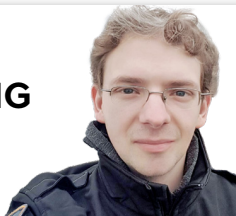
- ... euch »Alarm für Cobra 11« zu actionlastig ist.
- ... ihr viele Schwächen verzeihen könnt.
- ... ihr monotone Einsätze meditativ findet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ein realistisches Fahrgefühl sucht.
- ... ihr ein fertiges Spiel erwartet.
- ... ihr auf atmosphärische Welten steht.

MEINUNG

Mario Donick
@mariodonick



Der Autobahn Polizei Simulator 3 ist ein Proof of Concept, dessen Potenzial vor allem in den Spezialmissionen durchscheint. Da sieht man: Hier versteckt sich irgendwo tief drin ein gutes Spiel. Der dritte Teil vermeidet die allergrößten Aussetzer des Vorgängers. Allerdings ist das Spiel nicht fertig. Immer noch gibt es Bugs, die leicht vermeidbar erscheinen. Daneben ist auch die schlechte Performance auffällig – egal wie die Grafikeinstellungen sind.

Besonders sauer aufgestoßen sind mir aber fehlende Features, die in Beschreibungen und Hilfetexten angesprochen werden. Wieso wird in Aufgaben explizit von der »Tagschicht« geredet, wenn es keine Nachtschicht gibt? Warum spielt eine Storymission »abends«, wenn im Spiel dann trotzdem Mittag ist? Bitte, liebe Entwickler und Publisher, nehmt euch die Zeit und investiert das Geld, um eure Spiele mehrfach komplett durchzuspielen, und bezahlt professionelle Beta-Tester, die wissen, wie man so was macht und worauf man dabei zu achten hat! Oder entscheidet euch für das Early-Access-Modell. Es ist einfach schade, wenn ein vielversprechendes Spiel wegen Zeit- und Release-Druck einen unnötig schlechten ersten Eindruck macht.

und die Mission bei unserem Kollegen mit »Tja, keine Ahnung.« abschließen, obwohl eigentlich schon alles aufgeklärt war.

Alle fünf Levels wird eine besonders aufwändig inszenierte Spezialmission freigeschaltet, dann müsst ihr etwa freilaufende Kühe wieder einfangen. Außerdem wird nach und nach mehr von der Rahmenhandlung aufgedeckt. Die Spezialmissionen und die Story sind das Salz in der Suppe des Polizeialltags, und wir haben irgendwann nur noch möglichst schnell aufgelevelt, damit es wieder interessant wurde.

Besonders schnell gibt es Erfahrungspunkte auf dem Verkehrsübungsplatz: Ein paar Mal im Slalom oder Kreis gefahren, und schon hat man genug für den Levelaufstieg. Das geht einfacher und schneller als die eigentliche Polizeiarbeit. Eigentlich soll es auch einen Schießstand geben, aber der ist offenbar noch nicht fertig. Alternativ investieren wir Erfahrungspunkte in einen heutzutage unvermeidlichen und erwartbar belang-



Abführmittel: Im Polizeibus ist viel Platz für die Bösen.

losen Forschungsbaum. Damit schalten wir neue Fahrzeuge frei und verbessern unsere Spielfigur zum Beispiel mit mehr Dialogoptionen oder mehr Munition.

An Fahrzeugen gibt es übrigens den Streifenwagen, einen SUV, einen Kleinbus und ein Zivilfahrzeug. Die Vehikel fährt ihr am besten mit Gamepad, um etwas mehr Kontrolle über die schwammige Steuerung zu haben; die Lenkradsteuerung funktioniert noch nicht, obwohl das Lenkrad in den Einstellungen schon angezeigt wird.

Verbesserte Charaktere, öde Open World

Anders als im Vorgänger können wir unseren Charakter nicht mehr beliebig frei gestalten, sondern wählen aus einigen Presets aus. Das soll verhindern, dass allzu krude (und damit hässliche) Kombinationen entstehen. Auch die NPCs haben in Hinblick auf Kleidungsstil und Frisuren etwas mehr Geschmack gelernt. Die Modelle und Animationen der Figuren wurden sichtlich verbessert. Leider sorgen seltsame Kameraperspektiven immer noch dafür, dass wir mitunter direkt in die Schädel der Figuren schauen können.

Die Spielwelt ist ein typisch deutsches Autobahndiell, landschaftlich irgendwas zwischen Ruhrgebiet und Schwarzwald. Unser Revier liegt am Rand eines Gewerbegebiets. Von der dazugehörigen Stadt, dem Industriegebiet oder dem Strand sehen wir nur ein paar Ausläufer im Hintergrund. Die Karte ist nicht sehr groß, aber durch den Eins-zu-eins-Maßstab sind doch längere Fahrten nötig, um zum Einsatzort zu gelangen – an sich eine schöne Gelegenheit, legal schnell zu fahren. Die Grundanlage der Karte gefällt uns, obwohl sie mit Tempo 200 wirklich schnell erkundet ist. Leider ist die optische Umsetzung sehr schlicht, sodass es nur wenig Spaß macht, sich die Welt näher anzuschauen oder die Fotosammelaufgaben auszuführen. Es sieht alles sehr schablonenhaft und flach aus.

Der Autobahn Polizei Simulator 3 verwendet weiterhin die Unity-Engine, was zwar kostengünstig, aber nicht unbedingt die beste Wahl für diese Art von Spiel ist. Ande-

re Berufssimulatoren, etwa Astragons Police Simulator: Patrol Officers, setzen mittlerweile auf die Unreal Engine 4. Auch mehrere Aerosoft-Spiele wie der Fernbus Simulator, The Bus, TramSim und sogar der noch nischigere Straßenmeisterei Simulator verwenden die Unreal Engine. Die Ergebnisse solcher Spiele sind zwar auch weit entfernt von AAA-Produktionen, aber immerhin zaubern sie atmosphärische Licht- und Wettereffekte auf den Bildschirm. Der Autobahn Polizei Simulator 3 hinkt hier leider hinterher. ★

AUTOBAHN POLIZEI SIMULATOR 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2500K / FX 6300
GTX 1050 Ti / Radeon R9 570
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8400 / Ryzen 5 2600
GTX 1660 / RX 5600 XT
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schöne Automodelle ➤ gute Sprecher, nette Musik
- sterile Grafik ➤ Cockpit nicht richtig ausgestaltet
- ungünstige Kameraperspektiven

SPIELDESIGN



- schöne Grundidee ➤ interessante Spezialmissionen
- fehlende Features und Bugs ➤ normale Missionen schnell öde
- unnötige Sammelaufgaben

BALANCE



- schnell erlernbar ➤ gute Tutorials und Hilfetexte
- Schnellreise kürzt Fahrten ➤ zu leicht
- Erfahrungspunkte und Forschungsbaum unausgewogen

ATMOSPHERE / STORY



- Rahmenhandlung ➤ manchmal interessante Dialoge
- leblose Spielwelt ➤ keine KI-Polizei unterwegs
- keine richtige Nachtschicht

UMFANG



- freischaltbare Fahrzeuge ➤ Größe der Spielwelt in Ordnung
- nominell viel zu tun ➤ Spielzeit gestreckt
- 50 Charakterlevels sind zu viel

FAZIT

Der dritte Teil der Reihe ist besser als der Vorgänger, aber hat noch viel Luft nach oben.

