

Polizei

+ Stärken

+ unglaublich lustig ...

- Schwächen

- ... aber leider unfreiwillig

Ein Spiel, das den Alltag der deutschen Polizei realistisch simuliert? Klingt durchaus interessant. Wer so etwas sucht, ist hier allerdings falsch. Wer's nicht sucht, übrigens auch. Von Sebastian Klix

Genre: **Lebenssimulation** Publisher: **Rondomedia** Entwickler: **Quadruga Games (Emergency 2012, GS 12/2010: 66 Punkte)**
Termin: **24.6.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **25 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7505 Auf Ab-18-DVD: Test-Video

Während der Fahrt können wir **Nummernschilder** betrachten, aber nicht überprüfen.



Hin und wieder sind wir auch als **Zivilfahnder** unterwegs, etwa in dieser Disko.



Q

uadruga Games, die Macher von **Emergency 2012**, haben mit **Polizei** eine »Simulation« veröffentlicht, die sich zum Ziel setzt, den Alltag der deutschen Uniformträger besonders realistisch darzustellen. Zumindest verspricht dass der Schriftzug auf der Verpackung. Doch wenn das, was wir bei unserem Test zu Gesicht bekommen haben, wirklich dem Alltag deutscher Streifenpolizisten entspricht, können wir Ihnen nur einen Rat geben: Wenn Sie das nächste Mal einen Gesetzeshüter sehen, nehmen Sie ihn in den Arm und trösten Sie den armen Tropf! Spaß hat er in seinem Job nämlich nicht.

Wer glaubt, er bekäme mit **Polizei** ein Strategiespiel im Stile von **Emergency 2012**, irrt. Stattdessen schlüpfen wir in die Rolle eines Polizistenduos auf Streife, das wir aus der Third-Person-Perspektive durch eine deutsche Stadt lenken. Politisch korrekt besteht unser Pärchen aus einem Mann und einer Frau, weniger korrekt ist deren Ausrüstung: Während unser Dienstmarken-Rambo auf Knarre und Schlagstock zurückgreift, verfügt seine Begleiterin lediglich über Pfefferspray und eine Kelle. Wir mögen uns irren, aber wir vermuten doch stark, dass auch Polizistinnen mit Dienstwaffen ausgestattet sind. Gleichberechtigung herrscht dafür bei der Frage, wer den Dienstwagen fahren darf: beide. Auf Knopfdruck wechseln wir

zwischen den Beamten, der Kollege wird dann von der KI übernommen und trottet hinterher. Mehr schafft er aber nicht – er ist ungefähr so intelligent wie ein Zombie.

Polizei verfügt lediglich über ein als »Karriere« getarntes Endlosspiel, das sich in 30minütige Schichten unterteilt. In jeder bekommen wir eine Hauptaufgabe à la »Finde das aus dem Altenheim entlaufene Großmütterchen«. Dazwischen trudeln immer wieder Notrufe ein, um die wir uns kümmern können – aber nicht müssen. Wir können uns auch Arbeit suchen, indem wir etwa eine Radarfalle aufstellen (wahlweise mitten auf der Kreuzung!) oder Personen und Kennzeichen überprüfen. Für jeden erfolg-

Absurditäten-Kabinett

Radarfalle mitten auf der Kreuzung? Kein Problem.



Selbst harmlose Großmütter lassen sich mit Pfefferspray bearbeiten.



Auf der Straße können wir wahllos **Passanten** verhaften, die dann auch brav abtransportiert werden.





Polizeiruf 08/15

Sebastian Klix
Praktikant
redaktion@gamestar.de

Es hätte mich schon gereizt, den Alltag unserer Gesetzeshüter zu erleben. Polizei ist in dieser Hinsicht aber eine Farce. Einzig mit ihrer Absurdität kann diese »Simulation« 30 Minuten lang unterhalten, wer jedoch ein realistisches Polizeispiel sucht, sollte noch eher zu Alarm für Cobra 11 greifen. Wer sich aber mit einem hanebüchernen C-Game belustigen will, kann gerne über eine Anschaffung nachdenken.

reichen Einsatz wandern Punkte auf unser Konto, die am Ende der Schicht abgerechnet werden – dann geht's wieder von vorne los. Irgendwann werden wir befördert und unser Einsatzgebiet wächst. Bis es dazu kommt, verbringen wir aber mehrere Stunden im selben kleinen Stadtviertel. Oder noch länger, denn wer etwa einen Passanten anfährt, wird sofort suspendiert und beginnt die Schicht von neuem.

Was zunächst ganz interessant klingt, entpuppt sich so schnell als monoton und unausgegoren. Zwar bietet **Polizei** rein rechnerisch 60 Missionsarten, die sich aber kaum unterscheiden. Ob wir nun Autowracks, Falschparker oder gestohlene Fahrzeuge finden und abschleppen lassen, macht spieltechnisch keinen Unterschied. Ein klassisches »Führerschein und Fahrzeugpapiere, bitte!« gibt's dabei nicht, genauso wenig wie andere, typische Alltagsaufgaben der Beamten. In fast allen Fällen müssen wir nur mit unserem PDA (!) Passanten oder Vehikel scannen (!!), was uns angezeigt, ob die Person respektive Fahrzeug gesucht wird. Wenn der PDA Alarm schlägt, tritt der »Verdächtige« – als könne er Gedanken lesen – die Flucht an oder attackiert uns.

Autos lassen wir durch den ABAC (!!!) abschleppen, für Verletzte rufen wir einen Krankenwagen. Praktisch: Oft muss der Ver-

wundete gar nicht abtransportiert werden, da er wie durch Geisterhand in den Krankenwagen schwebt. Auch bizarr: Unseren Dienstwagen können wir ebenfalls an unse-re Position beordern. Der blau-weiße Brummer kommt dann ganz von selbst zu uns gedüst – wie K.I.T.T. aus **Knight Rider**. Nur ohne Sprachausgabe. Eines haben alle Fahrzeuge gemeinsam: Sie ignorieren konsequent die physikalischen Gesetze. Der dicke Abschlepper etwa dreht wie ein Panzer auf der Stelle – Clipping-Fehler inklusive.

Besonders auffällig ist die massive Kriminalitätsrate in der Spielwelt. Wenn wir zehn beliebige Autos scannen, sind gut fünf davon zur Fahndung ausgeschrieben. Kriminalitätsraten von 50 Prozent oder mehr – sind daran etwa böse Computerspiele schuld? Bei Passanten sieht's nicht ganz so schlimm aus: Hier hält uns nur etwa jeder Zehnte eine Knarre unter die Nase. Das absurde Verbrecheraufkommen mag auch daran liegen, dass es außer unserem Polizistenpärchen in der gesamten Stadt keine weiteren Gesetzeshüter gibt.

Apropos Knarre: Mit der Dienstwaffe können wir nicht wild rumballern, sondern nur gegen aggressive »Verdächtige« vorgehen. Besonders »realistisch« hierbei: Jedes Polygonmännlein hält ein ganzes Magazin aus, Tote gibt's trotzdem nicht. Mit dem Pfefferspray können wir indes wahllos Passanten ansprühen, danach verhaften und abtransportieren lassen. Konsequenzen hat das keine, genauso wenig wie unser Fahrstil, der aufgrund der haarsträubenden Physik zwangsläufig merkwürdig ausfällt. Auch nervig: Aus unserem Dienstwagen heraus können wir keine Kennzeichen überprüfen. Das geht prinzipiell nur zu Fuß, mit dem PDA. Wie? Sie meinen, echte Polizei verwenden Funkgeräte? Altmodischer Kram!

Blöd nur, wenn der Mini-PC bei einem Fahrzeug anschlägt und der »Verdächtige« Vollgas gibt. Bevor wir wieder in K.U.R.T. sitzen und die Verfolgung aufnehmen können, ist der Raser meist schon um die nächste Ecke.

Um welche genau, können wir aufgrund der störrischen Kamera aber selten nachvollziehen. Die sterbensöde Scannerei und die monotonen Aufgaben, die größtenteils nicht ansatzweise den »realistischen Alltag deutscher Uniformierter« widerspiegeln, zerquetschen bereits nach kurzer Spielzeit die Motivation. Daher können wir unseren echten Freunden in Grün (oder Blau) nur empfehlen: Sollte euer Alltag wirklich so aussehen, tut euch den Gefallen und sucht euch einen anderen Job. **SKX**

TERMIN	24.6.2011	PREIS	25 Euro	USK	ab 16 Jahren
Polizei Lebenssimulation					
Publisher	Rondomedia				
Entwickler	Quadriga Games				
Sprache	Deutsch				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 10 Seiten Handbuch				
Kopierschutz	keiner				

GRAFIK	- in sich stimmig - solide Fahrzeugmodelle - starke Treppchenbildung - holprige und fehlende Animationen - Bitmap-Vegetation - Clipping-Fehler	5/10
SOUND	- ordentliche Geräuschkulisse - authentische Funksprüche - nervige, unpassende Hintergrundmusik	6/10
BALANCE	- einfacher Einstieg - kein Anstieg des Schwierigkeitsgrades - kurios hohe Kriminalitätsrate	5/10
ATMOSPHERE	- Uniformen, Einsatzwagen & Co. originalgetreu - keine anderen Polizeieinheiten - zahlreiche Clippingfehler - sehr ungläubwürdig - gelegentliche Bugs	4/10
BEDIENUNG	- schwammige Kameraausrichtung - fummelige Steuerung - kein freies Speichern - keine freie Tastenbelegung	4/10
UMFANG	- sich wiederholende Einsatzgebiete - nur Endlosspiel - kaum Langzeitmotivation	4/10
MISSIONSDESIGN	- viele verschiedene Einsatzbefehle die sich schnell wiederholen und stets im selben Aktionsverlauf enden - haben kaum was mit dem wirklichen Polizeialltag zu tun	4/10
KI	- Verdächtige verhalten sich reichlich dummlich - Passanten reagieren selten auf Sirene - Fahrzeuge ignorieren physikalische Gesetze - KI-Kollege intelligent wie ein Zombie	3/10
WAFFEN & EXTRAS	- alle sinnvoll - merkwürdige Aufteilung auf die beiden Polizisten - keine Fahrzeugüberprüfung aus Fahrzeug heraus - peinliche Fahrphysik	6/10
KAMPAGNE	- Rangaufstieg und Erweiterung des Zuständigkeitsbereichs - Zivilschichten die spielerisch keinen Unterschied machen - zusammenhanglose Schichten	5/10

