

This is the Police

HALT! POLIzzzzZZZZzzzz...

Genre: **Strategie** Publisher: **EuroVideo Medien** Entwickler: **Weappy** Termin: **28.7.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**



Als Polizeichef treffen wir knifflige Entscheidungen. Und auf schlimme Designfehler.

Von Dennis Kogel

This Is The Police erzählt die Geschichte des alten Polizeichefs Jack Boyd kurz vor seiner Rente. Gesprochen wird er griesgrämig und voll triefendem Klischee von Duke-Nukem-Brummler Jon St. John. Im letzten halben Jahr im Job wird Jack Boyd in der fiktiven Stadt Freeburg aufgerieben zwischen Verpflichtungen, Versprechen und dem Job. Ein Spiel der Papers-Please-Schule also über Menschen, gefangen in einer unmenschlichen Bürokratie. In seinen besten Momenten ist This Is The Police ein Paradebeispiel dafür, wie knifflige, unangenehme Entscheidungen in Spielen aussehen können, in seinen schlechtesten, wie unüberlegtes Gamedesign viel Potenzial unter sich begräbt.

Sin City

Zunächst: Nein, This Is The Police ist kein Spiel über Polizeigewalt in den USA, #blacklivesmatter, Rassismus oder Ungleichheit.

Es ist kein The Wire. Es ist eine Mischung aus Film Noir und Hardboiled-Detective-Groschenroman über korrupte Polizisten, verlogene Politiker, unschuldige Staatsanwältinnen. Vor allem aber ist This is the Police ein Strategiespiel.

Jeden Tag sitzen wir vor der Stadtkarte Freeburgs. Immer wieder erscheinen auf der Karte Notrufe: Im Vorort wird ein Mann von der Nachbarskatze angegriffen, vor dem Rathaus protestieren wütende Lehrer, in der Stadtmitte stürmen maskierte Männer das Kasino. Sobald solche Meldungen auftauchen, müssen wir Entscheidungen treffen: Schicken wir Streifenpolizisten? Wenn ja, wie viele? Und wen? Jeder Polizist hat wie in einem Rollenspiel einen Punktwert und teils verdeckte Eigenschaften. So ist es beispielsweise keine gute Idee, den betrunkenen Cop in ein Auto zu setzen oder die Superpolizistin trotz totaler Übermüdung loszuschicken. Die Einsätze selbst erleben wir dabei nur in Textform. Auch hier stehen Entscheidungen an wie einem Text-Adven-



In einigen Einsätzen müssen wir uns für eine Vorgehensweise entscheiden. Einfluss hat das nur darauf, ob der Verbrecher gefangen wird oder es zu Todesfällen kommt.

ture mit Multiple-Choice-Auswahl: Wollen wir die Tür des Drogenlabors einrennen lassen oder warten wir ab, bis jemand das Haus verlässt? Großen Einfluss auf den jeweiligen Ausgang hat das nicht. Am Ende des Einsatzes steht immer nur, ob es zu Festnahmen und Todesfällen kam. Was wirklich passiert ist mit der Nachbarskatze und dem Kasino-raub, müssen wir uns selbst ausdenken. Abwechslung bringen die Morduntersuchungen, zu denen wir Kriminalbeamte schicken. Dann müssen wir den Tathergang rekonstruieren. Je nachdem, wie gut die Ermittler



Dennis Kogel
@AlexBronsky



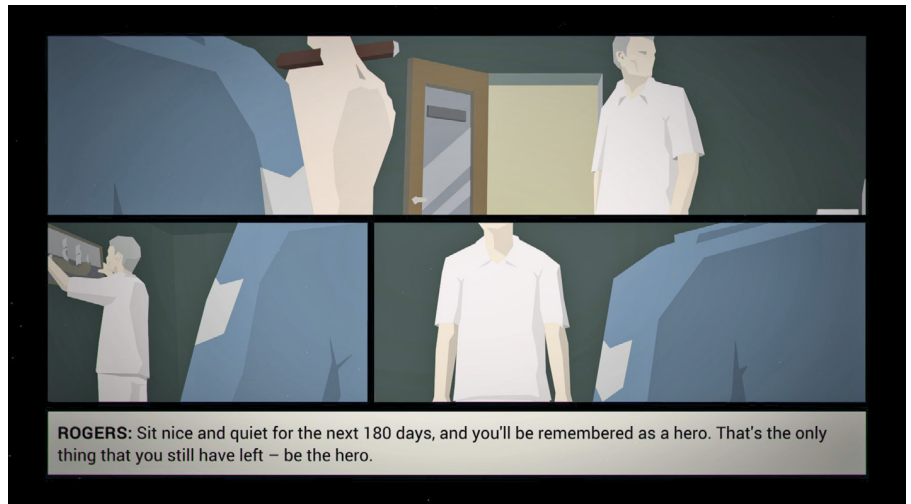
Ich will ehrlich sein: Als in einer kurzen Comic-Szene eine Granate durchs Küchenfenster von Polizeichef Jack Boyd schmetterte, weil ich nicht genug Gutes für die Mafia tun konnte, habe ich gejubelt. Game over. Endlich. Als Spiel ist This Is The Police furchtbar langweilig. Es besteht daraus, Polizistenkärtchen auf Polizistenkärtchenplätze zu ziehen – und zu warten. Nach zwei Stunden hatte ich alles gesehen. Nach zehn wollte ich einen anderen Job. Das Geheimnis des anderen großen Bürokratie-Simulators, Papers, Please, ist nämlich das hier: Papers, Please ist auch ohne seine Entscheidungen über Leben und Tod ein geniales Puzzle-Spiel. This Is The Police ein simples Strategiespiel mit einer gemeinen Todesspirale. Vielleicht wäre das alles nicht so frustrierend, wenn This Is The Police irgendetwas Wichtiges zu sagen hätte. Hat es aber nicht. Politiker sind böse, pervers und korrupt, die Polizei ist dem organisierten Verbrechen hörig, Helden sind echte Kerle und andere Klischees, die ich täglich in Facebook-Kommentaren lesen könnte. Das bringt mich nicht weiter.

sind, schalten wir Bilder frei von möglichen Szenarien, die wir in die korrekte Reihenfolge setzen, um eine Festnahme freizuschalten. Und zwischen den einzelnen Tagen und unseren Entscheidungen wird die Geschichte um Jack Boyd in einem animierten und vertonten Comic erzählt, dessen schicker Rotoskopie-Look (wurde im Kinofilm A Scanner Darkly genutzt) stilistisch an Éric Chahis »Another World« (Spiel von 1991) erinnert.

This is the Police wäre aber kein Spiel der Papers-Please-Schule, wenn es nicht komplizierter werden würde. Fast täglich kommen Forderungen verschiedener Parteien rein: Der Bürgermeister will, dass wir eine Demo gewaltsam unterdrücken, der Mafia-boss fragt, ob wir nicht ein paar Polizisten vorbeischicken könnten, um seinen Drogenkurieren die Straßenverkehrsordnung zu erklären. Die besten Momente folgen diesen Entscheidungen. Dann stellt sich raus, dass auf der Demo auch die Staatsanwältin mitläuft und wir einen der besten Cops als Schuldigen für die Ausschreitungen präsentieren müssen, um nicht selbst zur Verantwortung gezogen zu werden; oder dass es zu Toten kommt bei einem Mafia-Überfall, während das gesamte Einsatzteam Drogenkurieren Fahrstunden gibt.

Die Todesspirale

Bei all den tollen, weil wirklich unangenehmen Entscheidungen hat This is the Police aber ein Problem: die Todesspirale. Fehler bestraft das Spiel hart. Erfüllen wir nicht brav jeden Gefallen des Bürgermeisters, werden Stellen gestrichen. Je weniger Polizisten



Zwischen den Tagen wird die Geschichte um Polizeichef Jack Boyd in Comic-Panels weitererzählt.

und Ermittler wir zur Verfügung haben, desto schwerer wird es, Verbrechen zu verhindern und gleichzeitig weitere Gefallen für Bürgermeister und Mafia zu erledigen, was zu mehr gestrichenen Stellen führt. Zwar können wir alle sieben Tage nach mehr Budget und Polizisten fragen, aber auch das ist gebunden an unsere Leistung. Zwar versichern uns die Entwickler, Handlungsunfähigkeit würde nie eintreten und die Geschichte ginge trotzdem weiter, spielerisch waren wir im Test um Tag 80 herum aber am Ende.

Ein Neustart ist bei This is the Police aber ist keine echte Option. Weil das Spieltempo extrem langsam ist. Obwohl der Tag schon im Zeitraffer abläuft, verbringen wir viel Zeit damit, einfach nur zuzuschauen, wie sich Polizeiautos langsam zum Einsatz und wieder zurückbewegen. Das Tempo soll so sein. Laut Publisher wollen die Entwickler Weappy daran erst mal nichts ändern. Das Rumgewarte ist aber nicht nur langweilig, es macht This is the Police auch noch frustrierend. Wir merken nach etwa sieben Stunden, dass unser Revier chancenlos ist. Ein Neustart bedeutet: Sieben Stunden von vorne warten und auf Polizeiautos starren, die zum Einsatz und wieder zurück fahren. Auch Experimente verhindert This is the Police. Weil es nur einen Speicherstand gibt, spielen wir lieber weiter, als auszuprobieren, wie es wäre, wenn Jack Boyd Mafiakomplize wird oder der rückgratlose Handlanger des Bürgermeisters. Der Moment, wann wir wirklich neustarten sollten, statt trotzig weiterzumachen, ist dagegen völlig undurchsichtig. Schon bei zwei verlorenen Angestellten? Bei drei? Der Niedergang verläuft schleichend, gestrichene Stelle um gestrichene Stelle. »Wird schon«, denken wir uns und machen weiter, bis es irgendwann zu spät ist.

Das Absurde daran: Während der Bürgermeister das Revier unter uns wegfeuert, Ermittler an den einfachsten Fällen scheitern und unsere Streifenpolizisten nur noch ausrücken, wenn die Mafia mal wieder Fahrstunden braucht, geht die Geschichte über die harte Duke-Nukem-Stimme als Polizeichef ohne Änderungen weiter. Egal ob wir Feministinnen verprügeln lassen oder

schwarze Cops feuern, Jack Boyd bleibt der markige Held: der »hardboiled« Cop, der einzige ehrliche Mann in Freiburg. Wir merken: This Is The Police lässt uns nicht Jack Boyd sein, sondern nur den namenlosen Polizisten in der Notleitstelle, dessen Revier sich nach und nach auflöst. Zumindest haben wir uns so gefühlt. Zugegeben: Wir haben gezittert und geflucht bei den fiesen Entscheidungen, vor allem aber sehr viel gegähnt. Zwischen den Entscheidungen eines Polizeichefs lauert einfach wahnsinnig viel Wartezeit, Monotonie und Langeweile. ★

THIS IS THE POLICE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core 2 Duo E8600
Geforce 7800 / Radeon HD 4600
2 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2500K / AMD FX-8350
Geforce 560 / Radeon HD 5800
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schicker Low-Poly- / Rotoskopie-Stil
- stillichere Comic-Panels
- gute Sprecher
- eintönige Stadtkarte

SPIELDESIGN



- knifflige Entscheidungen
- spannendes Personalmanagement à la XCOM
- sehr simples Spielprinzip
- langweilige Wartezeiten

BALANCE



- gut erklärter Einstieg
- Abstrusen in Todesspirale
- kaum Möglichkeiten sich von Misserfolgen zu erholen
- keine Möglichkeit bereits gespielte Passagen zu skippen
- nur ein Speicherstand

ATMOSPHÄRE / STORY



- überraschende Wendungen
- unterhaltsame Noir-Klischees
- kleine Ermittlungsgeschichten
- Diskrepanz zwischen Story und Spielerfolg
- gesellschaftliche Probleme bloß Hintergrund

UMFANG



- lange Storykampagne
- viele unterschiedliche Einsätze
- zu viel Wartezeit zwischen Aktionen

FAZIT

Die schwierigen Entscheidungen sind super, werden aber überschattet von einem unmotivierenden Gameplay, das vor allem auf Wartezeit setzt.

