



EnDOSkopie – Police Quest I

Description

Als Police Quest I (PQ1) 1987 erschien, war ich für das [textlastige Adventure](#) von Sierra On-Line noch etwas zu jung. Einige Jahre später hatte ich es auf meiner kleinen 40 MB Festplatte und war fasziniert von der EGA-Welt der fiktiven Stadt Lytton.

Rahmenhandlung

Sonny Bonds ist seit 15 Jahren ein Kleinstadtpolizist, der gegen die steigende Drogenflut in seiner Stadt kämpft. Das Spiel basiert auf realen polizeilichen Verfahren und hält sich genau an die Regeln der Polizeiarbeit. Angefangen als Streifenpolizist bis hin zum Detective wird Sonny den berüchtigten *Death Angel* zur Strecke bringen, um der kriminellen Unterwelt ein Ende zu setzen.



Zu Beginn sind wir ein normaler Streifenpolizist.

Sonny wird zum Verkehrsdienst abkommandiert und untersucht einen scheinbar gewöhnlichen Autounfall, der sich jedoch als Mord entpuppt. Von seinem Vorgesetzten, Sergeant Dooley, entlastet, macht Sonny eine kurze Kaffeepause mit einem Kollegen und kehrt zum Dienst zurück. Er erteilt einem Autofahrer eine Verwarnung wegen eines Verkehrsverstoßes, nimmt es mit einer Bande betrunkenen Biker auf und verhaftet einen Mann wegen Trunkenheit am Steuer.

Die vermeintlich öden Alltagsaufgaben sind dabei gepickt mit lustigen Dialogen und Szenen. Etwas, dass sich im Laufe der Serie durchaus geändert hat.

Im weiteren Verlauf des Spiels steigt Sonny vom Streifenbeamten über den Drogenfahnder auf Zeit zum Undercover-Agenten auf, um den mörderischen Drogendealer Jessie Bains, der *Death Angel* genannt wird, aufzuspüren. Um diesen zu finden, nimmt Sonny die Hilfe seiner ehemaligen High-School-Liebe, „Sweet Cheeks“ Marie, in Anspruch, die jetzt als Prostituierte arbeitet.

Verkehrskontrollen mit Folgen:





Vor- und Nachteile von Realismus

Das Spiel ist im Vergleich zu [Leisure Suit Larry](#), [King's Quest](#) oder [Space Quest](#) das realistischste

der von Sierra in den späten 1980er Jahren entwickelten Spiele. Es enthält viele Rätsel, bei denen ein korrektes Vorgehen der Polizei erforderlich ist, um erfolgreich zu sein. Im Sinne einer Simulation ist das durchaus interessant, beraubt den Spieler aber um Freiheiten und führt zu „Toden“, [die für Sierra damals typisch waren](#).



Wir sorgen an verschiedenen Orten für Ordnung

So verliert man bereits am Anfang das Spiel, wenn Sonny nicht zur Besprechung erscheint und stattdessen das Polizeirevier verlassen will. Ebenso sollte das Fahrzeug jedes Mal umrundet werden, bevor Sonny einsteigt. Erfolgt die Kontrolle nicht, ist mit Sicherheit irgendwas kaputt.

In kritischen Situationen ist natürlich korrektes Vorgehen oberste Pflicht, sonst kann es sein, dass man bei einer Verkehrskontrolle erschossen wird. Das Spiel geizt (abgesehen vom Handbuch und Zusatzmaterial wie Karten und Zeitung) mit hilfreichen Hinweisen. Die nützlichen Beilagen, die man bei GOG als PDFs erhält, sind ein gewollter Kopierschutz.

Verkehrsunfall mit einem Toten:

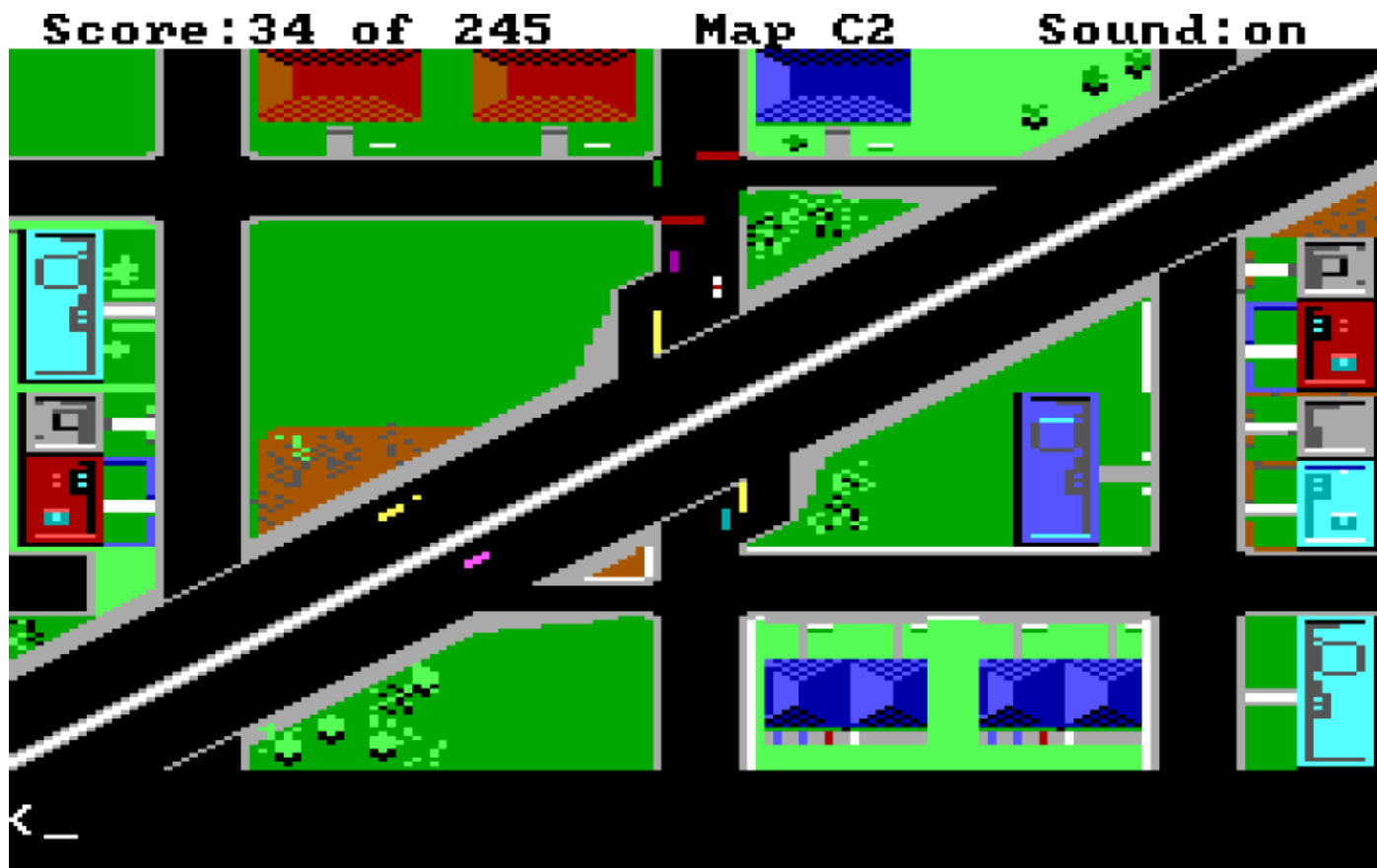


Viele dieser [beabsichtigten Designschnitzer](#) machen einem das Leben unnötig schwer. Besonders ärgerlich ist es, wenn man länger nicht gespeichert hat oder eine knifflige Passage überstanden hat, nur um kurz darauf zu sterben. Und dies kann buchstäblich an jeder Straßenecke passieren.

Das GTA der 80er?

Wie später in der **Grand Theft Auto** Reihe, fährt Sonny in der Top-Down-Perspektive durch die Stadt. Aus heutiger Sicht wirkt die Grafik hier extrem billig, 1987 hingegen war dies total faszinierend, vor allem in einem Adventure.

Spieler des Genres sind es gewohnt, sich von Standbild zu Standbild durchzuklicken. Aber in PQ1 gab es eine erstaunlich lebendige Stadt mit anderen Verkehrsteilnehmern. Man musste Verkehrssünder finden, diese stellen und bestrafen. So aufregend dies war: Die Spielkontrolle trieb einen manchmal in den Wahnsinn. Ein kleiner Fehler, schon klebte man am Bordstein und durfte den letzten Spielstand laden. Hinzu kam die Schwierigkeit, dass die Geschwindigkeit der Fahrzeuge vom Prozessortakt abhing. Das bedeutet: Je schneller der Computer, umso unmöglicher war die Steuerung.



Die Stadt wird sogar von einem Highway durchzogen. Die Ampel steht auf Rot.

Immerhin wurde zur Orientierung die Stadt in Segmente eingeteilt, die schachbrettartig bezeichnet wurden (B2, C3 etc.). So wusste man zumindest, wo man war, sofern man nicht die bereits erwähnte Karte zur Hand hatte.

Spaß an der Arbeit

Doch trotz der Frustmomente entfaltete PQ1 eine enorme Faszination, im Großen wie im Kleinen. Im Kleinen ist hier die Genauigkeit zu nennen. Sonny muss duschen, sich umziehen, seinen Kram aus dem Schrank holen, Funkgerät und Waffe besorgen usw. Da man die Gegenstände nicht anklickt, sondern über das Parsersystem tippt, fühlt man sich dem Geschehen am Monitor näher.

Die Schauplätze sind vielfältig und abwechslungsreich:



Police Quest I







Im Großen sind die Karriere und die eigentliche Handlung zu nennen. Die Routinearbeit dauert nicht lange, ist aber ein wichtiges Element, um die Geschichte aufzubauen. Durch den Parser ist man angehalten, viel zu experimentieren. Im schlimmsten Fall artet dies in eine Speichern-Laden-Orgie aus, hat aber dennoch eine ganz eigene Faszination. Damit es nicht zu spröde wird, gibt es einige

lustige Stellen im Spiel. Etwa, wenn sich die Kollegen Streiche spielen. Die Mischung schien zu stimmen, wie Jim Walls, der hauptverantwortliche Designer, im USGamer berichtet:

„Wir wollten immer mehr in die Spiele einbauen, und ich war nie ganz zufrieden mit den Fahrinterfaces. Die Belohnung kam dann aber mit der Fanpost. Als die Briefe eintrafen, in denen einige Kinder schrieben, dass sie später einmal Polizisten werden wollten, wussten wir, dass wir auf dem richtigen Weg waren.“

Allerdings ging dieser Spaß mit jedem weiteren Teil immer mehr verloren. **PQ3** mit seiner zur damaligen Zeit (1991) phantastischen VGA-Grafik war eine knallharte Simulation, bei der man bereits am Anfang verlor, wenn man sich zu lange in den Räumen umsah.



Im Park wird ein Toter aufgefunden, den wir bereits kennen

Logik

Nervig bei den Routineaufgaben ist das ständige ein- und aussteigen aus dem Fahrzeug, für das es immerhin einen Hotkey gibt. Wenn man aber am Gefängnis zum wiederholten Mal einen Spind öffnen, die Pistole hineinlegen, es wieder schließen und daraufhin die Eingangstür öffnen muss, nervt es nur noch.



Grafische Entwicklung der Sonny Bonds Teile (1 bis 3) anhand des Flures der Polizeiwache

Die Simulation hat auch Vorteile. Es gibt keine unlogischen Rätsel. In anderen Abenteuerspielen sind diese teils an den Haaren herbeigezogen. Da PQ den Anspruch einer Simulation hat, kann man gewiss sein, dass sich alles mit Logik und Erfahrung lösen lässt.

Faszinierende EGA-Welt

Ich muss zugeben, dass ich heute noch ein riesiger Fan der EGA-Grafik von PQ1 bin und es viel lieber spiele als die 1992 veröffentlichte VGA-Version. Larry 1 sah schon ganz gut aus, aber Police Quest war noch etwas hübscher, ohne zu kleinteilig zu wirken. Wahrscheinlich war es nicht beabsichtigt, aber die Schauplätze erinnern mich stets an Zeichnungen von [Georges Prosper Remi](#), dessen Linien oft der Bildmitte folgen. Hinzu kommt die Farbwahl, die zugegebenermaßen bei EGA recht dünn ausfällt, und die Mischung aus Details und Schlichtheit.

Screenshots aus der VGA-Version von 1992:







Wie man auf dem letzten Screenshot sehen kann, war das Fahren wesentlich komplexer als in der EGA-Version.

Schon die EGA-Version von PQ1 wirkt, bei all seiner technischen Limitierung, herrlich dreidimensional und wurde von Sierra auch als 3D-Spiel angepriesen. Im Gegensatz zu späteren Adventures wird die Spielfigur hier noch nicht herunterskaliert, wenn sie sich weiter hinten im Raum befinden. U. a. deshalb ist die Tiefe etwas limitiert.



Mit einer Kollegin fahren wir zum Park



dort schauen wir uns um...



...und verstecken uns links hinter den Büschen



Eine verdächtige Person kommt an...



die auf einen zweiten Mann wartet.



Nachdem wir Geld- und Drogenübergabe beobachtet haben, nehmen wir die Typen hoch.

Die Charaktere wirken durch die wenigen Spriteanimationen sehr liebenswert, was sich spätestens durch die realistischere VGA-Grafik in PQ3 bzw. die VGA-Version von PQ1 ändert. In der EGA-Version waren die Figuren weit vom [Uncanny Valley-Effekt](#) entfernt. Sonny war ein Jedermann, mit dem man sich schnell identifizieren konnte.

Es gibt allerdings auch verschiedene Szenen in Nahaufnahme. Sei es der Spint in der Umkleidekabine oder die Frau bei der Verkehrskontrolle: bei solchen Gelegenheiten zeigen die Macher, wie gekonnt sie die begrenzte Auflösung und Farben ausnutzen.

Ein Polizist als Gamedesigner?

Jim Walls war bei der Polizei und hatte Mitte der 1980er keine Ahnung von Computerspielen, doch das Schicksal meinte es gut mit ihm. 1984 geriet er in eine Schießerei und wurde 1985 aufgrund daraus folgenden Problemen beurlaubt. Er hatte nicht viel zu tun, also vertrieb er sich die Zeit mit Golf, Handball und anderen Freizeitaktivitäten. Seine Frau war Kosmetikerin und hatte ein Geschäft in Oakhurst in der Nähe von [Sierra On-Line](#).

Eines Tages kam Ken Williams, der Mann von Roberta Williams und Mitbegründer von Sierra, in den Laden, um sich die Haare schneiden zu lassen. Dabei erzählte er Walls' Frau, er denke über eine Spieleserie nach, bei der es um Polizei ginge. Die geistesgegenwärtige Gattin machte die beiden Männer miteinander bekannt. Diese spielten im Haus der Williams zunächst Racquetball, wobei Jim Walls nach eigener Aussage ziemlich den Arsch versohlt bekam. Bei einem Bier im Spielzimmer hielt Ken einen Monolog über Computerspiele und bat Jim, seine Erfahrungen in eine Geschichte zu packen und auf Papier zu bringen.



Zwischendurch geben wir Beweise vor Gericht ab

Jim Walls war für die ersten drei Police Quest Teile verantwortlich, die heute noch als die besten der Reihe gelten. PQ4 (1993) war ein Desaster, woraufhin Sierra aus der Adventure-Reihe **Police Quest: SWAT** machte. Dies war immer mehr eine reine Polizeisimulation.

Dramaturgie

Ein besonderer Aspekt ist die Dramaturgie in PQ1. Es fängt mit kleinen, teils banalen Aufgaben an. Sonny wird befördert, darf zivile Kleidung tragen und jagt die ganz bösen Jungs. Höhepunkt ist, wie es sich gehört, das Ende und der damit verbundene, meiner Meinung richtig gute Abspann, zumindest für die Verhältnisse von 1987.



An einem Computer fragen wir die Seriennummer einer Waffe ab

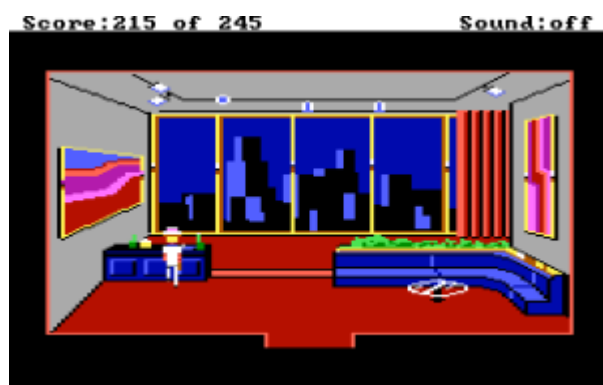
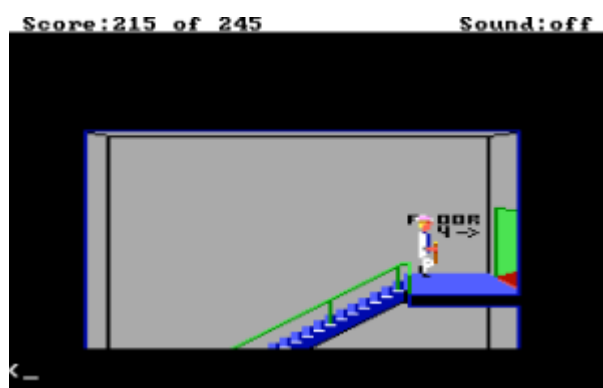
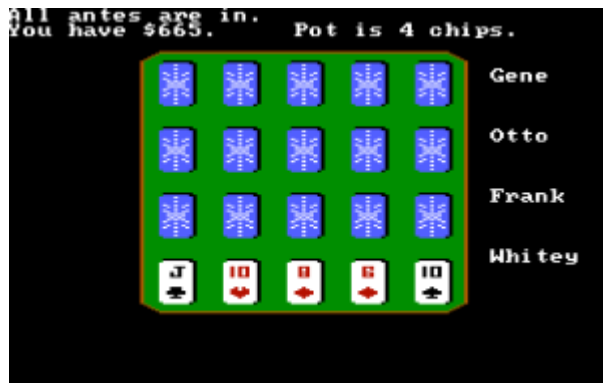
Am Ende arbeitet Sonny undercover. Mit gefärbten Haaren und Verkleidung begibt er sich in ein Hotel, damit er mit den Gangstern Pokern kann. Dies geschieht in zwei Abschnitten, wobei im finalen Kapitel der gesuchte Todesengel zugegen ist. In der Zwischenzeit wurde Sonny von Kollegen verkabelt. Nachdem er auch die zweite Runde gewinnt (und ja, man muss selbst spielen) kommt es im Hotelzimmer des Bösewichts zum Höhepunkt. Das Spiel endet mit einer Gerichtsverhandlung und einer Feier vor dem Gerichtsgebäude, bei der Sonny geehrt wird und die Schlüssel der Stadt erhält. Ein großartiges Ende, bei dem andere Entwickler nur wenige Textboxen gezeigt hätten.

Auswirkungen

PQ1 zeigte seinerzeit eindrucksvoll, dass man sich weder in Science Fiction noch in Fantasy flüchten muss, um ein interessantes Adventure zu erschaffen. Das veranschaulichte im selben Jahr zwar auch **Larry 1**, doch bei allem Humor lag hierbei der Fokus eher auf den horizontalen Bereich.

Showdown im Hotel:





Aus heutiger Sicht ist die Police Quest-Serie für mich zu simulationslastig. Vor allem die Erledigung von Kleinkram sind nicht immer das, was man als Spielspaß bezeichnen würde. Man muss dem Spiel aber zugutehalten, dass es die Polizeiarbeit nicht auf Ballerei reduziert und stattdessen einen seriösen Weg sucht, das Arbeitsleben eines Polizisten zu zeigen. Für den Spieler mag dies nicht immer den

höchsten Unterhaltungswert besitzen, doch Sierra profitierte davon. Die Police Quest-Reihe wurde vermehrt als Unterrichtsmaterial bei der Polizei eingesetzt, was weder Umsatzzahlen noch dem Ruf von Sierra schadete.

Die VGA-Version wurde vier Jahre später zwar toll umgesetzt, aber für mich bleibt PQ1 immer EGA. Wie schon bei **Larry 1** leidet die Spieltiefe unter der damals neuen Maussteuerung. Es ist etwas ganz Anderes, wenn man die Befehle eintippen muss.



Am Ende feiert uns die ganze Stadt

Neben der MS-DOS Version gab es auch Umsetzungen für [Amiga](#), [Atari ST](#), [Apple II](#), [Apple IIGS](#) und [Macintosh](#).

Wie fast alle Serien wurde auch Police Quest irgendwann von Sierra an die Wand gefahren. Wer etwas frustresistent ist und sich am englischen nicht stört, kann die alten Teile auf GOG und Steam erwerben.

Date Created

18. März 2022

Author

sven