VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele
https://www.videospielgeschichten.de

# „Streng nach Vorschrift!“ – Police Quest und die Sittlichkeitslehre

Florian Zandt am Freitag, dem 17. November 2017

**Papa ist stolz wie Bolle. Schon immer mehr PC-Spieler als Konsolen- und Handheld-Kind und damit ganz nach seinem eigenen Gusto, steht der Sohnemann im Herbst 1997 in einem schäbigen Computerladen in einer Mall in Dallas, Texas und interessiert sich weder für moralisch natürlich höchst fragwürdige Shooter oder öde Aufbausimulationen, sondern nur für eins: die Sammelbox, die alle vier Police Quest-Adventures vereint.**

Dafür wird das Urlaubsbudget gerne etwas weiter gedehnt. Recht! Ordnung! Pawlowsche Konditionierung auf das Einhalten von Regeln! Männer mit buschigen Schnurrbärten als strahlende Vorbilder! So wird aus dem Jungen vielleicht doch nochmal was.

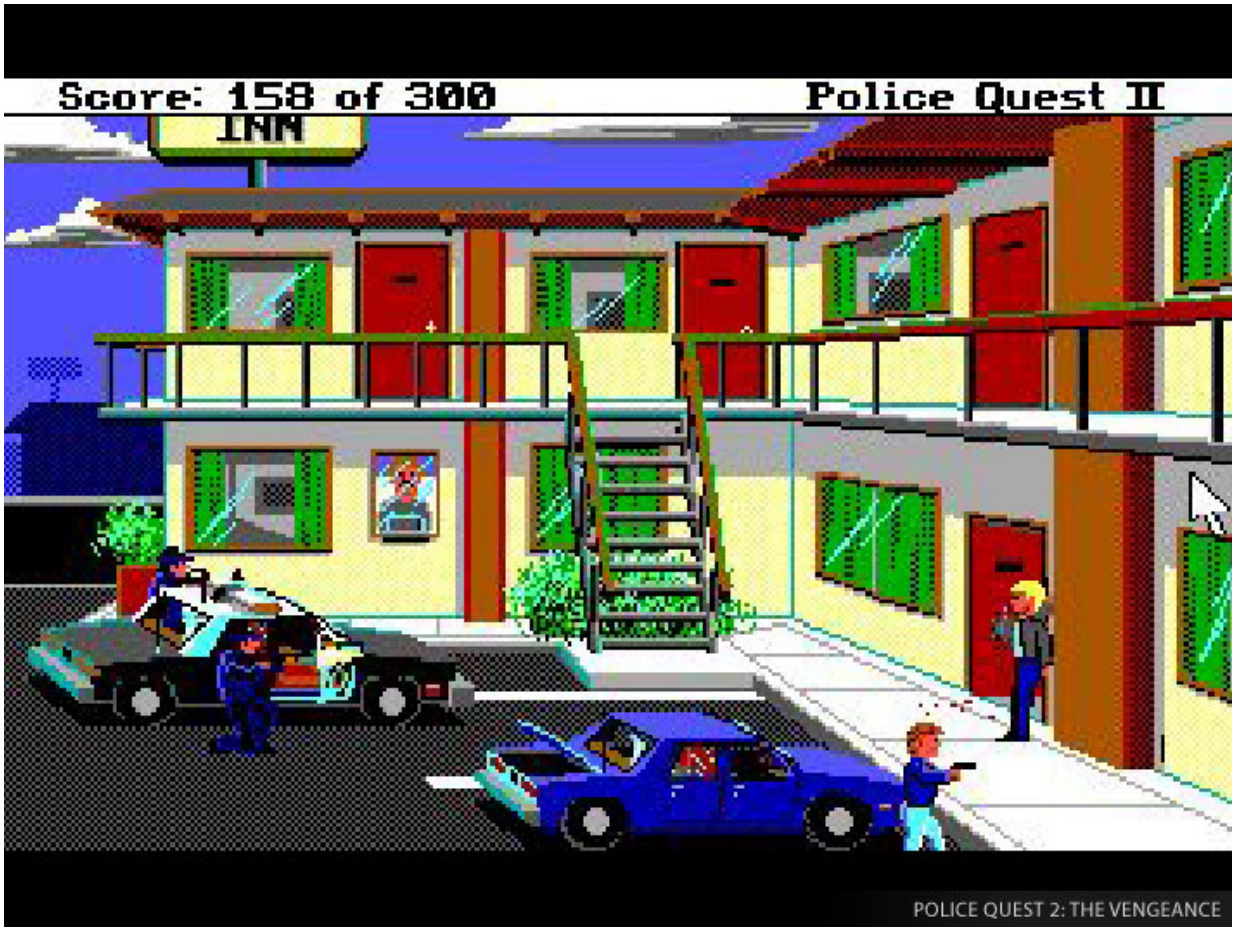
Ob das eifrige Ausprobieren und Scheitern und das haargenaue Befolgen der von meinen Ingame-Vorgesetzten aufgestellten Anweisungen wirklich zu meiner Charakterbildung beigetragen haben, lässt sich auch knapp 20 Jahre später nicht wirklich feststellen.

Immerhin: der Schnurrbart wächst und gedeiht. Eines ist aber klar: So manche realismusbesessenen Titel der letzten Jahrzehnte kommen nicht an die beinahe schon

manische Regelsucht der Police-Quest-Reihe heran. Wer in die Rolle von Schönling und Vorzeigepolizist Sonny Bonds schlüpft, der im Verlauf seiner Karriere vom schnöden Streifencop zum Sergeant des Reviers in der fiktiven Kleinstadt Lytton aufsteigt, hält sich besser haarklein an die Vorschriften. Denn Fehlverhalten führt im virtuellen Polizeidienst fast immer zum Tod, ernsthaften Verletzungen oder zu Disziplinarstrafen und damit dem Karriereaus.

Das plötzliche Spielende war in allen damaligen Adventures aus dem “Quest”-Kosmos von Sierra (King’s Quest, Space Quest, Quest For Glory) ein ständiger Begleiter. Wer da nicht klug speicherte und möglichst schnell aus seinen Fehlern lernte, hatte verloren.

Aber während man sich als Roger Wilco oder König Graham dank SciFi- und Fantasy-Thematik die spezifischen Regeln der Spielwelt selbst erschließen, abstrahieren und entsprechend handeln musste, stand man als Sonny Bonds zum einen in der Tradition bekannter Adventures, zum anderen aber ganz klar unter der Fuchtel existierender Gesetze und dem Verhaltensprotokoll der Polizei.



Wer hier falsch entscheidet, landet schnell im Leichenhaus. (Bild: gog.com / Sierra Online)

Gerade letzteres trieb mich in den ersten Gehversuchen im Spiel gerne mal zur Weißglut. Dass einem der frisch verhaftete Übeltäter auch an die Gurgel gehen konnte, wenn man ihn handschellenlos in den Streifenwagen setzte: geschenkt. Dass man mich dafür belangen konnte, dass ich jemandem nicht seine Rechte vorlas: verständlich.

Aber gerade dann, wenn es um gelernte Abläufe in Spielen ging, lief ich gerne mal vor die Wand. In meiner bisherigen Karriere an Joystick, Maus und Tastatur wurde ich vor allem darauf geeicht, zuerst zu schießen und dann Fragen zu stellen. Im finalen Shootout mit

Drogenbaron Jesse Bains in Police Quest I beispielsweise war für mich klar: Der Typ musste der personifizierte Antichrist sein, der meine Heimatstadt in Aufruhr versetzte und sich für den Tod zahlloser Personen verantwortlich zeichnete.

Ich hatte eine Knarre in der Tasche, also Finger an den Abzug, durchgezogen und Haken dahinter. Blöd nur, dass Bains mich immer wieder zuerst über den Haufen schoss. Mein bis dahin so felsenfestes Verständnis von Spiellogik begann zu bröckeln, als mir klar wurde, dass ich nicht den Helden spielen durfte, sondern Unterstützung anfordern musste, um lebend aus der Geschichte rauszukommen. So einfach wich der einsame Wolf dem Taktiker, der sich plötzlich dazu genötigt sah, jede seiner Aktionen zu überdenken und zu planen.

Auch die korrekte Unfallsicherung und Aufnahme von Zeugenaussagen gehört bei Police Quest zum Alltag. (Bild: gog.com / Sierra Online)

Erschwert wurde das Ganze durch die Tastatureingabe, die erst ab Police Quest III durch eine Maussteuerung ersetzt wurde. Denn meinem elfjährigen Ich einzuschleifen, mit welchem Wortlaut genau er jetzt die Personalien des betrunkenen Autofahrers aufzunehmen oder Biker-Prügeleien zu deeskalieren hatte, war selbst unter Zuhilfenahme meiner ziemlich brauchbaren Englischkenntnisse ein ordentlicher Brocken.

Auch in Sachen Sittlichkeitslehre schlug Police Quest für damalige Verhältnisse zwar keine neuen Wege ein, machte sie aber auch ohne die Bemühung von Abstraktionen begreifbar – mit Abstrichen. Denn die Spiele zeichneten ihre Bösewichte in dunkelstem Schwarz und ließen mich über die Motivation hinter ihren Machenschaften im Unklaren.

Oft genug waren meine Gegenspieler Abziehbilder damaliger Verbrecherklischees.

Bonds, sofern man den Anweisungen seiner Vorgesetzten Folge leistete, wurde hingegen als edler Ritter hoch zu Ross stilisiert, der all seine Probleme locker-lässig aus dem Weg räumte.

Natürlich griff die Darstellung von Problemkomplexen, wie den brutalen Gangkriegen im Kalifornien der 90er Jahre und einer aus dem Ruder laufenden Drogenkultur, zu kurz. Aber eine Beschäftigung mit gleichzeitig unangenehmen wie aktuellen Themen und die teilweise extrem grafische und brutale Darstellung der Konsequenzen musste sich ein Spiel, das nicht als schnödes Edutainment auf der Literaturliste progressiver Dozenten und Lehrer versauern, sondern möglichst viele Einheiten absetzen wollte, erst mal trauen.

Das Grauen der realen Welt abzubilden, wenn auch durch Pixelkunst abstrahiert, und somit die aktive Auseinandersetzung schwieriger Themen zu fördern, war zu diesem Zeitpunkt für ein Computerspiel keineswegs eine Selbstverständlichkeit.

Wer nicht gerade Straftätern hinterherjagt, muss auch mal sein Soll an Büroarbeit erfüllen. (Bild: gog.com / Sierra Online)

Damals war mir die Tragweite meiner Zeit mit Bonds und Co. noch nicht wirklich bewusst. Erst später dämmerte mir, dass das vorschriftsmäßige Reinigen der Dienstpistole, die öden, aber notwendigen Einheiten am Schießstand und die korrekte Abwicklung von Verhaftungen mir zwar nicht mehr Respekt vor der Staatsmacht eingeflößt, aber doch mein Verständnis dafür geschärft hatten, dass Videospiele eben mehr sind als bloße Freizeitbeschäftigung.

Spiele können durch den ihnen eigenen Fokus auf Handlungsfreiheit und Interaktivität Themenkomplexe des echten Lebens in all ihren Verwebungen aufarbeiten und den

Spieler dazu bringen, sich mit ihnen auseinanderzusetzen – und damit auch zur persönlichen Entwicklung beitragen.

Und auf diese Erkenntnis, hoffe ich zumindest, ist Papa auch heute noch stolz wie Bolle.

*Dieser Beitrag ist zuerst am 14. Oktober 2015 auf superlevel.de erschienen.*

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 17. November 2017 um 20:30 Uhr in der Kategorie: Spielebesprechungen. Kommentare können über den Kommentar (RSS) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.

## Über Videospielgeschichten

Videospielgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

https://www.videospielgeschichten.de