

## Ready or Not

## SOWAS VON READY!

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **VOID Interactive** Entwickler: **VOID Interactive** Termin: **13.12.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Zwei Jahre nach Start des Early Access ist der geistige Nachfolger zu SWAT 4 endlich fertig. Wir hatten das Schlimmste befürchtet, sind aber begeistert! Von Christian Schwarz

Die Ankündigung des finalen Releases von Ready or Not gleicht einer gut geplanten Polizeiaktion. Lange war es still um die Ende 2021 in den Early Access gestartete Taktikhoffnung. Bei den Game Awards An-

**Eignet sich für euch, wenn ...**

- ... euch bei Taktik-Shootern das Herz aufgeht.
- ... ihr Fans von Polizei und SWAT-Simulationen seid.
- ... ihr Koop-Szenarien liebt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**

- ... ihr schnelle Action wollt.
- ... realistische Simulation euch langweilen.
- ... ihr lieber alleine statt im Team spielt.

fang Dezember schlugen die Entwickler von VOID Interactive in einer konzentrierten Aktion eiskalt zu und gaben den Start der Version 1.0 für den 13. des Monats bekannt. Wir haben wir uns als SWAT-Einheit der Polizei alleine und im Fünfer-Koop mit Kleingewehren und Schwerstkriminellen herumgeschlagen. Dabei hatten wir nicht nur jede Menge Spaß, sondern waren auch von dem nochmal deutlichen Schritt nach vorn von Ready or Not seit unserem letzten Check (September 2022 auf GameStar.de) beeindruckt. Wie sich das spielt und ob Ready or Not seine Qualität über die gesamte Spielzeit halten kann, klären wir im Test.

**Wir sind SWAT!**

Ready or Not will eine Lücke schließen, die seit Mitte der 2000er Jahre im Genre klafft: Nach Titeln wie Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield (2003) und SWAT 4 (2005) gab es im Nischengenre der Taktik-Shooter mit Polizei-Setting keine nennenswerten Einträge mehr. Um es kurz zu machen: Diese Vakanz füllt Ready or Not problemlos aus und gibt den schon so lange darbedenden Taktikern endlich wieder neues Futter.

In der fiktiven US-Metropole Los Sueños sind wir Teil des SWAT-Teams, der Spezialeinheit der Polizei. Wir rücken an, wenn Situationen außer Kontrolle geraten: Bei Geisel-





Geiseln retten, Bedrohungen ausschalten: Unser SWAT-Team ist in eine Tankstelle eingedrungen.

nahmen, Bombendrohungen, Razzien und dergleichen sind wir mit unseren Elitepolizisten zugleich sowohl Speerspitze des Gesetzes als auch letzte Hoffnung für alle unschuldig Beteiligten.

Unsere Rolle als Polizisten interpretieren wir dabei weniger wie John McClane aus »Stirb Langsam« (»Yippie-ya-yay, Schweinebacke!«), sondern eher wie FBI-Ermittler: im Sinne der Vorschrift und mit dem Ziel, Feinde zum Aufgeben zu bewegen, statt nur zu ballern. Unser Handeln definieren die so-

genannten »Rules of Engagement«. Sie geben vor, wann tödliche Gewalt gerechtfertigt ist. Vereinfacht gesagt: Wir dürfen nur auf Feinde schießen, die uns ihrerseits angreifen. Solange sie das nicht tun, müssen wir auch die grimmigsten Widersacher zur Aufgabe auffordern – und eventuell mit Blendgranaten und Co. nachhelfen.

Verhalten wir uns wie die Axt im Walde, gibt es Minuspunkte und eine schlechte Bewertung am Ende der Mission. Wie das genau funktioniert und wie sich das System ins Spiel einfügt, klären wir später noch.

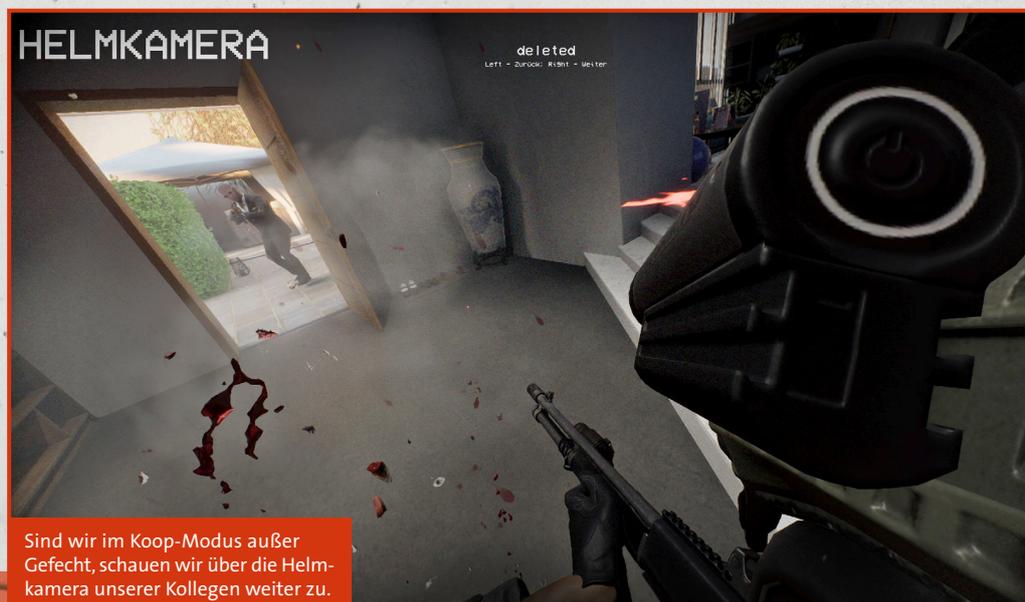
### Fokus auf Story und Atmosphäre

Ready or Not möchte vor allem in zwei Disziplinen überzeugen: einem atmosphärisch dichten Storyerlebnis, das an die besten Momente von SWAT 4 erinnert, und abwechslungsreichem Spielablauf mit vielen Waffen, Gadgets sowie einer tief verankerten Taktik-Shooter-DNS.

Haben wir während des Early Access noch die lieblose Levelgestaltung und die kontextlose Einsatzpräsentation kritisiert, trauen

wir hier unseren Augen kaum. In der Release-Version von Ready or Not gibt es 18 Missionen, die ausnahmslos alle mit detailliert ausgestalteten Schauplätzen überzeugen. Tatorte sehen endlich auch so aus: Im Verkaufsraum einer von schießwütigen Verbrechern besetzten Tankstelle ist der Boden mit Regalinhalten gesäumt. Ablenken lassen dürfen wir uns aber nicht, denn hinter jeder Ecke könnte ein schießwütiger Gangster lauern. Wenn wir in einer anderen Mission in einem Apartmentblock die Wohnung eines amoklaufenden Streamers sichern, platzen wir nicht nur in die Live-Übertragung rein (Stichwort: »Swatting«), sondern bewundern fast schon etwas neidisch Figuren, Poster und anderen Nerd-Kram.

Anspielungen auf die Popkultur finden wir immer wieder: In der abgelegenen Waldhütte eines Preppers erwarten uns Fallen und durch Luftschächte und Zwischenböden schnell wie unberechenbar angreifende Feinde. Auf einer Flipchart ist die Zeichnung eines SWAT-Polizisten mit der Notiz versehen: »Aim for their limbs.« Ach ja, und draußen



Sind wir im Koop-Modus außer Gefecht, schauen wir über die Helmkamera unserer Kollegen weiter zu.

steht ein brennendes Wohnmobil. Solche auflockernde Momente braucht das Spiel auch, denn die indirekt über gefundene Beweismittel und gesicherte Tatorte erzählte Rahmenhandlung ist nichts für schwache Nerven. Immer wieder finden wir Hinweise auf organisierten Kindesmissbrauch und decken im Laufe der Kampagne weitere Hintergründe auf. In Sachen Spannung und Intensität reichen einige der Missionen locker an das Haus des Serienkillers aus SWAT 4 heran. Leider lässt Ready or Not die Chance aus, eine wirklich zusammenhängende und gut präsentierte Geschichte zu erzählen. Das Potenzial ist aber definitiv da.

### Endlich ein Briefing!

Die Atmosphäre in den abwechslungsreichen Levels ist top. Das Drumherum endlich auch! Wie wir es von SWAT gewohnt sind, erhalten wir nun in Ready or Not endlich auch ein aussagekräftiges Missions-Briefing. Mit Druck auf TAB öffnen wir unser Einsatz-Tablet und finden dort alle Infos zu Lage, Vorgeschichte, Verdächtigen, vermuteten Waffen, Geiseln und mehr. Wir können uns sogar die eingegangenen Notrufe anhören. Weil wir oft bestimmte Ziele lebend festsetzen müssen, studieren wir das Bildmaterial sorgsam. Außerdem gibt es endlich eine Karte, auf der wir sogar eigene Markierungen und Wege setzen können. So kommt endlich ein richtiges Einsatzgefühl auf.

Leider ist dieses Einsatzgefühl an den Schauplätzen selbst noch nicht komplett angekommen. Wenn wir am Tatort aufschlagen, sollten wir eigentlich eine Situation vorfinden, die einem Spektakel gleicht: abgesperrte Straßen und Zufahrten, Polizeiautos, Sirenen, Medien und Schaulustige – all das fehlt. Im besten Fall stehen zwei Dienstwagen ne-



In dem Zimmer haben sich Terroristen verschanzt und greifen uns durch die dünne Holztür an. Was die können, können wir auch!



ben unserem SWAT-Truck, das war es aber auch schon. Das ist besonders schade, wenn wir – wie etwa in der Mission mit der Tankstelle – im Briefing Material aus einer Nachrichtensendung vorfinden. Wo sind denn die Reporter, die die Aufnahmen vor Ort gemacht haben? Und wo sind die Polizisten, die in aussichtsloser Lage SWAT angefordert haben und bis dahin den Tatort sichern? Hier ist zwar noch Luft nach oben, allerdings hat Ready or Not mit dem neuen Briefing einen riesigen Schritt zu mehr Glaubwürdigkeit und insgesamt besserem Storytelling gemacht.

### SWAT-Hauptquartier als Lobby

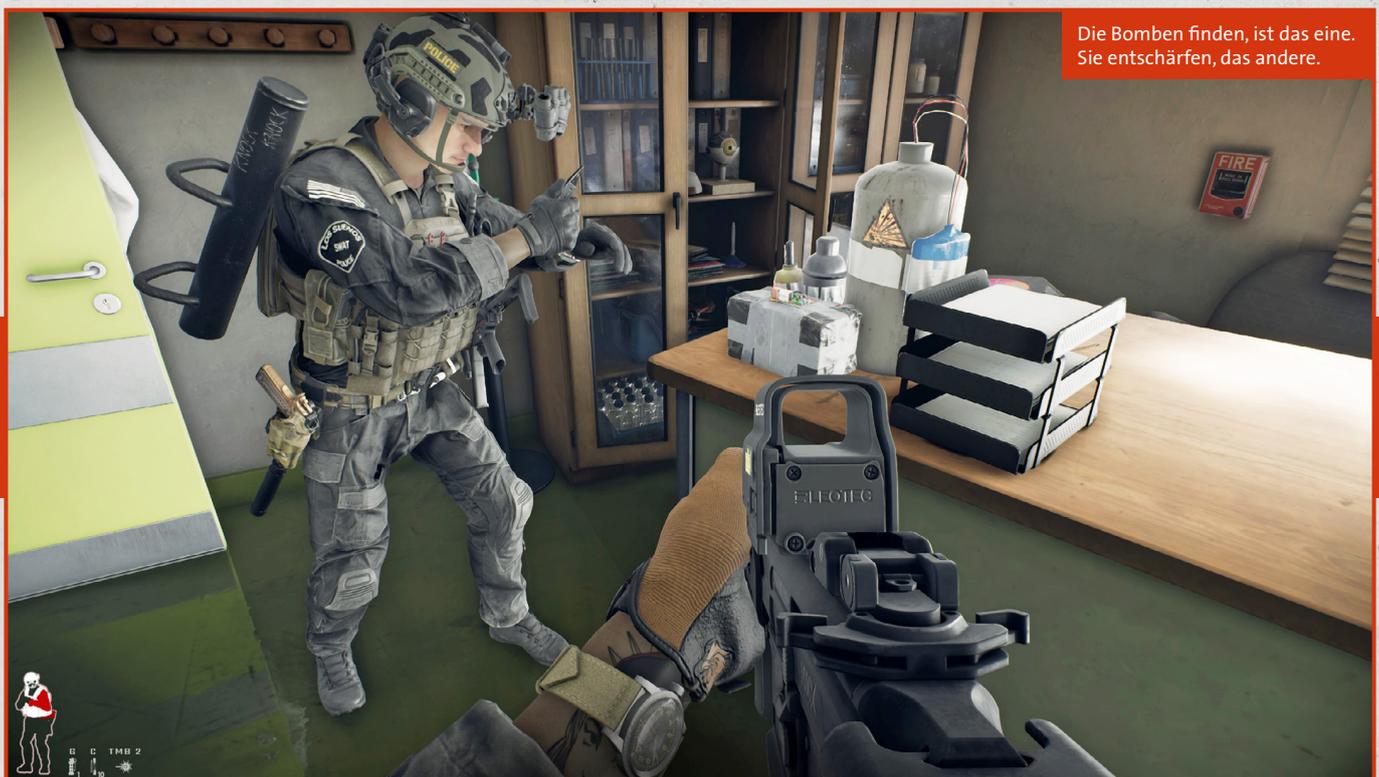
Storytelling ist auch ein perfektes Stichwort für den Fokus auf Immersion. Ready or Not ist weit weg von der Missions-Playlist des Early Access, sondern versetzt uns glaubhaft in die Rolle eines Elitepolizisten. Das erfolgte bisher über das detailliert nachgebaute Hauptgebäude der Polizei von Los Sueños. In der finalen Version von Ready or Not ist das natürlich auch wieder der Fall, aber die Dienst-

stelle wurde komplett überarbeitet. Sowohl im Single- als auch im Multiplayer dienen uns die Räumlichkeiten als Hub-Areal und Lobby.

Im Briefing-Raum wählen wir die nächste Mission der Truppe, in der Umkleide legen wir Ausrüstung sowie Aussehen fest, und im Keller prüfen wir am Schießstand die vielen erstklassig modellierten Wummen auf Herz und Nieren. Das LSPD ist von KI-Polizisten bevölkert. Mit denen können wir zwar nicht interagieren, allerdings trägt ihre Anwesenheit zur Glaubwürdigkeit bei.

### Ich hab Polizei

Neben einem Tutorial gibt es in Ready or Not einen Einzel- und einen Mehrspielermodus. Herzstück des Singleplayers ist der Commander Mode, in dem wir die Rolle von David »Judge« Beaumont übernehmen. Zusammen mit vier KI-Kollegen (im Einsatz jeweils Team Blau und Team Rot) arbeiten wir uns durch die abwechslungsreichen Schauplätze der Stadt. Neben der erwähnten Tankstelle und dem Wohnkomplex sorgen wir



Die Bomben finden, ist das eine. Sie entschärfen, das andere.



Zwei öffnen die Tür, einer schaut durchs Fenster, und der Kollege, der absichern soll, hält lieber seine Waffe schräg.



Die Schauplätze überzeugen mit vielen Details und Geschichten.

beispielsweise in einem Penthouse, einem Hafen, einer Luxusvilla, einem College und einem Hotel für Recht und Ordnung.

Im Hauptquartier stellen wir unser Team zusammen und legen die Ausrüstung jedes Einzelnen fest. Diese Mechanik ist überraschend komplex: Aus einem Pool von Polizisten wählen wir vier Kollegen für den nächsten Einsatz aus. Mit erfolgreich abgeschlossenen Aufträgen sammeln sie Erfahrung und schalten ihre jeweilige Spezialfähigkeit frei. Beispielsweise ist James Martinez Spezialist für durchschlagende Türöffnungen. Wenn er dabei ist, tragen Sprengkörper mehr zur Verunsicherung

feindlicher oder ziviler NPC bei, was zu einer schnelleren Aufgabe führen kann.

Das Team zusammenzuhalten und zu entwickeln, bringt handfeste Vorteile. Umso schlimmer ist es, wenn wir einen lieb gewonnenen Officer – und damit seine Expertise – verlieren. Nach jeder Mission prüfen wir im Teammenü den Stresslevel unserer Kollegen. Ist jemand gestresst oder gar in einer Krise, sollten wir ihm eine Pause gönnen. Wenn nichts mehr geht, meldet sich der Betriebsarzt und verordnet eine Therapie. Durchwechseln der Teammitglieder ist also Pflicht. Der »Ironman« genannte Hardcore-Modus macht das Ganze nochmal schwerer. Darin haben wir auch nur ein Leben.

Hier greifen die Spielmechaniken und das oben genannte Bewertungssystem gut ineinander. Verhalten wir uns korrekt und erreichen alle Missionsziele, verläuft der Einsatz einigermaßen nach Plan, und wir bekommen eine hohe Punktzahl. Verletzen wir die Vorschriften, arbeiten ungenau und müssen deswegen auch Verluste beklagen, wirkt sich das nicht nur auf die Wertung, sondern eben auch auf die Moral der Polizisten aus. Dann brauchen sie früher Pausen oder sind in den Missionen nicht mehr bei der Sache. Geht ein Officer mit dem mentalen Status »Krise« in eine Mission, ist er nicht so leistungsfähig wie ein ausgeglichener Kollege. Das Teammanagement ist zwar minimalistisch, erfüllt aber seinen Zweck sehr gut.

### Großes Repertoire an Waffen ...

Als Commander wählen wir nicht nur die Polizisten an unserer Seite aus, sondern bestimmen auch über deren Ausrüstung. Neben Haupt- und Zweitwaffe betrifft das auch Granaten, Panzerung und taktisches Spielzeug. Bei den Waffen wählen wir aus den üblichen Verdächtigen der Kategorien Sturmgewehre, Maschinenpistolen, Schrotflinten und Pistolen. Einige davon gibt es auch in nicht tödlicher Ausführung.

Die Wahl der Panzerung entscheidet zum einen über den Schutz des Trägers. Zum anderen hat sie Einfluss auf die Bewegungsgeschwindigkeit und Tragekapazität für Magazine. Wahlmöglichkeiten gibt es auch bei der Munition: Panzerbrechende Kugeln durchschlagen leichte Deckung und dringen durch mittlere Schutzausrüstung. Hohlspitzgeschosse dehnen sich beim Aufprall aus, richten aber weniger Schaden hinter Deckung und Schutzausrüstung an.

Daher ist ja das aussagekräftige Briefing so wichtig: Bekommen wir es mit ein paar halbstarke Schamschlägern zu tun? Dann reicht mitunter leichte Schutzkleidung mit Stichschutzweste gegen Messer. Gibt es Berichte über verschanzte Kriegsveteranen? Dann rücken wir besser mit schwerer Körperpanzerung und panzerbrechender Munition an. Knifflig wird es, wenn wir unter Zeitdruck eine Bombe entschärfen müssen. Setzen wir auf maximale Bewegungsgeschwindigkeit?

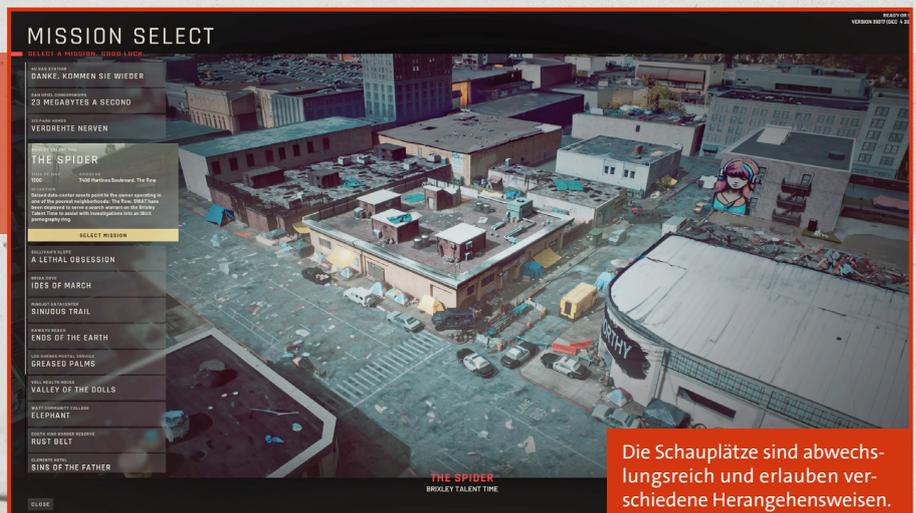
## MEINUNG

André Baumgartner  
@playtyper



Ready or Not kitzelt bei mir einen ganz bestimmten Nerv, der sonst eigentlich nur bei Escape From Tarkov stimuliert wird. Es fordert mich mit gnadenloser Realitätsnähe heraus, gibt mir aber gleichzeitig auch richtig interessante Werkzeuge, um mit diesem Anspruch umzugehen und daran zu wachsen. Allerdings enthält Tarkov auch ebenso gnadenloses PvP und wird dadurch deutlich unberechenbarer. Ready or Not lässt sich dagegen zuverlässig meistern, wenn man nur die taktische Finesse echter Spezialeinheiten nachzuahmen bereit ist.

Obwohl ich meistens und mit viel Vergnügen im Koop unterwegs bin, hat mich in der neuen Version vor allem der Einzelspielermodus überrascht und begeistert. Denn endlich darf ich ein echtes SWAT-Team mit individuellen Stärken verwalten, kommandieren und – wenn mal wieder alles schief läuft – betrauern. Diese Trauer gilt zwar eher den verlorenen Spezialfähigkeiten als den einzelnen Personen, aber Ready or Not wirbt schließlich auch nur mit realistischer KI – nicht Charakterzeichnung. Ich überlasse es einem eventuellen Nachfolger neben dem Hirn auch das Herz zu stimulieren. Jetzt müsst ihr mich aber entschuldigen, denn der nächste Einsatz ruft schon!



Die Schauplätze sind abwechslungsreich und erlauben verschiedene Herangehensweisen.



schwindigkeit und machen uns tendenziell verwundbarer? Oder brauchen wir den zusätzlichen Schutz gerade, wenn wir uns schneller durchs Level bewegen müssen? Wegen solcher Momente lieben wir Ready or Not!

### ... und Taktiken

Im Feld kommandieren wir unser Team über ein leicht zu bedienendes Menü. Mit dem Mausrad wählen wir, ob wir alle (Team Gold) oder nur jeweils ein Team (Blau/Rot) ansprechen. Per Leertaste geben wir den Befehl, der uns unten rechts in der Ecke als logisch angezeigt wird. Die mittlere Maustaste öffnet das richtige Befehlsmenü, in dem wir mit wenigen Klicks sagen, wer wann was macht. Das braucht zwar etwas Eingewöhnungszeit, geht dann aber leicht von der Hand. Unsere Blickrichtung ist für die Befehle essenziell. Schauen wir auf eine verschlossene Tür, haben wir entsprechende Aktionen wie Aufstellen, Prüfen, Aufbrechen und Sichern zur Auswahl. Wenn wir selbst gerade um eine Ecke schauen und die Tasten dafür gedrückt halten, ist das Befehlsmenü aber zu fummelig.

Wir können außerdem Befehle mit gedrückter SHIFT-Taste aneinanderreihen und per Tastendruck parallel ausführen lassen.

So gelingen präzise Zugriffe an mehreren Stellen im Idealfall ohne Blutvergießen. In den meisten Fällen klappt der parallele Zugriff auch, es gibt aber noch Situationen, in denen die ansonsten wirklich sehr gute KI aussteigt. Wenn Team Rot eine Tür aufbrechen soll und bei der Ausführung dann Blau übernimmt, Rot zu mir kommt und wir wegen dieses Durcheinanders die Mission nicht schaffen, ist das ärgerlich. Bei Aufstellungen in engen Gängen könnte die Partner-KI außerdem ein bisschen durchlässiger sein, damit sie uns nicht so sehr blockiert. Aber nochmal: Solche Situationen sind da, es sind jedoch Ausnahmen. Grundsätzlich agieren Freund- und Feind-KI sehr gut und realistisch. Feinde warten nicht unbedingt, bis wir uns an einer Tür endlich aufgestellt haben, um sie zu überwältigen. Oft stürmen sie einfach raus und überrumpeln uns. Sie flankieren und schlagen außerdem gern aus dem Hinterhalt zu. Hat sich ein Feind ergeben, gilt noch keine Entwarnung: Oft ziehen die Verbrecher bei der Verhaftung Messer oder Pistolen. Auf Schränke haben wir immer ein besonderes Auge, und dass Sprengfallen an Türen bei jedem Durchlauf dynamisch neu verteilt werden, sorgt für wohlige Paranoia.

Dem Chaos auf der Gegenseite begegnen wir mit Struktur und methodischem Vorgehen. Ready or Not legt einen großen Fokus auf Realismus. So sind echte Taktiken echter SWAT-Teams im Spiel verfügbar. Mit Slice geben wir einem Officer den Befehl, sich langsam um eine Ecke zu arbeiten, wie ein Messer sich immer ein Stück weiter um einen Kuchen schneidet. Wir selbst spähen mit gedrückter ALT-Taste weit um Ecken, um wenig Angriffsfläche zu bieten. Wenn wir mit

## MEINUNG

Christian Schwarz  
@heavymekki



Was bin ich froh, dass Ready or Not zum Release dieses Spiel geworden ist. Endlich kann ich in den tollen Szenarien versinken und aufgrund der Infos aus dem Briefing Taktiken und Ausrüstung wählen. Der Singleplayer-Modus erinnert mich stark an SWAT 3, bei dem ich mich damals auch mit meinem Team durch die Kampagne gearbeitet habe. In Ready or Not will ich mich um meine Kollegen kümmern, sie am Leben halten und ihre Spezialfähigkeiten nutzen.

Die wechselnde Dynamik im Multiplayer ist klasse. Das Taktieren mit Freunden macht Spaß, und wenn wir Gangster zur Aufgabe bewegen und dann die Höchstwertung erzielen, fühlt sich das richtig toll an. Einen großen Beitrag leisten der Fokus auf realistische Abläufe, die unterschiedlichen Taktiken und die aktive KI – sowohl bei den Feinden als auch bei den Kollegen.

Hätte ich ein paar Wünsche frei, wäre ich dafür, dass Hauptquartier noch mehr mit Leben zu füllen, ein paar Einsätze von SWAT und Rainbow Six neu aufzulegen und das System mit der Teamverwaltung weiter auszubauen. Aber wer weiß: Ready or Not hat mich schon ein paar Mal überrascht. Vielleicht macht es das ja wieder.



gedrückter SHIFT-Taste langsam gehen, machen wir weniger Geräusche. Rennen können wir zwar immer noch nicht; aber per Tastendruck wie in Hunt: Showdown die Waffe senken, um etwas zügiger unterwegs zu sein. Dasselbe gilt für Türen: Die öffnen wir langsam oder treten sie ein. Oder wir öffnen sie einen Spalt. Oder wir schauen vorher mit dem Spiegel nach Sprengfallen. Sowohl Taktiken als auch Bewegungsmodi sind Werkzeuge, die wir dringend nutzen sollten. Wer Ready or Not nur als Shooter begreift, wird trotz tollen Waffen-Handlings wenig Spaß haben und mitunter viele Tode sterben: Das Gute ist, dass auch unvermitteltes Scheitern in der Regel nachvollziehbar ist.

### Im Mehrspieler anders faszinierend

Im Koop-Modus sind wir maximal zu viert unterwegs. Die Aspekte mit dem Commander und der Teamverwaltung entfallen, dafür ist die Absprache untereinander sehr wichtig. Für diesen Zweck gibt es Text-Chat und VoIP per Tastendruck. Wir haben während unserer Runden via Discord gesprochen. Ins Spiel finden wir, indem wir entweder einer Lobby beitreten oder ein eigenes Spiel aufziehen. In den Einstellungen legen wir fest, ob jeder beitreten darf oder nur unsere Freunde.

Je eingespielter die Teams sind, desto dynamischer spielt sich Ready or Not im Koop. Abläufe gehen schneller vonstatten, wenn man sich abspricht, anstatt für jede Aktion Befehlsketten im Menü zu schmieden. Diese Dynamik verleitet aber dazu, unvorsichtig zu sein. Ready or Not ist auch im Multiplayer-Modus fordernd und keine Schießbude. Obwohl er einen anderen Fokus als die Einzelspielervariante hat, ist der Mehrspielerpart auf seine ganz eigene Weise faszinierend und definitiv eine Empfehlung wert.

### Was sagt die Technik?

Ready or Not nutzt die Unreal Engine 4 und sieht sehr gut aus. Die einzelnen Schauplätze überzeugen mit vielen optischen Details, die Grafik ist stimmig und erzeugt eine tolle Atmosphäre. Vereinzelt gibt es noch Probleme bei dynamischen Schatten, wenn von unserer Waffe mal nur ein paar Bauteile zu

Bei den Charaktermodellen gibt es zwar noch wenig Vielfalt, unglückliche Situationen wie bei den Geiselswilligen hier haben wir aber selten erlebt.



sehen sind. Bei der Tessellation gibt es vereinzelt Fehler, wenn Bälle bereits in geringer Entfernung eckig werden. Die Ragdoll-Effekte machen Situationen oft unfreiwillig komisch, wenn wir toten oder verwundeten Personen Fesseln anlegen. Dann kann es sein, dass sie wild in der Gegend herumglitschen, bis sie ihre Position im Level gefunden haben. Wenn wir in den Einstellungen Raytracing-Optionen aktivieren, werden sie weiterhin als ausgeschaltet angezeigt. In der entsprechenden Ini-Datei steht Raytracing dann aber als aktiviert vermerkt.

Das alles sind durchaus spürbare Kleinigkeiten, aber nichts davon tritt häufig auf oder beeinträchtigt das Spiel negativ. Ready or Not läuft stabil und flüssig. Der Einsatz auf der Cherryessa Farm war bis kurz vor Release noch ein Negativbeispiel, weil wir hier starke Framerate-Einbrüche hatten. Mit dem letzten Patch ist aber auch diese Mission problemlos spielbar.

Seit Beginn des Early Access ist zu merken, dass die Entwickler von VOID Interactive mit Hochdruck und viel Hingabe an ihrem Spiel arbeiten. Wir sind uns sicher, dass das auch in Zukunft sowohl für Inhalte als auch für Technik gelten wird. Dieses Spiel hat jedenfalls mit der vor zwei Jahren veröffentlichten Version kaum noch etwas gemeinsam. Am

ehesten trifft das noch auf den Stand der Lokalisation bei den geschriebenen Texten zu. Stellen wir das Spiel auf Deutsch ein, erwartet uns ein wilder Mix aus Deutsch und Englisch. Zumindest uns hat das nicht gestört. Aber wer das nicht will, wechselt zu Englisch und hat das Problem nicht. Verglichen mit den Problemen von vor zwei Jahren sind das aber Lappalien. Wir waren damals sehr enttäuscht, als wir schließlich selbst spielen konnten. Umso schöner ist es, den nächsten Schritt in dieser Entwicklung zu sehen. ★

## READY OR NOT

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 4430 / FX-6300  
GTX 960 / R7 370  
8 GB RAM, 90 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 7600K / Ryzen R5 1600  
GTX 1060 / RX 580 8 GB  
8 GB RAM, 90 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- stimmige Grafik
- detaillierte Waffenmodelle
- ausgeschmückte Levels
- glaubhaftes Mitten-drin-Gefühl
- Glitches und Schattenfehler

### SPIELDESIGN



- für SWAT-Kenner
- komplexe Simulation
- alles bei jedem Durchlauf neu platziert
- Abstimmung bei Ausrüstung nötig
- Szenarien noch zu blass

### BALANCE



- realistische Abläufe
- Officer respawnen nicht
- Taktik wirkt sich auf Gegner aus
- Scheitern nachvollziehbar
- Probleme bei KI-Befehlen

### ATMOSPHERE / STORY



- dichte Atmosphäre bei Teamwork
- toll ausgebautes Hauptquartier
- viel Environmental Storytelling
- Briefings
- Erzählpotenzial nicht genutzt

### UMFANG



- 18 Levels
- großes Waffenarsenal
- Solo- und Koop-Spielweise unterschiedlich
- Kampagne auch als Hardcore-Modus
- Mod-Unterstützung

### FAZIT

Alleine und im Koop ein würdiger SWAT-Nachfolger mit vielen taktischen Möglichkeiten.



Während der Missionen stellen wir wichtige Beweismittel sicher.

