

Dieser Räuber trägt eine Kevlar-Weste. Einen Körpertreffer mit der Schrotflinte steckt er deshalb locker weg.

**MOVE & CLEAR**

**Bleihaltiges Abführ-Mittel**

# SWAT 4

Sondereinsatzkommandos der Polizei heißen in Amerika »SWAT«. Im vierten Teil des gleichnamigen Taktik-Shooters gehen Sie auf Verbrecherjagd.

**O**fficer Jackson starrt faszinierungslos auf das Regal voller Videokassetten. »Ich will gar nicht wissen, was da drauf ist«, murmelt er. Neben ihm flackert ein Fernseher im Halb-

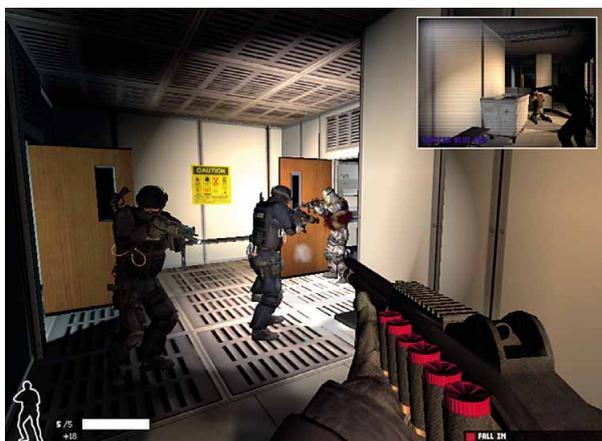
dunkel einer heruntergekommenen Kellerwohnung. Hier haust Lawrence Fairfax, und gerade hat sich der Verdacht erhärtet, dass der ein perverser Entführer ist: Auf dem Monitor

windet sich eine gefesselte junge Frau – Fairfax sammelt scheinbar Erinnerungsvideos seiner Gräueltaten. Gemeinsam mit vier Kollegen vom Sondereinsatzkommando sind wir gekommen, um seinem Treiben ein Ende zu machen. In **SWAT 4** von Vivendi bringen Sie und Ihr Team in 13 spannenden Einsätzen nicht nur Mörder, sondern auch Bankräuber, Drogendealer, Waffenschmuggler und anderes Gesindel zur Strecke.

### Einsatz in vier Wänden

Natürlich sind wir nicht einfach so in die Wohnung von Fairfax gestürmt. Jeder SWAT-Auftrag beginnt mit einer Planungs- und Ausrüstungsphase. Ihr Vorgesetzter erklärt auf der Fahrt zum Einsatzort in einem

schmucklosen Bildschirmtext, was Sie erwartet. Hier erfahren Sie, was passiert ist, wer die Opfer und wer die Täter sind. Außerdem erhalten Sie einen Plan des Zielgebäudes. Das ist mal eine präzise Blaupause, mal nur eine auf Papier geschmierte Skizze. Die Missionen sind zusammenhanglos – eine durchgehende Handlung gibt's nicht. Nachdem Sie wissen, wohin es geht, stellen Sie Ihr Team zusammen. In einem übersichtlichen Menü rüsten Sie die fünf Beamten individuell aus. Jeder erhält eine Primär- und eine Sekundärwaffe. Neben den genreüblichen Sturmgewehren, Maschinenpistolen und Schrotflinten gibt's in **SWAT 4** auch nicht-tödliche Spezialwaffen: zum einen eine Paintball-Pistole, die



In der rechten oberen Ecke sehen Sie die Perspektive Ihres Team-Kollegen.

Pfefferkugeln abfeuert und Gangstern so die Tränen in die Augen treibt, zum ändern eine Schrotflinte, die mit Gummigeschossen für blaue Flecken statt roter Löcher sorgt. Als Sekundärwaffe können Sie neben zwei Pistolen auch einen Elektroschocker mitnehmen. Als Zusatzausrüstung packen Sie außerdem Tränengas, Blendgranaten oder Pfefferspray ein. Um störrische Türen zu überwinden, kommen noch ein Multitool, Sprengladungen, oder Spezial-Schrotflinten mit.

### Aus dem Stehgreif

Vor Ort können Sie die Übersichtskarte zwar jederzeit einsehen, der Standort des SWAT-Teams wird allerdings nicht angezeigt, und kommandieren dürfen Sie dabei auch nicht. Stattdessen befehlen Sie die vier Polizisten über ein übersichtliches Befehlsmenü direkt in der 3D-Umgebung. Visieren Sie zum Beispiel einen Durchgang an, können Sie die Männer per Rechtsklick anweisen, die Tür zu öffnen, eine Blendgranate in den Raum zu werfen und anschließend hinterher zu stürmen. Den jeweils wahrscheinlichsten Befehl lösen Sie bequem mit der Leertaste aus. So rufen Sie den Beamten ruckzuck »Handschellen anlegen!« zu.

### Lernen durch Schmerzen

Bevor Sie irgendwem Handschellen anlegen können, muss der sich aber erstmal ergeben. Das ist mitunter gar nicht so einfach. Zunächst sind die Gangster selbstbewusst und feuern auf alles, was eine Polizeimarke trägt. Das ändert sich schnell, wenn etwas Unerwar-



Dieser bewaffnete Verdächtige gibt nicht auf – wir strecken ihn nieder.

tetes passiert: Wenn plötzlich fünf SWAT-Beamte auftauchen und »Polizei! Waffe fallenlassen!« brüllen, rutscht so manchem Bankräuber das Herz in die Hose und die Waffe aus der Hand. Anschließend hebt er die Arme, sinkt auf die Knie und lässt sich fesseln. Um das zu beschleunigen, haben die Polizisten ein paar besondere Stimmungskiller dabei: Mit Pfefferspray in der Nase, Tränengas in den Augen oder Stromstößen im Hintern geben Verbrecher schneller auf. Das funktioniert aber nicht immer: Wenn man den Unterschlupf einer Sekte stürmt, sind die religiös verwirrten freudig bereit, für ihren kinderschändenden Guru in den Tod zu gehen. Erschießen Sie Verbrecher, gibt es Punktabzug. Je nach Schwierigkeitsgrad brauchen Sie ein bestimmtes Mindestergebnis, um die nächste Mission freizuschalten. Auf dem leichtesten Niveau können Sie jeden Gangster erschießen, auf dem schwierigsten darf niemand sterben. Getötete Geiseln führen allerdings immer zum sofortigen Einsatzabbruch.

### Nimm zwei

Ob ein Gangster aufgibt oder nicht, ist in **SWAT 4** oft genug Zufall. Mal kapituliert ein Verbrecher sofort, mal zieht er im letzten Moment noch eine Waffe, obwohl ihm bereits fünf Polizisten Sturmgewehre unter die Nase halten. Ihre KI-Kollegen scheinen daher zu schummeln: Die wissen manchmal, ob der Verbrecher aufgeben wird oder nicht, und schießen schon, bevor Sie überhaupt »Hände hoch!« rufen können. Unsterbliche Superhelden sind sie deshalb noch lange nicht – ein schießwütiger Terrorist mit Kalaschnikow mäht im Handumdrehen Ihr ganzes Team nieder, wenn Sie es unbedacht durch einen engen Durchgang hetzen. Um besonders harten Gegnern in den Rücken zu fallen, können Sie die SWAT-Truppe daher in zwei Zweiergruppen aufteilen. Dabei lassen Sie sich über die Helmkameras der Männer deren Sicht der Dinge einblenden. Innerhalb dieser Videofenster können Sie sich mit der Maus umschauen und Befehle geben.



Mit der Pepper-Gun zwingen wir Verbrecher zur Aufgabe.



Der Elektroschocker hat einen ähnlich eindrucksvollen Effekt.

Um einen Raum von zwei Seiten gleichzeitig zu stürmen, brauchen Sie allerdings eine Menge Übung und präzises Timing – einen Befehl zum simultanen Angriff gibt es nicht.

**Cop-Killer**

Wer seinen KI-Kollegen nicht traut, tritt mit bis zu vier Freunden im Koop-Modus an. Hier dürfen Sie im Gegensatz zum Singleplayer-Spiel auch die Waffen der Gegenseite benutzen: Uzi, Kalaschnikow und einen Magnum-Revolver. Die drei weiteren Modi Deathmatch, Personenschutz und Bombenentschärfung sind für 16 Spieler freigegeben. Hier können Sie auf 14 Karten auch die Seite wechseln und Polizisten zur Strecke bringen. Damit Sie deren Tränengas kalt lässt, packen Sie eine Gasmasken ein, gegen Blendgranaten hilft eine Schutzbrille.

Grafisch reicht **SWAT 4** nicht an **Doom 3** oder **Far Cry** heran – öde Texturen, ungelenke Animationen und detailarme Spielfiguren trüben das Bild. Dafür wirken die Levels lebensecht.



In manchen Missionen stehen Ihnen ein oder zwei Scharfschützen zur Seite. Die steuern Sie über ein Sichtfenster selbst.

Überall liegt Kleinkram herum, auf Monitoren bewegt sich was, und in besonders fiesen Wohnungen kriechen Kakerlaken

umher. Der Sound sorgt ebenfalls für Polizei-Stimmung: Neben den realistischen Waffenklängen werden Sie sich auch

wegen der »coolen« Sprüche der Kollegen wie ein echter SWAT-Beamter fühlen. **FAB**

► **HOTLINE:** (0190) 151 200 0,62 €/MIN.



Mit dem praktischen Opti-Wand spähnen Sie um Ecken und durch Türritzen.

**FABIAN SIEGISMUND**

fabian@gamestar.de

Ich bin nicht nur Grafik-, sondern auch Handlungs-Fetischist. Und obwohl **SWAT 4** in beiden Disziplinen keine Genre-Referenz ist, macht es mir Spaß. Eine graue Betonwand sieht halt grau aus, und ein **SWAT**-Team rettet nun mal nicht in einer langen, zusammenhängenden Kampagne die Welt, sondern nur jeden Tag ein bisschen. Weil die Gangster immer woanders herumlungern, sind die Missionen sogar nach dem zehnten Anlauf noch spannend. Gleichzeitig von zwei Seiten anzugreifen geht allerdings auch nach zwanzig Versuchen in die Hose, weil das Timing verdammt schwierig ist. Das nervt.



»Kleine Schwächen, große Spannung«

**SWAT 4 TAKTIK-SHOOTER**

|             |                                    |             |          |
|-------------|------------------------------------|-------------|----------|
| PUBLISHER   | Vivendi / Irrational Games         | RELEASE (D) | 7.4.2005 |
| SPRACHE     | Englisch (Deutsch in Vorbereitung) | CA. PREIS   | 45 Euro  |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten          | USK         | 16 Jahre |

**GEEIGNET FÜR**

|            |                   |   |   |   |   |   |   |       |    |
|------------|-------------------|---|---|---|---|---|---|-------|----|
| EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER |   |   |   |   |   |   | PROFI |    |
| 1          | 2                 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9     | 10 |

**VERGLEICHBAR MIT** Brothers in Arms (81, GS 05/05) Spannende Team-Taktik in der Normandie.  
Raven Shield (78, GS 03/04) Geballer mit anspruchsvoller Planungsphase.

**TECHNISCHE ANGABEN**

| 3D-GRAPHIKKARTEN | PC MINIMUM     | PC STANDARD    | PC OPTIMUM     |
|------------------|----------------|----------------|----------------|
| Geforce 2/4 MX   | 1,8 GHz Intel  | 2,4 GHz CPU    | 3,0 GHz CPU    |
| Radeon 9000      | XP 1500+ AMD   | XP 2200+ AMD   | XP 2800+ AMD   |
| Geforce 4 Ti     | 512 MB RAM     | 1,0 GB RAM     | 1 GB RAM       |
| Rad. 9500/9600   | 1,7 GB Festpl. | 1,7 GB Festpl. | 1,7 GB Festpl. |
| Radeon X600      |                |                |                |
| Radeon X800/X850 |                |                |                |
| Geforce 6800     |                |                |                |

**LAUTSPRECHER** Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

**FAZIT** Im Koop-Modus sind die Einsätze noch spannender

**MODI** Koop, Deathmatch, VIP, Bombenentschärfung



**BEWERTUNG**

|             |  |         |
|-------------|--|---------|
| GRAFIK      | + lebendige Levels - Clipping-Fehler - öde Texturen            | 7 / 10  |
| SOUND       | + realistische Waffensounds + cooler Polizei-Jargon            | 9 / 10  |
| BALANCE     | + gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade - Spieler stirbt schnell | 7 / 10  |
| ATMOSPHERE  | + dynamische Musik + spannende Einsätze                        | 10 / 10 |
| BEDIENUNG   | + einfaches Befehlsmenü - Team-Koordination schwierig          | 8 / 10  |
| UMFANG      | + hoher Wiederspielwert + umfassender MP-Modus                 | 9 / 10  |
| Leveldesign | + realistische Umgebungen - teils sehr dunkel                  | 9 / 10  |
| KI          | + Kollegen sind brillante Schützen - grobe KI-Aussetzer        | 6 / 10  |
| Waffen      | + großes Arsenal + ungewöhnliche Polizeiwaffen                 | 10 / 10 |
| Handlung    | - keine durchgehende Story - keine Zwischensequenzen           | 5 / 10  |

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

**80 SPIELSPASS**

**FAZIT: POLIZEI-SIMULATOR MIT KLEINEN SCHWÄCHEN.**