

Festnehmen? Ich kann Sie auch sanft nehmen!

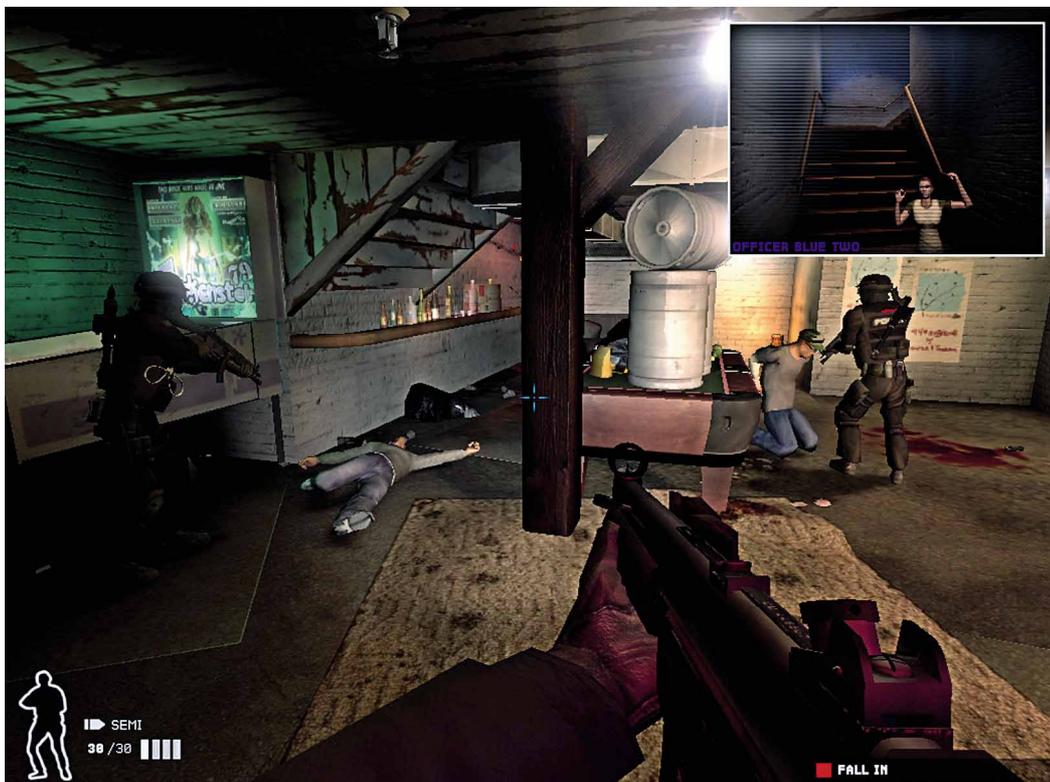
# SWAT 4

SWAT steht für »Special Weapons and Tactics«. Und genau das bietet der Polizei-Shooter von Irrational Games: jede Menge Waffen und Taktik.

Im Urwaldkampf gegen den Vietcong darf man vielleicht auf alles schießen, was eine Waffe trägt. Im Dschungel der Großstadt Los Angeles geht das aber nicht. Als Anführer eines fünfköpfigen Sondereinsatzkommandos der amerikanischen Polizei müssen Sie im Taktik-Shooter **SWAT 4** so wenig ballern wie möglich. Immerhin sollen Sie Kriminelle verhaften, nicht hinrichten.

## Pfefferstreuer

Das Aufgabengebiet des SWAT umfasst alle heiklen Polizeieinsätze: Geiselnbefreiungen, Razzien gegen die organisierte Kriminalität oder Verhaftungen von besonders gefährlichen Verbrechern. Die Aufträge beginnen mit einer vagen Einsatzbesprechung, die sich Ihr Vorgesetzter auf der Fahrt zum Einsatzort aus den Fingern gesogen hat. Darin erfahren Sie die ungefähre Anzahl der Verbrecher, deren Bewaffnung und wie viele Geiseln in ihrer Gewalt sind. Außerdem bekommen Sie einen Übersichtsplan des Zielobjekts: Mal erhalten Sie detaillierte Blaupausen, mal müssen Sie mit einer auf Klopapier gekritzelten Skizze auskommen. Im Gegensatz zu **Raven**



Während wir mit Team Rot Gangmitglieder im Hinterzimmer einer Disco festsetzen, entdeckt Team Blau vor der Tür eine Geisel.

**Shield** dienen die Karten nur zur flüchtigen Orientierung – Sie können darauf keine Marschrouten für die Polizisten festlegen oder besondere Manöver planen.

Bevor's auf Verbrecherjagd geht, rüsten Sie das Team aus. Neben Maschinenpistolen wie

MP5 oder Sturmgewehren wie M4 bietet **SWAT 4** auch zwei spezielle Polizeiwaffen: eine Schrotflinte für Gummigeschosse, die Gangster mürbe ballert, aber nicht tötet, und einen Paintball-Markierer. Damit verschießen Sie Pfefferladungen,

die beim Auftreffen zerplatzen und Ihre Gegner in Tränen ausbrechen lassen. Daneben gibt's Zusatzausrüstung wie Elektroschocker, Reizgas, Pfefferspray oder Blendgranaten. Verschlussene Eingänge knacken Sie mit einem Multitool, einer Spezial-



Der Beamte rechts bringt eine Sprengladung an dieser Hotelzimmertür an.



Gegen Pfefferspray nützt dieser Dame auch ihre dicke Hornbrille nichts.

Schrotflinte oder Sprengladungen. Wenn Sie vorher wissen wollen, was dahinter auf Sie wartet, benutzen Sie den »Optikwand«. Mit dieser Kamera am Stiel schauen Sie um Ecken oder unter Türen hindurch.

### Aufmachen! Polizei!

Am Einsatzort steuern Sie nur den Anführer des SWAT-Teams direkt, die anderen Polizisten kommandieren Sie herum. Dazu visieren Sie mit dem Fadenkreuz Interaktionsobjekte wie Durchgänge oder Personen an, öffnen mit der rechten Maustaste ein Befehlsmenü und erteilen Aufträge wie »Tür aufbrechen« oder »Gas einsetzen«. Das jeweils wahrscheinlichste Kommando lösen Sie bequem über die Leertaste aus. Wenn zum Beispiel ein Verbrecher auf die Knie geht, um sich verhaften zu lassen, rufen Sie so den Polizisten »Handschellen anlegen« zu.

Ihre Gruppe ist in zwei Zweimann-Teams unterteilt, die Sie unabhängig voneinander befehlen können. Dabei lassen Sie sich am rechten oberen Bildschirmrand die Helmkameras der Polizisten einblenden. Innerhalb dieses Fensters können Sie sich sogar mit der Maus umschauen und Kommandos erteilen. So steuern Sie auch die Präzisionsgewehre der Scharfschützen, die Ihnen in manchen Einsätzen zur Seite stehen.

Wer nicht befehlen will, kann natürlich auch selbst Hand anlegen. Ohne zeitraubendes Inventar-Gefummel wechseln Sie dabei automatisch zu dem Einsatzmittel, das Sie für die Aktion benötigen: Ein Linksklick auf das verriegelte Türschloss etwa zaubert das praktische Multitool hervor.

### Widerstand ist zwecklos

Trotz aller Bewaffnung ist es in **SWAT 4** Ihre Aufgabe, Verbrecher möglichst lebend zu verhaften. Die Gangster werden von einem Moralsystem gesteuert. Solange alles nach deren Plan verläuft, sind sie siegesicher und aggressiv. Reizmittel wie Tränengas, Pfefferspray oder Elektroschocker schlagen aber schnell auf die Stimmung, ebenso wie überraschen-



Im Kellerversteck eines psychopathischen Frauenmörders bietet sich den fünf Polizisten ein grausiges Bild.



Unser Reizgas bringt diesen Terroristen aus dem Konzept. Sein Kollege hat genug: Er lässt sich festnehmen.

de Ereignisse: Wenn Sie und Ihr SWAT-Team den Kriminellen in den Rücken fallen, Warnschüsse abgeben und im Chor »Polizei! Hände hoch!« rufen, lassen die meisten Verbrecher die Waffen fallen. Jugendliche Gangmitglieder sind dabei leichter zu beeindrucken als Junkies, die unter Drogen stehen. Insbesondere wenn Geiseln in Gefahr sind, hilft deshalb manchmal nur der »finale Rettungsschuss«. Erst wenn der Täter auf die Knie sinkt und die Hände hebt, können Sie ihm Handschellen anlegen. Geiseln müssen Sie ebenfalls fesseln, erst dann gelten sie als gerettet.

### Freunde und Helfer

Wenn Sie niedergeschossen werden oder eine Geisel ums Leben kommt, ist der Einsatz fehlgeschlagen. Ihre Kollegen dürfen hingegen reihenweise

zu Boden gehen: Die sterben nicht, sondern sind nur kampfunfähig. In der nächsten Mission sind sie wieder mit dabei. Wer computergesteuerten Polizisten nicht traut, kann mit Freunden im Koop-Modus des Mehrspielerparts Verbrecher jagen oder sich im Deathmatch, bei der VIP-Jagd oder mit Bombenattentaten auf die andere Seite des Gesetzes schlagen.

Surround-Sound und Waffenklänge des Spiels sind gut umgesetzt, grafisch reicht **SWAT 4** allerdings nicht an Genregroßen wie **Doom 3** heran. Die Einsatzgebiete wirken trotzdem sehr lebensecht: In der verwahten Wohnung eines Psychopathen etwa liegen überall Chipstüten herum, Müll zieht Fliegen an, und Kakerlaken wuseln über den Fußboden. **FAB**

### SWAT 4

fabian@gamestar.de

Genre: Taktik-Shooter  
Termin: April 2005

Entwickler: Irrational Games  
Status: zu 90% fertig

Fabian Siegmund: »SWAT 4 verzichtet auf eine Rahmenhandlung oder Zwischensequenzen. Trotzdem gehe ich hochmotiviert in die Missionen, denn die sind wirklich spannend. Allerdings hätte ich mir mehr Überraschungen innerhalb der Einsätze gewünscht, wie zum Beispiel plötzliche Lageänderungen. Außerdem bewegen sich die Polizisten bislang so, als würden sie ihre Schrotflinten im Dickdarm transportieren. Bis zum Release müssen die noch zum Proktologen.«

POTENZIAL SEHR GUT



CD/DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK AT15