

Die PC-Version naht! Capcom setzt seinen Kult-Prügler hervorragend um und erweitert ihn um exklusive Modi.

# Street Fighter 4

- DVD**  
Video-Special
- DVD-XL**  
Multiplayer-Video
- GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
▶ Quicklink: 5271  
GameStar TV 35/09  
(Premium)

Konsolenumsetzungen sorgen bei PC-Spielern regelmäßig für schreckgeweitete Augen. Kein Wunder, immerhin fallen Xbox-360- und Playstation-3-exklusive Spiele, die (wenn überhaupt) auf unsere Lieblingsplattform portiert werden, immer mal wieder durch technische Mängel und Bedienungsmankos auf. Vier Monate nach der Konsolen-Version von **Street Fighter 4** bringt Capcom – die seit der miserablen Umsetzung von **Resident Evil 4** im Kreuzfeuer der Fans stehen – nun die PC-Fassung des Prügelspiels. Angst vor einem weiteren Umsetzungs-Debakel brauchen Sie jedoch nicht zu haben. Im Gegenteil: Auf dem PC sieht **Street Fighter 4** besser aus, läuft (bereits in der Preview-Version) auf Mittelklasse-Rechnern butterweich und wurde zudem um diverse Elemente und Optionen erweitert.

## Gefeilt

Nach dem Spielstart (und einen hervorragend animierten Intro) finden wir uns in einem Hauptmenü wieder, das umfangreicher ausfällt als auf den Konsolen. Neben neuen Einträgen für die Un-

terstützung von Windows Live (das aber noch nicht integriert ist) fällt uns vor allem der Punkt »PC-Einstellungen« ins Auge. Dahinter verbergen sich unzählige Optionen, mit denen wir **Street Fighter 4** an unser System anpassen können. Schatten, Texturfilter, Modellqualität, Kantenglättung, Partikeleffekte, Auflösung – so soll's sein. Selbst an einen Benchmark-Test zur Berechnung der Grafik- und Prozessorleistung hat Capcom gedacht, und der Ende April auf den Konsolen kostenlos bereitgestellte Championship-Modus, in dem Sie in mehrere Stufen aufgeteilte Online-Meisterschaften absolvieren, ist ebenfalls bereits eingebaut. Zudem dürfen PC-Nutzer **Call of Duty 4**-mäßige Grafikfilter aktivieren und die Prügeleien beispielsweise in Aquarell-Optik darstellen.

## Gezielt

Auch bei der Bedienung hat sich im Vergleich zur Konsolenfassung etwas getan. Zwar bietet das Xbox-360-Gamepad auch auf dem PC nicht die für Prügelspiele wichtige punktgenaue Abfrage des Analog-Sticks. Dennoch



Dank hoher Auflösungen und zusätzlicher Shader-Effekte sieht das PC-Street-Fighter besser aus.



Ken bekommt den schmerzhaften **Ultra-Finisher** seines Meisters Gouken zu spüren.

konnten wir bereits in der Preview-Version präziser gewünschte Spezialmanöver ausführen als auf der Konsole. Zudem unterstützt **Street Fighter 4** Geräte anderer Hersteller – gut für Fans, die etwa mit dem Playstation-Layout des Logitech-Gamepads besser zurecht kommen. Und selbst die Eingabe über die Tastatur funktioniert tadellos, obwohl diese Steuerungsvariante angesichts der zahlreichen Bewegungsmöglichkeiten sicherlich die unzugänglichste ist. Wenn nun noch der Netzwerk-Code flüssige On-

line-Gefechte ohne Verzögerungen ermöglicht, können wir uns erstmals seit vielen Jahren wieder auf ein Klasse (umgesetztes) PC-Prügelspiel freuen. **DM**



Jeder der 25 Kämpfer wird durch nett gemachte, aber erzählerisch dünne **Anime-Schnipsel** eingeführt.



PC-Nutzer dürfen **künstlerische Farbfilter** (hier der Modus »Poster«) aktivieren.

## Street Fighter 4

▶ **Angespielt** ▶ Genre **Prügelspiel** ▶ Termin **3. Juli 2009**  
▶ Hersteller **Dimps / Capcom** ▶ Status **zu 95% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Schön, dass Capcom aus seinen Fehlern gelernt und den nötigen Aufwand in die PC-Portierung von Street Fighter 4 gesteckt hat. Das Ergebnis überzeugt mich: Das Spiel sieht besser aus, läuft flüssig und lässt sich vernünftig steuern. Hoffentlich funktioniert all das auch in Multiplayer-Gefechten. Schließlich sind die das Wichtigste bei Prügelspielen.



danielm@gamstar.de

**Potenzial Ausgezeichnet**