

# Street Fighter 4



Mit fünf Monaten Verspätung reicht Capcom die PC-Fassung seines Kult-Prüglers nach. Das Warten hat sich gelohnt: **Street Fighter 4 ist der erhoffte Knaller geworden.**



Nette Spielerei: Vier PC-exklusive Farbfiler sorgen für optische Abwechslung.

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5271

Im Heft  
Hall of Fame:  
Street Fighter

Ein wohliges Gefühl der Nostalgie kommt in uns hoch, als wir die Solo-Kampagne von **Street Fighter 4** starten: Im einem kurzen, hübsch gezeichneten Intro-Film steht das Serien-Urgestein Ryu vor malerischen Wasserfällen und trainiert. Seit dem ersten **Street Fighter** von 1987 ist der japanische Karate-Meister auf der Suche nach dem ultimativen Gegner. Bislang konnte ihm keiner das Wasser reichen. Das soll auch in Zukunft so bleiben! Wir greifen zum Gamepad und stellen uns mit Ryu dem ersten Kampf. Es sollte nicht der letzte bleiben, denn wer **Street Fighter 4** einmal

probiert hat, der legt es so schnell nicht wieder weg. Capcoms Prügelei glänzt nicht nur durch herausragende Spielbarkeit und Dauermotivation, sie ist auch die derzeit beste Umsetzung eines Konsolenspiels für den PC.

## Auf der Suche

Wie von der **Street Fighter**-Serie gewohnt wählen Sie zu Beginn der Kampagne einen Charakter und bestreiten zehn linear aneinander gereichte Kämpfe. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich komfortabel in acht und das Zeitlimit sowie die Anzahl der Runden in vier Stufen regulieren; so fin-

den Einsteiger wie Vollprofis eine geeignete Herausforderung. Jeder der insgesamt 25 Recken (von denen Sie neun erst freischalten müssen) bekam einen kurzen und im Stil an japanische Anime-Filme erinnernden Intro- und Outroschnipsel spendiert. Blanka etwa ist auf der Suche nach seiner Mutter, der indische Yoga-Meister Dhalsim versucht, sein hungerndes Dorf zu retten. Dass es in Wahrheit stets um ein Genprojekt irgendeiner mysteriösen Geheimorganisation geht, deutet das Spiel zwar an, wirklich überzeugen kann die dünne Geschichte aber auch dann nicht, wenn Sie

alle 50 Filmchen gesehen haben – verschenktes Potenzial.

## Auf der Jagd

Glücklicherweise kommt es bei einem Prügeispiel weniger auf die Handlung als vielmehr auf ein durchdachtes Kampfsystem an. Hier überzeugt **Street Fighter 4** auf ganzer Linie. Wie von den Vorgängern gewohnt teilen Sie mit sechs Tasten unterschiedlich starke Fausthiebe und Fußtritte aus, dürfen blocken und Ihren Gegner werfen oder teils knifflige Spezialattacken wie Kens Feuerball oder Chun Lis Blitzkick starten. In **Super Street Fighter 2 Turbo** einge-



Das tut weh! Blanka bekommt Chun Lis Blitzkick zu spüren, der sich effektiv im schmerzverzerrten Gesicht des brasilianischen Monsters entlädt. (1680x1050, volle Details)



Von den **25 Charakteren** müssen Sie neun (wie den Kung-Fu-Meister Gen) erst freischalten.



Feuerbälle wie **Ryus Hadouken** sehen durch aufwändige Effekte prächtig aus.

führt und nun sinnvoll ausgebaut: Erfolgreiche Treffer sowie eingesteckter Schaden füllen je eine Leiste am unteren Bildschirmrand. Ist einer der beiden Balken voll, dürfen Sie besonders komplizierte, aber auch besonders mächtige Finisher (bis zu 21 Treffer!) ausführen. Die andere Möglichkeit: Sie investieren einen Teil der aufgeladenen Energie in starke Varianten normaler Spezialattacken. Noch mehr taktische Tiefe bringen die aus **Street Fighter 3** bekannten Fokus-Manöver. Wer im richtigen Moment die entsprechende Taste drückt, blockt gegnerische Attacken nicht nur ab, sondern schmettert diese auch kurzerhand zurück. Das alles klingt arg kompliziert, geht dank der eingängigen und frei konfigurierbaren Steuerung aber vorbildlich von der Hand. Zudem bietet **Street Fighter 4** ein Trainingsprogramm, in dem Sie sich an einem ungefährlichen Sparringspartner mit dem Kampfsystem vertraut machen dürfen. Einziger Wermutstropfen: Wie schon auf der Xbox 360 und Playstation 3 fehlt der Gamepad-Steuerung die für Prügelspiele wichtige punktgenaue Abfrage des Analogsticks. Nach einigen Spielstunden haben wir uns jedoch an das Manko gewöhnt und konnten selbst komplizierte Kombos gezielt ausführen. Das höchste der Gefühle ist dennoch der für **Street Fighter 4** eigens vom Hersteller MadCatz entwickelte Arcade-Stick. Allerdings kostet das elitäre, an Spielhallenautomaten erinnernde Eingabegerät stolze 70 Euro.

### Auf den Spuren

Auch bei der für die **Street Fighter**-Serie berühmten (und vor allem für Online-Gefechte wich-

tigen) Charakter-Balance gibt sich der vierte Teil keine Blöße. Wie gewohnt besitzt jeder der 25 Kämpfer einen mehr oder weniger individuellen Stil, angereichert mit sehr gut aufeinander abgestimmten Stärken und Schwächen. Während zum Beispiel der spanische Matador Vega blitzschnell durch die Gegend hüpfert, aber kaum etwas aushält, teilt der Sumo-Ringer E. Honda zwar gewaltig aus, kommt wegen seiner Körpermasse aber kaum vom Fleck. Allerdings: Wo die Serien-Urgesteine und berühmten Bossgegner wie M. Bison, Akuma oder Kens Meister Gouken unverwechselbare Unikate sind, wirken einige der **Street Fighter 4**-Neuzugänge wie abgekupferte Klone. Dan etwa eifert in Sachen Kampfstil und Spezialattacken seinem großen Vorbild Ryu nach, ohne aber dessen Coolness-Faktor zu erreichen. Auch bei den Fans stoßen viele der neuen Kämpfer bislang auf wenig Gegenliebe. In

## TECHNIK-CHECK

### STREET FIGHTER 4

#### Technik-Tipps

- Bereits ab einer GeForce 8800 GT oder Radeon HD 3870 können Sie problemlos Kantenglättung und anisotrope Filterung im Spiel aktivieren.
- Der wichtigste Schalter heißt »Bildwiederholrate«. Wenn Sie diesen auf »Variabel«

setzen, läuft das Spiel langsamer, sobald die Bildwiederholrate unter 60 fps liegt.

#### Checkliste

- 4,3 GByte Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

### SO LÄUFT STREET FIGHTER 4 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra						
<b>1</b>	Radeon X1000	X700	X800 XL	X850 XT					
<b>GRAFIKKARTE</b>	GeForce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1900 XT	X1950 XT	
	GeForce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	9600 GT	9600 GT	
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850
<b>2</b>	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE		
	Athlon 64		3200+	3500+	4000+	FX 57			
	Athlon 64 X2			3800+	4400+	3800+	4200+		
	Phenom		8450	8750	9500	9650	9650	9950	
<b>PROZESSOR</b>	Core 2 Duo		E4300	E6300	E6600	E8200	E8600		
	Core 2 Quad			Q6600	Q9300	Q9650			
	Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584
<b>4</b>	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024, minimale Details		läuft so flüssig: 1680x1050, maximale Details		läuft so flüssig: 1920x1200, maximale Details, AA 7 / 8xAF			
	ruckelt stark								



Der **Endgegner Seth** ist ein harter Brocken. Sakura probiert's mit der starken Variante (gelbes Flimmern) ihres Shoryuken.

3, 2, 1... Fight!

**Daniel Matschijewsky:**

Zugegeben, ich bin ein Fan der ersten Stunde. Allein deshalb führt kein Weg an Street Fighter 4 vorbei. Aber selbst wenn Sie jetzt erst einsteigen oder noch gar nie ins Genre geschnuppert haben, bietet dieses Spiel die absolut beste Möglichkeit dazu. Sämtliche Kerndisziplinen – sei es beim Kampfsystem, der Technik oder der Spielbalance – meistert Street Fighter 4 mit Bravour. Die unzähligen Modi und Charaktere sorgen für monatelangen Spaß. Ich mach's kurz: Künftige Prügelspiele werden es verdammt schwer haben, an Capcoms Straßenkämpfern vorbeizuziehen.



danielm@gamestar.de

erfüllte Missionen schalten Sie neue Kostümfarben und Gesten frei, mit denen Sie Ihren Gegner während eines Kampfes verhöhnen können. Allerdings sollten sich nur Serien-Veteranen an die teils knüppelharten und im Schwierigkeitsgrad häufig schwankenden Aufgaben wagen. Die Kampagne selbst sorgt für zusätzliche Dauermotivation. Je nachdem, wie Sie mit welchem Charakter den Sieg davontragen, schalten Sie hunderte Titel und Logos für Ihr Online-Profil sowie zusätzliche Kämpfer (etwa den Endgegner Seth, Akuma oder das bei den Fans sehr beliebte Schulmädchen Sakura) frei.

Dass **Street Fighter 4** offline eine Menge Spaß macht, liegt nicht nur an der Vielzahl verfügbarer Modi, sondern vor allem auch an der hervorragenden Gegner-KI. Die Kontrahenten agieren stets nachvollziehbar und beinahe menschlich, wiederkehrende Angriffsmuster sind deutlich schwerer zu erkennen als noch bei **Street Fighter 2**, und Super- sowie Combo-Finisher setzt die KI ebenso clever ein wie Fokus-Angriffe. Einen Aussetzer gibt es dennoch: Der russische Wrestler Zangief, einst ein eher unterdurchschnittlich gefährlicher Gegner, mutierte in **Street Fighter 4** zum regelrechten Über-Prügler, selbst auf dem Schwierigkeitsgrad »kinderleicht«. Unser Tipp: Halten Sie Abstand, mit Zangiefs Würfen ist nicht zu spaßen.

**Auf dem PC**

**Street Fighter 4** ist eine Augenweide. Die neue 3D-Grafik überzeugt durch einen stimmigen Comic-Stil, die Charaktere wurden butterweich animiert, und die

Partikel- und Beleuchtungseffekte bei Feuerbällen, starken Treffern oder erfolgreichen Finishern suchen derzeit ihresgleichen. Auch die ebenso abwechslungsreichen wie liebevoll gestalteten Areale punkten mit unterschiedlichen Tageszeiten und netten Details. In der schottischen Whiskey-Brennerei etwa brechen Fässerstapel krachend in sich zusammen, wenn Sie Ihren Gegner

auf die Matte schicken. Besonders Lob gebührt Capcom für die lupenreine Portierung. Selbst auf Mittelklasse-PCs läuft **Street Fighter 4** in hohen Auflösungen flüssig (siehe Technik-Check). Zahlreiche Optionen sowie ein Benchmark laden zum Experimentieren ein, und die vier PC-exklusiven Farbmodi sorgen ähnlich wie in **Call of Duty 4** für optische Abwechslung. **DM**

knapp 150 Online-Gefechten auf der Xbox 360 traten wir insgesamt nur sechsmal gegen den fetten Rufus, die italienische Nobeldame Rose, den wieselflinken El Fuerte oder eben Dan an. Halb so schlimm, denn die Auswahl an Kämpfern geht auch ohne die Außenseiter mehr als in Ordnung.

**Auf der Liste**

Apropos Multiplayer: Zum Testzeitpunkt waren die (an ein Konto von Games for Windows Live gekoppelten) Server noch nicht online, weshalb wir uns erst mal auf den Einzelspieler-Teil konzentrieren. Der bietet neben der Kampagne 60 kreativ gestaltete Herausforderungen. Beispielsweise müssen Sie innerhalb eines knappen Zeitlimits mehrere Rivalen besiegen, bekommen es mit einer Reihe besonders kniffliger Bossgegner zu tun, kämpfen mit stets aufgeladenen Super- und Ultra-Leisten oder treten gar mit einer unsichtbaren Spielfigur an. Durch



Super- und Ultra-Finisher inszeniert das Programm in spektakulären Nahaufnahmen.

**STREET FIGHTER 4**

**PRÜGELSPIEL**

ENTWICKLER: Capcom (Devil May Cry 4, GS 08/08: 81 Punkte)  
 PUBLISHER: Capcom  
 SPRACHE: Englisch, Japanisch, (dt. Untertitel)  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD  
 TERMIN (D): 3.7.2009  
 CA. PREIS: 35 Euro  
 USK: ab 12 Jahren



**GENRE-CHECK**

SOLOSPIELZEIT: 30 Stunden

Die zahlreichen Modi motivieren dauerhaft

GENRE ACTION

SZENARIO: realistisch  fiktiv

FREIHEIT: linear  offene Welt

HANDLUNG: einfach  komplex

GEWALT: keine  brutal

SPIELABLAUF: Action  Taktik

**ANSPRUCH**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG: leicht <input checked="" type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>	SPIELMECHANIK: einfach <input type="checkbox"/> komplex <input checked="" type="checkbox"/>	SPIELTEMPO: langsam <input type="checkbox"/> schnell <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

HILFEN: Trainings-Modus  
 SPEICHERSYSTEM: automatisches Speichern

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b> 3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 4,3 GB Festplatte	<b>STANDARD</b> Core 2 Duo E4300 A64 X2 4400+ AMD 2,0 GB RAM 4,3 GB Festplatte	<b>OPTIMUM</b> Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 4,3 GB Festplatte	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800

PROFIERT VON: Arcade-Stick, Gamepad  
 BILDFORMATE: 4:3  5:4  16:9  16:10  KOPIERSCHUTZ: Securom  
 TON: Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1

**MULTIPLAYER Keine Wertung möglich**

SPIELMODI (SPIELER): Kampf (2), Ranglisten-Kampf (2), Championship (2)  
 SPIELTYPEN: Internet, an einem PC SERVERSUCHE: Games for Windows Live  
 DEDICATED SERVER: nein MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden  
 FAZIT: Bereits zu zweit an einem PC grandios. Der Test des Online-Modus folgt auf GameStar.de.

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ butterweiche Animationen + klasse Effekte + stimmige Comic-Optik + detaillierte Arenen + seltene Clipping-Fehler	9 / 10
SOUND	+ abwechslungsreiche, treibende Musik + sehr gute Kampfgeräusche + passende Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ hervorragende Charakter-Balance + acht Schwierigkeitsgrade + Kampagne und Herausforderungen schwanken teils stark	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Street Fighter pur! + packende Wettkampfstimmung + liebevolle Details im Hintergrund + gelungene Präsentation	10 / 10
BEDIENUNG	+ simple Menüs, viele Optionen + mit Arcade-Stick brillant spielbar + selbst mit Tastatur kontrollierbar + Gamepads etwas ungenau	9 / 10
UMFANG	+ 25 Kämpfer und Arenen + 60 Herausforderungen + umfangreicher Mehrspieler-Teil + freischaltbare Extras	10 / 10
CHARAKTERE	+ altbekannte Serien-Urgesteine + prominente Bossgegner spielbar + jeder mit Stärken und Schwächen + nicht jeder Neuzugang optimal	9 / 10
KI	+ agiert äußerst aggressiv und clever + setzt Kombos und Finisher sinnvoll ein + mit der Zeit durchschaut man einige der Manöver	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ eingängig und vielseitig zugleich + taktisch durch Super- und Ultra-Kombos + Fokus-Angriffe + Spezialattacken in zwei Varianten	10 / 10
HANDLUNG	+ nett gemachte Anime-Schnipsel + Anspielungen auf frühere Serienteile + dünne Handlung + Fragen werden nicht beantwortet	6 / 10

**PREIS/LEISTUNG Sehr gut**

**FAZIT Das derzeit beste Prügelspiel. Pflichtkauf!**

