Die von einem Asteroidengürtel umgebene **Raumstation ISS** ist glanzvoll in Szene gesetzt.

Angriff auf **Stützpunkt B**, kopfüber. Wo oben und wo unten ist, verliert ohnehin schnell an Bedeutung.

Shattered Horizon

Der Benchmark-Entwickler Futuremark präsentiert sein erstes Spiel. Kann der Online-Shooter mit etablierter Konkurrenz wie Unreal Tournament mithalten?

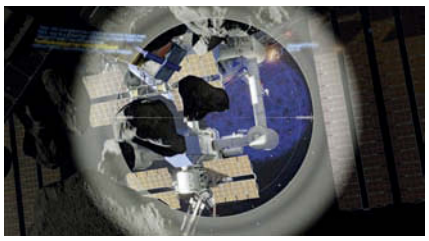
DVD Video-Special

GameStar.de Screenshots & Infos ▶ Quicklink: 6594

Bewegungslos hängen wir kopfüber an einem Solarflügel der ISS, als neben uns eine MPR-Granate in die Bordwand kracht. Durch den Explosionsdruck werden wir ins All geschleudert und können so erstmals das volle Ausmaß des Levels betrachten: ein eindrucksvolles schwereloses Action-Schlachtfeld, Schauplatz des neuen Multiplayer-Shooters **Shattered Horizon**.

Innovation und Einheitsbrei

In **Shattered Horizon** gibt es zwar nur vier Levels, die bieten dafür viel Abwechslung und taktische Möglichkeiten. Die Karten sind optisch und atmosphärisch beeindruckend in Szene gesetzt. So schweben wir eben noch die Außenwand eines Solarflügels entlang, als vor uns die Erde auftaucht. Ein Oben und Unten gibt es dabei nicht. Das Freiheitsgefühl im Weltraum wird nur durch die Levelbegrenzung gestört: Wenn Sie zu weit vom Kampfgeschehen abdriften, schalten sich einige Systeme Ihres Raumanzuges aus, und Sie erleiden Schaden. Die Spielmodi hingegen fallen weit weniger abwechslungsreich aus und bieten nur Standardkost; neben Skirmish- und Assault-Modus gibt es einen Battle-Modus, in dem Sie und Ihr Team versuchen, alle Kontrollpunkte einer Karte zu besetzen.



Mit dem **Fernrohr** haben wir das Geschehen im Blick.

Anklänge und Anleihen

In **Shattered Horizon** gibt es nur eine einzige Waffe, ein Schnellfeuergewehr, das immerhin mit einem Zielfernrohr, einem Messer und einem Granatwerfer aufwartet. Durch Abschüsse sammeln Sie Erfolge und Erfahrung und klettern durch ein Rangsystem, das an **Modern Warfare** erinnert. So werden Sie zum Beispiel nach 900 Punkten zum »Astronauten« befördert. Trotzdem spielt sich **Shattered Horizon** wie ein **Unreal Tournament** mit niedriger Gravitation. Futuremarks Shooter wird über Steam vertrieben und benötigt DirectX 10 oder 11, also Windows Vista oder Windows 7. Auf Windows XP läuft es nicht. JG

Atmosphärisch beeindruckend

redaktion@gamestar.de

Jan Gerwat: Futuremarks erster Shooter spielt sich sehr dynamisch und größtenteils actionreich. Mir hat es eine Menge Laune gemacht, mich an Bordwände zu haften, hinter riesigen Gesteinsbrocken zu verstecken oder eine Basis gegen den Ansturm des gegnerischen Teams zu verteidigen. Mir fehlt zwar auf Dauer die Langzeitmotivation, doch die grafische und atmosphärische Inszenierung sind immer wieder packend. Alles in allem ist Shattered Horizon ein kurzzeitig grafisch und spielerisch fesselnder Online-Shooter.

SHATTERED HORIZON — MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER	Futuremark (Shattered Horizon ist das Erstlingswerk)		
PUBLISHER	Futuremark	TERMIN (D)	4.11.2009
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	Download	USK	nicht geprüft

ANSPRUCH: EINSTEIGER 1 2 3 — FORTGESCHRITTENER 4 5 6 7 — PROFI 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 — FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 — FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Core 2 Duo E6600 A64 X2 5600+ AMD 2,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E8600 A64 X2 6400+ AMD 2,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	Core 2 Quad Q6600 Phenom II X4 940 4,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON Headset

BILDFORMATE ■ 4:3 ■ 5:4 ■ 16:9 ■ 16:10 — KOPIERSCHUTZ Steam

TON ■ Stereo ■ 4.0 ■ 5.1 ■ 6.1 ■ 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER)	Team-Deathmatch (32), Battle (32), Assault (32)		
SPIELTYPEN	Internet	SERVERSUCHE	intern
DEDICATED SERVER	nein	MULTIPLAYER-SPASS	20 Stunden
FAZIT	Taktische Weltraumballerei in der Schwerelosigkeit.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ schöne Licht- und Schatteneffekte ⊕ scharfe Texturen ⊖ generelle Polygonarmut ⊖ detailarmes Charakterdesign	7 /10
SOUND	⊕ gelungene Hintergrundmusik ⊕ klangvolles Mündungsfeuer ⊖ lahmer Sound bei Explosionen ⊖ nicht stimmig	6 /10
BALANCE	⊕ keine Balanceprobleme, da nur eine Klasse und Waffe ⊕ ausgeglichene Karten ⊕ praktische Tutorial-Modi	10 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ durch Licht- und Schatteneffekte atmosphärische Weltraumstimmung ⊕ Systemladebalken für Raumanzug ⊕ coole Schwerelosigkeit	9 /10
BEDIENUNG	⊕ schnell zu erlernende Besonderheiten im Flugverhalten ⊕ Standard-Shooter-Steuerung ⊖ knifflige Ziel- und Schussfunktionen	8 /10
UMFANG	⊖ nur vier Karten ⊖ nur eine Waffe ⊖ bislang kaum Wiederspielwert ⊖ keine Trainingsbots	3 /10
LEVELDESIGN	⊕ stimmungsvolle Areale ⊕ Levels bieten viele taktische Möglichkeiten ⊕ sehr unterschiedliche Levels	7 /10
TEAMWORK	⊕ durch Teamwork mehr Chancen auf Sieg ⊕ Teamchat ⊖ man kann auch ohne Zusammenarbeit siegen ⊖ keine Befehlsmöglichkeiten	5 /10
WAFFEN / EXTRAS	⊕ sinnvolle Extras wie künstliche Gravitation oder Boost ⊕ sinnvolle Granaten ⊕ hübsches Waffendesign ⊖ kaum taktische Vielfalt	5 /10
MULTIPLAYER-MODI	⊕ klassisches Team-Deathmatch ⊕ spaßige Modi ⊖ Assault- und Battle-Modus unterscheiden sich kaum	7 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** — SOLOSPIELZEIT –

FAZIT Kurzweilige, recht taktische Weltraumballerei.

MULTIPLAYER-SPIEL

Da das Weltall normalerweise lautlos ist, erzeugt der Raumanzug in Shattered Horizon eine künstliche Geräuschkulisse.