Marvel vs. Capcom 3 - Fate of Two Worlds



Genre
Beat 'em Up

USK
ab 12 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

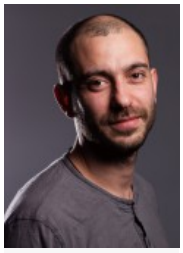
Vertrieb	Capcom
Erscheinungsjahr	2011.02
Systeme	Playstation 3, Xbox 360
System im Test	Xbox 360
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Technisch gelungener, jedoch chaotischer Comic-Videospiel-Mix



Spielbeschreibung:
Die „Marvel vs. Capcom"-Reihe, welche 1998 als Arcade- bzw. Automatenspiel ihren Anfang nahm und sich spätestens mit dem zweiten Ableger 2000 auf dem Konsolenmarkt etablierte, wird nach über zehn Jahren Pause mit „Marvel vs. Capcom 3 - Fate of Two Worlds" fortgesetzt. Das etwas skurrile und wirre Aufeinandertreffen von Superhelden unterschiedlicher und doch ähnlicher Erzählgattungen erhält also seinen nunmehr dritten Ableger. Amerikanische Heroen des inzwischen kultigen Comicverlages Marvel (u.a. „X-Men", „Spider-Man", „Hulk" oder „Iron Man") treffen auf japanische Helden des legendären Spieleentwicklers Capcom (u.a. „Street Fighter", „Resident Evil" oder „Ōkami").

„Marvel vs. Capcom 3 - Fate of Two Worlds" ist ein Beat'em Up klassischer Gattung, weshalb man hintergründige, gar berührende Charakterdarstellungen oder episch erzählte Geschichten vergeblich suchen wird. Das Wesentliche dieses Genres ist der Kampf und so liegt auch hier die volle Konzentration auf eben diesen.

Capcom bietet auf den ersten Blick im Offline-Modus eine Story an, die einem ‚Stage für Stage', d.h. jeweils nach siegreichen Kämpfen bis hin zum ‚Endboss' kurz näher gebracht werden soll. Auf den zweiten Blick entpuppt sich die vermeintliche Story als wirres und vollkommen zusammenhangloses, sinnbefreites Etwas ohne Anfang und Ende, wenngleich die gezeigten Artworks unter visuellen Gesichtspunkten durchaus punkten können. Es geht eben nicht um eine oder die Story, sondern schlicht ums Kämpfen. Ob im Versus- oder Online-Modus, in denen man gegen andere Spieler oder Computergegner antritt, ob im Trainings- und Missions-Modus, in



Gruppenleiter
Koray Çoban
Ü8 Elsa-Brandström-Schule Düsseldorf | Spieletester an der HHU





Suche...

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

denen man frei oder zielgerichtet üben kann - die übrigen Modi beschränken sich definitiv auf den Kampf.



Bevor es zu diesem kommt, gilt es zunächst von jeweils 17 Marvel- und Capcom-Helden drei Charaktere für die Schlacht zu bestimmen. So beinhaltet ein jeder Kampf drei Charaktere auf beiden Seiten, welche sich dann entweder nacheinander oder wie beispielsweise beim Wrestling abwechselnd am Kampf beteiligen. Jedem Charakter werden anschließend noch im Auswahlmenü jeweils Kurz- bzw. Spezialattacken zugeordnet, die auf der Gegenseite ohne ausufernde Fingerakrobatik für mehr Schaden sorgen können. Jeder einzelne der 34 Akteure ist dabei mit eigenen Spezialmanövern und Schlagkombinationen ausgestattet. Eine Schlacht ist mehr oder weniger erst nach drei Runden vorbei, da man jeden einzelnen des gegnerischen Trios besiegen muss. Anhand drei unterschiedlicher Lebens- bzw. Energieleisten, jede steht für jeweils einen ‚Auserwählten', kann man erkennen, wie fit die Kämpfer sind und muss gegebenenfalls taktisch klug ‚einwechseln', sprich einen nahezu besiegten Kämpfer am besten durch eine neue fitte Spielfigur ersetzen. Man sollte nur aufpassen, die Einwechslung nicht während einer Spezialattacke des Gegners durchzuführen, da sonst beide Kämpfer in Mitleidenschaft gezogen werden können.

Siehe auch

- Okami
- Street Fighter IV
- Resident Evil 5
- WWE All Stars

Pädagogische Beurteilung:

Leichter, vielleicht zu leichter Einstieg

Hat man ein beliebiges Beat'em Up schon mal gespielt, wird man schnell feststellen, dass die jeweilige Steuerung recht intuitiv, ohne Tutorial oder ein Studium der Spieleanleitung, erfasst werden kann. „Fate of Two Worlds" stellt hier keine Ausnahme dar.

„Marvel vs. Capcom 3" bietet zwei Steuerungsmodi: ‚normal' und ‚einfach'. Den Namen entsprechend geht die Steuerung schwerer oder leichter von der Hand. Ob decken, schlagen oder kicken, jede Bewegung fällt unterschiedlich stark aus und jeder Knopf hat, wie in Beat'em Ups üblich, unterschiedliche Funktionen. Besonders die Combos, sprich die Spezialbewegungen, welche durch die Einhaltung einer bestimmten Knopfreihenfolge (meist in Kombination mit der Richtungstaste) ausgelöst werden, fügen dem Gegner erheblichen Schaden zu.

Nur leider geht die Steuerung teilweise, zumindest im ‚Einfach-Modus' etwas arg leicht von der Hand. Während man sich bei der ‚normalen' Steuerung jede etwas kompliziertere Combo redlich verdienen muss und erst nach intensiverem Spiel auch wirklich gezielt und gekonnt ausführen kann, gestaltet sich die Ausführung einer Spezialattacke im ‚Einfach-Modus' schlicht zu einfach. Jeder einzelne Tastendruck bewirkt hier automatisch und zeitweise unkontrolliert Combos und Spezialattacken. Was sich insbesondere für Genre-Neulinge zunächst als Segen („Die Steuerung ist voll cool!") erweist, wird für ‚Kampfaffinere' Spieler zum Fluch. Denn im Versus-Modus spielen die jeweiligen Fertigkeiten der Spieler auf einmal nahezu keinerlei Rolle mehr. Kämpfe zwischen vermeintlichen Profis und Amateuren entpuppen sich zwar auch häufig in anderen Beat'em Ups zeitweise als unvorhersehbar, aber in „Marvel vs. Capcom 3" ist ein Unterschied zwischen diesen beiden Lagern erst recht kaum erkennbar. Natürlich werden die Auseinandersetzungen dadurch spannender, aber als erfahrener Spieler findet man die Steuerung schnell „voll blöd, weil jeder einfach nur auf die Knöpfe haut". Einfacher wäre es hier wohl gewesen, nur Kämpfe zwischen Kontrahenten mit gleicher Steuerungsart zu zulassen.

Aus Schönheit erwächst Chaos

Bereits das Intro des Spiels gibt einem einen ersten Eindruck von der unglaublich flüssigen und stimmigen 2-D-Grafik. Schatten werfende, liebevoll animierte, fast schon einzeln handgefertigte aussehende Figuren treten in sich ständig bewegenden und somit verändernden Kampfwelten gegeneinander an. Als Kenner von Marvel-Comics oder Capcom-Spielen wird man nicht nur an den Figuren sein helle Freude haben, in den jeweiligen Arenen wird man überall gekonnt in Szene gesetzte Anspielungen und Anleihen auf die unterschiedlichen Comic- und Spielewelten vorfinden. „Hey, das ist ja der eine Zwischengegner von Resident Evil 2!", „Guck mal, da die Kamera im Spinnennetz." - ein visueller Wiedererkennungswert ist garantiert. Die Combos und Spezialattacken werden zudem durch ein wahres Feuerwerk an Effekten in Szene gesetzt.

Die abwechslungsreiche musikalische Untermalung und die Soundeffekte knüpfen nahtlos an das hohe grafische Niveau an. So hat jeder Kämpfer sogar sozusagen sein eigenes Leitmotiv, welche bei Ein- und Auswechslungen technisch hervorragend ein- und wieder ausgeblendet wird. Optional kann zu Musik und Kampfgeschrei, ein Kommentator hinzugeschaltet werden.

Betrachtet man jedes einzelne audielle und visuelle Element für sich, muss man neidlos anerkennen, dass sich derzeit auf Spielekonsolen nicht viel Besseres tummelt, nur leider ist in „Marvel vs. Capcom 3" einfach zu viel. Selbst die Erfassung des Spielgeschehens in Ansätzen erweist sich als nahezu unmöglich. Zu bunt, zu wirr, zu schnell, zu laut, schlicht zu chaotisch präsentiert sich das in technischer Hinsicht herausragende audiovisuelle Konglomerat. Hauptproblem dabei ist nur bedingt, dass man „von dem Spiel" wahrscheinlich in der Tat „spastische Anfälle bekommen" kann, vielmehr kommt es nach einer gewissen Zeit sensorisch zu einer völligen Überreizung, so dass man das Spiel nicht unbedingt ewig spielen kann.

Lange Spielzeit, wohl nur für Genreaffine

Abgesehen von einer wahrscheinlich erscheinenden sensorischen Überreizung durch „Marvel vs. Capcom 3 - Fate of Two Worlds", bietet das Spiel auch durch seine spärlichen Spielmodi nur bedingt Langzeitspaß. Der ‚Story-Modus' ist nach spätestens ein zwei Stunden mindestens einmal durchgespielt, so dass man als Einzelspieler im

Grunde nur die Möglichkeit hat diesen mit allen anderen Kämpfern erneut anzugehen. Im Mehrspielermodus hingegen erweisen sich die zwei unterschiedlichen Steuerungsarten als Genickbruch, so dass ein Fortschritt der Fertigkeiten nur bedingt erstrebenswert erscheint. Geduldige Spieler werden nichtsdestotrotz insbesondere online beim Erlernen der verschiedenen Kombos und Spezialattacken, einige Tage verbringen können. Nahezu alle Aktivitäten werden online für den Spieler auf seiner ‚Lizenzkarte' statistisch erfasst, egal ob Kampfstil oder Rang, ob aktuelles Kampflevel oder die Anzahl der Siege. So wird einem der eigene spielerische Fortschritt ständig vor Augen geführt.

Fazit:

Technisch herausragender Comic- und Videospielewelten-Genremix, welcher sich jedoch ein wenig in seinem eigenen Effektfeuerwerk verliert. Nur bedingt interessante Spielmodi und schwer miteinander kombinierbare Steuerungsoptionen erweisen sich zudem als wenig zuträglich für lang anhaltenden Spielspaß.

Beurteilung der Spieletester zuklappen

Ü12
Gemeinschaftshauptschule Bernburger Straße Düsseldorf

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen

powered by cre8CMS