



... ► Beurteilungen ► Beat 'em Up ► Capcom Fighting Jam

Suche...

Capcom Fighting Jam



Genre
Beat 'em Up

USK
ab 12 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 14 Jahre

Vertrieb Capcom
Erscheinungsjahr 2004, 11
Systeme Playstation 2, Xbox
System im Test Playstation 2
Kurzbewertung Duell-Kampfspiel im Comic-Stil



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](#)

„Capcom Fighting Jam“ ist ein typischer Vertreter der Duell-Fighter- oder Beat'em-up-Spiele im Comic-Stil, in denen zwei Spielfiguren in einer Arena gegeneinander kämpfen. Der Hersteller hat in den 80er Jahren eines der ersten Spiele dieser umstrittenen Genreart, das Spiel „Street Fighter“ auf den Markt gebracht. Mittlerweile gibt es zahlreiche Nachfolgeprodukte. Das hier vorgestellte Spiel vereint die vermeintlich besten Spielfiguren der Capcom-Serie in einem Spiel



und lässt sie gegeneinander antreten. So sind japanisch angehauchte Zeichentrick-Figuren genauso vertreten, wie Comic-Superhelden oder Kreaturen mit Anleihen aus der Tierwelt. Jede Figur ist mit speziellen Kampf- und Bewegungsmöglichkeiten ausgestattet.

Gekämpft wird mit Fäusten, Tritten, Sprüngen und Wurfgeschossen. Regeln oder verbotene Schläge gibt es nicht. Eine Kombination von schnellen, nacheinander gedrückten Tasten am Controller führt zu einer bestimmten Handlung der Spielfigur. Dreimal kurz die Dreieck-Taste, gefolgt von der Taste X und dem gleichzeitigen Drehen des kleinen Joysticks, bewirkt vielleicht eine Spezialbewegung der Spielfigur, die den Gegner auf den Boden zwingt. Allerdings weiß der Spieler dies zu Beginn nicht und kann es nur durch Ausprobieren und Üben herausbekommen. Solche unter Umständen spielentscheidende Herausforderungen erleben die jungen Spieler als reizvoll und motivierend: Tastenkombinationen zu erkunden und zu beherrschen, die der Gegenspieler nicht kennt und mit denen man dessen Spielfigur besiegen kann. Im Übungsmodus können diese Möglichkeiten mit jeder Figur trainiert werden, ohne dass die gegnerische Figur aktiv zum Angriff übergeht. Fühlt sich der Spieler sicher, kann er den Erfolg seines Trainings in einem Zweikampf unter Beweis stellen.

Jede Figur reagiert auf einen bestimmten Angriff anders, so dass mit über 20 zur Verfügung stehenden Kämpfern unzählige verschiedene Angriffs- und Abwehrbewegungen möglich sind. Die Spielfiguren mit ihren Fertigkeiten zu kennen und somit das Spiel zu beherrschen, motiviert besonders Jungen sich länger mit dem Spiel zu beschäftigen. Wird der Computergegner mit seinen unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zu kalkulierbar, bietet das Spiel die Möglichkeit, zu zweit vor einem Bildschirm gegeneinander zu kämpfen. Dies ist für die Spieler natürlich wesentlich spannender, als gegen einen vorprogrammierten Computer-Gegner in die Arena zu ziehen. Hier zeigt sich, wer am besten trainiert hat und wer seine Spielfigur mit den Spezialfähigkeiten am besten kennt oder wer einfach nur die schnellsten Finger am Controller hat und am schnellsten reagiert. Damit der Gegenspieler einem dabei nicht gleich auf die Schliche kommt und Anregungen für das Testen eigener Tastenkombinationen erhält, versuchten die Jugendlichen in den Testgruppen den Controller verdeckt zu halten, so dass der Gegenspieler nicht sehen konnte, welche Tastenkombination zu welchem Schlag oder welcher Bewegung führt.

Die Grafik von „Capcom Fighting Jam“ ist verglichen mit anderen aktuellen Spielen eher altbacken und beschränkt sich auf das Wesentliche. Die Arenen bestehen aus einem starren Hintergrund, die einzigen Bewegungen sind die der Kämpfer und die der Veränderungen in der Anzeige zur Lebensenergie und zum Wirkungsgrad der Spezialfähigkeiten der Figuren. Der Sound ist angemessen, wobei auffällt, dass das Spiel, wohl um Kosten zu sparen, in einem Mix aus japanischer und englischer Sprache besteht. Die Tester in unseren Erprobungen empfanden die Steuerung als schwierig und bescheinigten dem Spiel dadurch generell einen recht hohen Schwierigkeitsgrad im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern. Erfreulich ist, dass die comicartige Präsentation auf grafische Effekthascherei, z. B. in Form von Blutspritzern, verzichtet.

Für besorgte Erwachsene mag das Spiel nur ein reines Prügelspiel sein. Wer sich aber die Zeit nimmt und die Jugendlichen im Spiel beobachtet, wird feststellen, dass es ihnen um mehr geht. Das Regelwerk schnell begreifen, über Geschicklichkeit direkten Erfolg erleben, sich gegen andere durchsetzen, Fähigkeiten trainieren und für Jungen besonders wichtig, Männlichkeit beweisen. Erwachsene sollten daher das Interesse der Jungen für diese Kampfspiele ernst zu nehmen und Spiele dieser Art zum Anlass nehmen, um Wünsche und Vorlieben der Spieler besser verstehen zu lernen und alternative erlebnisorientierte Spielangebote, die diese Wünsche und Vorlieben auch berücksichtigen, aufzeigen.



Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)