

Digitales | Games: Fight Night Champion

EA lässt wieder die Fäuste fliegen, zum Glück lediglich im Ring! **RUDOLF INDERST** führte mit Eisenfaust Peter Just ein kleines Gespräch zum Boxspiel ›*Fight Night Champion*‹.

Peter, Peter, Peter - wen, wenn nicht Dich hätte ich zu diesem Gespräch bitten können. Nicht nur privat führst Du eine schnelle Faust, auch digital hast Du jede Menge Vorerfahrung im Ring. Kannst Du das kurz ausführen?



Meine allererste Begegnung mit der ›*Fight Night*‹-Serie hatte ich 2006 in New York. Damals spielte ich gegen 2 Uhr in der Früh (und nach einigen Bieren) im Virgin Store am Times Square das erste Mal ›*Fight Night*‹ auf der Xbox 360 - ein nachhaltiges Erlebnis. Vor allem die Animationen der Kämpfer fand ich damals beeindruckend. Das blaue Auge nach einem schönen Haken, die roten Beulen nach 2-3 Jabs, das Japsen der Boxer in der Ringecke. Auch wenn ich keine Ahnung von der Steuerung, Taktik o.ä. hatte, Spaß hat es gemacht!

Daraufhin kaufte ich ›*Fight Night 3*‹ auch für meine Playstation 3 und spielte dies auch recht intensiv. Allerdings fehlte mir die Langzeitmotivation, zum Weltmeister aufzusteigen - ich spielte wohl mehr als Brawler und mangelhaftes Taktikgefühl wurde gnadenlos vom Gegner ausgenutzt. Trotzdem holte ich mir einige Jahre später auch den Nachfolger. Hier stellte ich allerdings schnell fest, dass ich keinen Zugang zum Spiel fand und das Pad schnell entnervt weglegte. Erst in letzter Zeit nahm ich mich dem Kampfsportgenre auch auf der Konsole wieder an und freute mich, den neuen EA-Titel testen zu dürfen.

Kampfspiele sind ja ein sehr weites Feld. Vielleicht kannst Du mal ein wenig, hehe, ausholen?

Natürlich muss hier erst mal von den klassischen Beat Em Up-Spielen unterschieden werden. Auch wenn *FNC* durchaus als Brawler gespielt werden kann; man versucht schon, Wert auf die Simulationsaspekte zu legen, was spätestens in höheren Schwierigkeitsstufen auch zum Zuge kommt. Die eigentlichen Konkurrenten sehe ich aber nicht in *Street Fighter* etc., sondern in den Kampfsportsimulationen wie EA ›*MMA*‹ oder der ›*UFC*‹-Reihe.

Bezeichnend ist wohl, dass ich *UFC 2010* aus der Konsole entnahm, um ›*FNC*‹ einzulegen. Hier scheint also der direkte Vergleich der Konkurrenten angebracht - aber das ist eben genau die Frage: Kann man einen MMA-Titel mit einem Box-Titel vergleichen? Ich schließe mich hier der Meinung an, dass Boxen eben »nur« der Sport des Schlagens ist, während Mixed Martial Arts der Sport des Kämpfens ist. Auch wenn es viele Vertreter des Boxsports anders sehen: MMA ist der komplexere Sport und meiner Meinung nach gehört MMA

auch die Zukunft. Deshalb ist es ebenso interessant, die Spiele zu vergleichen – nicht hinsichtlich des Sportes an sich, sondern wie der Sport präsentiert wird! Und da kommt ›FNC‹ in seinem Storymodus leider nicht gut weg ...

12 Runden zum Glück?

[Aha, ohne Gute Nacht-Geschichte wird hier wohl niemand ins Bett, äh, auf die Bretter geschickt?](#)

Die Idee, ein Sportspiel mit einer Storyline zu kombinieren, kommt mir sehr entgegen. Nur den schönen Titel »Champion« zu erlangen, war mir bisher immer zu wenig. Bei *FNC* wird nun die Geschichte des jungen Nachwuchsboxers Andre Bishop erzählt. Leider ist der nachzuspielende Lebensweg voller Klischees und Stereotype.

Natürlich kommt Andre aus Philadelphia, auch sein Vater war Boxer, hat es jedoch nie ganz an die Spitze geschafft, Boxpromoter sind erst mal korrupt und schmierig. Die Geschichte kennt man auch zu genüge – kaum von der Amateurhoffnung ins Profigeschäft gewechselt, schon verscherzt man es sich mit den Mächtigen im Sportgeschäft. Diese nutzen ihre Kontakte und natürlich wird man von korrupten Polizisten total unschuldig ins Gefängnis gebracht. Nach einigen Knastkämpfen arbeitet man sich in der wiedergewonnenen Freiheit an die Spitze des Boxsports. Man muss als Spieler der Storyline folgen, es gibt also keine Einflussmöglichkeiten auf beispielsweise das Aussehen des Charakters oder Entscheidungsmöglichkeiten, welchen Promoter man gerne hätte. Es ist also noch von weit einem Sportspiel mit RPG-Elementen entfernt. Schade eigentlich!

Hinzu kommt der Umgang mit *race*-Aspekten (*race*, nicht Rasse, da *race* das Element des sozial konstruierten beinhaltet), wobei ich hier nur kurz an der Oberfläche bleiben will. Andre Bishop ist schwarz, aber hellhäutig. Somit wird er für ein breites, auch weißes Publikum als Identifikationsfigur annehmbar und es wird auch akzeptabel, dass er und die Tochter des schmierigen, weißen Boxpromoters sich füreinander interessieren. Im Gefängnis wird der Charakter eine Spur schwärzer: Langer dunkler Bart, Afrohaare und eine Black Power Faust auf die linke Brust tätowiert. Nach einem Knastaufenthalt wird Andre erst wieder sozial akzeptabel, als er sich den Bart abrasiert und die Haare wieder kurz/ohne Afro trägt. Die Vaterfigur übernimmt natürlich der paternalistische weiße Trainer, der auch schon den Bishop Senior leitete. Der Kompagnon des Promoters sieht aus wie Tony Soprano persönlich, der amtierende Champion könnte auch im Jersey Shore-Haus wohnen.

Ja, eine Storyline nachzuspielen macht Spaß, gerade auch die Zusammenarbeit mit ESPN lässt Stimmung aufkommen, aber bei so viel Klischee und Stereotypen kann man sich einfach nicht wirklich auf die Geschichte einlassen. Ich denke dennoch, dass es ein guter Schritt war. Solche Elemente wurden ja auch bereits bei anderen Titeln angedeutet: so steht bei *UFC 2010* beispielsweise Dana White persönlich im Gym und bietet dem eigens erstellten Charakter einen Profivertrag an. Tolle Sache, mehr davon in der Zukunft!

[Nach 12 Runden also ein gemischtes Fazit? Etwa gar ein Spiel, das schmierig wie ein Wettskandal daherkommt?](#)

Am meisten Spaß machten mir die Knastkämpfe! Neonazis weich zu prügeln, ist einfach eine feine Sache ... gerade bei den wirklich sehr gut gelungenen Animationen. Sowohl als Rendersequenz als auch im Ring und in den Rundenpausen sehen die Modelle großartig aus. Man sieht auch hier einfach die Entwicklung der letzten Jahre und es wurde von EA geschafft, den hohen Ausgangspunkt nochmals zu übertreffen. Man ist als sadistischer Spieler auch mal geneigt, gezielt z. B. einen bestimmten Punkt des Gegners zu bearbeiten, nur um sich am Schadensmodell zu ergötzen. Ich kann also zusammenfassend sagen, dass das Spiel für Boxfreunde nach wie vor die Nummer 1 ist und sich technisch und grafisch nochmals verbessert hat. Die sehr gute Idee

einer Story schadet aber letztlich dem Ansehen des Boxsports - das würde die UFC im Vergleich sicherlich nicht zulassen. Hier könnte man in den nächsten Jahren mit der Aufnahme einiger Spezifikationsmöglichkeiten große Schritte machen.

| [RUDOLF INDERST](#)

Titelangaben

Fight Night Champion

(hier für Xbox 360)

Developer: EA Canada

Publisher: EA Sports