



## 概要

『CAPCOM FIGHTING Jam』（カプコン ファイティング ジャム）は、カプコンが2004年に開発・発売した2D対戦格闘ゲーム。略称は『CFJ』、『カプジャム』、『ジャム』など。

ナムコのPS2互換基板「SYSTEM246/256」を使用。

家庭用ゲーム機移植として2004年12月2日にPS2版が、2005年6月16日にXbox版が発売された。海外版の名称は、『Capcom Fighting Evolution』である。

「[CAPCOM VS. SNK](#)」シリーズ以降、2D対戦格闘ゲームの開発コストや、当時の全体的な業績からアーケード事業からほぼ撤退状態にあったカプコンが、実に3年ぶりに本格的な2D対戦格闘ゲームをリリースしたのが、このタイトルである。

このタイトルを発表する前に、同じSYSTEM246/256を使用した3D対戦格闘ゲームの「カプコンファイティングオールスターズ（開発は[アリカ](#)）」を発表していたのだが、ロケテストによる評判の悪さ、対戦格闘としての魅力が無いとの評価を受け、没となった。言うなればこのタイトルは、そのリベンジとも受け止められるゲームでもある。

ゲーム内容はというと、解りやすく言えばカプコン版「[THE KING OF FIGHTERS](#)」であり、自社の様々なゲームキャラクターが一堂に会して闘うという感じである。まあ厳密に言えば「カプコン版「[THE KING OF FIGHTERS](#)」」と言え得るものはいわゆる「V.S.」シリーズとしてとっくの昔から世に出てはいたのだが、外部キャラといった、いわば「混ざり物」がない、純粋なカプコンキャラ内輪だけでしかも、「正式な」2D格ゲー（[ポケットファイター](#)は別）では、これが初であり **現時点においては唯一** の作品である。

しかしルールは独自な物を構築しており、意欲的な作りを意識している。

基本ルールは、2対2のスイッチタッグシステムを使用している。これは、ゲーム開始時に2キャラを選び、毎ラウンドが終了したときに、次のラウンドで使用するキャラクターを決める事ができる。実際の試合自体は1対1ではありながら、相手のキャラクターの相性に合わせて自分の使用キャラクターを決めるので、ラウンド終了の時点で駆け引きが発生する。場合によっては、選択した一方のキャラクターを試合に出さずに最後まで進める事も可能である。

出典ゲームは、『[ストリートファイターII](#)』、『[ヴァンパイア](#)』、『[ストリートファイターIII](#)』、『[ウォーザード](#)』、『[ストリートファイターZERO](#)』の5つのゲームからそれぞれ4人のキャラクターが選出されている（[ボスキャラ](#)を除く）。そしてオリジナルキャラクターの[イングリッド](#)が参加していて、それぞれのキャラクターは、出身ゲームごとに特有のゲージシステムを持って闘う。さらに、イングリッドは上記5つのゲージとはまた違うゲージシステムを持っているので、合わせて6種類のゲージシステムが存在している。

なお、[イングリッド](#)は元々、上記の「カプコンファイティングオールスターズ」で参戦していたキャラクターであり、そのゲームは没になったものの、そのキャラ造形と年期の入った喋り方が人気となり、ゲーム自体は出ていないにも関わらずカプコンヒロイン人気の一角を担うまでに成長し、晴れてこのゲームで復活となった。（他にも「ルーク」、「D・D・」というオリジナルキャラもいたのだが...こちらは特に盛り上がることなく沈黙化してしまった。とはいえそれでも根強く復活を待つ声もあるにはある）

しかし、実際に稼働しての評価は芳しくなく、特にゲームタイトル毎に固定されたシステムによって得手不得手がはっきりしている事、スイッチタグによる試合の充実感の物足りなさ等が問題として挙げられた。また前作となる「CAPCOM VS. SNK2」と比較される事も多く、「自由度を広げた**ブルーヴ**システムを何故採用しなかった」、「好きなキャラが好きなシステムで使えない」と言った意見もあり、満を持して出たタイトルであったにも関わらず、稼働期間は短命で終わってしまった。

カプコンはこのタイトルで再び自社の2D対戦格闘を封印、外注による2D・3D対戦格闘へとシフトしていく結果となってしまった。

とはいえ、このゲームでの隠れたブームメントとして、やはり**デミトリ**の**ミッドナイトブリス**による女性化が受け、これ単体でフィギュアシリーズが作られてしまったという経緯もある。

とにもかくにも、復帰作でありながら問題を抱えてしまったが故に、その後のカプコン格闘の進退を決定づけてしまったタイトルである。

## 登場キャラクター

『[ストリートファイターII](#)』

[リュウ](#)、[ガイル](#)、[ザンギエフ](#)、[ベガ](#)

『[ヴァンパイア](#)』

[デミトリ・マキシモフ](#)、[フェリシア](#)、[アナカリス](#)、[ジェダ・ドーム](#)

『[ストリートファイターIII](#)』

[アレックス](#)、[ユン](#)、[ユリアン](#)、[春麗](#)

『[ウォーザード](#)』

[レオ](#)、[ムクロ](#)、[ハウザー](#)、[ヌール](#)

『[ストリートファイターZERO](#)』、

[春日野さくら](#)、[ガイ](#)、[ローズ](#)、[神月かりん](#)

オリジナル

[イングリッド](#)

ボス(家庭用では使用可能)

[パイロン](#)、[神人豪鬼](#)

## 基本仕様

1レバー + 6ボタン  
(弱中強パンチ、弱中強キック)

## 各ゲームタイトル毎の仕様

### 『ストリートファイターII』シリーズ

スーパーコンボゲージは『スパII X』と同様で1本のみ、システムもスーパーコンボと「時間差起き上がり」の2つだけで、「空中ガード」や「ダッシュ」さえもできない。しかし、基本攻撃力が高めで全てのジャンプ攻撃が空中ガード不可能という特徴がある。

### 『ヴァンパイア』シリーズ

パイロンを含めて、ダークフォースは使用不可能になっている。スーパーコンボゲージは最大3本までと多く、溜まりやすい。「チェーンコンボ」「ガードキャンセル」「移動起き上がり」「ダウン追撃」「ダッシュ」「空中ガード」「ES必殺技」が可能で多機能な反面、他のシステムのキャラに比べて攻撃力が低く設定されている。

### 『ストリートファイターIII』シリーズ

スーパーアーツゲージは2本。スーパーアーツは選択制ではなく、用意されたものならどれでも使用できる。これは『ストIII』シリーズの基本仕様とは異なり、家庭用『3rd STRIKE』のシステムディレクションで「全SA使用可能」をオンにした時と同様のものである。

ゲージは全キャラ2本までに統一されている。

空中ガードが出来ない。

「各種ブロッキング」「大ジャンプ」「ダッシュ」「クイックスタンディング」「リープアタック」「EX必殺技」が使用可能。

### 『ウォーザード』

原作ではオーブを消費して超必殺技であるミスティックブレイクが使用可能になっていたが、

本作では攻撃によってゲージを溜める他のゲームと同一の仕様。

スーパーコンボゲージは最大3本まで溜める事が可能で、中パンチと中キックを同時押しする事でゲージを一本消費しての

最大5までのレベルアップが可能（原作でのLVアップはスコアに該当する経験値によってアップし、最大32）。

レベルアップによってHPの若干の回復と攻撃力のアップ、一部のミスティックブレイクの使用が可能になる。

「アルティメットガード」「アルティメットカウンター」「ダッシュ」「移動起き上がり」「ダウン追撃」「空中ガード」「大ジャンプ」が可能。

ミスティックブレイクを除く必殺技は、削除されたもの以外LV1から使用可能。

### 『ストリートファイターZERO』シリーズ

スーパーコンボゲージはZEROシリーズからのものではなく、カプエス2のAグルーブに準じたもので1本。

オリジナルコンボの仕様も同様で、ゲージを半分以上で発動可能。

オリコン中のスーパーコンボはゲージMAXからの発動でなければ使用不可能。

「空中ガード」「受け身」「ゼロカウンター」が使用可能で、「ゼロカウンター」はゲージを半分消費する。

### カプコンファイティングジャム・オリジナル

イングリッド専用のシステム。

ゲージはZEROシリーズ・カプエス2のCグルーブと同様で3本まで。

しかし、スーパーアーツは各レベルに対応しているものがそれぞれ用意されている。

特殊動作も、カプエス2のCグルーブがベースとなっており、新規追加はダウン時に起き上がり位置を変更できる「移動起き上がり」と「ガードキャンセル」である。