



Taumelnd oder triumphierend?

- +** Einige Helden kann man mögen, Locations okay gemacht
- Miese Menüführung, zeitverzögerte sowie oft unpräzise Bewegungserkennung, nur englische Synchro, fade Story, lange Ladezeiten, dumme KI

FIGHTER WITHIN

Dampfhammer ins Leere

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Daoka Ubisoft **Preis** | ab 45 Euro
Genre | Kinect-Beat-'em-Up **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Verkauft sich als Controller-loser Prügelspaß, kann aber genau das nicht einlösen.

Schon als Kinect für Xbox 360 vorgestellt wurde, hat Ubisoft zeitnah versucht, Käufer mit einem Fighting-Game zu ködern. Das Resultat hört auf den Namen »Fighters Uncaged« und war wie ein Schlag mit der nackten Faust gegen eine Betonwand: äußerst schmerzhaft und nicht wiederholenswert. Spiel und Sensor waren einfach nicht in der Lage, Schlagabfolgen durchgehend ohne Verzögerung und präzise umzusetzen. Zur Markteinführung der Xbox One starten die Franzosen nun einen zweiten Anlauf mit »Fighter Within«: und kassieren auch hier eine üble Image-Platzwunde, die so schnell nicht verheilen wird. Das beginnt schon bei der miserablen Menüführung. Statt wie von Kinect-Spielern gewohnt, die Auswahlhand einige Sekunden über der gewünschten Option schweben zu lassen, um sie so zu aktivieren, muss man die Hand zunächst auf das gewünschte Feld richten und eine Art Drückbewegung ausführen – erste Geldsprobe vorprogrammiert!

Einmal die Kampagne gestartet,

folgt eine lustlose Aneinanderreihung von zuweilen haarsträubend schlecht gemachten Dialogen, in denen dir zunächst Waisenkind und Taekwondo-Ass Matt Guilford weißmachen will, wie versessen er doch darauf ist, an einem ach so geheim Turnier teilzunehmen. Der lahme Plot würde kaum stören, würde das Gameplay dahinter richtig einschlagen – tut es aber nicht. Zugegeben, die ersten Runden über kann man den Traineranweisungen noch problemlos folgen. Spätestens wenn's aber darum geht, Spezialattacken der in Hotpants antanzenden russischen Polizistin Sabrina auszuweichen, merkst du, wie schnell die Erkennung bei hektischen Bewegungen durcheinander kommt. Blocks, die mit Schlägen verwechselt werden, Special-Moves, die nur sporadisch zünden – all das zehrt mächtig am Glauben an Kinect 2.0. Schlimmer noch: Von einer Übertragung der ausgeführten Bewegungen in Echtzeit kann nicht die Rede sein. Sorry Ubisoft, das hier fühlt sich an, wie ein Tritt in die Magengrube.



Sönke Siemens

Wertung

Zähe Kinect-Klopperei, die sich spielerisch eine schallende Ohrfeige nach der anderen einfängt.

3.1 von 10