

Watch Dogs Legion

# JEDER KANN EIN HELD SEIN

Ubisoft macht aus Tausenden Nichtspielercharakteren ebenso viele kontrollierbare Avatare. Wir haben Watch Dogs Legion gespielt und erklären, was das Hacking-Abenteuer sonst noch von seinen Vorgängern unterscheidet. Von Peter Bathge

Genre: Action Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Toronto** Termin: **6.3.2020**

Ist es wirklich schon wieder sieben Jahre her, seit der erste Trailer zu Watch Dogs auf der E3 2012 erschien? Erinnerst ihr euch noch an diese Aufbruchsstimmung, die damals als Reaktion durch die Spielebranche schwappte, an die Hoffnung auf eine neue Generation von Open-World-Spielen? Ubisofts Hackerspiel ließ uns von einer vollständig simulierten Welt träumen, in der Tausende NPCs selbstständig ihren Berufen nachgehen, Probleme haben, ihr Leben leben. Und in der wir sie als Hacker beobachten, Einfluss nehmen, den Lauf der Geschehnisse zu unseren Gunsten manipulieren. Mann, war das aufregend! Dem Spiel gelang es allerdings nie, dieses Versprechen einzulösen. Es folgten Downgrade-Debatten, Kritik am Standard-Missionsdesign, Ärger über das dogmatische Abhaken der Ubisoft-Formel. Beinahe eine Dekade nachdem wir

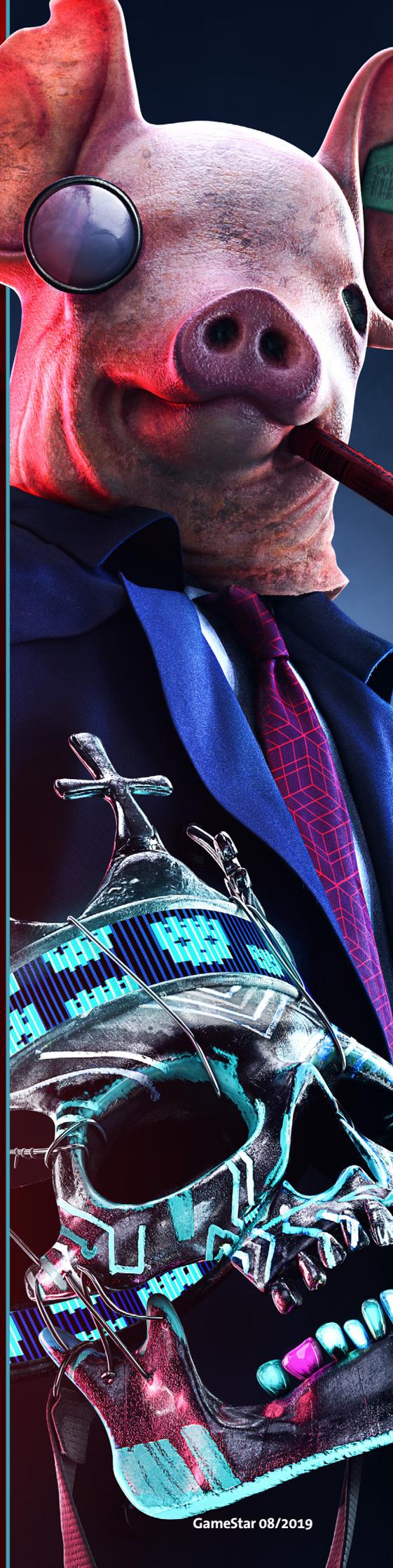
zum ersten Mal von Watch Dogs gehört haben, könnte Teil 3 nun endlich die Vision des damaligen Trailers verwirklichen. Mit Watch Dogs Legion denkt Ubisoft die Serie neu, macht mutige Schritte in Richtung einer prozedural generierten Sandbox – und streicht den Haupthelden.

### Jeder NPC ist eine Spielfigur

Verantwortlich dafür ist nach dem hippen Watch Dogs 2 mit Ubisoft Toronto ein neuer Entwickler, dem mit Clint Hocking als Creative Director der wichtigste Mann hinter Far Cry 2 und Splinter Cell: Chaos Theory vorsteht. Zusammen mit seinem Team hatte er vor vier Jahren eine wahnwitzige Idee: Watch Dogs 3 soll nicht nur in einem von einem totalitären Regime beherrschten Cyberpunk-London nach dem Brexit spielen. Nein, es soll den Spieler auch erstmals wirklich als



Wenn es zum Kampf kommt, spielt sich Legion wie ein klassischer Third-Person-Shooter.





Diese nette alte Dame mauserte sich zur größten Attraktion der E3-Demo.

Teil einer Untergrundbewegung fühlen lassen, indem man ihm erlaubt, in die Haut jedes beliebigen Menschen aus der Bevölkerung zu schlüpfen und so den Kampf gegen das Regime aufzunehmen. Statt einen vorgegebenen Protagonisten zu steuern, rekrutiert ihr ein Team aus mehr oder weniger unbescholtene Bürgern, deren Aussehen, Werte und Beziehungen untereinander prozedural generiert werden. Das könnte nichts Geringeres als die nächste große Revolution in Sachen Open World sein, vergleichbar mit der ersten frei begehbaren 3D-Welt in GTA 3. Zumindest aber sorgt das Konzept in Watch Dogs 3 schon jetzt für enormen Spielspaß – dabei ist der Release am 6. März 2020 noch ein gutes Stück weg. Angesprochen auf die Inno-

vationen von Watch Dogs Legion und den düsteren Grundton des anarchistischen Settings erinnert sich auch Clint Hocking an diesen berühmt-berüchtigten ersten Watch-Dogs-Trailer: »Dieses Video hat mich von einer Welt träumen lassen, in der das Leben jeder Figur wichtig ist und vollständig simuliert wird, wo Charaktere echte Probleme haben, die von Bedeutung sind. Das ist der Keim, aus dem Watch Dogs Legion entstand.«

#### London nach dem Brexit

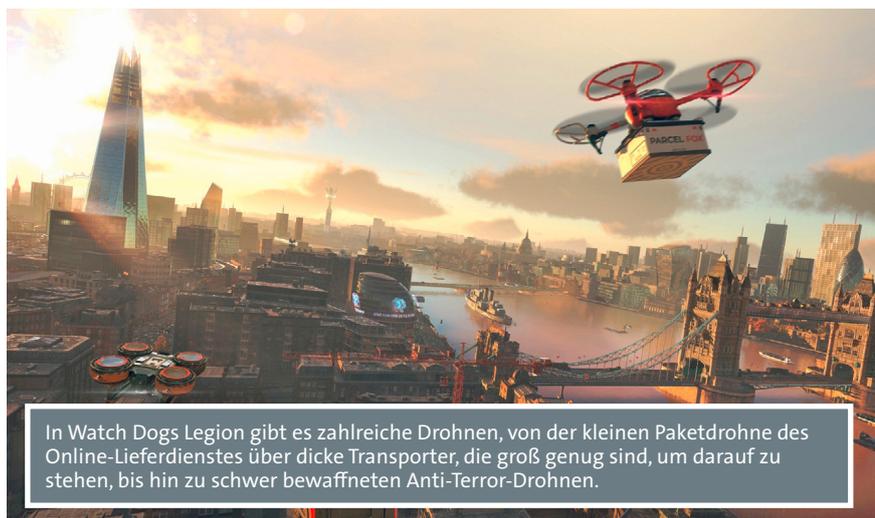
Bekanntlich entwickelt Ubisoft laut eigener Aussage keine politischen Spiele – aber das Setting von Watch Dogs Legion hat dann doch einen politischen Aufhänger. In der »nahen Zukunft« wurde Großbritannien durch die Abspaltung von der Europäischen Union in eine wirtschaftliche und gesellschaftliche Krise gestürzt. Mit dafür verantwortlich ist auch die allgegenwärtige Technolo-



Cooler Effekt: In Chinatown windet sich ein riesiger AR-Drache durch die Luft.

## Autopilot und Drohnenvielfalt

Es ist gut, dass es im London der Zukunft von Watch Dogs Legion inzwischen autonom fahrende Autos gibt. Einfach einsteigen, Taste drücken, und die KI übernimmt für euch das Fahren, bringt euch automatisch zum markierten Wegpunkt auf der Karte. Wenn es nach der Alpha-Demo des Spiels geht und sich bis zum Release am 6. März 2020 nichts mehr ändert, dürfte das auch unsere bevorzugte Reisemethode im Brexit-Land bleiben. Denn die Steuerung der Fahrzeuge ist wieder ... nun, sagen wir mal suboptimal. Beim Probespielen konnten wir zwar nur eine Handvoll Vehikel ausprobieren, diese steuerten sich aber allesamt entweder träge oder übersensibel. In jedem Fall kam kein gutes Fahrgefühl auf – eine alte Schwäche der Reihe. Außerdem vermissten wir die atmosphärische Cockpit-Perspektive, aus der wir vor allem im ersten Watch Dogs stundenlang durch die detaillierte Spielwelt gebraust sind. Vielleicht wird die aber noch ergänzt, bei den Drohnen gibt es ja auch eine First-Person-Kamera. Besser gestaltet sich die Angelegenheit bei den vielen fliegenden Drohnen, die in allen Größen und Formen daherkommen. Hier trumpft Watch Dogs Legion mit einer großen Vielfalt auf.



In Watch Dogs Legion gibt es zahlreiche Drohnen, von der kleinen Paketdrohne des Online-Lieferdienstes über dicke Transporter, die groß genug sind, um darauf zu stehen, bis hin zu schwer bewaffneten Anti-Terror-Drohnen.



Egal ob sie sich am Boden oder in der Luft befinden: Sobald ihr in Reichweite seid, könnt ihr Drohnen hacken. Allerdings benötigt euer Charakter bei bewaffneten Drohnen dafür oft einen Perk oder muss zumindest der Hacker-Klasse angehören.



Auf entsprechend großen Drohnen könnt ihr sogar reiten, von der schwebenden Plattform aus auf Gegner schießen oder Dächer betreten. Selbst Geschütztürme lassen sich mit in die Luft nehmen, um eine Art bewaffnetes Luftschiff zu improvisieren.

gie. In dem von Ubisoft Toronto entworfenen Science-Fiction-Szenario hat das britische Pfund im Vergleich zur Kryptowährung jeden Wert verloren, und künstliche Intelligenz samt fortschrittlicher Maschinen haben nicht nur die normalen Arbeiter am Fließband überflüssig gemacht. Auch Ärzte, Steuerberater & Co. haben ihren Job verloren, weil die Computer billiger und zuverlässiger arbeiten. In der Folge wurden etliche Menschen obdachlos. Ganz besonders schlimm waren die Auswirkungen in London. Watch Dogs Legion spielt ausschließlich in der Metropole, die Ausmaße der Welt reichen von Islington und Hackney im Norden bis runter nach Nine Elms im Süden, von Camden und Westminster im Westen bis zur Isle of Dogs im Osten. Hier, im Herzen Englands, hat ein autoritäres Regime die Macht übernommen, nachdem die Regierung jede Form der Kontrolle verloren hat. Albion ist eine von reaktionären Kräften geführte private Militärorganisation, die Tausende Sicherheitskräfte in London auffährt, um Proteste gewaltsam zu unterdrücken. Checkpoints mit gepanzerten Fahrzeugen und bewaffneten Soldaten säumen die Straßen, am Himmel fliegen neben Paket- und größeren Frachtdrohnen auch allerlei Sicherheitsvehikel, die einen Blick auf die Bevölkerung haben und sogar Waffen einsetzen, um Menschenansammlungen zu zerstreuen. Es ist eine Welt der totalen Überwachung, angereichert mit Elementen, die auch aus dem neuesten Cyberpunk-2077-Trailer stammen könnten. Dazu gehören Neonlichter im heruntergekommenen Camden-Distrikt, wo riesige Katzenstatuen mit aufgesetzten Virtual-Reality-Brillen zu beiden Seiten eines Ladeneingangs stehen. Passanten tragen ausgefallene Frisuren, auf den Straßen wimmelt es von futuristischen Elektroautos, viele davon selbstfahrend, auch Busse und Lastwagen. Darüber hinaus ist Augmented Reality wie in der fiktiven Cyberpunk-Metropole Night City eine große Sache im London von Watch Dogs Legion. So werden bei den Checkpoints auf der Straße die physischen Blockadepoller durch virtuelle Schranken ergänzt. Einblendungen auf Werbeflächen blinken rot auf, wenn Warnungen der Sicherheitsbehörden erscheinen und Fahndungsposter angezeigt werden; News-Beiträge aus dem Fernsehen werden direkt in der Spielwelt eingeblendet.

Im Rotlichtbezirk machen riesige virtuelle Abbildungen von Skorpionen oder leicht bekleideten Damen aufmerksam auf Bars und Striplokale, in Chinatown windet sich ein riesiger AR-Drache durch die Luft. Möglich macht es eine Mischung aus Chip-Implantat und Bluetooth-Ohrreiniger, den jeder Mensch in Watch Dogs Legion trägt – selbst die Demonstranten und Obdachlosen in den Zeltlagern. Diese ständige Vernetzung ermöglicht es euch auch, per Smartphone-Hack Informationen über andere Menschen abzufragen, potenzielle Teamkameraden ausfindig zu machen und diese dann für eure Sache zu rekrutieren.



Die Londoner NPCs, die ihr allesamt für eure Sache rekrutieren könnt, werden prozedural generiert.

### Such dir deinen Avatar

In Watch Dogs Legion gibt es keinen vordefinierten Hauptcharakter. In unserer Demo starten wir zwar in der Haut eines Avatars, aber wie der aussieht, ist komplett prozedural generiert, also quasi zufallsabhängig. Aus der Third-Person-Perspektive können wir uns frei durch die freigegebenen Teile der Spielwelt bewegen und Ausschau nach anderen Charakteren halten, die eine wertvolle Ergänzung für unser Team sein könnten. Das auf der Messe begehbare Gebiet macht etwa ein Fünftel des virtuellen London aus, im fertigen Spiel ist die komplette Open World von Anfang an begehbar. Und sie ist in jedem Winkel bevölkert von Passanten, Demonstranten, Albion-Sympathisanten und Unterstützern des Regimes. Jeder davon lässt sich rekrutieren. Dazu wählen wir ihn als Ziel an (es gibt wieder die für Watch Dogs typischen weißen Linien, die auf Personen und manipulierbare Objekte hinweisen, sie sind aber subtiler als in Teil 2) und drücken die linke Schultertaste des Controllers. Anschließend sehen wir wie in den Vorgängern ein Profil des NPCs: Name, Beruf – und erstmals einen oder zwei Attri-

butsboni wie +30% Schaden mit Explosionswaffen oder -15% Lebenspunkte (Berühmtheiten haben oftmals zwei sehr starke Boni, sind aber auch schwerer von unserer Sache zu überzeugen). Anhand dieser Werte wählen wir unser Ziel aus: Wer würde sich als Spielcharakter eignen, wer passt zu unserem Spielstil? Mit einem Tastendruck speichern wir die Figur ab, anschließend können wir jederzeit ihren Aufenthaltsort nachvollziehen und den Rekrutierungsprozess beginnen. Während nämlich ständig neue NPCs gespawnt werden und der Algorithmus immer wieder andere Figuren aus einem reichhaltigen Fundus an Kleidung, Frisuren, Attributen und Hintergrundgeschichten zusammensetzt, bleiben einmal gespeicherte Figuren erhalten. Sie haben einen Tagesablauf, bewegen sich durch die Stadt. Wir können ihnen in der Welt folgen – und automatisch erzeugte Miniaufträge für sie erfüllen. Die sind nötig, um sie auf unsere Seite zu ziehen. Denn als Vertreter der Untergrund-Hackerbewegung DedSec (bekannt aus den vorherigen Serienteilen) sympathisiert nicht jeder Bewohner Londons mit unseren Motiven. Eine Beliebtheitsleiste zeigt an, wie

stark bei einem NPC die Zu- oder Abneigung gegenüber DedSec ausgeprägt ist. Je nachdem müssen wir mehr oder weniger Gefallen für ihn erledigen, bevor er sich uns anschließt und als Avatar spielbar ist. So tilgen wir etwa durch die Manipulation eines Servers Spielschulden, retten Geiseln, oder kümmern uns um Albion-Schläger, die den potenziellen Rekruten erpressen. Natürlich besteht bei dieser Art von wiederkehrenden Aufträgen die Gefahr von fehlender Abwechslung. Hier wird erst das fertige Spiel zeigen können, ob der Rekrutierungsvorgang nicht nach einer Weile langweilig wird, weil es möglicherweise zu wenige unterschiedliche Gefallen gibt, die ihr erledigen müsst. Aber die prozedurale Generierung der Figuren erlaubt schon jetzt eine beeindruckende Vielfalt. Besonders gut gefallen hat uns die Tatsache, dass Watch Dogs Legion auch ein Herz für alte Menschen hat.

### Spiel doch mal eine Hacker-Oma!

In Watch Dogs 3 könnt ihr nicht nur fitte, junge Frauen und Männer spielen – sondern auch alte Omas und Opas! Die älteren Herrschaften mit den grauen Haaren bewegen sich fast immer merklich langsamer als ihre jüngeren Mitmenschen, haben dafür aber mächtigere Boni, etwa aufgrund einer Vergangenheit als Geheimagent oder Auftragskiller. Cool: London als Schmelztiegel der Kulturen wird in Sachen Charaktervielfalt von Watch Dogs Legions bestens abgebildet, es gibt Punkrocker, Anzugträger, Hipster und Style-Ikonen jeder Hautfarbe und jedes ethnischen Hintergrunds. Und alle haben sie eine eigene Stimme, ob nun gefärbt vom Cockney-Akzent der Arbeiterklasse, dem gehobenen Oxford-Englisch, bräsigem Irisch und hartem schottischem Akzent oder der für Menschen mit indischen Wurzeln typischen Betonung. Dafür hat Ubisoft Toronto etliche Synchronsprecher ins Tonstudio gebeten, die oft mehrere Stimmen nacheinan-



Im Teammenü verwaltet ihr eure bis zu 20 Charaktere, wechselt den Avatar und bestimmt Perks.



Die Albion-Schergen führen ständig Personenkontrollen durch.

der angesprochen haben. Zusätzlich arbeitet das Entwicklerteam mit technischen Methoden wie Verzerrungseffekten und Synthesizern, um eine große Bandbreite an unterschiedlichen Stimmen ins Spiel zu bringen, eine für jede Figur. Und das ist wichtig, denn euer Spielercharakter muss das Geschehen kommentieren und kommt auch in Zwischensequenzen zu Wort, ganz egal, welchen Avatar ihr gerade kontrolliert. »Vielfalt ist nicht das Problem«, sagt Clint Hocking. Der Creative Director von Watch Dogs Legion ist sichtlich stolz auf seine NPCs (oder besser PCs für »Player Characters« statt »Non-Player Characters«). »Wir haben sehr stark in Technologien investiert, die uns helfen, Charaktere

zusammenzustellen und zu erschaffen, Köpfe zu scannen und Gesichter möglichst divers aussehen zu lassen. Haare, Kleidung, alles wird von einer gigantischen Datenbank namens Sensus verwaltet, die Figuren eine Persönlichkeit verleiht, ihre Beziehungen zu anderen Charakteren festlegt, sogar ihre Art zu laufen und wie sie sich bewegen. In diesem Spiel gibt es mehr einzigartige Charaktere, als du in der Zeit bis zum Ende des Universums einzeln ansehen könntest.« Was die Illusion einer echten Bevölkerung erhöht, ist die Art, wie die Figuren untereinander verknüpft sind. Sie hängen mit anderen Leuten in der Bar ab oder sind zusammen im Auto unterwegs, bei denen es sich um ihre Freunde oder Verwandte handeln kann

(wird im Profiler angezeigt). Deren Beziehung hat direkte Auswirkungen darauf, wie ihr sie für euer Team rekrutiert – auch weil Figuren ein Gedächtnis haben und sich an vergangene Situationen erinnern. Wenn ihr etwa auf zwei Brüder stößt und den einen als Avatar haben wollt, weil er besonders fest zuschlagen kann, dann solltet ihr tunlichst nicht seinen Bruder umnieten. Denn das würde die Meinung des Überlebenden gegenüber DedSec auf dramatische Weise verschlechtern. Umgekehrt wird eure Organisation bei einem Albion-Unterstützer beliebter, wenn ihr für dessen Freunde viele Gefallen erledigt. Bereits in dieser frühen Version ist das ein beeindruckendes Feature mit großem Potenzial, das man in dieser Form wohl noch in keinem anderen Spiel gesehen hat. Am ehesten lässt sich das Rekrutieren von Helden wohl noch mit State of Decay vergleichen; in dem Zombie-Actionspiel könnt ihr frei zwischen Mitgliedern einer Gruppe von Überlebenden umschalten.

Eher mit Red Dead Redemption 2 verwandt ist derweil die Art, wie sich die Welt und ihre Einwohner zum großen Teil unabhängig von den Aktionen des Spielers verhalten. Wir können das in der Demo live sehen: Als wir der Straße folgen, nähern wir uns einem Checkpoint. Plötzlich: Alarmsirenen, Straßenblockade! Wir schieben Panik: Haben wir was falsch gemacht, müssen wir flüchten? Da kommt auch schon das Sicherheitspersonal angebraust, wir sind drauf und dran, mit unserem Charakter auszusteigen und die Knarre zu zücken. Doch der Ubisoft-Mitarbeiter neben uns hält uns zurück: »Warte, die sind nicht wegen dir da!« Und tatsächlich: Die Albion-Söldner eröffnen zwar umgehend das Feuer, aber wir sind



Wenn ihr enttarnt werdet, nehmen die gnadenlosen Sicherheitsleute von Albion eure Verfolgung auf.



# MEET THE FAMILY

## Die Preis-Leistungs-Killer!

Erhältlich unter [www.lioncast.com](http://www.lioncast.com)



**LIONCAST**

LX55 Series by Lioncast

## Multiplayer in Watch Dogs Legion

Auf der E3 spielte der Mehrspielermodus noch keine Rolle, aber Ubisoft stellte zumindest klar: Ja, Watch Dogs Legion wird sich auch online spielen lassen. Bis zu vier Spieler können gemeinsam im Koop-Modus den großen Sandkasten London unsicher machen. Ob auch wieder PvP-Spielvarianten wie das innovative Infiltrieren von laufenden Solositzungen anderer Spieler mit von der Partie sein werden, ließ man noch offen.

nicht das Ziel. Ein NPC wurde von den automatischen Überwachungssystemen gescannt, er war ein Dissident, stand auf einer schwarzen Liste und wurde per Haftbefehl gesucht. Die Wacheleute kennen kein Pardon, erschießen den Missetäter standrechtlich – und lassen uns mit dem Wissen darum zurück, dass wir diesen Tod hätten verhindern können! Es stand uns zu jedem Zeitpunkt frei, den Widerständler vor Albion zu schützen – das hätte wiederum seine Meinung gegenüber DedSec verbessert und wir hätten es leichter gehabt, ihn für unser Team zu rekrutieren, um anschließend mit ihm als Spielfigur den Rest der Kampagne zu bestreiten. Nach dem Anspielen sprechen wir mit Journalisten-Kollegen, vergewissern uns: Ja, diese Szene war tatsächlich nicht geskriptet, sie entstand dynamisch, weil der entsprechende NPC vom System hinter den Kulissen eine aufmüpfige Persönlichkeit verpasst bekam. Entsprechend war er ein Albion-Gegner, und sobald er durch einen der Scanner lief, war sein Schicksal besiegelt.

### Permadeath und Level-ups

Habt ihr eine Figur rekrutiert, könnt ihr jederzeit zwischen den Helden wechseln, was wie in GTA 5 mit seinen drei vorgegebenen Protagonisten funktioniert. Entweder taucht der Charakter nach einer kurzen Ladesequenz anstelle eures bisherigen Avatars an derselben Stelle auf (wenn ihr im Teammenü wechselt), oder aber ihr nutzt die jederzeit auf der Karte einsehbaren Standpunkte der Avatare als Schnellreisepunkt, dann schlüpfst ihr nicht nur in eine neue Haut, sondern transportiert euch auch an einen anderen Punkt der Karte. Das geht übrigens auch anderweitig, die von Spielbeginn verfügbaren (und nicht etwa erst durchs Kraxeln auf Türme freizuschaltenden) Haltestellen der Londoner U-Bahn (Tube) dienen als Schnellreisepunkte. Bis zu 20 Charaktere passen in unser Team, ihr sollt oft hin und her wechseln, Spezialisten ausbilden und für jeden Job eine andere Figur verwenden oder mit einem Lieblingshelden herumlaufen. Aber Vorsicht: Auf die aufwendig rekrutierten Avatare mit ihren wertvollen Boni gilt es gut aufzupassen! Denn Watch Dogs Legion nutzt ein Permadeath-System: Wer im Kampf draufgeht, fängt nicht etwa automatisch beim letzten Speicherpunkt neu an – nein, die niedergeschossene Figur ist dann tatsächlich unrettbar verloren! Ähnlich wie im Taktikspiel XCOM 2 sind auch Verletzungen möglich, dann steht der Charakter eine Weile nicht zur Verfügung, oder man ergibt sich den Gegnern, um einem frühzeitigen

Exitus zu entgehen. Anschließend muss man den gefangenen Charakter in der Rolle eines anderen Teammitglieds aus einem der Albion-Lager befreien; auf dynamische Weise entstehen so neue Nebenmissionen.

Für jeden eurer Charaktere wählt ihr nach der Rekrutierung eine von drei Klassen aus. Der Enforcer ist ein Spezialist im Umgang mit schweren Waffen und Explosivstoffen, der Infiltrator eignet sich besonders gut zum Schleichen, und der Hacker nutzt sogenannte Spider-Bots als kleine, autonome Helferlein, die Gegner mit Elektrostößen betäuben oder als Geschützturm dienen. Jede Klasse hat eine aktive Fähigkeit (etwa Haftminen), zudem dürft ihr bis zu drei Perks auswählen (pro Klasse stehen zwölf zur Auswahl), die neue Fähigkeiten oder Boni freischalten. So kann der Hacker übernommene Drohnen auf Knopfdruck explodieren lassen, der Infiltrator schraubt einen Schalldämpfer auf jede

Waffe oder benutzt Gun Fu (wie etwa in den »John Wick«-Filmen) für besonders brutale und effektive Takedowns mit Handfeuerwaffen, der Enforcer lädt seine Schrotflinte mit wertlosen Münzen, die mehr Schaden anrichten. Je länger ihr einen Charakter spielt, umso mehr Erfahrung sammelt die Figur. Levelaufstiege bringen Verbesserungen mit sich, alle fünf Stufen dürft ihr einen neuen Perk-Slot freischalten. Gegner besitzen ebenfalls ein Level, in der gespielten Demo hat sich das aber nicht groß auf das Gameplay ausgewirkt. Es gab also anders als in The Division 2 keine Momente, in denen man gefühlt minutenlang Lebensbalken von hochleveligen Feinden wegballern musste. Und während in Assassin's Creed: Odyssey je nach Gegnerstufe die versteckte Klinge nicht immer tödlich ist, waren bei Watch Dogs 3 Takedowns aus dem Verborgenen stets effektiv. Allerdings ist Ubisoft Toronto auch noch längst nicht fertig mit dem Balancing, im Interview sprachen die Entwickler etwa über die Möglichkeit einer automatischen Anpassung des Schwierigkeitsgrades bis zu einer gewissen Stufe. So will man verhindern, dass sich der Spieler nach mehreren Permadeath-Verlusten mit neu rekrutierten Level-1-Avataren später im Spiel an Stufe-15-Feinden die Zähne ausbeißt.



Habt ihr einen interessanten Charakter entdeckt, könnt ihr seine Daten offenlegen.



Jede dieser Figuren kann euer nächster Avatar in Watch Dogs Legion sein.



In den Missionen entscheidet ihr, ob ihr verdeckt oder mit ausgestrecktem Martial-Arts-Fuß voran vorgeht.

### Kämpfen, schleichen und maskieren

Watch Dogs geht mit Teil 3 also durchaus neue Wege – aber manches ist auch vertraut. Beim Schleichen und Kämpfen hat sich in Legion im Vergleich zu Watch Dogs 2 etwa weniger verändert als in der Open World. Das Deckungssystem funktioniert immer noch nicht wie in The Division 2, stattdessen haftet euer Charakter automatisch an hüfthohen Hindernissen, wenn ihr in die Hocke geht. Ihr dürft zwei Waffen gleichzeitig tragen, das Arsenal unterscheidet sich je nach Klasse und umfasst viele nicht tödliche Schlaginstrumente und Gadgets. Tatsächlich hat nur die Hälfte aller Waffen einen fatalen Effekt. Neben den Spinnenrobotern gibt's zum Beispiel lähmende Elektro- und Gasgranaten, Taser, dazu Schlagstöcke sowie spezielle Munition, die Gegner lediglich betäubt. Und wenn sonst alles fehlschlägt, bleiben euch noch die bloßen Fäuste eures Avatars. Je nach Hintergrund und Perk-Auswahl (ihr findet zum Beispiel rekrutierbare NPCs mit einer Karriere als Profiboxer) können die Helden mehr oder weniger stark zu-

schlagen sowie unterschiedliche Tritte und Wrestling-Moves anbringen. Das Nahkampfsystem ist eine Neuentwicklung: Ihr weicht aus, kontert und wechselt zwischen leichten und mittleren Schlägen. Das spielt sich bereits gut, aber an den roten Einblendungen bei Treffern am eigenen Spielcharakter sollte Ubisoft Toronto nochmal schrauben, die sind regelrecht penetrant. Sehr gut gefällt uns dagegen die Idee, dass Feinde bei Gebrauch unserer Fäuste oder nicht tödlicher Schlaginstrumente selbst erstmal die Knarre stecken lassen. Erst wenn ihr Feinde abknallt, zücken sie selbst die Pistole, bis dahin ist es ihre Hauptmotivation, euren Charakter zu verwunden und festzusetzen. Auch mit Blick aufs Permadeath-Feature eine verständliche Entscheidung, und noch dazu passt es zum Szenario von Watch Dogs Legion: Im echten London tragen Polizisten keine Schusswaffen, nicht einmal eine Pistole. Nur Sondereinsatzkommandos verwenden Bleispritzen und scharfe Munition.

Das Schleichen geht ebenfalls wieder gut von der Hand, eure Spielfigur klettert Rohre

hinauf, springt über Fenstersimse und gelangt so flink hinter den Rücken der Feinde – es sei denn, ihr spielt einen älteren Gentleman, der braucht ein bisschen länger, um zum Ziel zu kommen. Fair: Wer einmal entdeckt wurde, aber keinen Großalarm auslöst, kann auch innerhalb einer Mission oder in einem Gebäude wieder in den Schleichmodus zurückkehren, ohne dass er es mit dem ganzen Wachpersonal der Anlage zu tun bekommt. Wie gehabt hackt ihr Kameras, um Gegner auszuspähen und direkt aus der Kameraperspektive bestimmte Objekte wie Schaltkästen oder Gasventile zu mitunter tödlichen Fallen umzufunktionieren. Auch lassen sich Gegner wieder anlocken, indem ihr beispielsweise herumstehende Funkgeräte aus der Ferne aktiviert. Mit zunehmender Spieldauer gibt's immer neue Hindernisse, beispielsweise besondere Kameras, die sich partout nicht hacken lassen. Und manche Server erfordern physischen Kontakt, ihr müsst also mit eurer Spielfigur unmittelbar Festplatten manipulieren, statt lediglich draußen vor der Tür zu stehen und alles per Handy-Hack aus sicherer Distanz zu erledigen. Schönes Detail: Wenn eure Figur ein feindlich kontrolliertes Gebiet betritt, setzt sie sich automatisch eine von vielen Hundert fantasievoll gestalteten Masken auf. Das sichert nicht nur ihre Anonymität und ist eine Weiterentwicklung des hochgezogenen Bandanas aus Watch Dogs 1 und 2. Die Masken passen zudem hervorragend zum Szenario und der Intention der Entwickler. Denn diesmal spielt ihr ja keinen einzelnen Charakter, sondern eine Massenbewegung, die Agenten von DedSec, die mitten aus der Bevölkerung kommen. Das ist ein nicht ganz subtiler Wink mit dem Zaunpfahl in Richtung des Hackerkollektivs Anonymous, das mit Guy-Fawkes-Masken auftritt. Und in welcher Stadt wollte Fawkes aus Protest gegen ein autoritäres Regime das Parlamentsgebäude in die Luft sprengen?



Die typischen Londoner U-Bahn-Stationen dienen euch als Schnellreisepunkte.

gen? Ach ja, richtig: London. Aber gut, dass Ubisoft keine politischen Spiele macht!

Der französisch-kanadische Spielehersteller entwickelt lieber große Service-Games wie Assassin's Creed, die auch gerne mal einen Ingame-Shop mit Mikrotransaktionen beinhalten. Gehört dazu auch Watch Dogs Legion? Offiziell gibt es dazu keinen Kommentar, Creative Director Clint Hocking sagt im Interview: »Wir werden über DLCs und all das erst dann sprechen, wenn wir alle Details ausgearbeitet haben.« Zumindest aber gibt es schon mal eine (Krypto-)Währung im Spiel, mit der man sich neue Blaupausen für andere Waffen, Gadgets und vielleicht auch abgefahrene Masken aus dem 3D-Drucker für seine Heldenriege wird kaufen können. Die Anpassungsoptionen sollen sehr umfangreich ausfallen, in bestimmten Läden gibt's auch neue Kleidung zu erwerben. Da ist es nur logisch, über kosmetische Mikrotransaktionen, wie man sie aus anderen Ubisoft-Spielen kennt, zu spekulieren.

**Offene Fragen**

Watch Dogs Legion hat in der Alpha-Version bereits einen sehr guten Eindruck gemacht. Neue Konzepte, starke Atmosphäre, solider Gameplay-Kern – die Demo schürt die Vorfreude. Aber es gibt auch noch genug Elemente, bei denen Ubisoft in den nächsten Monaten weitere Überzeugungsarbeit leisten muss oder zu denen es gar erst im finalen Test ein echtes Urteil geben kann. Da wäre zum Beispiel das alte Sorgenkind der Watch-Dogs-Serie, die Story. Nur halb im Scherz fragen wir Clint Hocking, ob der Verzicht auf eine Hauptfigur den bekannten Schwächen der Ubisoft-Autoren nicht entgegenkäme. Die waren ja bislang nie so richtig in der Lage, nachvollziehbare Protagonisten zu schreiben. Er drückt sich in der Antwort diplomatisch geschickt aus: »Wir wollten, dass Spieler nicht nur in der Lage sind, zu wählen, wie sie spielen, sondern auch wen sie spielen. Wir wollten ihnen die ganze unglaubliche Vielfalt von London zur Verfügung stellen, damit sie als der Charakter spielen können, den sie bevorzugen. Aber gleichzei-

g wollten wir diesem Schritt nicht die Qualität der Erzählung, der Sprecherleistungen und der Animationen opfern.«

Aber wird die Story wirklich gut, wenn man langweilige Protagonisten wie Marcus und Aiden gegen potenziell noch gewöhnlichere, weil tatsächlich zufallsgenerierte Helden austauscht? Beim Hands-on gab es nur eine einzige Zwischensequenz zu sehen. Zu wenig für ein Fazit darüber, ob die unterschiedlichen Sprecher der wechselnden Hauptfiguren genug von der Persönlichkeit der Teammitglieder rüberbringen. Und was ist mit festen Nebenfiguren? Die Begleiter von Held Marcus waren in Watch Dogs 2 exzentrisch bis komplett klischeebeladen, für viele Spieler stellten die Story-Zwischensequenzen einen unendlichen Quell des Fremdschämens dar. Aber kann Watch Dogs Legion hier auftrumpfen? Das bleibt abzuwarten, zu wenig gab's bisher von Geschichte und Dialogen zu sehen und zu hören. Ein erzählerischer Trick der Entwickler ist uns aber schon aufgefallen: Der gerade gespielte Hauptcharakter sagt im Spiel nie seinen Namen. Anders wäre der erhebliche Synchronisierungsaufwand aufgrund der prozeduralen Generierung der NPCs auch gar nicht zu stemmen gewesen.

Ubisoft Toronto, die mit Splinter Cell: Blacklist zwar ein sehr gutes Spiel entwickelt, aber auch keine allzu brillante Story mit Nachhallcharakter erzählt haben, versprechen dennoch Großes: Fünf parallel verlaufende Handlungsstränge soll es in Watch Dogs 3 geben, die einzelnen Kapitel der Story drehen sich um Themen wie die Gefahren des technischen Fortschritts, den sogenannten »Deep State« oder das Spionagesgeschäft und beschäftigen sich mit der privaten Militärfirma Albion. Also wird es am Ende doch offensichtlich politisch? Watch Dogs Legion wird demnach 60 Missionen enthalten. Noch ist fraglich, wie viele davon wirklich große Story-Aufträge sind. Auch beim Missionsdesign schweben zur Zeit noch Fragezeichen über unserem Kopf: Wenn jeder Auftrag auf einen ähnlichen Mix aus Schleichen, Schießen und Hacken setzt

wie die bisher gesehenen Einsätze, dann könnte sich Watch Dogs Legion trotz der großen Vielfalt seiner Open World doch wieder schnell nach Routine anfühlen. Zumindest ist schon mal klar, dass abermals ein paar Minispiele wie Darts für Abwechslung sorgen sollen. Die gab's damals, 2012, im allerersten Watch-Dogs-Trailer zwar noch nicht zu sehen, aber zur DNA der Serie gehören sie dann irgendwie doch. ★



**Peter Bathge**  
@GameStar\_de

Watch Dogs ist eine seltsame Spielserie. Einerseits verkauften sich Ubisofts Hacker-Abenteuer blendend, andererseits erreichten sie nie die Beliebtheit eines Assassin's Creed. Einerseits sind viele der Features im AAA-Segment einzigartig, andererseits beschwerten sich Spieler und Presse immer wieder über die Beliebigkeit mancher Spielelemente. Einerseits wollte Watch Dogs von Beginn an einen Gesellschaftskommentar abgeben, andererseits waren die erzählten Geschichten stets belang-, die Protagonisten Aiden und Marcus profillos. Ich will nun nicht behaupten, dass Watch Dogs Legion alles besser macht als die Vorgänger, das wäre zu klischeehaft. Zumal ich ja auch nur knapp 45 Minuten spielen konnte und gerade in Sachen Story und Abwechslung viel zu wenig gesehen habe, um mir ein abschließendes Urteil über die Qualität zu erlauben. Aber schon jetzt zeichnet sich ab, dass der dritte Teil (der nicht umsonst auf eine Nummerierung verzichtet, fühlt er sich doch fast schon wie ein Reboot der Serie an) die Reihe einen entscheidenden Schritt nach vorn und mehr in Richtung der ursprünglichen Vision dieses berühmten ersten Trailers von der E3 2012 befördert. Die prozedural generierten Londoner, aus denen ich mir meine ganz persönliche Einsatztruppe zusammenstellen kann, erzeugen bei mir das Gefühl, tatsächlich eine Untergrundbewegung anzuführen. Ich kann mir gut vorstellen, dass es einen Heiden Spaß macht, die perfekte alte Lady ausfindig zu machen, sie für mein Team zu rekrutieren und sie zu einer langsam vorantippelnden, aber mörderisch effektiven Stealth-Meuchelmörderin hochzuzüchten. Und wenn sie dann tatsächlich den Permadeath sterben sollte, werde ich ihr sicher nachtrauern. Watch Dogs Legion hat mich positiv überrascht. Wenn Ubisoft Toronto und Clint Hocking es schaffen, dass die Zwischensequenzen trotz freier Charakterwahl eine durchgehend spannende Geschichte erzählen und das Rekrutieren und Verwalten meiner Spielcharaktere nicht nach wenigen Spielstunden zur Routinearbeit aus immer wiederkehrenden Aufgaben verkommt, dann könnte hier wenige Wochen vor Cyberpunk 2077 im März 2020 ein echter Open-World-Hit auf uns zukommen. Einer, der vielleicht mehr Watch Dogs ist als seine beiden Vorgänger zusammen.



Geschehnisse könnt ihr über die in der Stadt verteilten Nachrichtenbildschirme verfolgen.