

Watch Dogs Legion

WIR SIND LONDON

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Toronto** Termin: **29.10.2020**

Auf DVD: Preview-Video

In Watch Dogs Legion können wir jede Person in der Open World steuern. Was bescheuert klingt, entpuppt sich beim Anspielen als überraschend genial. Von Elena Schulz



Mein Name ist Bond. James Bond. Okay, das ist gelogen. Mein Name ist Elena Schulz. Ein wenig fühle ich mich aber trotzdem wie der britische Geheimagent, als ich Dalton in Watch Dogs Legion steuere. Immerhin soll ich allein einen bewachten Komplex infiltrieren, um eine Bombe zu entschärfen, alles im schicken Anzug. Nur der Martini fehlt.

So beginnt die dreistündige Demo von Watch Dogs Legion. Dalton arbeitet nämlich für das Hacker-Kollektiv Dedsec. Das kennt man schon aus den Vorgängern. In England besteht die Gruppe allerdings nicht aus bunt-überzeichneten Hipstern, sondern aus ganz normalen Leuten, die mit der aktuellen Situation in ihrer Heimat London unzufrieden sind. Und im Kontext des Spiels heißt das: Wir können im Action-Adventure von Ubisoft tatsächlich jeden beliebigen Bürger von London steuern. Wie diese enorme Freiheit bei der Charakterwahl überhaupt funktioniert und ob das Ganze auch Spaß macht, erfahrt ihr hier in unserer Vorschau zum kommenden Open-World-Spiel.

Plötzlich Terrorist

Während Bond meist der Held des Tages ist, geht beim armen Dalton die Sache mit dem Entschärfen der Bombe schön nach hinten los. Blöde Sache! Noch blöder: Der mysteri-

öse Schuldige namens Zero Day hängt den Anschlag ausgerechnet uns beziehungsweise Dedsec an. Wir müssen also unsere Unschuld beweisen. Währenddessen befindet sich die Stadt im Ausnahmezustand. Der private Militärkonzern Albion soll deshalb für Recht und Ordnung sorgen, ist aber natürlich ebenfalls nicht gut auf uns als potenzielle Terroristen zu sprechen.

Die Prämisse klingt erstmal spannend und sogar vergleichsweise düster. Lasst euch aber nicht täuschen: Watch Dogs Legion kehrt nicht zu einer ernsten Rachestory wie im ersten Teil zurück. Und auch wenn es sich vom aktuellen Weltgeschehen inspirieren lässt, solltet ihr keinen brauchbaren politischen Kommentar erwarten. Stattdessen tauscht unser Hacker-Kollektiv trotz der heiklen Lage meist lockere Sprüche aus. Während die beim zweiten Teil eher unangenehm aufgesetzt statt cool wirkten, kaufen wir sie der KI Bagley und der Punk-Dame Sa-

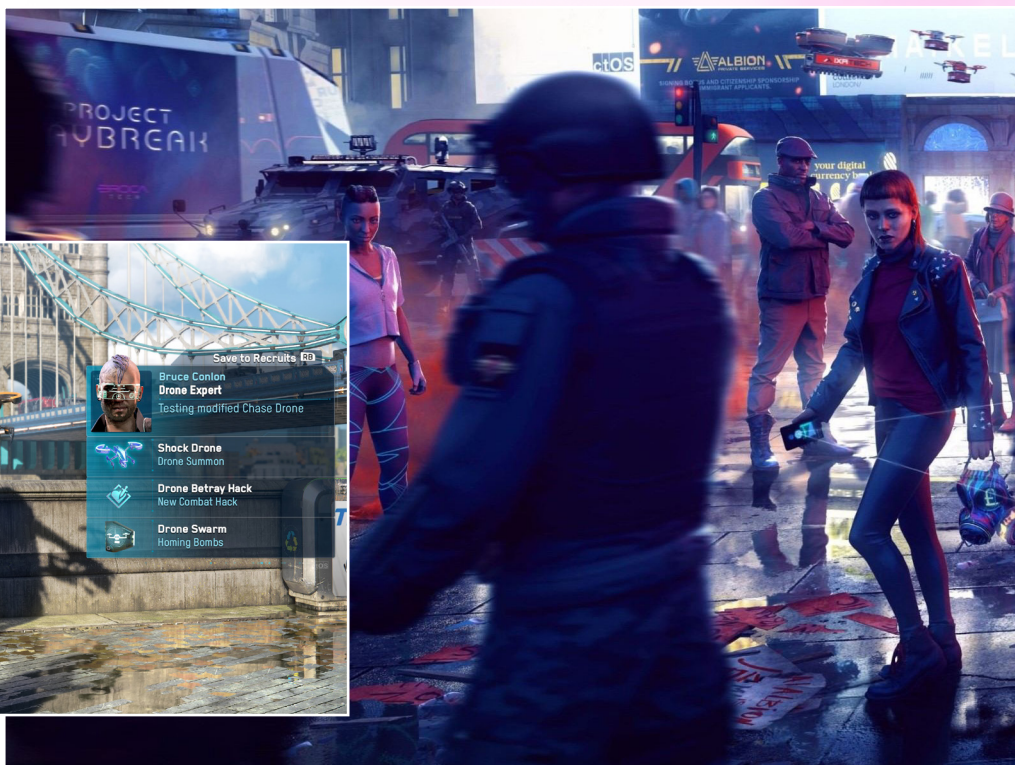
bine viel eher ab – auch weil deren britischer Akzent einfach charmant wirkt.

Neuer Held per Knopfdruck

Wem Sabine und ihr Kumpel Aufträge erteilen, hängt komplett von uns ab. Denn wir können ja jeden in Watch Dogs Legion steuern und diese x-beliebigen Personen tauschen sogar vollvertont in Zwischensequenzen auf. Sie sollen auch eigene Hintergrundgeschichten und Persönlichkeiten mitbringen, in der Demo zeigte sich das bisher aber nur über kleine Nuancen. Der Ansatz klingt wahnsinnig kompliziert, das System dahinter funktioniert aber eigentlich recht simpel. Wie im Vorgänger dürft ihr jeden NPC per Knopfdruck scannen. Dabei offenbaren sich manchmal nützliche Eigenschaften: Ein Charakter aus der Demo verfügt zum Beispiel über einen direkten Draht zum Polizeichef, was uns im Zweifel schneller aus dem Knast bringt. Wollt ihr ihn rekrutieren, müsst ihr



Neben Geräten dürft ihr auch Personen durchleuchten und sie diesmal gleich rekrutieren.



Wer lautlos vorgeht, hat es wie bei den Vorgängern auch in Watch Dogs Legion leichter.



Der Bauarbeiter kann noch deutlich mehr. Leuten eins mit der Zange überziehen, macht aber trotzdem Laune.



aber erstmal Überzeugungsarbeit in Form einer Mission leisten. Da Dedsec nicht den besten öffentlichen Ruf hat, sind die Leute uns gegenüber misstrauisch. Aufträge dieser Art fallen meist simpel aus: In der Regel sichert ihr nur ein paar Daten in einem bewachten Gebiet oder löscht sie wahlweise, zum Beispiel um jemanden zu entlasten. Ist das geschafft, dürft ihr über ein Menü jederzeit und überall zum neuen Rekruten wechseln. Das klappt übrigens wirklich mit jeder Person. Damit ihr nicht ewig nach geeigneten Kandidaten sucht, markiert das Spiel für euch besonders spannende Figuren wie Profi-Hacker oder Straßenkünstler.

Vom Bauarbeiter bis zum Polizisten

Spannend heißt in dem Fall talentiert. Denn jeder Charakter bringt besondere Eigenschaften und Fähigkeiten mit. Bauarbeiter tauchen zum Beispiel auf passendem Gelände unter, ganz ähnlich wie in Hitman mit

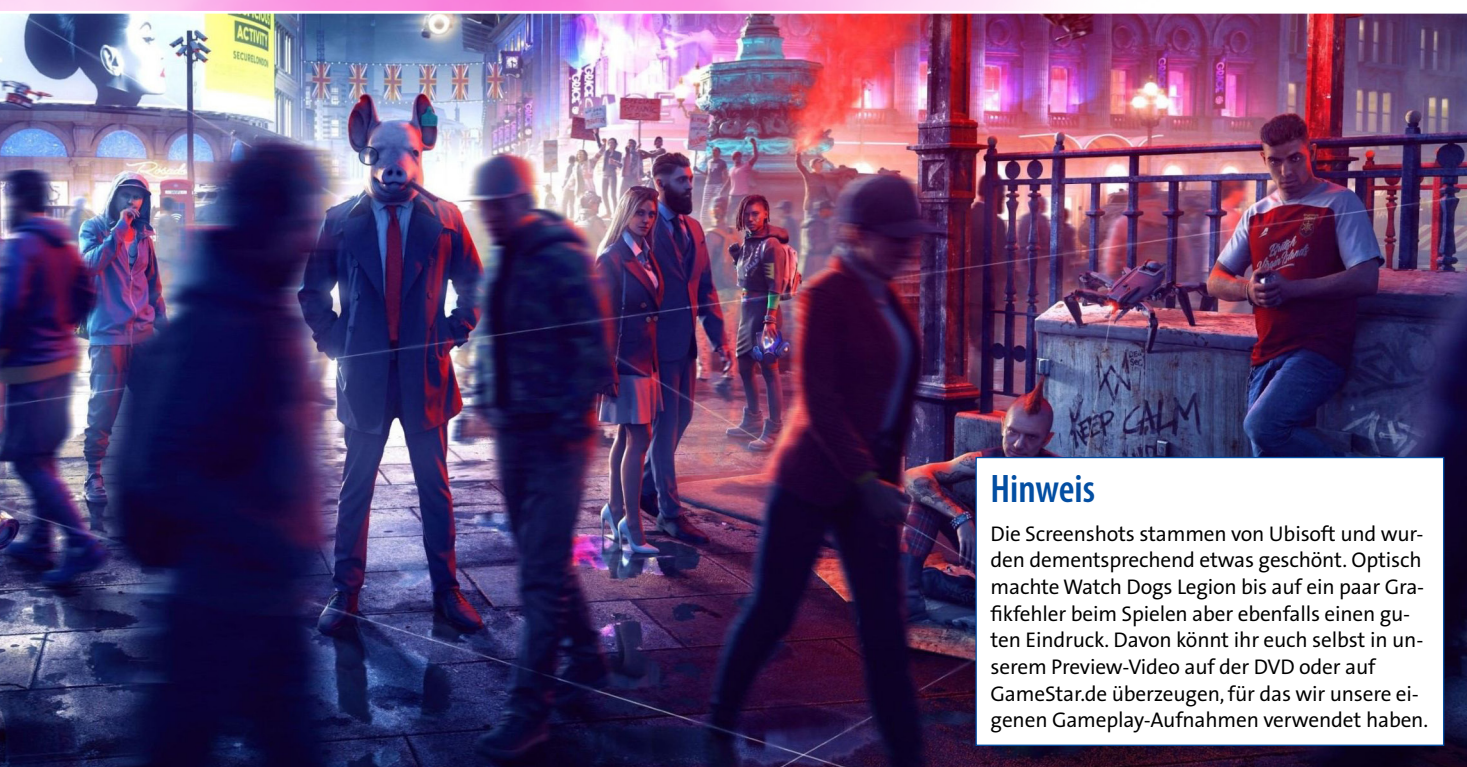
den Kostümen für Agent 47. Solange ihr dem Wachpersonal nicht zu nahe kommt, dürft ihr euch hier trotz Sperrgebiet frei bewegen. Zusätzlich können Bauarbeiter eine Cargo-Drohne rufen. Hackt man die, transportiert sie einen bequem per Luftweg über den Köpfen der Gegner an den gewünschten Ort. Mühsames Vorbeischieben ist dann nicht mehr nötig. Andere Figuren dürfen solche Drohnen ebenfalls hacken, direkt dabei hat sie aber nur unser Baustellenprofi.

Hacker manipulieren Geräte dafür auf andere Arten und übernehmen zum Beispiel feindliche Wachdrohnen. Plötzlich kann ich seelenruhig das Feindgebiet überfliegen, scannen, hacken und sogar meine Gegner attackieren, ohne dass die wissen, wie ihnen geschieht. Polizisten wiederum können Gegner einfach festnehmen und damit ohne Gewalt außer Gefecht setzen. Apropos Festnehmen: Erledigen die Gegner euch, landet ihr ebenfalls im Knast, selbst als Polizist.

Dann müsst ihr zu einer anderen Figur wechseln. Sind keine mehr übrig, kommt aber eine wieder aus dem Gefängnis frei. Dahinter verbirgt sich ein fantastischer Weg, um Checkpoints und lästige Wiederholungen zu umgehen. Bei einer Mission habe ich mich zum Beispiel doof angestellt und bin mehrmals verhaftet worden. Ich muss so aber nicht immer wieder von vorne beginnen. Mein Fortschritt überträgt sich von einer Figur auf die nächste, und ich kann mich weiter langsam ans Ziel herantasten. Daraus ergeben sich aber auch neue Herausforderungen: Als ich ein hohes Gebäude erklimmen will, befindet sich der Bauarbeiter samt Drohne gerade hinter schwedischen Gardinen. Das war's mit der idiotensicheren Strategie, jetzt heißt es kreativ werden!

Nichts für Arachnophobiker

Weil ihr nicht immer für jede Situation den passenden Kandidaten parat habt, lässt



Hinweis

Die Screenshots stammen von Ubisoft und wurden dementsprechend etwas geschönt. Optisch machte Watch Dogs Legion bis auf ein paar Grafikfehler beim Spielen aber ebenfalls einen guten Eindruck. Davon könnt ihr euch selbst in unserem Preview-Video auf der DVD oder auf GameStar.de überzeugen, für das wir unsere eigenen Gameplay-Aufnahmen verwendet haben.



Ihr denkt, Street Artists sind nicht nützlich? Dann habt ihr noch nie jemandem eine Ladung Farbe ins Gesicht verpasst.

euch Watch Dogs Legion wie im Vorgänger aber noch auf Gadgets und Waffen zurückgreifen. Über einen Spinnenroboter könnt ihr Sperrgebiete heimlich auskundschaften und Geräte hacken, die sonst nicht in eurem Sichtfeld wären, und über geschickt platzierte Schockfallen lassen sich Gegner, Drohnen und Fahrzeuge kurzzeitig außer Gefecht setzen. Für Schussgefechte greift ihr auf Klassiker wie Pistolen, Schrotflinten und mehr zurück. Während die Fähigkeiten den einzelnen Personen fest zugeordnet sind, dürft ihr die Ausrüstung beliebig austauschen.

Beim Anspielen fasziniert an der Idee der freien Charakterwahl vor allem, dass es sich im Prinzip um ein komplett flexibles Skill-System handelt: Wollt ihr eine bestimmte Fähigkeit, müsst ihr nur nach einer passenden Person suchen, statt erst mühsam die gewünschten Perks freizuspielen und Punkte zu verteilen. Das ermöglicht auch völlig unterschiedliche und teils sehr kreative Herangehensweisen. Wer die individuellen Fähigkeiten der Londoner Bürger ignoriert, macht es sich deutlich schwerer und verpasst das Beste am neuen Watch Dogs. Mit Hacker, Polizistin und Bauarbeiter konnten wir außerdem erst einen Bruchteil der möglichen Helden samt Fähigkeiten ausprobieren. Was ist zum Beispiel mit der Omi aus dem ersten Gameplay-Trailer? Ich kann es kaum erwarten, ob sie Wüstlinge mit Handtaschen verprügelt oder andere Talente mitbringt. Und dass Spione über Fahrzeuge mit Tarnvorrichtung oder gar Raketen verfügen sollen, klingt auch spannend. Nimm das, Dalton, ich darf doch noch James Bond sein! Zieht Ubisoft das Feature am Ende konsequent durch, könnte jede neue Rolle das Gameplay wieder komplett umdrehen und für ordentlich Abwechslung sorgen.



Der Militärkonzern Albion stellt zumindest anfangs noch eine Übermacht dar, die man lieber heimlich unterwandern sollte, anstatt mit Pistölnchen dagegen vorzugehen.

Ich glaub, es hackt!

Abseits der Skills bringt uns mit Hacken, Schleichen und Schießen aber wieder das klassische Watch-Dogs-Gameplay ans Ziel. Das Ziel an sich fällt am Ende in der Regel aber recht unspektakulär aus: Mal sollen wir Daten stehlen, mal zerstören und dann zwischendurch auch mal jemanden retten – wie zum Beispiel einen entführten Whistleblower in einer der Hauptmissionen der Demo. Der Weg ist hier aber ohnehin das Ziel, da wir uns meist auf einem Hacking-Spielplatz mit unzähligen Möglichkeiten austoben dürfen. Um den armen Kerl aufzuspüren, müssen wir erst am Entführungsort Schaltkreise verknüpfen – das simple Hacking-Minispiel, bei dem ihr im Prinzip Knotenpunkte dreht, gab es schon im Vorgänger. Dann rekonstruiert ihr per Überwachungsdaten den Vorgang, folgt der Route des Fluchtwagens bis zur bereits erwähnten Baustelle und befreit

dort den Whistleblower. Dazu könnt ihr Feinde geschickt umgehen oder lautlos von hinten ausschalten. Manchmal sind auch Schlüsselcodes im Areal versteckt, die ihr euch einfach per Hack erschleicht. Wer keine Lust auf friedlichen Stealth hat, kann auch elektronische Geräte in der Umgebung hacken und sie so in Bomben oder Schockminen verwandeln – das geht sogar vom Blickwinkel einer Kamera oder Drohne aus. Genauso wie das Öffnen von Türen. Für manche Aktionen wie Downloads müsst ihr selbst oder eure Gadgets aber in die Nähe von Zielperson oder Zielobjekt.

Lieber denken statt schießen

Schaltet ihr viele Gegner aus, steigt das Risiko, dass ihre Kollegen sie früher oder später finden. Dann werden sie alarmiert und suchen das Gelände ab. Wenn das passiert, solltet ihr am besten irgendwo versteckt



Sabine und die sarkastische KI Bagley leiten die Operationen von Dedsec.

sein, da ihr in der Regel schnell entdeckt werdet. Auch wenn aggressives Vorgehen möglich ist, solltet ihr euch den folgenden Schusswechsel lieber ersparen. Zumindest in der Demo spielten sich die Gefechte mit dem Controller alles andere als spaßig: Auch ohne Panzerung halten Feinde viele Treffer aus, während man selbst schnell zu Boden geht. Dank offenbar fehlender Zielhilfen lässt sich das Fadenkreuz mit dem Stick auch nur mühsam auf dem gewünschten Gegner platzieren. Umso ärgerlicher, dass man manchmal keine Wahl hat – zum Beispiel, wenn ein Hack den Gegnern die eigene Position verrät, man aber im direkten Umkreis bleiben muss. Bedachtes Vorgehen zahlt sich dafür aus, gerade weil die Umgebungen manchmal in regelrechte Puzzles ausarten. Müsst ihr Sicherheitssysteme deaktivieren, Drohnen ablenken, Geschütztürme umschleichen und Stromkreise wiederherstellen, um Türen zu öffnen, werden

genaue Planung und perfektes Timing für euch essenziell. Auf diese Weise fordert das neue Watch Dogs unsere grauen Zellen zwischendurch überraschend stark.

GTA 5 lässt grüßen

Während spielerisch Kreativität belohnt wird, orientiert sich die Spielwelt stark am Ubisoft-Einmaleins. London hebt sich als europäische Großstadt immerhin optisch angenehm von den typischen US-Metropolen ab und verwirrt uns zwischendurch ganz schön mit Linksverkehr. Ein Geisterfahrer? Hunderte! Umso bekannter sind uns die klassischen Markierungen für Missionen, Klamottenläden, ansprechbare Personen und selbstverständlich zahlreiche Nebenaktivitäten wie Fußballdribbeln als Reaktionsminispiel. Aber gut, seine Nähe zu GTA konnte und wollte Watch Dogs ja noch nie leugnen. Ähnlich wie in der Rockstar-Open-World existiert übrigens ein Fahndungssys-

tem. Wollt ihr euch nicht in einer Verfolgungsjagd wiederfinden, solltet ihr eure kriminellen Aktivitäten geheim halten.

Die Stadt unterteilt sich darüber hinaus in unterschiedliche Bezirke. Die bringt ihr ähnlich wie in Assassin's Creed Syndicate unter eure Kontrolle, indem ihr kleine Aufträge absolviert. Nachdem wir mal wieder in klassischer Hacker-Manier ein paar Daten entwendet oder vernichtet haben, überschreiben wir noch ein elektronisches Propagandaposter der fiesen Militärüberwacher von Albion. Anschließend lässt sich das Gebiet über eine finale Mission übernehmen, was den Einfluss der Organisation schwächt und unseren stärkt. Die Befreiungsaktion spielt sich dann sogar komplett anders: Wir lenken dort eine Drohne und weichen in engen Tunneln heißem Dampf oder Laserstrahlen aus. Das sorgt für ziemlichen Nervenkitzel – allerdings leider auch, weil die sich nicht sonderlich präzise steuert. Trotzdem sorgen solche Abschnitte angenehm für Abwechslung. Faire Speicherpunkte lassen darüber hinaus nicht allzu viel Frust aufkommen.

Watch Dogs Legion leidet also gerade bei Steuerung und Shooter-Mechaniken noch unter einigen Schwächen. Zudem begegnet uns in der Demo noch so mancher Grafik-Bug in der recht formelhaft wirkenden Spielwelt. Dafür überzeugen uns schon jetzt Kreativität und Vielfalt bei Hacking, Ausrüstung und Fähigkeiten. Und gerade das Rekrutensystem hat uns positiv überrascht: Dass man jeden NPC steuern kann, klingt auf dem Papier nach Marketing-Blabla, funktioniert im Spiel aber erstaunlich gut. ★

Meinung

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Ich hätte nicht gedacht, dass es funktioniert. Als Ubisoft das neue Charakter-Feature von Watch Dogs Legion vorgestellt hat, war ich sehr skeptisch. Sicher kann man doch nicht jeden übernehmen, oder? Bestimmt nur ausgewählte Figuren! Aber ich lag falsch: In der Demo durfte ich theoretisch tatsächlich jeden steuern, und die einzelnen Figuren brachten allesamt spannende und nützliche Fähigkeiten mit. Bleibt natürlich trotzdem abzuwarten, wie viele unterschiedliche im fertigen Spiel dann wirklich existieren. Und vor allem, ob die Entwickler es tatsächlich schaffen, eine interessante Geschichte rund um x-beliebige Helden zu spinnen. Andererseits lebt Watch Dogs seit jeher ohnehin eher von den vielen verschiedenen Möglichkeiten beim Herangehen an Missionen und weniger von Handlung und Figuren – die konnten schon in den beiden Vorgängern nicht überzeugen. Dass Watch Dogs Legion nun einfach seine Stärken umarmt und noch mehr auf spielerische Freiheit setzt, wirkt also genau wie der richtige Schritt für mich.



Ihr verändert das Stadtbild, indem ihr die von Albion kontrollierten Bezirke übernehmt.