

Watch Dogs Legion

BITTE NICHT UNTERSCHÄTZEN!



Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Toronto** Termin: **29.10.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **35 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay Store)** Enthalten in: **Uplay+**

Neben Assassin's Creed und Far Cry wird Watch Dogs gerne übersehen – zu Unrecht.

Von Elena Schulz

Watch Dogs Legion hat es gar nicht so leicht. Denn die Reihe ist ein bisschen wie das mittlere Kind, das brav gute Noten schreibt, immer pünktlich nach Hause kommt und trotzdem zwischen rebellierenden großen Brüdern und niedlichen Nesthäkchen im Hause Ubisoft untergeht. Watch Dogs ist ironischerweise weder zu gut noch zu schlecht, was heutzutage vor allem eines bedeutet: weniger Aufmerksamkeit. Es gibt keinen großen Shitstorm wie bei Breakpoint oder Wirbel um einen kompletten Kurswechsel wie bei Assassin's Creed Origins. Aber 2020 könnte die Reihe endlich aus dem Schatten treten. Denn im dritten Watch Dogs ist Schluss mit unbeliebten Hipster-Hackern. Stattdessen könnt ihr in der Open World jede Oma, jeden Punk, Bauarbeiter oder Polizisten spielbar machen. Und jeder davon bringt eigene Fähigkeiten mit in euer selbst zusammengestelltes Team: Bauarbeiter kontrollieren fliegende Cargo-Drohnen, Polizisten nehmen Leute fest, Punks werfen kunterbunte Graffiti-Granaten und so weiter. Ubisoft wandert hier nicht auf ausgetretenen Pfaden oder versucht wie bei Immortals: Fenyx Rising sein eigenes Breath of the Wild zu erschaffen. Die Ideen von Watch Dogs Legion sind neu und innovativ – aber reicht das, um für uns eine spannende Open World zu erschaffen?

Ein zweischneidiges Schwert

Bei der Geschichte offenbart sich ein spannender Kontrast. Denn hier verbirgt sich gleichzeitig eine Stärke und Schwäche von Watch Dogs Legion. Die Story an sich ist spannend und wendungsreich inszeniert. Mit dem bösen Hacker Zero Day, dem Mili-

tärkonzern Albion oder dem Verbrecherclan der Kelleys liefert das Open-World-Spiel gleich mehrere mächtige Feinde. Deren grausames Vorgehen bekommen wir am eigenen Leib zu spüren. Zero Day verübt Bombenanschläge in London und schiebt sie unserem Hacker-Kollektiv Dedsec in die Schuhe. Clan Kelley betreibt Menschen- und Organhandel und entführt einen Freund von uns. Albion macht Jagd auf uns als angebliche Terroristen und unterdrückt brutal die Bewohner der Stadt.

Jeder Bösewicht erhält im Rahmen der etwa 20 Stunden langen Kampagne einen separaten Handlungsstrang. Diese werfen alle interessante Fragen auf, ohne jedoch mögliche Antworten mitzuliefern. Wir sollen also selbst abwägen, was wir für richtig halten. Darf man Menschen überwachen, um Verbrechen zu verhindern? Ist ewiges Leben in der Cloud eine Option? Die rekrutierten Helden machen der ernsten Stimmung aber einen Strich durch die Rechnung. Weil ihnen

echte Persönlichkeiten und Ziele fehlen, sind sie uns trotz ordentlich vertonter Zwischensequenzen egal.

Die gewollt lässigen Sprüche über Dedsecs »endkrasse Machenschaften« oder »wie man den bösen Pferde... äh... liebenden Menschen von Albion den Hintern aufreißt« kauft man den Figuren außerdem nicht ab, weil in den Dialogen die Chemie fehlt. Nur unsere Helfer-KI Bagley bringt uns mit ihrem spöttischen Sarkasmus regelmäßig zum Grinsen: »Hallo, ich bin Bagley, Dedsecs definitiv nicht gestohlene fortschrittliche KI.« Ja, na klar.

Hacken, Schießen, Autofahren

Spielerisch knüpft Watch Dogs 3 an den Vorgänger an. Ihr habt stets die Wahl, ob ihr aggressiv, lautlos oder komplett über Hacking

Eure gesammelten Rekruten dürft ihr in der Open World jederzeit wechseln, um ihre Fähigkeiten zu nutzen. Dieser Imker kontrolliert Cyber-Bienen, ist immun gegen Schockangriffe, verfügt über eine besondere Waffe und sitzt auch kürzer hinter Gittern, was ihn zu einem wertvollen Agenten macht.





In der Open World erwarten euch viele Details – und hackbare Objekte wie diese Kamera hier. Was wäre Watch Dogs ohne sie!

vorgeht. Ihr könnt einfach mit der Waffe im Anschlag reinstürmen und losballern. Oder ihr umschleicht Gegner und schaltet sie von hinten aus. Oder ihr nutzt Gadgets wie einen fernsteuerbaren Spinnenroboter, hackt Kameras und lockt Feinde in Fallen, ohne selbst einen Fuß ins Feindgebiet zu setzen. Alle diese Vorgehensweisen funktionieren und lassen sich jederzeit kombinieren. Allerdings spielt sich eine Mischung aus Schlei- chen und Hacken am flüssigsten. Schussge- fechte steuern sich schon sauberer als im zweiten Teil, gerade mit dem Controller be- wegt sich das Fadenkreuz aber träge und macht es so schwer, genau zu zielen. Auch bei Trefferfeedback und Rückstoß spürt man wenig Unterschied – egal ob man mit einer schallgedämpften Pistole oder einer wuchi- gen Schrotflinte schießt.

Auch die Fortbewegung zählt nicht zur Open-World-Oberklasse: Wie in einem Assassin's Creed könnt ihr per Tastendruck über Hindernisse hechten oder an Vorsprün-

gen hochklettern. Im Gegensatz zu einem eleganten Attentäter hechten unsere Helden aber gerne mal etwas zu weit oder stolpern ungeschickt von einer Animation in die nächste. Gerade mit dem Controller macht das arcade Autofahren durchaus Spaß. Al- lerdings fühlen sich durchschnittlich schnel- le Autos eher schwerfällig an, während flotte Sportwagen ein wenig zu sehr wie auf Seife über die Straßen schlittern. Mit beiden Vari- anten werden Verfolgungsjagden so schnell zur kniffligen Geduldssprobe.

Diese Mängel fallen beim Spielen aber nicht groß ins Gewicht. Das liegt an der gro- ßen Neuerung von Watch Dogs Legion: den Rekruten. Die bringen über ihre Fähigkeiten und Gadgets so viel Leben und Abwech- slung ins Spiel, dass sie das Open-World- Gameplay auf eine völlig neue Ebene heben.

Hypnose, Saufen und Stillstehen als Skills

Wenn ihr in der Open World unterwegs seid, könnt ihr per Tastendruck die Profile der Passanten abrufen. Da steht dann etwa, dass die gute Molly Brown eine Magieshow leitet und sich mit Hypnose auskennt. Wäre die Dame Dedsec abgeneigt, müsste man sie erst hacken, so redet sie aber mit uns

Lieber mit Controller?

Controller: Mit dem Gamepad wechselt ihr schnell und komfortabel zwischen den ein- zelnen Hack-Tasten, Umgebung-Ping für Interaktionsmöglichkeiten, Fähigkeiten und mehr. Auch die Fahrzeuggeschwindigkeit lässt sich angenehmer über den Trigger re- gulieren. Beim Schießen fühlt sich das Fa- denkreuz aber träge an, was das Zielen mühsam macht.

Maus- und Tastatur: Die Maussteuerung fühlt sich im Vergleich zum Controller an- fangs etwas überladen und fummelig an, weil viele Tasten für Fähigkeiten, Interagie- ren, Hacken, Scannen und so weiter ge- braucht werden. Nach einer überschauba- ren Eingewöhnungszeit geht sie aber leichter von der Hand – zumal ihr sämtliche Tasten neu belegen könnt. Das Schießen funktioniert hier wie erwartet am besten, weil ihr genauer zielen könnt.

und bittet um Hilfe. Das startet eine Rekru- tierungsmission, bei der ihr meist Daten be- schafft oder löscht, jemanden hackt, aus- schaltet oder befreit. Schafft ihr das, schließt sich die Person euch an. Ihr dürft dann jederzeit in der Open World zu ihr wechseln und ihre Fähigkeiten einsetzen. Für Mollys Hypnose finden wir schnell Ver- wendung: Samt Taschenuhrpendel und Fin- gerschnipsen zieht sie Gegner auf ihre Seite oder versetzt sie in den Tiefschlaf. Ein mäch- tiger Skill, den wir fast verpasst hätten.

Und es gibt noch so viel mehr: Spione bretern im James-Bond-Stil durch die Stadt, Fußball-Hooligans nehmen betrunken weni- ger Schaden und rufen Freunde bei Schläge- reien zur Hilfe, menschliche Statuen stehen völlig still und lassen so Feinde einfach vor- beilaufen, Bauarbeiter steuern fliegende Cargo-Drohnen und bewegen sich in Arbeits- kleidung unbehelligt über Baustellen. Allein 15 Helden lieferten uns eine große Band- breite an Skills – und man darf bis zu 40 gleichzeitig rekrutieren. Dann wird euch ver- mutlich auch die eine oder andere ähnliche Fähigkeit unterkommen. Gerade Hacker kön- nen alle meist schneller Daten herunterla-



Haben Gegner euch entdeckt, hilft nur noch Draufballern. Die Schussgefechte spielen sich besser als im Vorgänger, aber nicht so flüssig wie in einem reinen Deckungsshoooter. Immerhin könnt ihr Gegner über Hacks ablenken oder per Shock kurzzeitig lähmen.



den, Drohnen in der Umgebung deaktivieren oder etwas Vergleichbares.

Andere Figuren bringen wiederum nur unwesentliche Talente wie ein besonderes Auto zum Herbeirufen, eine spezielle Waffe oder höheren Widerstand gegen Schaden mit. Insgesamt fällt die Vielfalt bei den Fähigkeiten aber hoch aus. Und viele – wie zum Beispiel die Hypnose oder ein mörderischer Cyber-Bienenschwarm eines Imkers – sind wirklich einzigartig und nützlich. Hinzu kommen noch die uneingeschränkt ausrüstbaren Gadgets. Ihr schaltet neue Varianten über Technikpunkte frei, die es als Belohnung für Missionen oder verstreut in der Welt gibt. Damit wird euer Vorgehen noch freier: Ihr dürft euch zum Beispiel kurzzeitig unsichtbar machen oder feindliche Drohnen und Geschütze übernehmen – selbst wenn ihr keinen Hacker spielt.

Übermächtige Bauarbeiter

Denkbar lahme Missionsziele wie »Klaue Daten« oder »Hacke Person X« lassen sich

darüber auf zig Arten angehen. Nicht überall ist aber jedes Vorgehen möglich, verlasst euch besser nie auf nur eine Strategie. Außerdem wandern eure Rekruten in den Knast oder ins Krankenhaus, wenn sie erledigt werden, und sind dann eine Weile außer Gefecht, was euch zum Wechseln zwingt – aktiviert ihr unabhängig vom Schwierigkeitsgrad den Permadeath-Modus, bleiben sie tot.

Ubisoft muss aber noch am Balancing feilen. Bauarbeiter sind mit ihren fliegenden Lastdrohnen sehr mächtig, und besondere Rekruten wie unsere manipulative Hypnotiseurin sind fast immer eine bessere Wahl als jemand, der nur ein bisschen schneller hacken oder Farbgranaten werfen kann. Mit solchen Figuren spielt sich Watch Dogs Legion auf dem normalen Schwierigkeitsgrad sehr einfach – selbst mit Permadeath. Ein echtes Game Over gibt's nur, wenn ihr wirklich alle Charaktere verliert. Weil der Nachschub an Rekruten endlos ist, kommt man aber nie wirklich in Bedrängnis.

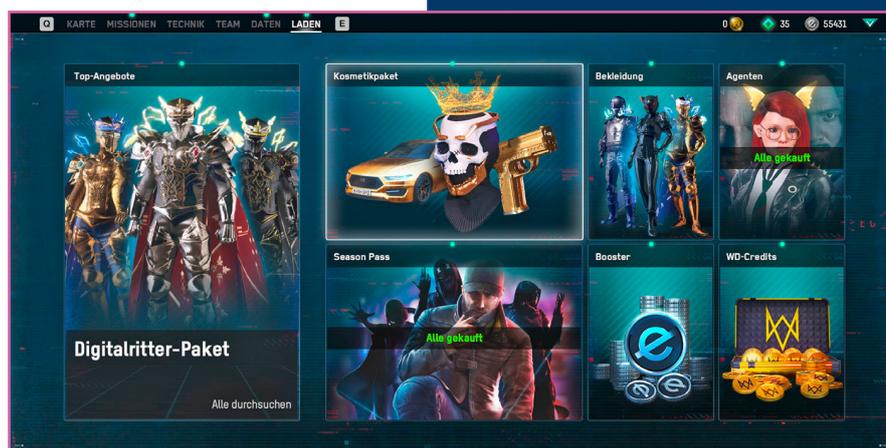
Von wegen ödes Sightseeing

Aber das Rekrutierungssystem von Legion ist nicht das einzige spielerische Highlight in der Open World: Stachelt ihr einen der acht Bezirke genug an, kommt es zum Aufstand und ihr dürft eine besondere Mission rund um ein Wahrzeichen absolvieren. Dabei liefert ihr euch zum Beispiel als Drohne eine Verfolgungsjagd mit anderen Blechvögeln und sorgt per Hack dafür, dass das London Eye endlich wieder Fahrt aufnehmen kann. Trotzdem bemüht sich Watch Dogs Le-

Was gibt es für Echtgeld?

- kosmetische Items (Masken, Outfits, Skins)
- zusätzliche Agenten
- Karten für Sammelobjekte in der Welt
- Season Pass mit neuen Missionen, Rekruten und mehr

Weil nichts davon ernsthafte spielerische Vorteile abseits ein wenig gesparter Zeit bringt, sehen wir von einer Pay2Win-Abwertung von Watch Dogs Legion ab.



Meinung

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Ich mochte an Watch Dogs 2 vor allem die spielerische Freiheit: Was für ein tolles Gefühl, nur mit meinem kleinen Robotergerät in einen streng bewachten Komplex einzudringen, Kameras zu hacken, Gegner in Fallen zu locken und mit den Daten zu verschwinden, bevor jemand begreift, was los ist – oder eben einfach umzudisponieren, wenn ich entdeckt werde, und mich weniger elegant, aber ebenso effektiv rauszuschießen. Watch Dogs Legion verfeinert genau diese Idee, indem es mir mit dem Spinnenroboter und zahlreichen weiteren Gadgets noch vielfältigere Möglichkeiten an die Hand gibt, die ich mit den zahllosen Fähigkeiten meiner Rekruten kombinieren kann. Deshalb fühle ich mich oft eher wie in einem Rollenspiel statt in einem Action-Adventure, wenn ich mir damit den ultimativen Hacker oder einen Haudrauf-Rambo zusammenbaue – oder als völlig verrückte Hypnotiseurin losziehe. Auch dass man die Rekruten einfach in der Welt finden kann, ist ein guter Weg, um den Blick auf die Open World zu lenken. Denn die sollte gesehen werden: London fühlt sich als Open-World-Stadt verblüffend an und steckt voller Leben. Manchmal ignoriere ich sämtliche Missionen und fahre lieber ein bisschen mit Musik durch die bunt beleuchteten Straßen, beobachte Leute, während ich an der Themse entlang schlendere, oder fliege per Cargo-Drohne hoch über den Dächern, um nach dem besten Weg zu einem versteckten Technikpunkt Ausschau zu halten. Da stört es mich auch nicht, dass Watch Dogs immer noch seine Macken beim Kämpfen und Autofahren mit sich herumträgt – wenn die Serie sich weiter so mit jedem Teil steigert, bin ich sehr auf den Nachfolger gespannt!

gion nicht um eine Open-World-Revolution. Die Karte von London ist vollgepackt mit Sammelobjekten wie Technikpunkten, kosmetischen Masken oder Dokumenten. Ihr könnt Fußball oder Dart spielen, an Boxturnieren teilnehmen, Daten in Sperrgebieten klauen, Albion-Schlüsselfiguren ausschalten und mehr. Da leuchtet das Warnlämpchen mit der Aufschrift »Ubisoft-Formel«.

Hinter fast jeder Open-World-Aktivität verbirgt sich aber eine spannende Herausforderung. Ihr sammelt nicht einfach Items auf, sondern müsst sie euch verdienen. Das fällt manchmal fordernder als in der Hauptstory aus, weil ihr oft um die Ecke denken und unterschiedliche Fähigkeiten kombinieren müsst – beispielsweise die Cargo-Drohne und den Spinnenroboter, um hoch oben im Lüftungsschacht versteckte Technikpunkte zu erreichen. Das existierte so schon im Vorgänger, fühlt sich aber deutlich ausgereifter an. Eure Spinne ist mit Tarnfunktion, Dop-

Was bietet die Open World?

- Nebenmissionen, die euch mehr über Albion, Clan Kelley und Co. verraten
- Rekrutierungsmissionen für neue Agenten
- Rachemissionen für zufällig entführte Agenten
- Minispiele wie Dart oder Fußball
- Bare-Knuckle-Boxturniere um an besonders starke Rekruten zu kommen
- kleinere Aktivitäten wie Beweise fotografieren oder Daten zerstören
- Bezirksbefreiungsmissionen mit besonderen Rekruten als Belohnung
- Läden mit Klamotten und Masken für Rekruten gegen Ingame-Währung
- Sammelobjekte wie Technikpunkte, Masken, Geld oder Dokumente

pelsprung und mehr vielseitiger einsetzbar als der Jumper. Und die Cargo-Drohne ergänzt praktisch andere altbekannte Wege nach oben zu kommen, wie Gabelstapler oder gehackte Fensterputzergondeln.

Und selbst abseits vom Gameplay überrascht die Open World oft: Ihr besucht nicht nur detailliert nachgebaute Wahrzeichen wie den Buckingham Palace oder das farbenfrohe beleuchtete Kunstmuseum Tate Modern, sondern spürt auch fernab von wichtigen Orten oder Missionen interessante Geschichten auf. In Chinatown finden wir zum Beispiel hinter einem Restaurant unfreiwillig heraus, was mit all den menschlichen Überresten des Organhandels passiert. Ähm, fragt lieber nicht. An anderer Stelle entdecken wir das tragische Schicksal eines Voyeurs, der mit einem Kopfschuss für seine Spitzerei bestraft wurde.

Eine lebendige Großstadt

London ist keine perfekte Open World. Viele Gebäude lassen sich nicht betreten und wirken stellenweise seltsam unecht. Außerdem wiederholen sich werkelnde Bauarbeiter oder Albion-Fieslinge. Aber die schiere Menge an Details in der Großstadt ist gewaltig, wenn man hier und da ein Auge zudrückt. Je nach Stadtviertel begegnen euch herrschaftliche Bauten, futuristische Wolkenkratzer, bunte Reihenhäuser mit spießigen Gärten oder von Müll gesäumte Lagerhallen. Die Bewohner stehen nicht nur rum oder gehen spazieren. Sie treffen sich zum Yoga im Park, schauen sich mit dem Partner im Arm den Sonnenuntergang an oder diskutieren fluchend am Telefon. London lebt und profitiert zusätzlich von der dichten Atmosphäre, die Beleuchtung und Wettereffekte erzeugen – beispielsweise, wenn es gerade geregnet hat und die Abendsonne sich dann in den Pfützen auf der scharf texturierten Straße spiegelt, sieht das Spiel sehr schick aus. Aktiviert ihr das optionale Raytracing, steigert sich der Effekt natürlich noch.

Eine überzeugende PC-Version

Technisch lief Legion auf unserem Testsystem mit einem Core-i7-8700k-Prozessor und

einer Nvidia GeForce RTX 2070 bei 1080p flüssig – wenn auch teils auf hohen Einstellungen statt Ultra und nicht immer mit 60 fps. Abseits von vereinzelt Abstürzen hatten wir keine Probleme. Auch auf zwei anderen Systemen mit einer 2070 kam es zu leichten Framerate-Schwankungen auf hohen Einstellungen, gerade beim schnellen Autofahren, die mit 4K und Raytracing noch zunahmten. Mit einer 1070 und einem Core i5 6600k, was näher an den Mindestanforderungen liegt, kämpften wir in der Innenstadt mit deutlich stärkeren Framerate-Einbrüchen. Gut möglich, dass Ubisofts Angaben etwas optimistisch ausfallen.

Insgesamt macht Watch Dogs Legion technisch aber einen sauberen Eindruck. Außerdem liefert Ubisoft hier vorbildlich Einstellungsmöglichkeiten, über die ihr nicht nur die Grafik, sondern auch HUD-Elemente, Untertitelgröße oder gar Rätselschwierigkeit, Zielhilfen und mehr auf eure Wünsche zuschneiden dürft. Gerade mit leistungsfähiger Hardware lohnt sich die PC-Version von Watch Dogs Legion also. Und auch spiele-

risch sticht die Open World hervor: Ja, weder Fahren noch Schießen gehören hier zur spielerischen Königsklasse. Dafür beschert uns das neue Rekruten-Feature aber so viel Abwechslung, wie wir sie selten in einer offenen Welt erlebt haben. So, mal schauen, was diese ältere Dame dort draufhat. ★

WATCH DOGS LEGION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4460 / Ryzen R5 1400
GeForce GTX 970 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / Ryzen R5 1600
GeForce GTX 1060 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION

London glaubhaft + scharfe Texturen und gute Beleuchtung
abwechslungsreiche Missionsschauplätze + mitreißender Soundtrack und gute Sprecher - steife Gesichtsanimationen

SPIELDESIGN

innovative Rekrutierungsmechanik + spaßige Mischung aus Kämpfen, Schleichen und Skills + vielseitige Gadgets + zig Lösungsansätze - Schießen und Autofahren manchmal fummelig

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade und optionaler Permadeath + umfassende Einstellungsmöglichkeiten + keine benachteiligten Vorgehensweisen - insgesamt sehr einfach

ATMOSPHERE / STORY

fesselnd inszenierte Handlung + überraschende Wendungen
interessante Fragen rund um Technik + Bagley als liebenswert sarkastische KI - blasse Fremdschämfiguren

UMFANG

viele optionale Collectibles + viele spaßige Open-World-Aktivitäten + umfangreiche Nebenmissionen + lange Kampagne
zahlreiche unterschiedliche Fähigkeiten

FAZIT

Legion bietet eine Open World voller Figuren mit individuellen Fähigkeiten, die das Gameplay ums Hacken und Schießen perfekt abrunden.

87



Der Spinnenroboter ist mit das wichtigste Gadget. Per Fernsteuerung dringt ihr mit ihm in Sperrgebiete ein und ladet zum Beispiel wichtige Zugangsschlüssel oder Daten herunter.