



Zwar agiert **Aidan Pearce** bevorzugt im Verborgenen. Wenn es darauf ankommt, kann er aber auch ordentlich austeilen.

➕ Stärken

- + unverbrauchtes Szenario
- + coole Gadgets
- + bildhübsche Grafik

➖ Schwächen

- bisher keine

Watch Dogs

Ubisofts Actionspiel gehört zu den großen Überraschungen der E3. Wir haben uns den spannenden Mix aus GTA und Deus Ex mal genauer angeschaut. Von Daniel Matschijewsky

Angeschaut

Genre: Actionspiel Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** (Assassin's Creed: Revelations, GS 01/12: 88 Punkte)
Termin: 2013 Status: zu 60 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7911

Auf DVD: Preview-Video

Von wegen Science-Fiction. **Watch Dogs** spielt zwar in der nahen Zukunft, zeichnet aber ein Bild unserer Gesellschaft, wie es aktueller und brisanter nicht sein könnte.

Denn: Im 21. Jahrhundert ist alles und jeder vernetzt. Die Daten, die weltweit sekundlich verschickt und empfangen werden, erreichen schwindelerregende Mengen. Daten, die nicht selten aus sensiblen Inhalten bestehen: Einkaufsgewohnheiten, Kreditkarteninformationen, Liebesbekundungen über Facebook. Wir, der gläserne Mensch. Was, wenn man die Macht über all diese Daten hat? Was würde man damit tun? Diese prekären Fragen stellt Ubisoft Montreal in **Watch Dogs**. In dem die Entwickler uns genau diese Macht in die Hände legen.

Wir schlüpfen in die Rolle von Aidan Pearce, Kontrolleur von ctOS, einem Computersystem, das ganz Chicago überwacht. Trinkwasserversorgung, Ampeln, Strom, Kommunikation – all das kann Aidan über sein Hightech-Smartphone steuern. Wie er an dieses Gerät gelangte, darüber schweigt sich Ubisoft bislang aus. Nur so viel: Aidan ist auf der Suche

nach mehreren Drahtziehern einer großen Verschwörung. Doch ein klar definiertes Gut und Böse gibt es in **Watch Dogs** nicht. Selbst Aidan würden wir nicht gerade als Musterbürger bezeichnen, verwendet er doch reichlich diskussionswürdige Mittel, um sein Ziel zu erreichen. Ein so reizvolles wie mutiges

Story-Konstrukt, das Ubisoft uns da aufischt. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt darauf, mehr über Aidan und seine Geschichte zu erfahren.

Wie das Spiel selbst funktioniert, demonstriert uns Ubisoft anhand einer kompletten



Auf Knopfdruck Info. Mit seinem **Smartphone** erfährt Aidan alles über jeden in seiner Umgebung.



Eine derart detaillierte und lebendige **Stadt** haben wir so noch in keinem Spiel gesehen.



Die gelegentlichen **Action-szenen** setzt Watch Dogs brachial in Szene.

Mission, in der Aidan in einen Nachtclub eindringen soll, um sein Ziel, einen gewissen Joseph Demarco, zu finden. Der Anfang der Präsentation erinnert an **GTA 4**: Aidan spaziert eine Straße in der höchst detailliert nachgebauten Innenstadt Chicagos entlang, unauffällig mit Baseball-Kappe auf dem Kopf und den Händen in den Taschen seiner Lederjacke. Um ihn herum pulsiert das Leben. Passanten kommen Aidan entgegen, einer telefoniert hektisch, ein anderer ruft nach einem Taxi. Das Gezeigte erinnert angenehm an die lebendigen Städte aus der **Assassin's Creed**-Reihe; überall gibt es etwas zu beobachten. An dem Nachtclub angekommen steht Aidan vor seinem ersten Problem. Der Türsteher lässt niemanden hinein, was zwei Gäste gerade mit lautem Gezeter quittieren. Ein Handgemenge mit dem bulligen Typen wäre eine schlechte Idee, also greift Aidan zu einem Trick. Mit einem Tastendruck deaktiviert er sämtliche Handys in der Umgebung, so auch das des Türstehers, der daraufhin seinen Posten gen Straße verlässt, um einen besseren Empfang zu haben. Der Weg ist frei.

Drinnen herrscht ausgelassenes Treiben. Junge Leute tanzen in buntem Scheinwerferlicht, an der Bar geben angetrunkene Typen ihre Flirtversuche zum Besten, und Roboter-Kellner mit QR-Code-Würfeln als Kopf laufen umher und bieten Drinks an. Aidans Ziel: eine Angestellte von Demarco auszumachen, damit die ihn zu ihrem Boss führt.

Überwachung 3.0

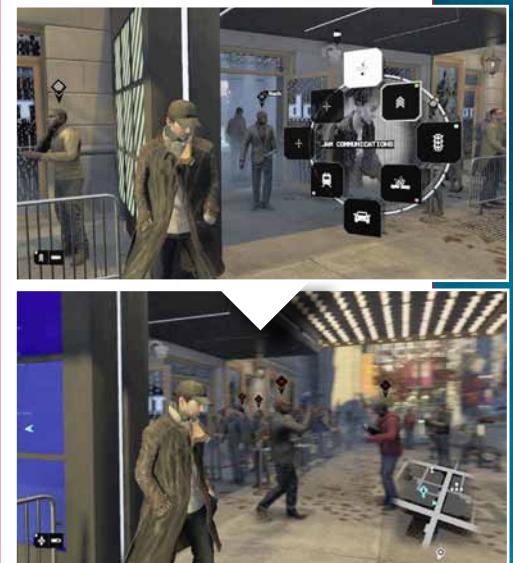
Doch wer von all diesen Personen ist es? Aidan greift abermals zu seinem Smartphone und aktiviert den so genannten Info-Modus. Wir müssen schlucken: Als wir die Gäste scannen, erfahren wir höchst private Details über sie. Einer ist arbeitslos und wählt demokratisch, der nächste steckt gerade in einer Scheidung, der dritte hat HIV. Es dauert nicht lang, bis Aidan die Dame ausgemacht hat. Sie telefoniert, offenbar mit Demarco. Aidan klinkt sich ins Gespräch ein und erfährt, dass er in fünf Minuten mit seinem Auto an der Rückseite des Gebäudes ankommt. Gewohnt lässig mit den Händen in den Taschen geht Aidan zum Hinterausgang, doch auch dort versperrt ihm ein Türsteher den Weg. Eine Anzeige verrät, dass der Bursche jeden Moment anzugreifen droht, doch

Aidan kommt ihm zuvor. Blitzschnell zückt er einen Schlagstock und verpasst dem Türsteher mehrere heftige Schläge gegen die Schläfe. Wenn's drauf ankommt, kann also auch Aidan äußerst effektiv kämpfen.

Draußen ist es mittlerweile dunkel geworden, es gießt in Strömen. Die Straßenlaternen, die vorbei fahrenden Autos und der Regen verpassen der Szenerie einen gespenstischen, atmosphärisch enorm dichten Anstrich – das sieht nicht nur klasse aus, sondern fühlt sich auch regelrecht echt an. Noch eine Minute, bis Demarco ankommt. Aidan schaut sich um und entdeckt einige Überwachungskameras, in die er sich in Echtzeit einklinken und damit die Gegend erkunden kann. Die Kreuzung an der Ecke des Nachtclubs scheint der ideale Ort für einen Hinterhalt zu sein. Aidan nimmt die Ampeln ins Visier. Als Demarcos Wagen um die Ecke biegt, drückt Aidan einen Knopf, und schon schalten alle Lampen auf Grün. Es kommt zu einer krachenden Massenkarambolage, in deren Chaos Aidan seine Zielperson schnell ausgemacht hat. Allerdings hat Demarco einige Bodyguards dabei, die sofort das Feuer eröffnen. Es folgt eine heftige Ballerei, die durch ihr Deckungssystem ein wenig an **Mass Effect** erinnert, aber erheblich drastischer in Szene gesetzt ist; **Watch Dogs** geizt nicht mit gewalthaltiger Darstellung. Als der letzte Bodyguard das Zeitliche segnet, sprintet Aidan zu Demarcos Wagen, zerschlägt die Scheibe, zieht sein Opfer durch das Fenster und schleudert ihn auf die Straße. Demarco windet sich auf dem Asphalt, bittet angsterfüllt um sein Leben. Aidan zieht seine Pistole: »Du kannst ihnen eine Nachricht überbringen«. – »Ja, ja. Mach' ich. Alles, was du willst ...«, winselt Demarco. »Hier ist sie«, sagt Aidan ... und drückt ab. Ende der Präsentation.

Spannend: Das Thema einer völlig vernetzten Welt geht in **Watch Dogs** über die Grenzen des eigentlichen Spiels hinaus. So wird Ubisoft parallel zum Release auch eine App für iPad und iPhone veröffentlichen, die mit dem Hauptprogramm verknüpft ist und über die wir zusätzliche Infos über die Stadt, deren Möglichkeiten sowie unsere aktuellen Missionen erhalten. Außerdem sehen wir in Echtzeit, wo sich unsere Freunde gerade herumtreiben und an welcher Quest sie derzeit sitzen. Der Clou dabei: Wir können jederzeit in ihre Partie einsteigen und

Auf Knopfdruck Chaos



Über einen simplen Tastendruck manipulieren wir unsere Umgebung. Hier deaktivieren wir kurzerhand alle **Handy-Signale**, damit sich der dickköpfige **Türsteher** von seinem Posten entfernt und wir den Nachtclub unbehindert betreten können.

ihnen mit Waffengewalt oder mit den bekannten Gimmicks (Überwachungssysteme, Ampeln, Signal-Jammer etc.) helfen. Oder ihnen das Leben schwer machen. Ganz nach dem Motto: In der Welt von **Watch Dogs** steht jeder unter Beobachtung ... **DM**



Mein persönlicher E3-Hit

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich bin begeistert. **Watch Dogs** scheint die Stärken von **GTA 4** (offene Spielwelt), **Deus Ex** (spielerische Freiheit) und **Assassin's Creed** (bedachtes, taktisch kluges Vorgehen) zu verknüpfen und in ein Szenario zu verpflanzen, mit dem sich wohl jeder Spieler identifizieren kann. Weil es unser Alltag ist. Ich kann es jedenfalls kaum erwarten, selbst die Kontrolle über eine ganze Stadt zu übernehmen. Auch wenn mir das garantiert umso deutlicher machen wird, in was für einer vernetzten Welt wir heute leben und welche Gefahren das birgt. Doch genau das macht **Watch Dogs** so interessant.