



Sleeping Dogs



GameStar
Gold-Award

Wie würde Hongkongs Action-Spezialist John Woo wohl ein GTA inszenieren? Wahrscheinlich so wie in *Sleeping Dogs*. Das Open-World-Abenteuer ist ein rasanter Asia-Kracher zum Selberspielen. Von Kai Schmidt

Genre: Actionspiel Publisher: Square Enix Entwickler: United Front (*Sleeping Dogs* ist das Erstlingswerk)
Termin: 17.8.2012 Spieler: einer Sprache: Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7836 Auf Ab-18-DVD: Test-Video

Eigentlich haben wir uns schon allzu oft vom Kleinganoven bis zum Verbrecherboss hochgearbeitet. Naja, zumindest in Videospielen wie *Grand Theft Auto* oder *Saints Row*. Blut, Schweiß und Tränen fließen dabei meist literweise – vor allem Ersteres, denn nicht selten ist ein Verbrecherleben mit handfesten Auseinandersetzungen verbunden.

Überwiegend werden solche Angelegenheiten mit blauen Bohnen erledigt. Nicht so in *Sleeping Dogs*: Statt wild durch die Gegend zu baln, nutzt der Held Wei Shen viel lieber seine Handkanten. Kein Wunder,

schließlich spielt der ehemals als *True Crime: Hongkong* angekündigte Open-World-Titel ebendort – da dürfen elegante Kung-Fu-Fights selbstverständlich nicht fehlen. Auch sonst verpasst das Spiel dem üblichen Open-World-Gangster-Einerlei einen willkommen frischen, asiatischen Anstrich.

Getreu dem ursprünglichen *True Crime*-Konzept ist Wei Shen kein simpler Ganove, der sich seinen Weg an die Spitze eines Verbrecherimperiums bahnt, sondern ein Undercover-Polizist. Frisch aus San Francisco angereist will Shen die Unterwelt von Hongkong ordentlich aufmischen und nebenbei Rache für den Tod seiner Schwester nehmen. Nur zwei Personen wissen über Shens wahre Identität Bescheid. Darum hat der asiatische Sonnyboy, der auch eine Karriere als Unterwäschemodel hätte einschlagen können, keine »Ich komme aus dem Gefängnis frei«-Karte, sondern liefert sich

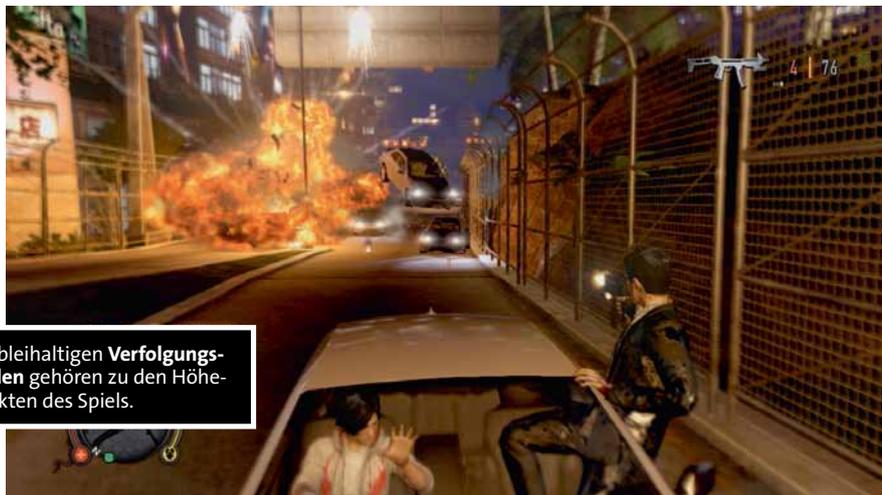
auch immer wieder knallharte Scharmützel mit seinen »Kollegen« von der Polizei. Der Anfang des Spiels ist noch streng linear: Shen soll mit einem Kumpel Schutzgeld auf dem Nachtmarkt eintreiben. Dabei werden wir nach und nach in die Feinheiten der Spielmechanik eingeführt, ohne Gefahr zu laufen, von den Verlockungen einer offenen Spielwelt erschlagen zu werden. An den Buden reden wir mit Händlern und staunen über die Atmosphäre: Menschen strömen über den Handelsplatz, bunte Lampions werfen Lichtinseln zwischen die Stände, an denen von Kleidung über Fisch und Fleisch bis hin zu DVD-Raubkopien alle erdenklichen Waren angeboten werden. Die Leveldesigner haben hier ein Stück reales Hongkong in ein Videospiel gezaubert.

⊕ Stärken

- + abwechslungsreiche Quests
- + lange Spieldauer
- + authentische Spielwelt

⊖ Schwächen

- veraltete Technik
- schablonenhafte Charaktere



Die bleihaltigen **Verfolgungsjagden** gehören zu den Höhepunkten des Spiels.

Steam

Sleeping Dogs muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Danach dürfen Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

Deutsche Version

Da es in *Sleeping Dogs* eigentlich etwas ruppig zur Sache geht, veröffentlicht Square Enix in Deutschland eine entschärfte Fassung. Die um allzu blutige Gewaltspitzen bereinigte USK-Version wurde ebenso wie die ungeschnittene PEGI-Fassung nicht synchronisiert, sondern nur mit deutschen Untertiteln und Menüs ausgestattet.

Alltag in Hongkong



Überall in der Stadt sind **Schreine** versteckt. Wenn Wei davor betet, erweitert er damit nach und nach seine Lebensleiste. Durch erfüllte Nebenquests werden die Positionen der Schreine auf der Karte markiert.



Wenn wir einen Gegner in den Schwitzkasten nehmen, können wir ihn nicht nur bequem verprügeln, sondern auch mit **Umgebungsobjekten** bekannt machen, etwa mit diesem riesigen Aquarium.



Wer im Ansehen der Unterwelt hoch genug steht, kann sich in **Läden** entsprechend einkleiden. Filmfans dürften diesen gelben Anzug aus Bruce Lees Game of Death kennen. Oder aber aus Kill Bill.

Doch nicht alle Händler sind kooperativ, und so müssen wir zu handfesten Argumenten greifen. Dadurch erlernen wir nach und nach die Feinheiten des Kampfsystems, das sehr an den »Freeflow Combat« aus **Batman: Arkham City** erinnert. Die einzige Angriffstaste variiert kurzes Antippen und Gedrückthalten zu Kombos, die Kontertaste brauchen wir nur, wenn ein Angreifer aufleuchtet und so eine Attacke ankündigt. Außerdem können wir den Gegner packen und im Haltegriff verprügeln oder zu Boden werfen. Haben wir einen Bösewicht im Schwitzkasten, zerren wir ihn wahlweise quer über die Kampfzone, um ihn etwa mit Gesicht voran auf eine Tischplatte zu knallen oder kurzerhand in einen offenen Müllcontainer zu befördern. Das funktioniert alles ganz gut, allerdings fehlt ein wenig die Dynamik, die Batmans Kämpfe auszeichnet. Bei **Sleeping Dogs** wirken die Bewegungen stellenweise arg abgehackt, was auch am anfangs noch übersichtlichen Bewegungsportfolio liegt. Immerhin ist das Zeitfenster, in dem wir den Konter anbringen müssen, großzügiger bemessen als beim dunklen

Ritter, sodass auch Nicht-Action-Experten ihren Spaß haben und schnell beachtliche Kombos zustande bringen.

Im Lauf des Spiels lernen wir immer mehr Knochenbrecher-Moves, zum Beispiel durch gesammelte Jade-Statuen, die wir Shens letztem Sensei ins Kampfsport-Dojo liefern. Oder durch Erfahrungspunkte, die wir in den Missionen verdienen. Während sich die Polizei-Erfahrungspunkte im Schusswaffengebrauch auswirken, bringen uns Triaden-Punkte fiese Straßenkampftricks ein. Cool: Je nachdem, wie wir in den Missionen vorgehen, wirkt sich das auf unser Punktekonto aus. Sind wir hart zu Werke gegangen, hagelt es Gangster-Boni, während Unfälle und verletzte Unschuldige Abzüge in der Polizeinote bedeuten. Für das gesetzeskonforme Absolvieren von Polizeiaufgaben wie etwa Abhörmissionen oder das Infiltrieren der Straßenrennszene wird hingegen das Gesetzshüterkonto aufgefüllt.

Doch bis wir richtig loslegen dürfen, dauert es ein wenig. Zuerst steht noch eine Verfol-

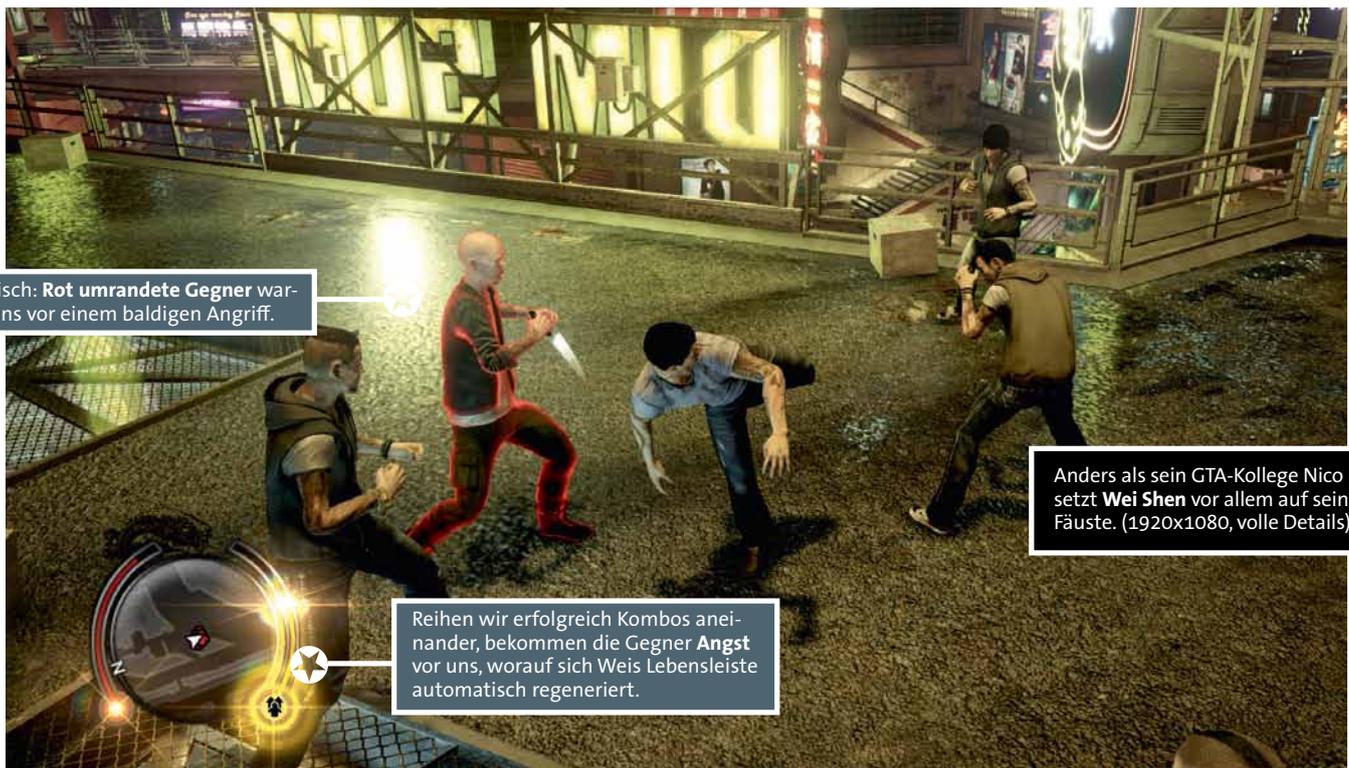
gungsjagd zu Fuß auf dem Programm. Wir sprinten einem Flüchtigen hinterher, die Jagd geht dabei über Zäune, Hinterhöfe, Mauern und sogar Dächer. Hier kommt ein simples Parkour-System zum Einsatz: Kurz



Der gespielte John-Woo-Film

Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nein, ein GTA-Killer ist Sleeping Dogs nicht. Dazu sind die Charaktere – allen voran der Held – zu schablonenartig, und auch bei der Erzähltechnik müssen die United Front Studios noch dazulernen. Allerdings hat mich das Triaden-Abenteuer (auch dank zahlreicher Verbeugungen vor meinen liebsten Hongkong-Filmen) über seine volle Dauer bestens unterhalten. Wenn GTA ein Scorsese-Film ist, entspricht Sleeping Dogs einem John-Woo-Streifen: Das Drehbuch ist zwar nicht ganz so gut ausgearbeitet, aber dafür ist der Film sehr unterhaltsam und es gibt deutlich rasantere Action.



Praktisch: **Rot umrandete Gegner** warnen uns vor einem baldigen Angriff.

Reihen wir erfolgreich Kombos aneinander, bekommen die Gegner **Angst** vor uns, worauf sich Weis Lebensleiste automatisch regeneriert.

Anders als sein GTA-Kollege Nico setzt **Wei Shen** vor allem auf seine Fäuste. (1920x1080, volle Details)

Minispiele



In manchen Missionen müssen wir kurzweilige Minispiele meistern, etwa einen **Mastermind-Klon**, um eine Kamera zu hacken oder **Karaoke singen**, um eine Frau zu beeindrucken.



In den **Ballereinigungen** ist eine gute Deckung das A und O.



Dank mehrerer **Talentbäume** können wir Wei Shen spezialisieren.

vor einem Hindernis drücken wir auf die Aktionstaste – reagieren wir zu spät, kommt Shen bei der Hetzjagd ins Straucheln. Solche dynamischen Verfolgungsjagden erwarten uns im Spielverlauf immer wieder. Den ersten Kontakt mit der offenen Welt von Hongkong haben wir hingegen erst nach etwa 45 Minuten Spieldauer. Wir setzen uns

Insel von **GTA**-Ausmaßen haben die Designer die wichtigsten Stadtteile Hongkongs samt ihrer typischen Erscheinungsbilder in vier Gebiete eingedampft. Logisch, eine 1:1-Umsetzung würde wohl den Rahmen sprengen. Trotzdem stimmt hier alles: Die versifften Seitenstraßen, die Neonreklamen, die Hochhäuser des Bankenviertels, selbst die Touristenattraktion Victoria Peak, den höchsten Hügel Hongkongs, können wir besuchen, um die tolle Aussicht zu genießen.

kämpfe, Racheaktionen und auch einige »Babysitter«-Einsätze, in denen Shen hochrangige Gäste der Triadenoberhäupter oder hübsche Mädels chauffieren und ausführen muss. Zum Beispiel in Karaoke-Bars, wo er bei primitiven, aber durchaus lustigen Minispielen seine Sangeskünste beweist (per Tasten, ohne Mikrofon). Von den Damen, die er dabei trifft, erhält der Charmebolzen Telefonnummern, die zu einer weiteren Missionart führen: Ein Anruf genügt, um sich mit den Ladys zu einem Date zu verabreden. So geht Wei beispielsweise mit der hübschen Blondine Amanda auf Sightseeing-Tour. Das bedeutet nicht nur Abwechslung vom ständigen Geprügel, sondern bringt uns auch Boni ein. So arbeitet Amanda an einem Buch über Hongkongs Tempel und zeichnet Wei auf der Übersichtskarte die Lage aller Gesundheitsschreine ein.

Kein GTA-Killer, aber nah dran

in ein Auto und fahren los. Verdammt, was macht der Typ auf unserer Spur? Nach einem weiteren Beinahe-Crash mit einem wild hupenden Fahrzeug wird uns klar: Hier herrscht ja Linksverkehr! Okay, das erfordert ein wenig Umgewöhnung. Aber schon bald ist uns die ungewohnte Verkehrsführung in Fleisch und Blut übergegangen. Auf einer

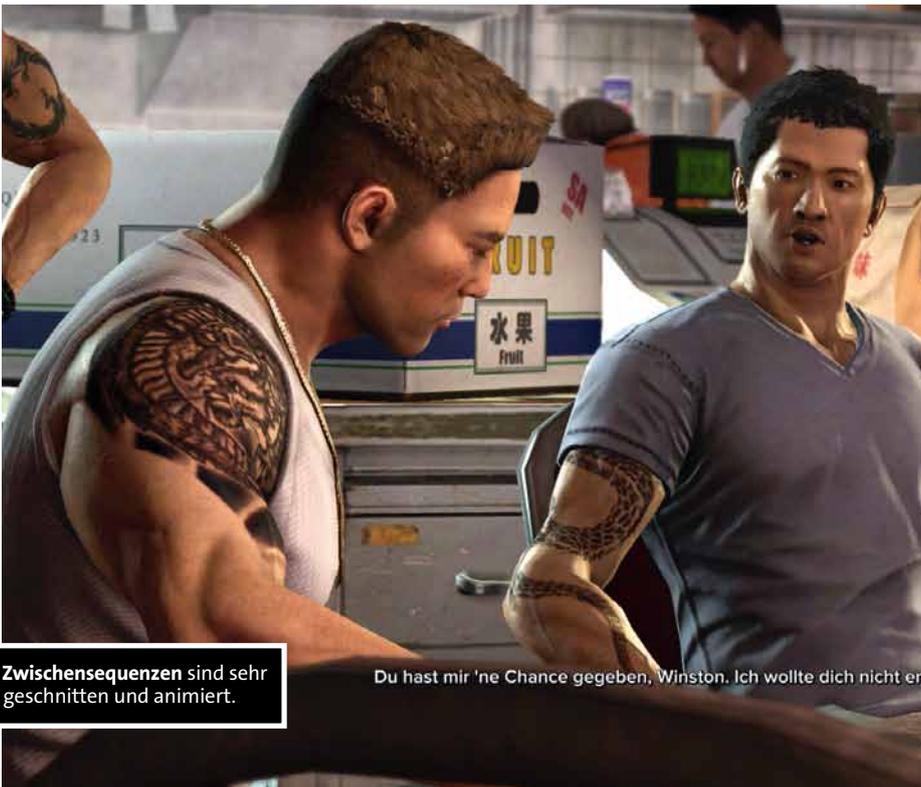
In **Sleeping Dogs** gibt es zwei Hauptauftraggeber: die Polizei und die Triade. Die Polizeieinsätze sind dabei in Fälle gegliedert, die mit der Haupthandlung nichts zu tun haben. Hier muss Shen zum Beispiel an illegalen Straßenrennen teilnehmen, um den Drahtzieher hopps zu nehmen. Gelegentlich meldet sich Shens Vorgesetzter auch per Handy, um ihn etwa in eine Wohnung zu schicken, wo er Wanzen installieren soll. Die Triaden-Story behandelt hingegen Macht-

Eine gut gefüllte (und lange) Energieleiste ist vor allem später im Spiel unverzichtbar.

Autodiebstahl auf Hongkong-Art

Selbstverständlich könnten wir geparkte Autos einfach aufbrechen oder Fahrer an der Ampel aus ihrer Schüssel zerren. Viel cooler ist es aber, aus voller Fahrt auf ein **Autodach zu springen**, den Besitzer unsanft hinauszubitten und davonzubrausen.





Die Zwischensequenzen sind sehr gut geschnitten und animiert.

Du hast mir 'ne Chance gegeben, Winston. Ich wollte dich nicht ent

TERMIN 17.8.2012 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Sleeping Dogs

Actionspiel

Publisher Square Enix
 Entwickler United Front
 Sprache Englisch
 Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Steam



- GRAFIK
- + Klasse Charakteranimationen + stimmige Beleuchtung
 - + viele Details + schwammige Texturen
 - häufig Polygonarmut

- SOUND
- + toller Soundtrack + sehr gute (englische) Sprecher
 - + Radiosender für jeden Geschmack
 - Sound könnte insgesamt mehr krachen

- BALANCE
- + leichter Einstieg + optionale Hilfen + nie unfair
 - + fair verteilte Speicherpunkte
 - Niveau der Missionen schwankt

- ATMOSPHERE
- + riesige, stimmungsvoll gebaute Spielwelt
 - + unzählige Details + gut geschnittene Zwischensequenzen
 - teils leblose Gebiete

- BEDIENUNG
- + eingängige Prügelleien + simples Deckungs- und Parkour-System
 - + gelegentliche Kameraprobleme
 - schwammige Fahrzeugsteuerung

- UMFANG
- + lange Hauptstory + zahlreiche Nebenquests
 - davon abgesehen gibt es in Hongkong kaum etwas zu tun

- LEVELDESIGN
- + stimmig und realistisch + bekannte Sehenswürdigkeiten
 - + diverse Geheimnisse
 - Detailreichtum schwankt teils stark

- KI
- + sucht aktiv Deckung + agiert in Prügelleien meist sinnvoll
 - + kennt keinerlei Taktiken oder Spezialmanöver
 - gelegentliche Aussetzer

- WAFFEN & EXTRAS
- + ausreichendes Portfolio an Nah- und Fernkampfaffen
 - + freischaltbare Fertigkeiten und motivierende Boni

- HANDLUNG
- + bis zum Schluss spannende Handlung + interessante Dialoge
 - etwas oberflächliche Hauptfigur
 - klischeehafte Nebencharaktere



Auffüllen können wir die Gesundheit zum Beispiel, indem wir an Hotdog- oder Nudelständen Snacks kaufen. Getreu der asiatischen Kultur gibt es außerdem allerlei Tees und Wurzelgetränke, die kurzzeitig die Schlagkraft erhöhen. All das nützt allerdings wenig, wenn die Widersacher mit Schusswaffen anrücken. Selbst ballern darf

Shen erst relativ spät im Spiel, wenn er sich bereits ein gutes Stück auf der Triaden-Karriereleiter nach oben gearbeitet hat. **Sleeping Dogs** vertraut bei den Schusswechseln auf ein bewährtes Konzept: Wie in **Mass Effect 3** setzt das Spiel auf das so genannte »Duck&Cover«-System. Nett: Rutscht Shen elegant über seine Deckung hinweg, schaltet das Spiel beim Zielen in eine Zeitlupe. So lassen sich die Triaden-Gangster besser ansiewern. Die Schießereien funktionieren dank der erprobten Spielelemente bestens, und es macht viel Spaß, sich etwa mit dem MG im Anschlag durch ein Krankenhaus zu ballern, das von bösen Jungs überrannt wird – John Woos Hongkong-Actionklassiker **Hard-Boiled** lässt grüßen.

Ganz klar: **Sleeping Dogs** ist mit seinem brutalen Triaden-Hintergrund ein Fest für Freunde asiatischer Actionfilme. Doch auch ohne Fan-Bonus bleibt ein packendes Erlebnis mit einer glaubwürdigen, offenen Spielwelt. Da sieht man gerne über einige Stolpersteine wie die etwas schwächelnde Technik hinweg. So fallen zum Beispiel die schwammigen Texturen oft negativ auf, und auch die Schatten könnten detaillierter sein. Dafür überzeugen die Animationen und die generelle Beleuchtung des Spiels. Seltene KI-Aussetzer bei Freund und Feind sind uns ebenfalls aufgefallen, und der Sound könnte generell etwas knackiger sein. Doch all das liest sich dramatischer, als es letztendlich ist, denn steckt man erst einmal mittendrin, lässt einen das Spiel so schnell nicht mehr los. Auch wenn die Charaktere überwiegend eher klischeehafte Abziehbildchen sind und die Inszenierung der Story mitunter etwas holprig ist, bleibt der Undercover-Einsatz stets gnadenlos spannend – und vor allem gut spielbar. **KS / DM**

Kein GTA, trotzdem toll
 Daniel Matschijewsky, Redakteur
 danielm@gamestar.de

Große Spielwelten sinnvoll zu füllen, ist eine schwierige Aufgabe. Sleepings Dogs meistert diese Disziplin hervorragend. Ob ich nun für die Triaden den bösen Buben mime oder als Polizist Spitzelaufträge absolviere, wird das Spiel nie langweilig und beeindruckt immer wieder durch coole Ideen und viel Abwechslung. Doch auch wenn das Szenario äußerst reizvoll und unverbraucht ist, hätte ich mir mehr Tiefgang bei Story und Charakteren gewünscht. Hier kommt nach wie vor nichts an GTA 4 heran.

