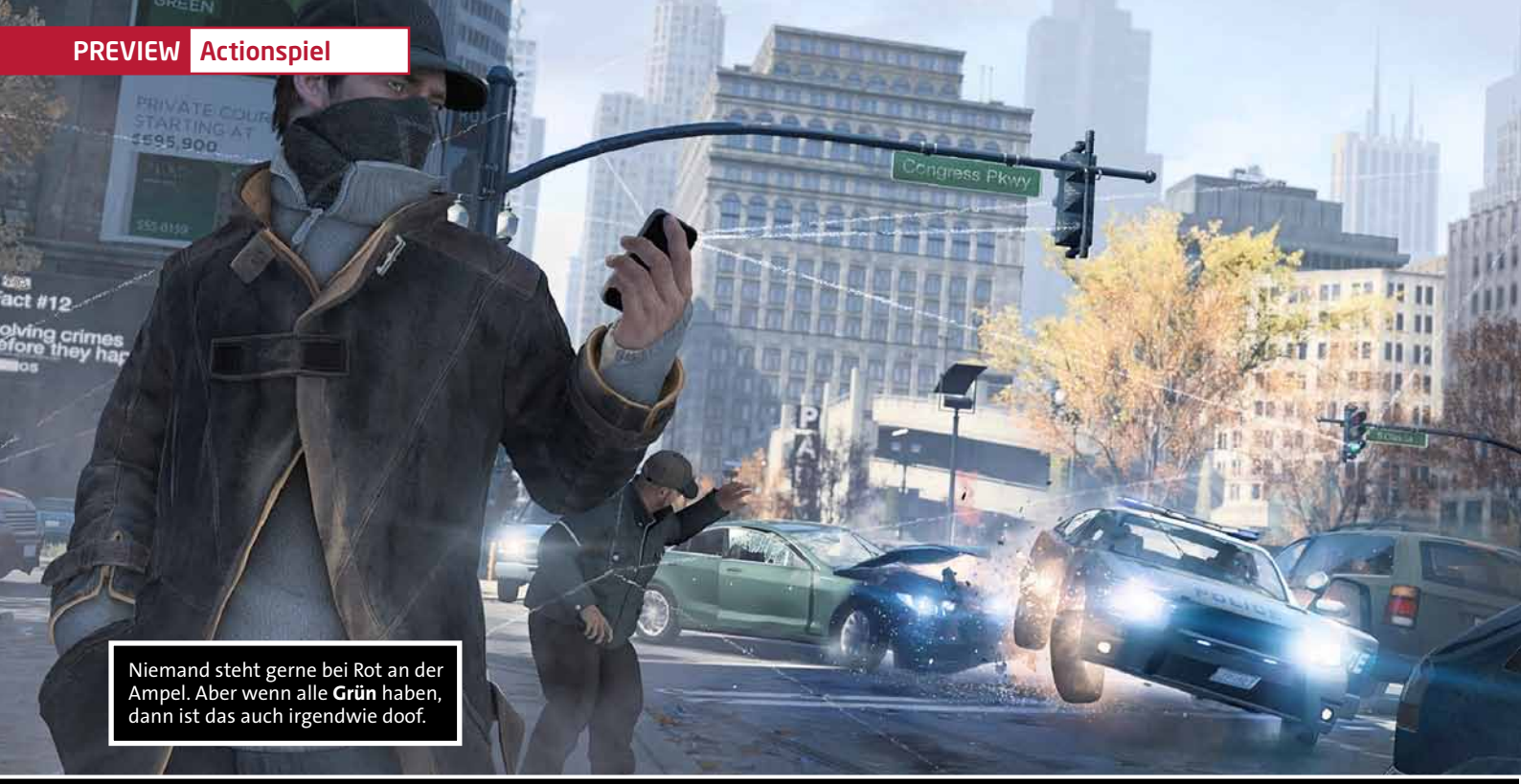



Niemand steht gerne bei Rot an der Ampel. Aber wenn alle **Grün** haben, dann ist das auch irgendwie doof.

# Watch Dogs

## Was Watch Dogs auf keinen Fall sein will: Assassin's Creed in Chicago. Woran uns Watch Dogs trotzdem erinnert: Assassin's Creed in Chicago.

Von Jochen Gebauer

**Angeschaut**

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montréal (Assassin's Creed 3, GS 01/13: 89 Punkte)**
Termin: **22.11.2013** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7911

Ein bisschen schmunzeln müssen wir schon: Gerade hat Aiden Pearce ein Verbrechen vereitelt, aus einem harmlosen Streit drohte handfester Baseballschläger-Ernst zu werden, da fährt er auf der anschließenden Verfolgungsjagd prompt einen unschuldigen Passanten über den Haufen. »Hoppla«, kommentiert Jonathan Morin, »das dürfte seinem Ruf jetzt nicht unbedingt zuträglich gewesen sein«. Sogleich tadelt eine Texteinblendung: »Homicide: -15«. Wo gehobelt wird, wollen wir gerade denken, als Aiden nicht nur einen beeindruckenden Auffahrunfall produziert, sondern danach auch bei dem Versuch scheitert, die Reifen des vorausfahrenden Baseballschläger-Schwingers zu zerschießen. Zivilcourage kann ganz schön gemeingefährlich sein.

Jonathan Morin ist der Creative Director von **Watch Dogs**, er führt uns beim Vor-Ort-Termin in Paris durch eine Demo-Version. Selbst Hand anlegen dürfen wir nicht; auch Story-Missionen gibt's keine zu sehen, obwohl laut Morin mehr als 100 geplant seien. Stattdessen erleben wir eine rund halbstündige Präsentation der Open-World-Aspekte, immerhin live gespielt von Chef-Designer Danny Belanger – ein Name, vor dem sich Fußgänger in Acht nehmen sollten. Ubisoft Montréal stellt diese offene Spielwelt nicht ganz zufällig in den Mittelpunkt der ersten großen Pressetour, denn Jonathan Morin ist erkennbar stolz auf seine dynamische Welt. Wo wir in anderen Open-World-Spielen von einem Hotspot zum nächsten hetzen, sollen die Spielelemente von **Watch Dogs** organisch aus dem simulierten Chicago wachsen.

Ein Beispiel: Beim Schlendern durch die Straßen hackt sich der Protagonist Aiden Pearce in die SMS-Unterhaltung eines Drogendealers – und erfährt so im Vorbeigehen, dass der Kumpel dieses Dealers einen Mord plant. Erst jetzt wird der »Missionsort« auf der Karte markiert und Aiden kann entsprechend eingreifen. Oder es kurzer-

Im Multiplayer-Modus hat ein anderer Spieler diese **Überwachungskamera** übernommen.

Um wen es sich bei dieser tätowierten **Dame** handelt? Ist noch ein Geheimnis – genau wie die eigentliche Handlung.



Homicide kann im Englischen sowohl »Mord« als auch »Totschlag« oder »fahrlässige Tötung« bedeuten.

Die Entwickler versprechen, dass sich der **Fuhrpark** so realistisch steuert wie bei »jedem Rennspiel«.

Wenn Aiden die **Pistole** zückt, dann hat das Konsequenzen: Die fliehenden Passanten rufen gleich die Polizei. Die haben schließlich auch Handys.

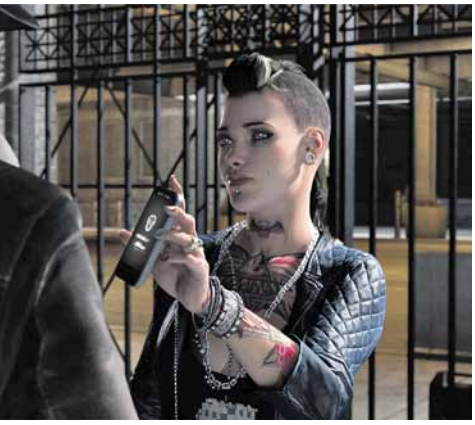
hand bleiben lassen: Im Gegensatz zur überfahrenen Passantin nimmt ihm das keiner krumm – schließlich hat Aiden ja im wahrsten Sinne des Wortes nichts getan und wurde beim Nichtstun auch von niemandem gesehen. Das Reputationssystem von **Watch Dogs** basiert also fundamental darauf, dass Verbrechen (oder gute Taten) wirklich wahrgenommen werden. Würde Aiden beispielsweise unentdeckt das Bankkonto einer alleinerziehenden Mutter plündern, dann würde ihn das Spiel für diese moralische Schweinerei nicht bestrafen; es wüsste ja keiner, dass er dahintersteckt.

Aber wer ist dieser Aiden Pearce eigentlich? Er ist besessen von den technischen Überwachungsmöglichkeiten des Chicagos der nahen Zukunft, nachdem seiner Familie ein schreckliches Unglück zustieß und er nun sicherstellen will, dass so etwas nie wieder passiert – natürlich vergeblich. Klingt schwammig? Finden wir auch, aber Ubisoft Montréal rückt nicht mit Details zur Story heraus. »Das sollen die Spieler selbst erleben«, sagt Morin. Diese andeutungsschwangere Geheimniskrämerei ist bedauerlich, denn Aiden fehlt momentan noch spürbar das Profil. Ein moderner Rächer soll er sein, bloß kommt das bislang einfach nicht rüber, weil sein Charakter und seine Motivation bestenfalls grob umrissen werden. Gerne hätten wir mehr erfahren als die ohnehin schon längst bekannten Story-Häppchen, vielleicht mal einen Dialog oder eine Zwischensequenz, aber der Wunsch blieb Vater des Gedankens. Trotz all der schon oft gelobten Highlights dieses potenziell spannenden Spiels muss die Frage erlaubt sein: Gibt's überhaupt mehr zu erfahren? Steckt in **Watch Dogs** tatsächlich eine spannende Geschichte mit glaubhaften Figuren? Oder schweigen die Entwickler, weil sie nichts zu sagen haben?

## Ein Mann und sein Smartphone

Immerhin lässt sich Morin neue Details zum Multiplayer-Modus entlocken. Der nämlich soll eng mit der Singleplayer-Kampagne vernetzt sein. Sprich: Während unser Einzelspieler-Aiden seinen Einzelspieler-Aufgaben nachgeht, kann es durchaus passieren, dass ihm zwei Multiplayer-Spieler in die Suppe spucken – oder unter die Arme greifen. Laut Morin bekommen wir dabei aber nicht notwendigerweise mit, dass sie überhaupt da sind – und uns gerade in die Suppe gespuckt haben. Sie steigen einfach in unsere Partie ein, treiben ihr Unwesen und steigen wieder aus. Das klingt nach dem Konzept des eingestellten **The Crossing**; wie genau es funktioniert, will Ubisoft aber erst später bekanntgeben. Wieder schade, denn so lässt sich kaum beurteilen, ob diese spannende Idee bloß eine spannende Idee bleibt oder integraler Bestandteil des Einzelspieler-Erlebnisses wird. Sicher ist immerhin schon, dass sich **Watch Dogs** auch offline spielen lassen wird. Wer keine Störenfriede möchte, sperrt sie einfach aus. Nebulös bleibt indes die angekündigte Unterstützung von mobilen Plattformen. So sollen wir per Smartphone auch von unterwegs ins Spiel einsteigen können. Das passt gut zum Szenario, Details verrät Ubisoft allerdings noch nicht.

Die Zweifel wegen der schwammigen Story- und Multiplayer-Elemente sollen allerdings nicht bedeuten, dass **Watch Dogs** einen schlechten Eindruck hinterlassen hätte. Die Open-World-Mechaniken haben uns prima gefallen, auch wenn **Watch Dogs** immer wieder frappierend an eine gewisse Meuchelmörder-Reihe erinnert – und das nicht nur, weil **Assassin's Creed** vom selben Studio stammt und Aiden fast so behände durch Chicago klettert wie Ezio über die Dächer von Florenz. Wollen wir nämlich die in »Grids« unterteilte und schon zu Spielbeginn völlig offene Welt erkunden, dann sollten wir uns dazu in Kontrollzentren hacken. Erst dann wird die Karte des jeweiligen Grids aufgedeckt und Aidens Smartphone



Bei einer Verfolgungsjagd hackt Aiden die **Türsteuerung** und lässt den Polizeiwagen gegen das plötzlich geschlossene Garagentor krachen.

### ⊕ Stärken

+ unverbrauchtes Szenario
+ viele spannende Hacking-Möglichkeiten
+ offene Spielwelt
+ atemberaubende Verfolgungsjagden

### ⊖ Schwächen

- Steckt genug Abwechslung drin?
- Wie spannend sind Story und Figuren?

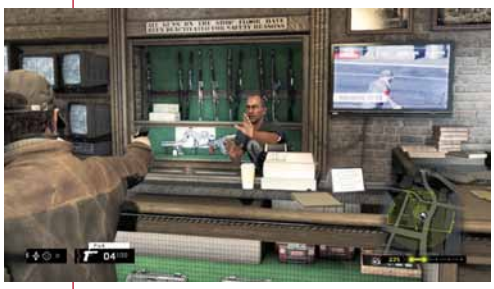


Ursprünglich wurde Watch Dogs unter dem Codenamen »Nexus« entwickelt.

## Ist der Ruf erst ruiniert

Keine Aktion ohne Konsequenzen: Beim Stürmen eines **CtOS-Kontrollzentrums** pfeift Aiden aufs heimliche Vorgehen und ballert die Wachen kurzerhand über den Haufen.

Ob das wirklich eine gute Idee war? Jetzt flimmert Aidens Foto durch die Nachrichten und der Besitzer dieses **Waffenladens** wird misstrauisch: Ist das nicht der Kerl ...



... aus dem Fernsehen ? Oh doch! Prompt alarmiert der Inhaber über seinen **Panikknopf** die Polizei. Und aus der vermeintlichen Einkaufstour wird plötzlich eine ...

... halbsbrecherische **Verfolgungsjagd** durch die Straßen Chicagos. Jedenfalls für die Polizisten, denn dank seinem Smartphone hat Aiden immer grüne Welle.

Mit seinem **Smartphone** identifiziert Aiden potenzielle Verbrechensopfer und kann entsprechend einschreiten.

mit dem Supercomputer CtOS (Central Operating System) verbunden, der die Elektronik der gesamten Stadt überwacht. Hat da jemand »Aussichtspunkt« geflüstert und an Kirchtürme gedacht? Wir jedenfalls schon – und gleich danach an die Außenposten von **Far Cry 3**, denn diese Kontrollzentren sind gut bewacht. Eine Möglichkeit: ballern. Schließlich besitzt **Watch Dogs** nicht nur ein Deckungssystem à la **Mass Effect**, sondern auch ein umfangreiches Waffenarsenal, »wie man es von jedem Shooter erwartet« (Morin). Andere Möglichkeit: Wir hacken uns mit Aidens Smartphone in die Überwachungskameras, spähen so die Position der Wachen aus, lenken einen Gegner ab, indem wir einen Gabelstapler via Handy rauf- und runterfahren lassen, und schleichen vorbei.

Überhaupt: das Smartphone! Ist Aiden einmal mit dem CtOS vernetzt, dann gefallen uns die spielerischen Möglichkeiten ausnehmend gut. Die Polizei hockt uns im Nacken? Einfach über ein paar Verkehrspoller brausen und die Dinger anschließend auf Knopfdruck hochfahren lassen. Alternativ jagen wir über eine Kreuzung und schalten danach sämtliche Ampeln gleichzeitig auf Grün. Diese Sorte Grüne Welle richtet in Rekordzeit einen famosen Blechschaden auf dem Asphalt an. Gerade diese Verfolgungsjagden hinterlassen einen tollen, weil rasanten und trotzdem glaubhaften Eindruck, zumal die KI der Polizeifahrzeuge ebenso aggressiv wie clever wirkt. Geskriptet sei das übrigens zu keinem Zeitpunkt, behauptet Morin: Die Entwickler sind von ihrem dynamischen Verfolgungssystem so überzeugt, dass es auch in den Story-Missionen zum Einsatz kommen soll.

In vielen Situationen soll uns übrigens das sogenannte Fokus-System unter die Arme greifen. Mit Vollgas um die Ecke brettern, dabei eine Ampel umprogrammieren und vielleicht noch die Überwachungskamera dort drüben blind schalten – das könnte in die Hose gehen, jedenfalls zu Beginn. Also wechselt **Watch Dogs** in solchen Szenen in eine Zeitlupe, um – wie Jonathan Morin es formuliert – dem Spieler die Sprache des Spiels beizubringen. Optional ließe sich das aber auch deaktivieren. Bleibt die Frage, wie viele Worte die Spielsprache überhaupt versteht – also wie viel Abwechslung in den ganzen Smartphone-Aktionen steckt. Entwickeln sich die spielerischen Möglichkeiten weiter? Bleibt's bei den bislang gezeigten Aktionen? Damit – und natürlich mit der Geschichte sowie der KI – dürfte **Watch Dogs** letztlich stehen und fallen.

An liebevollen Details hingegen mangelt es dem Spiel schon jetzt nicht. So hacken sich Morin und Belanger beispielsweise über einen WiFi-Hotspot in das Wohnzimmer eines »Actionfiguren-Sammlers« – wo der gerade mit einer geklauten Schaufensterpuppe ... nun ja ... flirtet. Oder sie laden einen eben im Radio gehörten Song in den Mediaplayer von Aidens Smartphone. »Songs kosten übrigens Geld«, erklärt Morin – und lacht, als wir die Augenbrauen heben. »Natürlich In-

## Techtelmechtel mit einer Schaufensterpuppe

game-Währung, kein Echtgeld!« Ja, er lacht, aber wir trauen den Publishern heutzutage alles zu. Zum Abschluss der Präsentation werfen die beiden noch ein Spiel im Spiel an: »Invasion« heißt die fiktive Smartphone-App, bei der sich im Virtual-Reality-Stil eine kunterbunte Alien-Invasion über die Straßen und Passanten von Chicago ergießt. Und da sage noch einer, Minispiele seien eine abgedroschene Angelegenheit. JG

### Potenzial ohne Ende

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Hätten Sie mich vor dem Termin in Paris gefragt, auf welches Spiel ich mich dieses Jahr so richtig altmodisch freue, dann hätte ich Watch Dogs gesagt. Das Szenario ist großartig, die spielerischen Möglichkeiten potenziell grenzenlos. Nach dem Besuch in Paris freue ich mich zwar immer noch auf Watch Dogs, aber ein paar nagende Zweifel haben sich inzwischen eingeschlichen. Wirklich aufregende Ankündigungen? Fehlanzeige – stattdessen gab's einen erheblichen Teil der gezeigten Features schon in diversen Trailern zu sehen. Mehr zu den Story-Missionen oder dem bislang ziemlich blassen Aiden? Auch Fehlanzeige. Verstehen Sie mich nicht falsch: Ich erwarte nun wirklich keine Spoiler. Aber ein Spiel wie Watch Dogs lebt nicht zuletzt von spannenden Missionen und interessanten Figuren. Warum Ubisoft davon überhaupt nichts zeigt? Keine Ahnung – GTA 5 schafft's doch auch.