PREVIEW Action-Adventure

Watch Dogs

Featuritis [Substantiv, feminin]: Der riskante Versuch, ein sehr gutes Spiel um immer neue Features zu erweitern. Kann gelegentlich in die Hose gehen. Von Jochen Gebauer

Angespielt

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed 4, GS 13/13: 90 Punkte)**
Termin: **27.5.2014** Status: **zu 95 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Oktober 2013: Als Ubisoft den Veröffentlichungstermin von **Watch Dogs** nur wenige Wochen vor dem geplanten Release ins Frühjahr 2014 schiebt, hebt eine ganze Branche verblüfft die Augenbrauen. Schließlich läuft die Marketing-Maschine bereits auf Hochtouren, Anzeigen wurden geschaltet, Vorbestellungen entgegengenommen, das lukrative Weihnachtsgeschäft steht vor der Tür und zwei neue Konsolen in den Startlöchern. Verschiebungen sind in der Spiele-Industrie zwar keine Seltenheit, so kurz vor Release – und unter diesen Bedingungen – pfeifen Hersteller ihre Titel aber normalerweise nicht zurück. In der Luftfahrt würde man vom »Point of no Return« sprechen, jener Entscheidungsgeschwindigkeit, bei deren Überschreiten das Flugzeug auch dann abheben muss, wenn ein Triebwerk ausgefallen ist. Ubisoft spielt die Verzögerung zwar herunter, man wolle lediglich noch am Feintuning arbeiten, heißt es in einem Statement, aber wie später durchsickern wird, steht **Watch Dogs** vor einem fundamentalen Problem: Die Entwickler haben zwar ein fertiges Spiel, aber seine Einzelteile fügen sich nicht zu einem komplexen, harmonischen Ganzen zusammen. Manche Missionen sind zu schwierig, andere zu einfach. Manche Spielelemente werden nur schlecht erklärt, andere überhaupt nicht – und wieder andere funktionieren in Kombination miteinander nicht. Also zieht Ubisoft um fünf nach zwölf die Notbremse und gibt seinem Studio noch sechs Monate. Das spricht für die hohen Erwartungen, die der Publisher in die neue Marke setzt. 6,2 Millionen Exemplare hat Ubisoft seit 2007 vom ersten **Assassin's Creed** verkauft. **Watch Dogs** soll das übertreffen. Und im Gegensatz zu **Assassin's Creed**, das sein Potenzial erst mit dem zweiten Teil entfaltete, soll der erste Schuss diesmal auch spielerisch sitzen.

Großflächig mit Features bombardiert

Frühjahr 2014: Wir spielen mehrere Stunden lang eine fast fertige Version von **Watch Dogs** und sind erneut verblüfft. Zum einen, weil das Spiel seinen bislang noch blassen Helden ebenso schnell wie effektiv etabliert, eine greifbare Motivation für sein Handeln liefert und schon die erste Tutorial-Mission (bei der wir unter anderem den Strom in einem ausverkauften Baseball-Stadion ausknipsen) großartig inszeniert. Zum anderen, weil uns **Watch Dogs** nach dieser ersten Mission auf den Straßen von Chicago absetzt und genüsslich mit Features flächenbombardiert. In den ersten 45 Spielminuten haben wir unter anderem: einen Imbiss ausgeraubt; einem guten Dutzend Passanten die Konten leergeräumt; etliche Dämonen über den Haufen gefahren; mehrere spektakuläre Verkehrsunfälle provoziert; drei von insgesamt 52 Hauptfähigkeiten freigeschaltet; zwei Verbrechen verhindert; mit einer mechanischen Riesenspinne rumgeballert; erstaunt festgestellt, dass manche Minispiele eigene Fähigkeitsbäume besitzen; ein Boot geklaut; noch erstaunter festgestellt, dass auch der Abschluss von Nebenaufträgen und -tätigkeiten neue Fähigkeiten freischaltet; uns überhaupt nicht mehr gewundert, dass Ubisoft massive Probleme hatte, diese »Featuritis« unter einen spielerischen Hut zu bekommen. Aber bleiben wir zunächst beim eingangs erwähnten Helden.

⊕ Stärken

+ wunderschöne Spielwelt
+ spannende Verfolgungsjagden
+ coole Hacking-Möglichkeiten
+ Story nimmt zu Beginn schnell Tempo auf
+ abseits der Handlung gibt's sehr viel zu tun ...

⊖ Schwächen

- ... was bisweilen zum Feature-Overkill führt
- Wie schnell nutzt sich das Hacken ab?

Die Entscheidungsgeschwindigkeit beim Start von Flugzeugen wird von Piloten auch V1 genannt.

Die **Motorräder** steuern sich zwar sehr arcadig, aber eben auch griffig.

Macht Spaß: Bei ein **Verfolgungsjagd** mit der Polizei ein Dampfrohr platzen lassen, damit die Cops buchstäblich in die Luft fliegen.

Mit der F-Taste schalten wir Gegner im Nahkampf aus. Sieht hübsch aus, ist spielerisch aber nicht besonders anspruchsvoll.

Bis zu diesem Anspieltermin nämlich machte Protagonist Aiden Pearce keine sonderlich spannende, weil austauschbare Figur, seine Motive ließen die Entwickler lange im nebulösen Halbdunkel. Dabei hätte es die Geheimniskrämerei gar nicht gebraucht, denn schon das Intro zeichnet einen vielleicht nicht originellen, aber allemal interessanten Charakter mit nachvollziehbaren Beweggründen. Nachdem ein digitaler Raubzug in einem Nobelhotel gründlich in die Hose gegangen ist, setzen mysteriöse Auftraggeber einen Attentäter auf Aiden an. Der allerdings tötet nicht Aiden, sondern – versehentlich? – Aidens kleine Nichte. Von Schuldgefühlen zerfressen überwacht Aiden anschließend seine Schwester und seinen zehnjährigen Neffen mit pathologischer Besessenheit und versucht gleichzeitig, den Urheber des Attentats ausfindig zu machen.

Wer sich an dieser Stelle gespoilert fühlt, sei beruhigt: Mit all diesen Informationen fällt **Watch Dogs** bereits in den ersten Minuten ins Haus, sie bilden lediglich den Hintergrund einer Handlung, die wir selbstverständlich nicht verraten. Bloß so viel sei gesagt: Die Story nimmt erfreulich schnell Tempo auf, und dank der ausgezeichneten Dialoge gewinnen die Charaktere ein greifbares Profil. Mit wenigen Pinselstrichen entwerfen die Autoren eine glaubwürdige Familiendynamik und hauchen selbst den Nebenfiguren eine gewisse Tiefe ein. Andere Spiele brauchen erheblich länger, um in die Pötte zu kommen. Freilich können wir noch nicht beurteilen, ob **Watch Dogs** dieses erzählerische Niveau über die komplette Spieldauer hält, der Auftakt allerdings ist überzeugend. Auch weil das Spiel sehr früh einen latent psychotischen Sidekick etabliert, dem wir aufrichtig gerne lauschen.

Der gute Eindruck setzt sich zunächst nahtlos im eigentlichen Spiel fort. Nach dem ersten Einsatz im Baseball-Stadion dürfen wir Chicago völlig frei erkunden, nahezu sämtliche Nebenbeschäftigungen und Minispiele stehen sofort zur Verfügung, vom langsamen Heranführen an einzelne Mechaniken hält **Watch Dogs** ausgesprochen wenig. Das empfinden wir beim akut grassierenden Tutorial-Wahn als sehr angenehm, im Gegen-

Eigene Bilder durften wir nicht anfertigen, das von Ubisoft zur Verfügung gestellte Material gibt wie hier nicht unbedingt die tatsächliche **Spielperspektive** wieder.

Chicago ist mit über 2,5 Millionen Einwohnern die drittgrößte Stadt der Vereinigten Staaten.

Watch Dogs auf dem iPad

Zeitgleich zum Release des Spiels soll mit **ctOS Mobile** eine begleitende App für Smartphones und Tablets erscheinen. Nutzer dieser kostenlosen App können sich in laufende PC-Spielsitzungen »hacken« und dem jeweiligen Spieler entweder kooperativ zur Seite stehen oder ihn zu einem Duell herausfordern. Nettes Gimmick, aber nicht spielentscheidend.

satz zu gewissen anderen Open-World-Titeln operiert **Watch Dogs** offenbar nicht unter der Prämisse, dass Spieler allenthalben ausgemachte Trottel sind. Bevor wir uns aber den ganzen Neben-Kriegsschauplätzen widmen und erklären, wo Dämonen und mechanische Riesenspinnen eigentlich herkommen, müssen wir ein paar Worte über Aidens Smartphone verlieren. Mit der Y-Taste schalten wir das nützliche Teil nämlich in den sogenannten Profiler-Modus, dann werden uns nicht nur nahegelegene Interaktionsobjekte wie Ampeln, Überwachungskameras oder Verkehrspoller angezeigt, die sich anschließend über die Q-Taste hacken lassen, sondern wir dürfen auch ausnahmslos jeden Passanten scannen und erhalten dabei Informationen über seinen Beruf, sein Einkommen sowie ein paar intime Details (etwa eine gewisse Vorliebe für gesellschaftlich vielleicht nicht unbedingt salonfähige Sexualpraktiken). Bei einem Teil der Passanten wird uns außerdem eine Hacking-Option angeboten: Mal ist das ihr Bankkonto, mal ein MP3-Song, mal ein neues Fahrzeug – und mal auch »nur« ein Telefongespräch oder eine SMS-Unterhaltung ohne spielerischen Nutzwert, aber mit teils sehr witzigen Dialogen. Rund eine Stunde lang entfaltet **Watch Dogs** auf diese Weise ein wunderbar voyeuristisches Allmachtsgefühl. Alleine: Der Effekt nutzt sich rasend schnell wieder ab, irgendwann ertappen wir uns dabei, einfach unbesehen auf die Q-Taste zu hämmern und die ganzen vermeintlich interessanten Informationen kurzerhand zu ignorieren. Passant XY guckt also leidenschaftlich gerne japanische Animes? Uns doch wumpe, wenn die doofe Gans kein Bankkonto zum Plündern hat – oder wenigstens einen neuen Song für die Playlist.

Yoyeuristisches Allmachtsgefühl

Einen ganz ähnlichen Effekt befürchten wir auch beim übrigen Open-World-Hacking. Ohne den Kontext einer Mission macht's zwar einen gewissen diebischen Sandkasten-Spaß, alle Ampeln auf Grün zu schalten und den unvermeidlichen Unfall aus sicherer Distanz zu beobachten, aber nachdem es dazu bloß einen spielerisch gehaltlosen Druck auf die Q-Taste braucht, wird das Quatschmachen nach dem dritten oder vierten Mal fade. Richtig gut funktioniert der Open-World-Aspekt von **Watch Dogs** dann, wenn mehrere Systeme ineinander übergreifen. Wenn wir also beispielsweise den Fahrer eines schicken Sportwagens aus seinem schicken Sportwagen zerren, ein Zeuge mit seinem Handy prompt die Polizei alarmiert, wir anschließend im Affentempo durch die Straßen jagen und Ampeln umschalten, Poller hochfahren lassen oder Dampfrohre zur Explosion bringen, um die Verfolger abzuschütteln, und dabei peinlich genau darauf achten, keinen Fußgänger zu überfahren, denn im Gegensatz zu einem harmlosen Diebstahl (ist ja für eine gute Sache!) kostet sowas Reputationspunkte. Überhaupt, das Fahren: Die meisten angespielten Autos und Motorräder steuern sich griffig, nur gelegentlich fanden wir uns in einem schwammigen Untersatz wieder, aber das könnte natürlich auch an der – zeitlich bedingt – überschaubaren Stichprobengröße liegen. Die Verkehrs-KI erschien uns unterdessen sehr ordentlich, bloß an Ampeln werden die computergesteuerten Fahrer regelmäßig zu Rampensäuen, vermutlich um beeindruckendere Unfälle zu provozieren. Die Polizei wiederum agiert angenehm zäh und aggressiv, rummst uns gerne mal in die Seite, blockiert die Straße oder fordert Verstärkung an. Verbrechen, die in anderen Open-World-Spielen meist ohne signifikante Konsequenzen bleiben, wollen in **Watch Dogs** also gut überlegt und geplant sein. Das gefällt uns ausgesprochen gut und passt zum Szenario.

Um **Helikopter** zu hacken, müssen wir zunächst die entsprechende Fähigkeit freischalten.

Zu Spielbeginn stehen uns übrigens nur einige rudimentäre Hacking-Möglichkeiten zur Verfügung. Um aufwändigere Systeme wie bewegliche Brücken hacken zu können, müssen wir zunächst die benötigten Fähigkeiten freischalten. Dazu wiederum braucht es Skillpunkte, die wir beim Erreichen einer neuen Erfahrungsstufe erhalten. Insgesamt gibt's 52 Hauptfähigkeiten in vier Skillbäumen: Hacken, Kampf, Fahren und Handwerk – wobei Hacken und Kampf den Löwenanteil einnehmen und mächtige Fähigkeiten mehr Skillpunkte kosten als einfache. Zusätzliche Fähigkeiten schalten wir außerdem über die Nebenbeschäftigungen frei; nahezu alles, was wir in der Spielwelt tun und erledigen können, involviert in irgendeiner Weise auch neue Skills. Womit wir endlich bei den Dämonen und Riesenspinnen wären. Die sind integraler Bestandteil der sogenannten »Digital Trips«. Dabei handelt es sich um Virtual-Reality-Spiele, die wir über eine entsprechende App in Aidens Smartphone starten. Bei »Madness« beispielsweise sitzen wir in einem Höllenauto, auf den Straßen wimmelt es plötzlich von Dämonen, die wir unter Zeidruck gepflegt über den Haufen brausen, um einen Kombozähler nach oben zu schrauben. In einem anderen Trip steuern wir die mechanische Riesenspinne, springen von Hausdach zu Hausdach und ballern feindliche Soldaten um. Außerdem gibt's einen Trip, bei dem wir

In den **digitalen Trips** steuern wir unter anderem eine mechanische Riesenspinne. Macht erstaunlich viel Spaß.

möglichst schnell eine ganze Reihe von blinkenden Münzen im 8-Bit-Super-Mario-Stil einsammeln sollen, ohne dabei rote Totenköpfe im 8-Bit-Pacman-Stil zu berühren. Manche dieser Trips besitzen eigene Fähigkeitsbäume, um bei »Madness« einen hohen Score zu erreichen, müssen wir spezielle Madness-Fähigkeiten mit speziellen Madness-Fähigkeitspunkten freischalten. Haben wir eigentlich schon erwähnt, dass **Watch Dogs** unter Featuritis leidet?

Ach, wir könnten an dieser Stelle noch von zahllosen anderen Nebenbeschäftigungen sprechen, von den Kurieraufträgen etwa oder vom Schach-, Poker und Hütchenspielen. Oder von den digitalen Knotenpunkten, die ähnlich wie die Aussichtstürme in **Assassin's Creed 4** funktionieren. Oder von Gang-Verstecken zum Ausräuchern, die Piratenlager von **Far Cry 3** lassen grüßen. Aber dann wären wir übermorgen noch beschäftigt: Als uns Ubisoft anhand eines Speicherstandes in den Mittelteil des Spiels schauen lässt, werden wir von den Möglichkeiten förmlich erschlagen. An jeder Ecke der Minimap blinkt uns irgendeine Tätigkeit entgegen, kaum ist der Multiplayer-Modus aktiviert, will ständig jemand mit uns um die Wette hacken. Für sich genommen machen diese Einzelteile durchaus Spaß – aber die Penetranz, mit der uns das Spiel laufend über Einblendungen dazu animieren will, doch endlich mal dieses zu probieren und jenes zu tun, kann einem schrecklich auf die Nerven gehen. Immerhin lässt uns **Watch Dogs** während der Missionen konsequent in Ruhe. Man könnte jetzt natürlich einwenden, dass niemand dazu gezwungen wird, dieses ganze Klimbim überhaupt zu machen. Stimmt. Man könnte allerdings auch argumentieren, dass zu viele Features im Zweifelsfall den Spielfluss stören, jenen organischen »Flow«, den richtig gute Titel entfalten. **Watch Dogs** bewegt sich gefährlich nahe an der fließenden Grenze zwischen »ui, hier gibt's ja echt viel zu tun« und »langsam nervt's«. Ob das Spiel diese Grenze überschreitet – das dürfte beim Test in der kommenden Ausgabe eine der zentralen Fragen sein.

Happige System-Anforderungen

Eine andere zentrale und unlängst viel diskutierte Frage können wir jetzt schon beantworten: **Watch Dogs** sieht auf dem PC ausgezeichnet aus. Die Weitsicht ist hoch, die Texturen wirken gestochen scharf, und die Regeneffekte können sich im wahrsten Sinne des Wortes sehen lassen. Außerdem bietet die PC-Version nach Angaben von Ubisoft erweiterte Nvidia-Grafik-Features wie das zeitliche Anti-Aliasing (TXAA) und die Umgebungsverdeckung (HBAO+). Das erklärt zumindest teilweise die gesalzenen Hardware-Anforderungen: Ubisoft empfiehlt einen vierkernigen Intel Core i7 3770 beziehungsweise einen AMD FX-8350, 8 Gigabyte Arbeitsspeicher sowie mindestens eine Geforce GTX 460 oder Radeon HD5850 – übersetzt also einen absoluten High-End-PC. Nachfragen zu diesen hohen Anforderungen wollte Ubisoft im Rahmen des Anspieltermins nicht beantworten, man konnte uns auch nicht sagen, auf welchem System die von uns gespielte (und einmal abgestürzte) PC-Version lief.

Steam und Uplay

Wie Ubisoft bekannt gegeben hat, wird **Watch Dogs** zwingend eine Aktivierung beim hauseigenen Uplay-Onlinedienst erfordern – und zwar auch dann, wenn die Version über Steam erworben wurde. Wer sich das Spiel also auf der Valve-Plattform kauft oder vorbestellt, muss mit zwei Kopierschutz-Systemen jonglieren. Wir finden: eine unnötige und nervige Gängelei.

Keine Blöße gibt sich das Spiel bei der Bedienung. Wer einen Teil der **Assassin's Creed**-Reihe auf dem PC gespielt hat, wird sich sofort zuhause fühlen, die Steuerung von Aiden Pearce erinnert ganz frappierend an das »Free Running« von Ezio, Altair, Con-

Pokern ist nur eine von sehr vielen Nebenbeschäftigungen in Chicago.

Der größte Pott in der Poker-Geschichte betrug angeblich rund 14 Millionen Dollar.

Wenn wir ein **Verbrechen** vereiteln, verbessern wir unseren Ruf. Gewaltige spielerische Auswirkungen hat das aber nicht.

nor und Edward Kenway, gesprungen wird kontextuell automatisch, zum Klettern ist die Leertaste nötig, auch wenn Aiden in der vertikalen Mobilität deutlich eingeschränkter ist als seine Assassinen-Kollegen. Das Schießen gestaltet sich ebenfalls denkbar einfach: Mit der gedrückten rechten Maustaste wird gezielt, mit der linken abgedrückt. Interessant ist hingegen das Deckungssystem: Mit einem Tastendruck gleitet Aiden hinter ein Objekt, anschließend dürfen wir uns mit der Maus frei umschauen und ihn mit einem erneuten Tastendruck zu einer anvisierten Deckung schicken. Das klappt nach kurzer Eingewöhnungszeit vorzüglich und ist nicht selten bitter nötig, weil der Hacker in einem offenen Feuergefecht denkbar schlechte Karten hat – und ohnehin nur auf ein überschaubares Waffenarsenal zurückgreift. Die von uns gespielten Story-Missionen legten demnach einen hohen Wert aufs lautlose Vorgehen und eine vorausschauende Planung. So mussten wir in einem Einsatz unter Zeitdruck den Innenhof einer Fabrik mit Haftgranaten verminen; idealerweise an jenen Stellen, an denen die bald eintreffenden Gegner voraussichtlich lümmeln würden. Beim ersten Mal ging das gründlich in die Hose, in der anschließenden Ballerei sahen wir gegen gepanzerte Feinde überhaupt kein Land. Beim zweiten Versuch hingegen und einer geschickteren Platzierung der Haftgranaten machte es fünfmal befriedigend »Bumm«, und die Sache war quasi erledigt.

Aiden Pearce schleicht sich

Insgesamt wirkte die gespielte Version sehr weit fortgeschritten, wir gehen nicht davon aus, dass Ubisoft noch erhebliche Änderungen vornimmt. Nötig wären die beispielsweise bei der Markierung von manuell gesetzten Wegpunkten. Dann nämlich wird auf der Straße ein blauer Pfeil zum Zielort eingeblendet, was bestimmt sehr hilfreich wäre, wenn der Pfeil den kürzesten Weg zu diesem Ziel weisen würde – das tat er beim Anspielen aber nicht immer, und bisweilen aktualisierte sich die Route auch nicht, wenn wir mal eine Abzweigung verpassten. Das ändert aber wenig daran, dass wir gerne sehr viel mehr Zeit mit **Watch Dogs** verbracht hätten. In rund fünf Stunden lässt sich ein komplexes Open-World-Spiel mit erstaunlich vielen Features eben nur eingeschränkt beurteilen, das zusammenhängende Spielerlebnis leidet. Was wir gesehen und gespielt haben, macht zweifellos Lust auf mehr. Aber es nährt eben auch die Befürchtung, dass sich Ubisoft mit diesem ersten **Watch Dogs** ein bisschen verhebt – ähnlich wie damals beim ersten **Assassin's Creed**. In knapp vier Wochen wissen wir mehr. Es wird ein spannender Test. JG

Bei aktiviertem **Multiplayer-Modus** wurden wir so häufig gehackt, dass wir es bald völlig ignorierten.

Genie und Wahnsinn

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Selten habe ich mich so schwer damit getan, das Potenzial eines Spiels seriös einzuschätzen. Hätten Sie mich in den ersten zwei Stunden danach gefragt, ich hätte ohne zu zögern mit »ausgezeichnet« geantwortet. Die Geschichte entwickelt schnell ein angenehm hohes Tempo, die Figuren werden mit wenigen Pinselstrichen gekonnt gezeichnet, und das anfängliche Zusammenspiel zwischen Story-Einsätzen und Welterkunden funktioniert tadellos. Der anschließenden Open-World-Dröhnung hätte ich allerdings bestenfalls ein »gut« abgerungen. Das soll freilich nicht bedeuten, dass die einzelnen Aspekte keinen Spaß machen würden – sie ergeben ohne Story-Kontext bloß überhaupt kein organisches Ganzes, alles wirkte hektisch, überladen, fragmentarisch. Insgesamt bleibt's also beim »sehr gut« und der Hoffnung, dass ein zusammenhängendes Spielerlebnis die genannten Probleme obsolet macht. Normalerweise habe ich nach einem langen Anspieltermin eine ziemlich gute Vorstellung davon, wohin die Wertungsreise schließlich gehen wird. Bei diesem Watch Dogs allerdings ist von der Siebzig bis zur Neunzig so ziemlich alles drin.

Potenzial: Sehr gut