



Watch Dogs

Ubisoft erklärt GTA den Kampf und schlägt sich in der ersten Runde mehr als beachtlich. Doch obwohl Watch Dogs spielerisch überzeugen kann, fehlt es dem Spiel noch an Mut und dem Auge fürs Wesentliche. Von Andre Peschke

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Far Cry 3, GS 01/13: 88 Punkte)**
 Termin: **27.5.2014** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**



Diese Vorab-Analyse von **Watch Dogs** beginnt nicht mit dem Spiel, sondern mit einem unnötigen Flug nach Düsseldorf. Publisher Ubisoft hat gute vier Tage vor Redaktionsschluss zwar eine vollständige Vorabfassung für die PlayStation 4 parat, will die aber nicht einfach so rausrücken. Stattdessen müssen interessierte Tester in der Deutschlandzentrale des französischen Herstellers vorstellig werden, um sich dort die Testfassung des Spiels auf der mitgebrachten Debug-Konsole installieren zu lassen. Offizieller Grund: Man hat Angst, den Code per Post oder Kurier zu verschicken. Im Gegenzug zahlt Ubisoft die Flugkosten und stellt sogar einen Entwickler bereit, der beim Spieleinstieg mit Rat und Tat zur Seite steht. Nicht unbedingt unsere Idealvorstellung von einem sinnvoll verbrachten Donnerstagnachmittag, aber weil uns Ubisoft bis zum Redaktionsschluss keine PC-Version zur Verfügung stellen kann, entscheiden wir uns für die Teilnahme, um Ihnen, liebe Leser, rechtzeitig zum Release des Spiels zumindest sagen zu können, ob **Watch Dogs** spielerisch die hohen Erwartungen erfüllt. Also geht's um acht Uhr in den Flieger,

rüber nach Düsseldorf und nach drei Stündchen Spielzeit vor Ort mit dem Spiel im Gepäck zurück nach München in die Redaktion, wo wir **Watch Dogs** durchspielen. Ein eigenartiger Auftakt – aber durchaus passend zu einem Spiel über Kontrollwahn und Überwachung.

Irgendwann in der Zukunft, so die Prämisse von **Watch Dogs**, ist das nämlich noch gar nichts. In dem Open-World-Spiel ist unser Leben endgültig von digitaler Technik durchdrungen. In einem fiktiven Chicago der nahen

Ein verschwendeter Tag bei Ubisoft

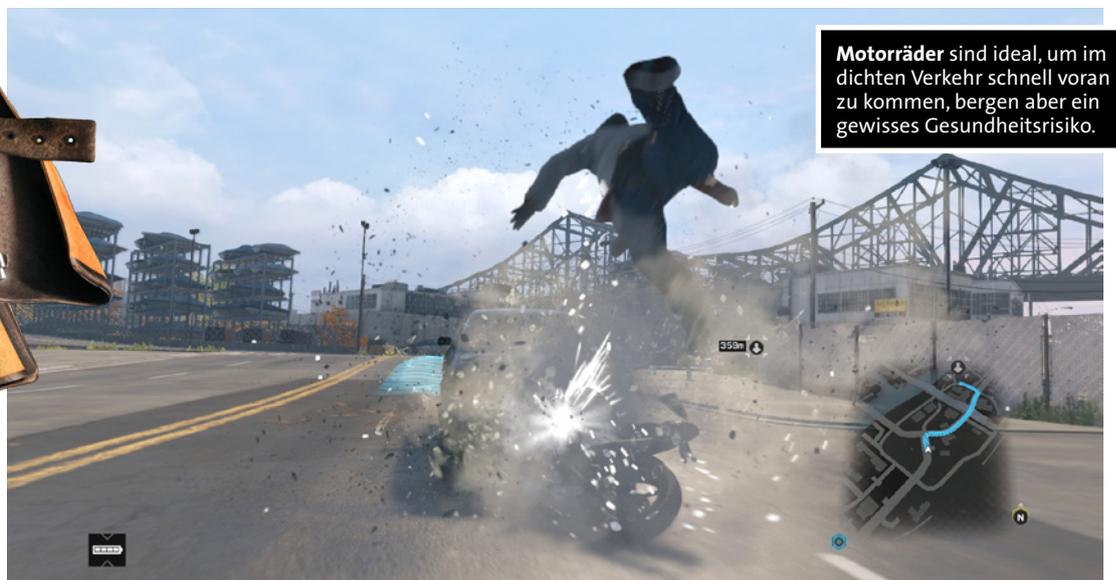
Zukunft sind Kleinstcomputer wie Smartphones weit mehr als nur Kommunikationsmittel und Zeitvertreib. Sie sind der Schlüssel zur Welt. Kern dieser vernetzten Welt ist das CTOS – gesprochen »City OS« – das Betriebssystem der Stadt. CTOS hält die Stadt am Laufen – von der Ampelanlage bis zur Hebebrücke – und damit es das tun

⊕ Stärken

- + Spielwelt sehr gut ins Gamedesign eingebunden
- + abwechslungsreiche Hacking-Fähigkeiten
- + spannende Stealth-Shooter-Mechanik
- + viele, gut umgesetzte Fahrzeuge
- + sehr umfangreiche, vielfältige Nebenmissionen

⊖ Schwächen

- teilweise überfrachtet mit Features
- Story bleibt hinter den Erwartungen



Die **Boote** spielen in Watch Dogs eine sehr kleine Rolle. Ein Trip über Flüsse und Seen ist dennoch idyllisch.



kann, muss es alles wissen. Wo sich die Menschen aufhalten und was sie tun, ihre Vorlieben und kleinen Verfehlungen, alles wird überwacht und gespeichert. Diese Welt bringt Menschen wie unsere Hauptfigur Aiden Pearce hervor. Er ist ein sogenannter Fixer, ein Hacker und Söldner in Personalunion, der für Geld so ziemlich alles wieder in Ordnung bringt. Als er bei einem seiner Aufträge über ein mysteriöses Videofragment stolpert, setzt das eine Kette von Ereignissen in Gang, die im Tod seiner kleinen Nichte Lena endet. Über Monate forscht Pearce nach den Verantwortlichen der Tat. Zu Spielbeginn ist er endlich fündig geworden. Als uns **Watch Dogs** zum ersten Mal eine Aktion ausführen lässt, stehen wir vor einem blutig geschlagenen Häufchen Elend namens Maurice, der in die Mündung unserer Pistole blickt. Maurice, das macht uns das Spiel klar, ist für den Tod von Lena mitverantwortlich. Das Fadenkreuz verharrt regungslos auf ihm. Es gibt keine andere mögliche Aktion, als den Abzug zu betätigen. Ein auf den ersten Blick provokanter Einstieg, der uns direkt in der ersten Spielsekunde alternativlos eine Exekution aufzwingt und die Frage stellt, wen zum Teufel wir da eigentlich spielen. Auch Abwarten nützt nichts, das Spiel besteht darauf, dass wir den hilflosen Maurice abknallen. Schließlich drücken wir notgedrungen die gewünschte Taste – und die Pistole ist leer. Symptomatisch für die Handlung von

Watch Dogs, das mit gesellschaftskritischen Motiven hantiert und am Ende doch nur eine banale Rache-story erzählt – wenn gleich es dabei tolle Figuren zeichnet. Eine Handlung, die sich zwar den Verlust der Privatsphäre und die totale Überwachung auf

Spielerisch sieht das völlig anders aus. Grundsätzlich orientiert sich **Watch Dogs** an der Schablone, die von der **GTA**-Serie vorgegeben wurde: Fahrzeuge aller Art sind Freiwild, es gibt viele Third-Person-Shooter-Passagen, und auf der großen Stadtkarte wimmelt es nur so von Hauptmissionen, Nebenaufträgen und Minispielen. **Watch Dogs** bemüht sich jedoch erkennbar darum, eigene Akzente zu setzen, und das mit Erfolg. Der beste neue Aspekt ist dabei die Umsetzung der in ein allgegenwärtiges Datennetz verwobenen Stadt. Aidens Fähigkeit, sich in das CTOS zu hacken, schafft in allen Teilbereichen des Spiels interessante, neue Handlungsmöglichkeiten. Um ein schwer bewachtes Firmengelände zu infiltrieren, müssen wir nicht unbedingt jeden darin umlegen. Wir müssen es nicht mal betreten. Aiden ist in der Lage, sich buchstäblich von einer Überwachungskamera zur nächsten zu hacken, bis er den gesuchten Rechner im Visier hat. Sobald eine direkte Sichtlinie zum benötigten Objekt besteht, kann er seinen Job erledigen, ohne einen Fuß in die Lobby zu setzen. Technisch viel-

Konsolenbilder

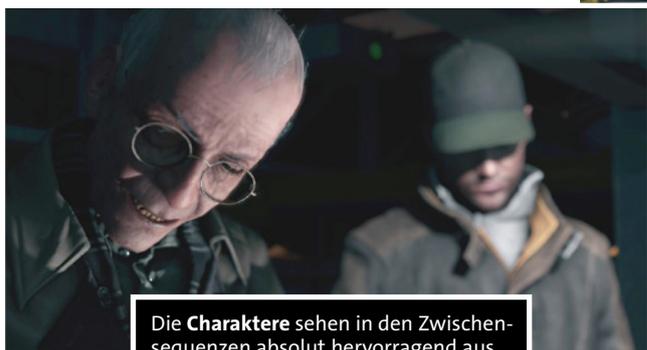
Da uns Hersteller Ubisoft bis zum Redaktionsschluss keine PC-Version zur Verfügung stellen konnte, stammen die Bilder in diesem Artikel aus der PS4-Fassung. Für den finalen Test in der kommenden Ausgabe werden wir wie gewohnt eigene PC-Bilder anfertigen. Außerdem liefern wir dort den Technik-Check der PC-Version nach.

die Fahne geschrieben hat, zu diesen Themen aber nichts Nennenswertes zu sagen hat. Was seine Erzählung angeht, hat **Watch Dogs** zwar die Knarre in der Hand (und das sorgt auch erst mal für Spannung), nur am Ende stellen wir fest: Sie war nicht geladen.



Mit der schallgedämpften **Pistole** kann man Gegner einen nach dem anderen ausknippen.

Eliminieren Sie die Fixer, oder fliehen Sie.



Die **Charaktere** sehen in den Zwischensequenzen absolut hervorragend aus.



leicht unlogisch, aber spielerisch fantastisch, da die verschiedenen Hacker-Tricks den zuweilen monotonen Spielablauf anderer Open-World-Spiele durch viele neue Handlungsmöglichkeiten aufwerten – gerade im späteren Spielverlauf, wenn **Watch Dogs** dieses Prinzip clever variiert.

Plötzlich müssen wir dann auch mal die Helmkamera einer Wache hacken und abwarten, bis die am Netzwerkknotenpunkt vorbei tragt, in den wir gerade eindringen wollen. In einigen Missionen lotsen wir sogar einen unbewaffneten Spielcharakter durch Gegnerhorden hindurch, indem wir zwischen verschiedenen Kameraperspektiven hin und her springen und ihn wie in einem Echtzeitstrategiespiel von Deckung zu

Deckung schicken. Noch später kommen Rechner ins Spiel, die wir nur noch persönlich hacken können. Das ist deshalb knifflig, weil wir mit Aiden einen verwundbaren Helden steuern, der nur wenige Treffer einstecken kann und daher Gegner besser aus dem Hinterhalt abknallt. Also scannen wir bei Ankunft die Umgebung, markieren alle Gegner und huschen wenn möglich ungesehen zum Zielpunkt. Geht das nicht, platzieren wir eine ferngezündete Bombe an einem Auto, lösen dann die Alarmanlage aus und sprengen die herbeieilenden Wachen kurzerhand in die Luft. Oder wir schleichen durch den Spielabschnitt und schalten einen Gegner nach dem anderen mit einem schallgedämpften Kopfschuss aus. Wird uns das irgendwann zu mühselig, stapfen wir

alternativ eben doch grimmig zum Haupteingang, während wir auf den Granatwerfer wechseln. Erfahrene Spieler werden dabei leider von der dümmlichen KI unterfordert. Die legt bisweilen eine Zirkusnummer hin, etwa wenn wir durch die Helmkamera eines Soldaten beobachten, wie er am Umrunden

Deutlich bessere Kämpfe als GTA

einer Mülltonne scheitert. Dafür bleiben die Gegner berechenbar, ohne dass wir zuvor eine halbe Stunde ihre Marschrouten und Reaktionen studieren müssten. Zudem gibt es auch Interaktionsmöglichkeiten mit den

Unappetitliches, hübsch verpackt

Spoiler-Warnung: Der Kommentar in diesem Kasten enthält leichte Spoiler zu einem sekundären Story-Motiv des Spiels. Er verrät aber keine relevanten Handlungselemente.

Neben dem Überwachungsthema zieht sich das Motiv des Menschenhandels durch die Geschichte von Watch Dogs. Eine gewagte Themenwahl für einen großen Mainstream-Titel dieser Art. Doch der Versuch, den Spieler in eines der widerlichsten Geschäfte auf diesem Planeten zu führen, schlägt fehl. Watch Dogs, das wird sehr deutlich, hat letztlich zu viel Angst vor der eigenen Courage. An einer Stelle führt uns das Spiel zu einer geheimen Auktion, bei der junge Mädchen wie Tiere zum Kauf feilgeboten werden. Es soll ein Blick in den Abgrund menschlichen Tuns sein, suggeriert die Story. Doch die vorgeblichen Entführungsoffer, die schlimmstem Missbrauch entgegensehen müssen, tapsen über die Bühne wie gelang-

weilte Models. Es regt sich in den Gesichtern und Gesten keine Angst, keine Verzweiflung, nicht mal Abscheu vor den versammelten, reichen Schweinen, denen sie bis auf die Unterhose entblößt präsentiert werden. Auch ihre perfekten Körper zeigen keine Spuren irgendeines vorherigen Schicksals. Es ist der Rückzieher eines Spiels, das an dieser Stelle damit kokettiert, den Spieler hinter den Vorhang einer verkommenen Welt blicken zu lassen, aber am Ende nur eine Geisterbahn abliefern. Wohliges Schaudern ist das Ziel – und dem Spieler einen guten Grund zu liefern, das verantwortliche Gesocks hinterher in einer separaten Miniquestreihe abzuknallen. Auch schon vorher, wenn man sich in der Ghetto-Festung einer Gang

durch die Kameras hackt, kann man an einer Stelle des Spiels beobachten, wie ein Drogendealer mit einem Mädchen kopuliert, das uns die allgegenwärtige CTOS-Anzeige als Opfer von Menschenhandel vorstellt. Die Rahmenparameter sagen Vergewaltigung, doch die Sprachausgabe sagt gelungenes Schäferstündchen in gegenseitigem, enthusiastischem Einvernehmen. Das Bild, das sich daraus ergibt, lässt den Wunsch aufkommen, Watch Dogs hätte von diesem Thema ganz die Finger gelassen. In der jetzigen Form macht es die Abscheulichkeit zum Schauwert, indem es ein ernstes Thema über Gebühr trivialisiert. Die Entwickler hatten vermutlich nicht viel mehr im Sinn, als die Handlung des Actionfilms Taten nachzuspielen – der kam ja gut an und war auch nicht um tiefgründige Auseinandersetzung bemüht. Aber der Actionstreifen deutet seine Grausamkeiten durchaus effektiv an und lässt keinen Zweifel daran, wie entsetzlich es den Opfern geht. Watch Dogs lässt den Spieler spazierengehen und gaffen, ohne ihn seine Neugier mit einer gehörigen Portion Abscheu bezahlen zu lassen. Das ist mir zu dürftig.



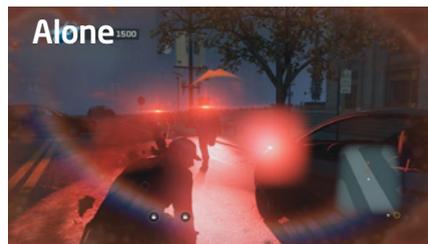
Feinden. Einige tragen Granaten am Gürtel, die wir hacken und fernzünden können, andere rufen Verstärkung (falls wir nicht gerade ihre Kommunikationswege blockieren) und wieder andere reagieren irritiert, sobald wir ihr Handy klingeln lassen. Das alleine ist noch keine sensationelle Aktionsvielfalt, aber die feindlichen Figuren in unsere taktischen Möglichkeiten einzubeziehen, ist ein weiteres Beispiel für das Repertoire des Spiels. Kurz: **Watch Dogs** tut, was ein gutes Spiel tun muss: die Spielmechaniken einführen, weiterentwickeln und schließlich vom Spieler frei kombinieren lassen.

Das gilt doppelt und dreifach für ein Open-World-Spiel, in dem ein Großteil des Spaßes darin besteht, herauszufinden, was man mit den gegebenen Möglichkeiten so alles erleben kann. Die Antwort lautet in diesem Fall: viel! Aiden Pearce ist zwar kein Ezio oder Altair, aber dennoch ein sehr mobiler Charakter, der vor allem auch ordentlich klettern kann. Das führt dazu, dass **Watch Dogs** eine angenehm mehrdimensionale Spielwelt anbietet. In vielen Missionen sind nicht nur Zielwasser und Bleifuß gefragt, sondern auch ein waches Auge und räumliches Verständnis – beispielsweise wenn man darauf kommen muss, ein Motorrad in einer großen Betonröhre zu parken, diese dann von einem Kran hochziehen zu lassen und von dort mit dem Bike auf das gegenüberliegende Hausdach zu springen. Ebenfalls ganz im **GTA**-Stil säumen darüber hinaus mehr oder weniger versteckte Sprungschancen die Welt, und Abkürzungen geben Rennfahrern einen guten Grund, die Stadt zu erkunden. Was sinnfreie Zerstörung betrifft, haben sich insbesondere die ferngezündeten Haftbomben bewährt – sei es, dass wir sie arglosen Zivilisten ans Auto pappen oder einfach einen riesigen Verkehrsstau provozieren und dann schauen, wie viele Karren sich auf einmal sprengen lassen – was angesichts der tollen Explosionseffekte und Fahrzeugphysik überaus cool aussieht. Apropos Fahrzeugphysik: Die ist nicht nur beim In-die-Luft-Fliegen überaus löblich geraten,

Eine Spielwelt wie ein Vergnügungspark

sondern trägt den individuellen Eigenschaften der einzelnen Gefährte ausreichend Rechnung. Der Einfluss von Ubisoft Reflections, den Entwicklern der **Driver**-Reihe, macht sich hier positiv bemerkbar. Flinke Motorräder beispielsweise fliegen praktisch durch den Verkehr, sind aber bei einer Verfolgungsjagd so fehl am Platz wie ein Stück Torte beim Tauchlehrgang. Träge Lastwagen steuern sich hingegen wie störrische Esel, sind aber praktisch nur von Betonwänden zu stoppen, wenn sie erst mal in Fahrt gekommen sind. In einer der spektakulärsten Missionen des Spiels verfolgen wir einen Flüchtigen, der einen Feuerwehrwagen gestohlen hat. Zu Anfang versuchen wir noch,

Die zehn besten Nebenaufgaben



Alone
Im menschenleeren Chicago schleichen wir an unheimlichen Robotern vorbei, deren leuchtende Augen gleichzeitig ihre Sichtkegel markieren. Spannend, alpträumerhaft und atmosphärisch dicht.



Cash Run
Ein AR-Spiel, in dem Münzen und (unbewegliche) Geistersymbole in die Spielwelt eingeblendet werden. Auf verschiedenen Kursen müssen wir die Münzen einsammeln und die Geister meiden.



Konvoi-Missionen
Ruchlose Verbrecher fahren von A nach B. Nur dass sie bei B nie ankommen, wenn es nach uns geht. Den Konvoi schnell zu überholen und auf der Strecke einen Hinterhalt zu legen, macht immer wieder Spaß!



Fixer-Missionen
So wie die Gang-Versteck-Missionen die Shooter-Passagen der Kampagne widerspiegeln, geht es hier auf der Straße zur Sache: Von der Verfolgungsjagd bis zum Mordauftrag ist alles dabei.



Gang-Verstecke
Im Grunde wie eine kleine Zusatzkampagne. Jedes Gang-Versteck, vom Parkhaus bis zur verfallenen Siedlung, ist im Grunde ein Mini-Level in sich. Den Anführer müssen wir stets gefangen nehmen.



Madness
Ein Mini-Carmageddon, nur ohne Indizierungsgefahr: Mit einem Höllenauto müssen wir möglichst viele Dämonen überfahren, um Punkte zu sammeln und gleichzeitig das Zeitlimit zu erhöhen.



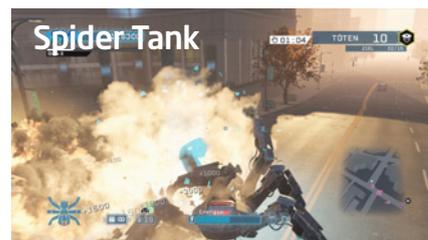
Sammel-Missionen
Hinfahren, Zeug einsammeln. Gähn. Aber viele erzählen nette kleine Geschichten und haben eine interessante Abschlussmission, wie die Jagd auf einen Serienkiller oder den Chef der Menschenhändler.



NVZN
Das zweite AR-Spiel ist ein Arena-Shooter. Aus wabernden Portalen kommen pinke Aliens, wir knallen sie ab. Mit jeder Welle werden die Angreifer mehr und größer. Dafür kriegen wir Power-Ups – Oldschool!



Psychedelic
Das vierte Spiel der digitalen Trips neben Alone, Spider Tank und Madness macht seinem Namen alle Ehre. In einer bunten Regenbogenwelt springen wir möglichst lange über riesige Blumen.



SpiderTank
Der Name ist Programm: Wir steuern einen Spinnenpanzer, der sogar Häuserwände hinaufkrabbeln kann. Unsere Aufgabe: Zerstören! Viel und alles! Inklusive kleiner Mini-Missionen zwischendrin.



Bravourös

Andre Peschke
Redakteur
andre@gamstar.de

Ich habe fast drei Tage ununterbrochen **Watch Dogs** gespielt, und am Ende wollte ich immer noch nicht aufhören. Das beste Anzeichen, dass ich es mit einem hervorragenden Spiel zu tun habe. Insbesondere die mit den verschiedenen Hacker-Fähigkeiten verwobene Spielmechanik ist ausgezeichnet umgesetzt und erzeugt in diesem Kernbereich des Spiels dynamische Kämpfe, die einem **GTA** deutlich überlegen sind. Die auf einen Wechsel zwischen Schleichen und Ballern ausgelegten Shooter-Passagen sind dadurch abwechslungsreicher und bieten echten Wiederspielwert. Durch den Ansatz, die Spielwelt weniger als Kulisse und mehr als Bestandteil der Spielmechanik zu begreifen, verleiht Ubisoft seinem Neuling außerdem eine eigene spielerische Note, anstatt bloß gelungen nachzuahmen. Sogar die Story (auch wenn ich sie im Text viel gescholten habe) ist durchaus unterhaltsam und zeigt vor allem, dass die Autoren in der Lage sind, interessante Figuren zu zeichnen. Am mangelnden Können sind sie also offenbar nicht gescheitert, sondern am Mut, wirklich so anders, unbequem und bemerkenswert zu sein, wie die eigene Geschichte tut. Vielleicht hatte das Team auch einfach noch kein wirklich klares Bild davon, was **Watch Dogs** denn nun sein will. »Härter und realistischer als **GTA**« stand vermutlich in irgendeinem Mission-Statement, ohne zu erwähnen, dass das eine Abgrenzung ist – aber keine Identität. In Sachen Fuhrpark, dem vielseitigen Missionsdesign und vor allem in der Gestaltung der Spielwelt und ihrer Geschichten liegt Rockstar zwar weiterhin vorne. Aber Ubisofts erste direkte Kampf-ansage an **GTA** ist bravurös gelungen, zeigt großes Potenzial, und ich kann es kaum erwarten, die technisch hoffentlich noch einen Tick ausgereifere PC-Fassung auf die Platte zu kriegen.



Die **Polizei** in **Watch Dogs** ist überaus durchaus effektiv, stapelt aber auch gerne mal ihre Fahrzeuge auf, wie in einer **Blues-Brothers**-Revue.



das Monstrum abzurängen. Danach halten wir lieber Abstand und staunen über die zerfetzten Autowracks, die links und rechts aus der Schneise des Trucks geschleudert werden. Der einzige Weg, das riesige Gefährt doch noch zur Strecke zu bringen, ist das Hacken: Auf einer Kreuzung schalten wir alle Ampeln grün, ein riesiger Crash ist die Folge, die Amokfahrt zu Ende. Normalerweise setzen wir unsere Hacker-Künste auf der Straße aber defensiv ein. Indem wir stählerne Poller hochfahren lassen oder unter der Straße verlegte Gasleitungen zur Explosion bringen, lassen sich Verfolger wie die überaus aggressiv agierende Polizei wenigstens kurzfristig abschütteln. Dadurch verlagert sich allerdings die eigentliche Action dorthin, wo wir sie gar nicht haben wollen: hinter uns. Das macht das richtige Timing für das Auslösen einer Straßenfalle so schwer abschätzbar, dass Ubisoft erst gar nicht versucht, es dem Spieler abzuverlangen. Stattdessen leuchtet das Hacking-Symbol im richtigen Moment kurz auf, und wir

drücken schnell die passende Taste. Damit man optisch wenigstens etwas davon hat, wechselt das Spiel bei gelungenen Crashes kurz in eine Zeitlupenansicht der zerschellenden Verfolger. Doch die zeigt viele der schönsten Frontalzusammenstöße oft nur auf weite Distanz oder halb verdeckt. Von diesen Inszenierungsproblemen abgesehen, ist das Hacken jedoch auch im Rennspielteil gut integriert und trägt dazu bei, dass **Watch Dogs** eine bemerkenswert vielseitige interaktive Spielweise bietet. Sein Chicago ist weniger schöne Kulisse und mehr großer

Spieler, identifiziere dich!

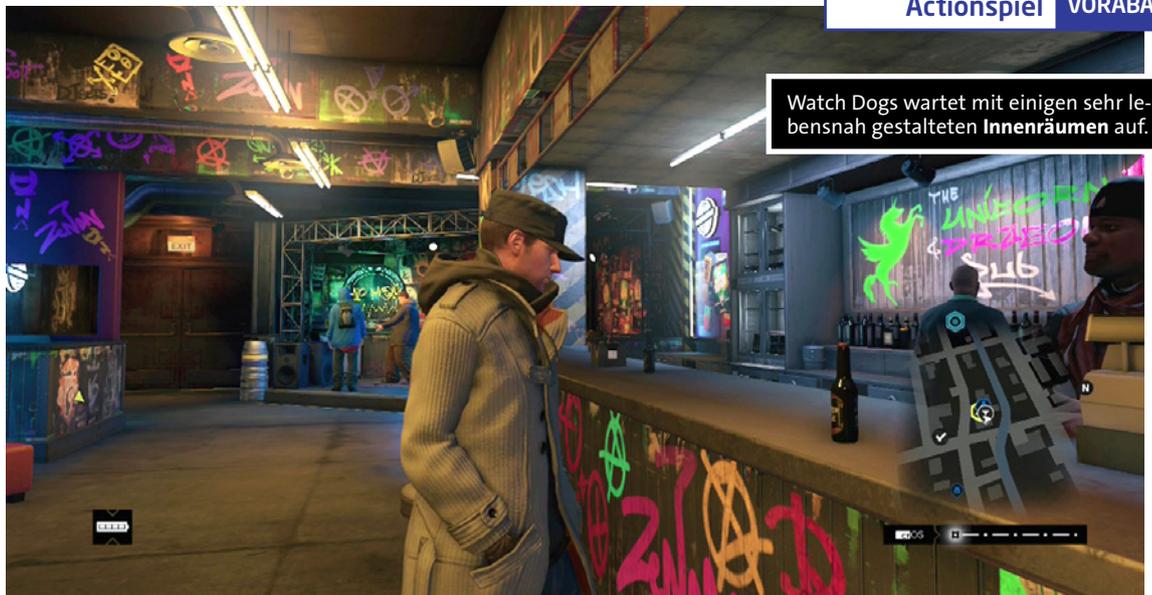
Vergnügungspark. Kaum ein anderes Open-World-Spiel hat seine Welt bislang so organisch in die Spielerfahrung selbst integriert.

Welche Möglichkeiten wir genau haben, um mit der Spielwelt Unsinn anzustellen, bestimmen unterdessen die über 50 Fähigkeiten des Skillsystems. Insbesondere im Fähigkeitenbaum für das Hacken lassen sich viele wirklich interessante Aktionen freischalten. Doch eine echte Spezialisierung unseres Helden existiert nicht, da es Erfahrungspunkte förmlich hagelt. Entsprechend frei von Konsequenzen ist unsere Entscheidung für die eine oder die andere Fähigkeit. Kauft man sie jetzt nicht, kauft man sie eben zwei Missionen später. Spaß macht das Freischalten trotzdem, aber das Erfahrungspunktesystem wirkt ein bisschen so, als habe man es um seiner bloßen Existenz willen integriert. Ähnlich konstruiert wirkt das Moralsystem, weil wir schon regelmäßig amoklaufend durch Chicago ziehen müssten, um überhaupt einen negativen Ruf aufzubauen. Der wiederum bringt ohnehin nur Scherereien mit sich, weil wir schneller von Zivilisten erkannt werden und die Polizei an der Backe haben. Anstatt also ein Rollenspiel zu fördern, bei dem wir entscheiden, wie wir die Figur Aiden Pearce mit Leben füllen, schreckt uns das System eher von einer zu ruchlosen Spielweise ab.

Multiplayer

Den Mehrspieler-Modus von **Watch Dogs** konnten wir kurz vor Redaktionsschluss aus Zeitgründen noch nicht ausprobieren. Er bietet Spielmodi für bis zu acht Spieler und die Möglichkeit, ähnlich wie in **Dark Souls** das Singleplayer-Spiel anderer Rächer zu infiltrieren. Es gibt in der Konsolenfassung keinen permanenten Onlinezwang, aber für dieses Feature will sich **Watch Dogs** bei jedem Start an den Ubisoft-Servern anzumelden, was Zeit kostet.





Watch Dogs wartet mit einigen sehr lebensnah gestalteten Innenräumen auf.

Überhaupt ist **Watch Dogs** mit Features gradezu vollgestopft. Unter den diversen Minispielen finden sich zwar einige hervorragende Ideen (siehe Kasten), die aber teils

fassen kriegt. **GTA** funktioniert nicht nur spielerisch, es wagt auch mit jedem neuen Teil einen zynischen Blick auf die amerikanische Gegenwartskultur. Es liefert in vielerlei Hinsicht eine zweite Bedeutungsebene, die aus einem simplen Gangstershooter ein Sittemgemälde macht, das den Zeitgeist einfängt und bedeutend intelligenter ist, als es auf den ersten Blick scheint. **Watch Dogs** hätte die Chance, mit seinen brandaktuellen Überwachungsmotiven eine ähnliche Qualität zu entfalten. Wenn wir in den ersten Minuten durch Chicago streifen und über jeden Passanten intime Informationen erhalten, zeichnet das Spiel das effektive Bild einer Zukunft, in der selbst persönliche Sehnsüchte, Wünsche und Verfehlungen nicht mehr uns selbst gehören. Aber **Watch Dogs** weiß nichts damit anzufangen. Es hat zu dieser Vision einer Zukunft keine Meinung, keine eigene Haltung. Selbst sein Protagonist bleibt ein schwammiges Gebilde ohne klare Linie: ein gedankenloser Rächer, angeblich von Schuldgefühlen geplagt, der sogar denen Angst einjagt, die er eigentlich beschützen will. Das Spiel bringt seine innere Zerrissenheit szenenweise auf den Tisch und ignoriert sie danach. Er ist halt im Herzen doch ein netter Kerl – Spieler, identifiziere dich! Hier wäre so viel möglich gewesen, aber **Watch Dogs** scheitert nicht nur daran, es wagt nicht einmal den Versuch.

Das – mehr als alles andere – sollte ein **Watch Dogs 2** in unseren Augen leisten. Das Ende des Spiels lässt übrigens nur wenige Zweifel daran, dass eine Fortsetzung schon in Planung ist. Einige Handlungsfäden, wie beispielsweise die genaue Rolle der anonymen angelehnten Hackergruppe Dedsec, scheinen darauf angelegt, in einem zweiten Teil fortgeführt zu werden. Das ist eine ziemlich selbstbewusste Planung für ein Spiel, das sich erst noch beweisen muss. **Watch Dogs** aber kann es sich erlauben, spielerisch blufft es nicht. Da hat es tatsächlich scharfe Patronen im Magazin. **AP**

Watch Dogs verschwendet seine Chance

hinter ihren Möglichkeiten zurückbleiben. In dem Versuch, der schier Größe eines **GTA 5** einen vergleichbaren Umfang entgegen zu stellen, ging vermutlich ein bisschen Klasse verloren. Insgesamt schlägt sich **Watch Dogs** im Hinblick auf die spielerischen Möglichkeiten in einer offenen Welt aber hervorragend – insbesondere für den ersten Teil einer neuen Reihe.

Im Detail könnte man freilich so einiges kritisieren: die dürftigen Motorensounds mancher Autos zum Beispiel oder die eintönige Hintergrundmusik während gewisser Actionpassagen. Aber nichts davon stellt eine ernste Beeinträchtigung für das Spielerlebnis dar, und wenige Dinge ließen sich in **Watch Dogs 2** leichter korrigieren. Was dem Spiel im Vergleich zur Konkurrenz viel mehr abgeht, ist die kulturelle Relevanz, nach der es greift, die es aber offensichtlich nicht zu

Wertungsprognose

GRAFIK

Das größte Fragezeichen. Die PS4-Version des Spiels sieht klasse aus, erreicht aber nie das Niveau der ersten E3-Demo. Viele dynamische Lichtquellen, die sich auch auf die Partikel auswirken, beeindrucken aber jetzt schon. **8 - 10**

SOUND

Watch Dogs enttäuscht auf hohem Niveau. Der Soundtrack hat eine gute Radio-Playliste, aber die dynamische Musikuntermalung ist teilweise monoton. Einige Motorensounds klingen klasse, andere wie Elektrorasierer. **8**

BALANCE

Dem Spiel gelingt es bemerkenswert gut, seine vielen verschiedenen Spielsysteme zu einem harmonischen Ganzen zu verschmelzen. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist für Veteranen teilweise zu niedrig. **9 - 10**

ATMOSPHÄRE

Das virtuelle Chicago ist toll umgesetzt und punktet mit toller Licht- und Wetterstimmung. Die Nachrichtensendungen und belebten Straßen machen die Welt sehr glaubwürdig, aber ihr fehlt ein markanter Charakter. **9**

BEDIENUNG

Das Deckungssystem funktioniert die meiste Zeit super, frustriert aber, wenn es im entscheidenden Moment versagt. Auch das Klettern ist hakeliger und bei weitem nicht so frei wie in *Assassin's Creed*. Ansonsten tadellos. **9**

UMFANG

Prallvoll mit Spielinhalten: eine rund 30stündige Story-Kampagne, ausgefeilte Minispiele, zufallsgenerierte Ereignisse, etliche Nebenmissionen und mehr. Obendrauf ein großer Fuhrpark und ein umfangreiches Skillssystem. **10**

QUESTS

Die Spielwelt von **Watch Dogs** bietet viel Raum zum Entdecken von Geheimnissen und trägt der Mobilität des Spielcharakters Rechnung. Lagerhallen und verfallene Gebäude dominieren die Kampagne etwas zu sehr. **8 - 9**

CHARAKTERSYSTEM

Die meisten Kampagnen-Abschnitte finden in isolierten Arealen statt, also müsste die KI besser sein, als sie tatsächlich ist. Gerade durch die Helmkamera fällt ihr dummes Verhalten zuweilen auch arg ins Auge. **7**

KAMPFSYSTEM

Das Waffenarsenal von **Watch Dogs** ist nicht originell, aber spaßig. Schrotflinten, Scharfschützengewehre, MGs und Granatwerfer – alles an Bord. Spaß machen aber vor allem Haftminen und die tollen Hacking-Fähigkeiten. **9**

ITEMS

Watch Dogs erzählt eine unterhaltsame Rache Geschichte, die von einer Handvoll wunderbar inszenierter Charaktere lebt. Unser Held jedoch bleibt blass, und aus seinem brandaktuellen Thema holt das Spiel viel zu wenig raus. **7**

WERTUNGSTENDENZ: 84 bis 88

Mit der **Fokus-Fähigkeit** verlangsamt man die Zeit. Das verhindert nicht jeden Crash, lässt ihn aber fantastisch aussehen!

