



Watch Dogs



Nach jahrelangem Warmlaufen traut sich Ubisoft mit Watch Dogs endlich den Frontalangriff auf Grand Theft Auto. Dabei holen sich die Franzosen zwar eine blutige Nase, gehen aber trotzdem mit erhobenem Haupt vom Platz. Von Andre Peschke

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft-Montreal (Far Cry 3: Blood Dragon, GameStar 06/13: 80 Punkte)**
Termin: **27.5.2014** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

Auf DVD: Topspiel-Video

Deon Volland hat eine ungewöhnliche Vorliebe: Er kauft online getragene Unterwäsche. Ein Hobby, das er vermutlich nicht mit seiner Mutter am Kaffeetisch diskutieren möchte. Doch im futuristischen Chicago von Watch Dogs trägt er es vor sich her wie ein Namensschild auf dem Weltkongress der Unterwäscheschnüffler. Zumindest wenn er Menschen wie Aiden Pearce auf der Straße begegnet. Unsere Spielfigur in Watch Dogs ist ein so

genannter Fixer, ein professioneller Hacker und Datendieb, der für den richtigen Betrag jedes Problem aus der Welt schafft. Ein Typ, der sich im Vorbeigehen Zugriff auf die intimsten Daten seiner Mitbürger verschaffen kann. Zum Glück jedoch interessiert sich Aiden Pearce nicht mehr für ihre Geheimnisse. Er ist auf einer Rachemission. Bei

seinem letzten Raubzug als Hacker ist er über einen Informationsfetzen gestolpert, den niemand sehen sollte. Nun ist seine kleine Nichte Lena tot, und irgendetwas muss da-

für bezahlen. Das erste Opfer: Die Geschichte von Watch Dogs, die ihre eigentlich brandaktuelle Zukunftsvision vom Verlust der Privatsphäre zur Beiläufigkeit degradiert, um eine banale Story über Vergeltung zu erzählen.

Das ist enttäuschend, denn zu Beginn gelingt es Watch Dogs für ein paar Minuten den Eindruck zu erwecken, es sei tatsächlich eine neue Generation von Open-World-Spiel. Zum einen grafisch, wo Watch Dogs unter den richtigen Bedingungen spektakulär aussieht. Insbesondere die Reflexionen im Spiel sind hervorragend und lassen regennasse Straßen so glaubwürdig erschei-

Uplay-Zwang

Watch Dogs verlangt in allen Versionen (einschließlich der Steam-Version) eine Verbindung mit dem Ubisoft-Dienst Uplay. Bei Veröffentlichung hatte der Service mit Ausfällen zu kämpfen. Derzeit scheinen die Störungen behoben zu sein.

nen wie selten zuvor. Die von uns jetzt getestete PC-Version hat der PS4-Fassung aus unserem Vorab-Test in der letzten Ausgabe außerdem eine höhere Sichtweite, bessere Kantenglättung und echte Full-HD-Auflö-

⊕ Stärken

- + Stadt als Teil der Spielmechanik
- + abwechslungsreiche Hacker-Fähigkeiten
- + großer Fuhrpark
- + einige interessante Charaktere
- + sehr gute Grafik

⊖ Schwächen

- für Profis zu leicht
- PC-Steuerung nicht ideal
- letztlich banale Handlung



Wenn wir rechtzeitig die Stahlpoller hacken, zeigt eine Zeilupensequenz den Crash hinter uns.



Sobald wir Sichtkontakt zu einem Datenknotenpunkt herstellen, lässt er sich hacken.

Jordi Chin ist einer der coolsten Charaktere im Spiel.

sung voraus. Dies bezahlt der PC-Spieler jedoch momentan mit Performance-Problemen (siehe Technik-Check). Außerdem ist die visuelle Qualität auch auf dem PC sehr wechselhaft. Gerade bei bewölktem Himmel, wenn Lichteffekte und Shader die teils dürftigen Texturen nicht kaschieren, wirkt Watch Dogs plötzlich wie ein anderes Spiel. Die Erwartungen, die durch die spektakuläre erste Präsentation des Spiels auf der E3 2012 aufgebaut wurden, kann es unterm Strich nicht einlösen. Im Vergleich zu anderen Genre-Vertretern setzt es aber dennoch in vielen Bereichen neue technische Maßstäbe.

Das hätte auch für seine Relevanz als Kulturmedium gelten können. Die bedrückend realistische Darstellung einer Zukunft, in der jegliche Privatsphäre aufgelöst scheint, wirkt in den ersten Spielminuten stark. Während wir mit Aiden Pearce durch die Straßen von Chicago schlendern, ziehen Momentaufnahmen aus den Leben der an-

deren ununterbrochen an uns vorbei: Bei dem Mann dort vorn wurde Schizophrenie diagnostiziert, die Frau auf der anderen Straßenseite hat eine Affäre, der Typ neben uns mag Animes mit möglichst vielen Tentakelmonstern. Doch der Lack blättert schnell ab: Das Spiel interessiert sich schlicht nicht für die eigene Zukunftsvision. Es wirft brisante Themen auf, lässt sie dann aber links liegen. Seine große Prämisse dient nur als erzählerischer Rahmen für die wichtigste Spielmechanik: das Hacken.

Typisch für das Genre besteht Watch Dogs im Kern aus zwei Spielbestandteilen. Über 60 Vehikel warten darauf, von Aiden gehackt oder aufgebrochen zu werden. Darunter auch Boote, die aber leider nur eine Nebenrolle spielen. Dem gegenüber stehen Third-Person-Shooter-Abschnitte, die in

Er kauft gern getragene Unterwäsche

Watch Dogs eine angenehme taktische Note haben. Da Aiden bereits nach wenigen Treffen aus den Latschen kippt, muss er taktisch klug vorgehen und das gute Deckungs-

system des Spiels ausnutzen. Doch erst durch das Hacken gelingt es Ubisoft Montreal, seinem Spiel eine

eigene Identität zu geben. Aidens Fähigkeit, sich in die elektronischen Systeme Chicagos einzuklinken, schafft an vielen Stellen des Spiels interessante neue Handlungsmöglichkeiten. Um den Server auf einem schwer bewachten Firmengelände zu hacken, kann man den Kamikaze-Frontalangriff wagen, oder nach Schleichwegen zum Ziel suchen. Auf dem Weg postierte Wachen lassen sich durch gutes Timing umgehen oder mittels schallgedämpfter Waffen ausknippsen. Besonders elegant ist es jedoch, den Job zu erledigen, ohne überhaupt jemals einen Fuß



Sinkt unsere Reputation zu tief, machen Sondermeldungen die Bevölkerung auf Aiden aufmerksam.

auf das Firmengelände zu setzen. Das ist zumindest anfangs durchaus möglich, da sich Aiden buchstäblich von einer Überwachungskamera zur nächsten hacken kann, solange eine direkte Sichtlinie zwischen ihnen besteht. Mit Blick durch die Linse lassen sich dann alle Gegner markieren, die fortan auch durch Wände hindurch sichtbar sind. Genau so einfach lösen wir eine Vielzahl von Fallen aus, die Feinde entweder ablenken oder direkt ins Jenseits bomben. Findet sich eine Kamera mit Blick auf den gesuchten Rechner, lässt sich der ebenfalls bequem aus der Ferne knacken: Fertig ist das perfekte Verbrechen. Später im Spiel müssen wir auch mal die Webcam eines Laptops hacken oder sogar die Helmkamera eines Wachmanns übernehmen, bis der am gesuchten Rechner vorbei patrouilliert. Einige Rechner lassen sich dann auch tatsächlich nur noch direkt vor Ort hacken, sodass Aiden persönlich Hand anlegen muss. Selbst dann unterstützen unsere Hacker-Fähigkeiten aber sowohl ein aggressives Vorgehen als auch die beinahe unsichtbare Infiltration.

In Straßenrennen oder Verfolgungsjagden hingegen bietet das Hacken lediglich verschiedene Wege, um andere Fahrzeuge auszuschalten. Egal ob wir Gasleitungen zum Platzen bringen, ganze Hebebrücken aktivieren oder einfach nur Metallpoller aus dem Boden fahren lassen, es geht immer um den gut orchestrierten Crash. Das ist nicht unbedingt verkehrt – wer hat schon was gegen einen spektakulären Crash? Wir bestimmt nicht! Aber die Mechanik fügt dem Spiel hier keine neuen Facetten hinzu. Im Vergleich zur PS4-Fassung hat der PC-Spieler außerdem ein wenig mit der Steuerung zu kämpfen. Beschleunigung und Steuerung der Wagen via Maus und Keyboard wurde schlicht nicht ideal umgesetzt. Wo man mit Triggern und Analogsticks gezielt Gas geben und in die Kurve lenken kann, übersteuert die digitale Eingabe über die Tastatur oft zu sehr. Das macht das Spiel nicht schlecht beherrschbar, aber empfindliche Fahrzeuge sind dadurch schwieriger zu

Ein Vergnügungspark voller Möglichkeiten

meistern, und das Fahrverhalten der Vehikel ist nicht immer schön anzusehen. Wer ein Gamepad griffbereit hat, fährt damit wortwörtlich besser. Gleiches gilt für das Ingame-Menü im Smartphone-Stil. Statt mühsam mit Mausbewegungen die gewünschte Kachel auszuwählen, würden wir sie gerne anklicken, dürfen aber nicht.

Das virtuelle Chicago unterdessen macht dank Aidens Hacker-Fähigkeiten einen erfrischend interaktiven Eindruck. Die Stadt ist keine bloße Kulisse, sondern ein Vergnügungspark, randvoll mit den unterschiedlichsten Möglichkeiten, die eigenen Ziele zu erreichen oder einfach Unsinn anzustellen. Wertvoll ist dabei auch, dass Herr Pearce ein recht agiler Charakter ist. Seine Fähigkeit, fast jedes mannshohe Objekt zu erklettern, verleiht der Spielwelt eine zusätzliche, vertikale Dimension, die anderen Spielen oft fehlt. Ein Umstand, den die Entwickler immer wieder geschickt ausnutzen, indem sie vom Spieler verlangen, die bestmögliche Route nicht nur auf einer Ebene zu suchen. Zusammen mit den Hacking-Fähigkeiten und der gut gemachten Stealth-Shooter-Mechanik entsteht so ein abwechslungsreiches Open-



Apropos Unsinn anstellen: Unser Versuch, mit einem Mini in die Metro einzusteigen, schlug fehl.

World-Spiel, das sich im Genre vor niemandem verstecken muss. Ähnlich wie in Far Cry 3 gibt es sogar eine Reihe von Nebenmissionen, deren Charme darin besteht, durch geschickten Wechsel von Klettern und Hacken zu einem Funkturm zu gelangen, der die Umgebungskarte freischaltet.

Wer nun den Eindruck gewinnt, das Spiel sei geradezu überflutet mit Features, der hat durchaus Recht. In den ersten Spielstunden werden wir mit einer schier endlosen Abfolge von Tutorial-Bildschirmen konfrontiert, die immer wieder neue Minispiele, Fähigkeiten und Spielsysteme erklären. Deshalb ist es keine Überraschung, dass eine Reihe dieser Spielsysteme von begrenztem Wert sind: Das Erfahrungspunkte-System beispielsweise wirft mit freischaltbaren Fähigkeiten nur so um sich. Wir werden nie wirklich zur Spezialisierung gezwungen, zumal viele der Fähigkeiten nur zusätzliche Varianten schon bekannter Skills darstellen oder wegen des durchgehend moderaten Schwierigkeitsgrades nicht dringend benötigt werden. Auch das Moralsystem ist mehr Schein als Sein. Wenn wir zwischen



Kein Schlaganfall: Via Nahkampfangriff lassen sich Gegner mit einem Tastendruck ausschalten.



Braucht mehr Seele

Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamestar.de

Im Gegensatz zu Andre werde ich mit Watch Dogs einfach nicht warm. Während Assassin's Creed 4 eine ganze Karibik zum Leben erweckt, bleibt Chicago seltsam seelenlos. Erhabene Momente, die Crew der Jackdaw schmettert einen Shanty, während ich in den Sonnenuntergang segele – Fehlangeize. Stattdessen arbeite ich Watch Dogs ab wie ein Kreuzworträtsel: hier ein Minispiel, da ein Virtual Trip, dort ein sammelbares Objekt, dann eine neue Fähigkeit, check, check, check, check. Handwerklich ist das alles gut gemacht, überhaupt kein Zweifel. Aber eine Seele hat es nicht. Genau wie das erste Assassin's Creed ist Watch Dogs für mich ein vielversprechendes Gerüst, das mit dem zweiten Teil seine Identität finden muss. Hoffentlich klappt das.



Sehr guter Erstling

Andre Peschke
Redakteur
andre@gamestar.de

Ganz perfekt ist Watch Dogs der Sprung auf den PC nicht geglückt. Es ruckelt ein wenig, selbst auf High-End-Systemen, und die Steuerung ist erkennbar auf Gamepads optimiert. Ansonsten behält der Titel aber seine Vorzüge. Die Spielmechanik ist abwechslungsreich, die Stadt randvoll mit kleinen und großen Missionen, die Story zwar flach, aber unterhaltsam, und unter den richtigen Bedingungen – namentlich bei Nacht und Regen – sieht Chicago herausragend aus. Zum richtigen Top-Titel fehlt dem Spiel aber noch die Ambition, über rein handwerkliche Qualität hinauszuwachsen. Watch Dogs hatte alle Chancen, ein relevantes, faszinierendes Spiel zu sein, aber es fehlte entweder an Mut oder an künstlerischem Ehrgeiz. Das sorgt dafür, dass es mit der Spitze des Genres noch nicht ganz mithalten kann. Aber der erste Versuch, direkt gegen GTA anzutreten, ist Ubisoft dennoch ausgezeichnet geglückt.

den Missionen nicht gerade willkürlich Passanten exekutieren, ist es schlechterdings nicht möglich, ernsthaft in Richtung »böse« abzugleiten. Das hat seinen Grund, denn wer sich als Amok-Aiden betätigt, wird plötzlich nach regelmäßigen TV-Sondersendungen von Zivilisten auf offener Straße erkannt, die sofort die Polizei verständigen. Die wiederum ist ohnehin schon so aggressiv und hartnäckig, dass es mitunter überaus lästig sein kann, sie wieder loszuwerden. Effektiv also bestraft das

Moralsystem nur jene Spieler, denen gelegentliche Totalausraaster Spaß machen, anstatt verschiedene Interpretationen der Rolle von Aiden Pearce zuzulassen. Das ist ironisch, da sich die Entwickler selbst nicht so richtig darüber im Klaren scheinen, was für einen Kerl wir da nun eigentlich spielen. Einerseits bemühen sie sich erkennbar darum, Aiden durch die starke emotionale Bin-

dung zu seiner Familie als Raubein mit Herz zu inszenieren. Andererseits ist Aiden in fast allem, was er sonst so tut, ein eiskalter Verbrecher, der arglosen Passanten auf der Straße das Konto leerräumt und schulterzuckend eine Massenpanik in einem voll besetzten Baseballstadion in Kauf nimmt, wenn es um die eigene Haut geht. Während manche Nebenfiguren überaus interessante und übrigens auch hervorragend synchronisierte Gestalten sind, bleibt Aiden selbst blass.

Watch Dogs, dieser Eindruck drängt sich letztlich auf, fokussiert sich völlig auf das alte Entwickler-Mantra »Gamedesign is king« – die Spielmechanik geht über alles. Die Formel ist zweifellos immer noch gültig, denn wer den spielerischen Kern in den Sand setzt, kann das in aller Regel auch mit Grafik und Story nie vollständig aufwiegen. Doch so richtig die Prioritäten von Watch Dogs auch sein mögen, es verbaut sich dadurch die Chance, ein wahrhaft großartiges Spiel zu sein, indem es seiner Geschichte und Spielwelt zu wenig eigenen Charakter verleiht. Das Grundthema des Spiels hätte Raum geboten, brandaktuelle Ängste vor dem gläsernen Menschen zu thematisieren. Doch Watch Dogs hat keine Meinung zu diesem Thema. Die Menschen im virtuellen Chicago werden reihenweise digital ausgezogen, die Polizei ist innerhalb von Sekunden an jedem Tatort, private Sicherheitsfirmen sind bewaffnet wie kleine Armeen – alle Bausteine sind vorhanden, um die schleichende Verwandlung unserer Gesellschaft zum Überwachungsstaat ans Licht

zu zerren, die sich in dieser möglichen Zukunft vollzogen hat. Doch das Spiel will nicht mehr sein als ein Spielzeug.

Es will nicht über sich hinauswachsen. Deswegen ist seine Stadt im Vergleich zu GTA interaktiver und stärker in das Spielgeschehen eingebunden, aber auch seelenlos. Wo der große Konkurrent einen zynischen Kommentar auf die amerikanische Gegenwarts-kultur abgibt, herrscht bei Watch Dogs nur Schweigen im Walde. Die Hündchen wollen bellen, aber beißen, das wollen sie nicht. **AP**

Die Hündchen bellen, beißen aber nicht



Hat man die Polizei erst mal auf den Fersen, kommt sie meist in Scharen und ist ziemlich hartnäckig.

TERMIN 27.5.2014 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Watch Dogs

Action-Adventure

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Montreal
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung 3 DVDs, Handbuch

Kopierschutz UPlay (auch bei Steam-Version)

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE

SPASS:

»Spannend, aber das zweite Kapitel zieht sich hin.«

SPIELSTIL	KAMPF	CHARAKTER	FREIHEIT	KÄMPFE	HANDLUNG
Kampf	simpel	linear	action	Dialoge/Rätsel	komplex
offene Welt	komplex	offene Welt	Taktik	komplex	

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (8), freies Spiel (8), Companion-App (2), Hacking (2), zwei weitere **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein

SERVENVERSUCH Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden

WERTUNG Gut

»Renn- und Shootermodi, aber das Matchmaking ist langsam«

GRAFIK

- tolle Partikeleffekte
- hübsche, dynamische Lichtquellen
- sehr detaillierte Polygonwelt
- tolle Regeneffekte
- sehr gute Animationen
- mitunter sehr flache Ausleuchtung

9/10

SOUND

- meist gute Waffensounds
- kernige Motorsounds
- schöner Soundtrack
- hervorragende deutsche und englische Sprecher
- Motoren- und Waffensounds manchmal dürrig

8/10

BALANCE

- tolle Mischung verschiedener Spielmechaniken
- Schleichen sehr intuitiv
- sehr abwechslungsreich
- oft mehrere Spielweisen möglich
- für Veteranen zu einfach

9/10

ATMOSPHÄRE

- glaubwürdiges Stadtzenario
- tolle Lichtsetzung bei Nacht
- interessanter Zukunftsentwurf
- kompromissloser Rachefeldzug
- verfehlt seine relevantesten Themen

9/10

BEDIENUNG

- sehr gute Maus- und Tastatursteuerung zu Fuß
- gutes Deckungssystem
- gute Integration von Hacking in die Spielmechanik
- Menü- und Fahrzeugsteuerung nicht ideal

9/10

UMFANG

- umfangreiche Kampagne
- sehr viele Nebenmissionen
- fantasievolle Minispiele
- nette Online-Dreingabe
- Zufallsmissionen
- keine Flugzeuge

10/10

LEVELDESIGN

- komplexe Architektur
- Spielareale umfassen mehrere Ebenen
- mehrere gangbare Pfade
- langfristig erkennbares Recycling von Levelbausteinen

8/10

KI

- vielfältige Reaktionen der Passanten
- lebendige Verkehrssimulation
- aggressive Polizeifahrzeuge
- stumpfe Feind-KI
- stellenweise Gummiband-KIs und Spawning

7/10

WAFFEN & ITEMS

- über 60 Fahrzeuge
- über 30 Waffen
- viele, interessante Hackerfähigkeiten
- Crafting-System
- Erfahrungssystem eher überflüssig
- Waffenwahl sehr 08/15

9/10

HANDLUNG

- interessante Prämisse
- viele Wendungen
- einige tolle Charaktere
- im Kern banal
- einige dumme Klichsfiguren
- kontroverse Themen mutlos umgesetzt

7/10

