



Watch Dogs 2

EINE HACKER-IDEE WEITER

Genre: Action Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal Termin: 15.11.2016

Neuer Held, neuer Schauplatz, neue Hacking-Features: Ubisoft hat Watch Dogs 2 enthüllt, und wir haben dem Producer Dominic Guay in einem Exklusivinterview noch mehr Infos entlockt. Von Mirco Kämpfer

Watch Dogs 2 spielt – wie bereits im Vorfeld gemunkelt wurde – in San Francisco, genauer gesagt in der San Francisco Bay Area. Die Spieler können also die kalifornische Metropole an der US-Westküste sowie deren Umland erkunden. Der Schwerpunkt liegt dabei

vor allem auf Oakland. Markante Sehenswürdigkeiten wie die Golden Gate Bridge, Fisherman's Wharf und der Coit Tower verleihen der Welt Charakter und Wiedererkennungswert. Auch optisch gibt sich die Umgebung sehr eindrucksvoll und abwechslungsreich – kein Vergleich zum grauen und tristen Chicago des Vorgängers. Für den Wechsel des Settings habe es vor allem zwei Gründe gegeben, verrät Dominic Guay. Zum einen natürlich die Sehenswürdigkeiten, zum anderen aber auch den Bezug zum Silicon Valley – die Hacker-Thematik des Spiels sei am weltbekanntesten High-Tech-Industrie-Standort einfach glaubwürdiger. Auch die optische, eher

bunte Gestaltung des Spiels passe besser zu diesem »Ground Zero of Technology«. Die komplette Spielwelt soll sehr lebendig wirken, da KI-gesteuerte Figuren unabhängig vom Spieler miteinander interagieren: Ein Hund verfolgt bellend einen Jogger, ein Zivillist ruft die Polizei, weil ihn zwei Schläger anpöbeln – die Welt ist aktiv, auch wenn der Spieler inaktiv ist. Jeder Stadtteil hat durch die Gestaltung und die Menschen, die dort leben, einen eigenen Charakter. So wimmelt es an der Fisherman's Wharf von Touristen aus aller Welt, wohingegen wir im Prunkviertel Pacific Heights eher geschneigelte Anzugträger treffen. Die Spielwelt ist ungefähr zweieinhalbmal größer als Chicago im ersten Watch Dogs. Stichwort Sandbox: Die gesamte Open World steht uns von Anfang an offen. Jeder kann die San Francisco Bay Area also erkunden, wie er möchte. Abgesehen von Nebenmissionen und diversen Aktivitäten wie Drohnen- oder Bootsrennen gibt es auch allerhand Sammelgegenstände und Geheimnisse zu entdecken. Wir können zudem mit einer großen Palette an Fahrzeugen durch die Welt brausen, darunter Autos, Motorräder, Quads und Boote. Flugzeuge und Helikopter sind jedoch nicht direkt steuerbar.

Story und Charaktere

Aidan Pierce hat als Held ausgedient. Die neue Hauptfigur heißt Marcus Holloway – ein superschlauer junger Mann aus Oakland. Der afroamerikanische Marcus wirkt in seinem Outfit rebellischer als Aidan mit



Marcus Holloway ist jung, talentiert, sportlich – und der neue Held von Watch Dogs 2.



In Watch Dogs 2 spielen wir auf der Seite des ehemaligen Feindes: DedSec kehrt zurück.

seinem Mantel: enge, abgewetzte Jeans, beige Wildlederstiefel, blaue Lederjacke, darunter ein schwarzes Shirt und ein weißes Hemd. An seiner Umhängetasche stecken bunte Blech-Buttons. Sein Gesicht ist unter Mütze, Sonnenbrille und einem Stofftuch verborgen. Wie in GTA können wir aber aus einer Fülle von unterschiedlichen Kleidungsstücken wählen und Marcus' Outfit nach unserem Geschmack verändern.

Marcus ist nicht nur modebewusst, sondern auch ein Genie. Schon früh beschäftigt er sich mit Technik und Programmierung. Als er eines Tages fälschlicherweise einer Straftat bezichtigt wird, beginnt er, sich mit Hacking auseinanderzusetzen. Daraufhin schließt er sich der Hacker-Gruppe DedSec an. Das Spiel beginnt kurz nach Marcus' Einstieg in die Hacker-Community. Der Held von Watch Dogs 2 ist aber kein nerdiges Computer-Kellerkind: Marcus ist sportlich fit, gut in Parkour und ein ausgezeichneter Kämpfer. Seine Bewegungen wurden mithilfe von Motion-Capturing aufgezeichnet, wodurch die Animationen sehr geschmeidig wirken.

Im Laufe des Spiels können wir unterschiedliche Questreihen freischalten und somit mehreren (Neben-)Handlungssträngen folgen. Nicht jede Mission führt die Hauptstory weiter, in deren Mittelpunkt die DedSec-Community steht, eine Vereinigung von Hackern. Sie sind ein bunter Haufen von Rebellen, die einerseits ihren Spaß haben wollen, andererseits aber auch für die Freiheit der Bürger kämpfen, indem sie gegen (kor-



In Watch Dogs 2 können wir jede beliebige Person (beziehungsweise deren Handy) hacken.



Die Golden Gate Bridge: San Franciscos Sehenswürdigkeiten schinden auch im Spiel Eindruck.

rump) Großkonzerne vorgehen. Die große Frage der Geschichte lautet: Wer steckt überhaupt hinter diesen großen Firmen? Wie agieren sie und was sind ihre Absichten? In diesem Zusammenhang soll es einen übergreifenden Hauptbösewicht geben, mehr dazu wollte Ubisoft aber noch nicht verraten.

Gameplay: Waffen, Skills, Upgrades

Watch Dogs 2 setzt wie Assassin's Creed auf Parkour-Elemente: Marcus springt elegant über Hindernisse und schwingt sich über niedrige Mauern. Außerdem kann er Gebäude erklimmen, um athletisch über die Dächer oder sogar auf Kräne zu hopsen. Das Klettern steht allerdings weniger im Vordergrund als bei Ubisofts Assassinen-Reihe. Marcus greift im Nahkampf auf eine selbstgebastelte Schleuderwaffe zurück. Mit einer Schnur, an der eine Billardkugel baumelt, schaltet er spektakulär inszeniert Angreifer aus. DedSec versorgt uns mithilfe eines 3D-Druckers zudem mit selbst hergestellten Waffen, die wir im Laufe des Spiels über Upgrades verbessern können. Zur individuellen Gestaltung wird es auch Waffen-Skins geben. Zum Upgraden benötigen wir Teile (Sammelobjekte), die überall in der Spielwelt verstreut sind. Das dürfte den Erkundungsdrang fördern. Neben Pistolen, (Maschinen-) Gewehren und Granaten wird es unter anderem

einen Taser geben, mit dem wir Feinde betäuben. Zudem können wir auch Feindwaffen aufnehmen und verwenden, sie aber nicht upgraden. Darüber hinaus können wir auf zwei nützliche Gadgets zurückgreifen: Mit dem Bodenroboter »RC Jumper« lugen wir um Ecken oder bedienen Terminals aus der Entfernung, während wir uns per Flugdrohne einen Überblick aus der Luft verschaffen. Beide Geräte können wir per Knopfdruck auch aus der Egoperspektive steuern.

Unsere Spielfigur leveln wir über einen Skill-Tree auf, der in mehrere Zweige und insgesamt grob 50 Talent-Upgrades unterteilt ist. Jeder Fähigkeitszweig unterstützt einen der Spielstile Ghost (Hacking, Nahkampf), Aggressor (Schusswaffen) oder Trickster (Manipulation der KI). Wir können die Talente natürlich auch mischen. Je einflussreicher die DedSec-Gruppe im Spielverlauf wird und je mehr Ressourcen den Hackern zur Verfügung stehen, desto mehr Skills schalten wir frei. Dazu benötigen wir Intel (also Informationen), die wir durch Aktivitäten in der Spielwelt erhalten. Ein Beispiel: Um Telefone manipulieren zu können, müssen wir uns zuvor erst ins Telekommunikationszentrum der Stadt hacken.

Einige unserer Hacker-Upgrades wirken sich auch auf das Fahrverhalten der Autos aus, die wir wie in GTA kaufen und an ver-



Technisch beeindruckt in der Alpha-Version vor allem die atmosphärische Beleuchtung der Spielwelt, wie hier in der Lombard-Street.

schiedene Orte in der Welt liefern lassen. Mit dem entsprechenden Skill können wir etwa die Motorsteuerung überhitzen und fortan schneller beschleunigen. Im Laufe des Spiels erhalten wir zudem unterschiedliche Apps, die uns neue Möglichkeiten bieten, etwa eine Kamera-App zum Knipsen von Selfies.

Neue Hacking-Features, mehrere Spielstile

Gab es im ersten Teil nur eine Möglichkeit, ein Objekt zu manipulieren, soll es in Teil 2 vier Interaktions-Shortcuts zum Hacken geben. Spielerisch darf man also mehr Abwechslung erwarten. Knacken wir beispielsweise die Elektronik eines Fahrzeuges, können wir es indirekt steuern und damit etwa einen Gegner überfahren. Neu ist das sogenannte Mass-Hacking-Feature: Darüber können wir nicht nur eine Person, sondern mehrere gleichzeitig hacken. Das führt zu einem Blackout bei den Opfern, was sie kurzzeitig außer Gefecht setzt. Die Missionen schreiben im Gegensatz zum Vorgänger keinen Spielstil mehr vor, stattdessen können wir selbst entscheiden, wie wir unser Ziel erreichen. Um beispielsweise ein Gebäude zu infiltrieren, können wir uns wie in einem Shooter durch die Feinde ballern oder von Deckung zu Deckung wechseln, mit den Drohnen die Lage checken und Feinde mit Taser und Nahkampfgriffen niederstrecken. Es soll jedoch auch möglich sein, die Missionen allein durch Hacking zu lösen, indem wir Geräte hacken, Feinde ablenken und Kameras deaktivieren – alles, ohne die Spielfigur bewegen zu müssen. »Trickster« nennen die Entwickler diesen Spielstil. Noch ein Beispiel, um die Möglichkeiten zu verdeutlichen: Wir können eine kriminelle Bande anrufen und uns als ihr Anführer ausgeben, um sie auf unsere Feinde zu hetzen. Somit kämpft die Banden-KI gegen die

Feind-KI. Umstehende Zivilisten können daraufhin die Cops rufen, die sich in den Tumult einmischen. Somit kämpfen drei KI-Gruppen gegeneinander, während wir das Chaos als Tarnung oder Ablenkung nutzen.

Multiplayermodus, Koop und Technik

Im Gegensatz zum asynchronen Mehrspielermodus des ersten Teils, der es uns lediglich erlaubte, in die Sitzung eines anderen Spielers »einzudringen«, gibt es in Watch Dogs 2 einen vollwertigen Koopmodus. Unsere Freunde tauchen in der Spielwelt auf, und auf Wunsch starten wir per Ringmenü eine Kooppartie, um die Welt zu zweit unsicher zu machen oder Missionen anzugehen. Im Ringmenü finden wir auch unterschiedliche Gesten, um mit anderen Spielern zu kommunizieren. Keine Angst, liebe Solospieler: Man kann die Spielsitzung auch auf »privat« stellen, um Watch Dogs 2 vollkommen für sich zu genießen. Es wird in der Spielwelt auch Events geben, in denen wir andere Spieler treffen. Diese Events können aber auch alleine gespielt werden.

Technisch hinterlässt Watch Dogs 2 bereits einen guten Eindruck, obwohl sich das Spiel noch im Alpha-Stadium befindet. Der Titel sei bereits von Anfang bis Ende spielbar, wie Senior Producer Dominic Guay teuert. Zurzeit arbeiten die Entwickler am Feintuning. Besonders gut gefällt uns die Beleuchtung des Spiels: Vor allem bei Sonnenuntergang sieht San Francisco sehr hübsch aus. Der Grafikstil ist jedoch vergleichsweise bunt und somit Geschmackssache. Teilweise erinnert Watch Dogs 2 sogar frappierend an das überzeichnete GTA 5. Auch einen der größten Kritikpunkte des Vorgängers hat man berücksichtigt: Die Entwickler haben an der Fahrphysik geschraubt, Sportwagen sollen sich nun etwa deutlich anders steuern

lassen als dicke SUVs. Ubisoft macht also viele Versprechungen, und spätestens zur Veröffentlichung am 15. November 2016 muss sich zeigen, ob Watch Dogs 2 den Vor-schusslorbeeren gerecht wird. ★



Mirco Kämpfer
@MirCommander



Klar, Watch Dogs hatte so seine Probleme. Zum Beispiel das auf Dauer monotone Missionsdesign, den unsympathischen Helden, die löchrige Story und die schwammige Fahrphysik. Doch ich fand den Open-World-Titel erfrischend und nicht so schlecht, wie ihn viele reden. Für mich war Watch Dogs im Prinzip das Gleiche wie das erste Assassin's Creed: Das Fundament einer neuen Spielmarke, die an Kinderkrankheiten leidet, aber schon das Potenzial für etwaige Fortsetzungen offenbart. Erst Watch Dogs 2 wird, so dachte ich 2014, dieses Potenzial richtig ausschöpfen. Und diese Vermutung scheint sich nach der Präsentation auch zu bewahrheiten.

Okay, die große Innovation bietet das Spiel auf den ersten Blick nicht. Das Hacker-Abenteuer scheint eher eine konsequente Weiterentwicklung des Vorgängers zu sein. Trotzdem ändert sich einiges – vom Helden, über das Gameplay (Parkour) bis hin zum Schauplatz. Und meine Güte, wie fantastisch San Francisco einfach aussieht. Allein wegen der Spielwelt freue ich mich auf November! Hoffentlich legt Watch Dogs 2 auch bei Charakteren und Story eine Schippe drauf. Um die Geschichte macht Ubisoft nämlich derzeit noch ein mittelgroßes Geheimnis.