

Watch Dogs 2

Es müssen nicht immer Schusswaffen sein: Nahkampfangriffe sind effektiv und lautlos.

ES GIBT VIEL ZU TUN, HACKEN WIR ES AN!

Genre: Open-World-Action Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal Termin: 15.11.2016

Auf DVD: Preview-Video

Gemütliches Sightseeing in San Francisco? Nur eingeschränkt, denn obwohl die Welt von Watch Dogs 2 spürbar größer wird als die des ersten Teils, soll's weniger Leerlauf geben.

Von Mirco Kämpfer

Jüngst waren wir auf Einladung von Ubisoft in Montreal und haben dort mehrere Stunden im virtuellen San Francisco von Watch Dogs 2 verbracht. Wir haben die Flugdrohne wie den Bodenroboter ausprobiert und mit den Hack-Möglichkeiten herumexperimentiert. Wir haben die Sehenswürdigkeiten besucht und anderen Hackern im PvP das Leben schwermgemacht. Watch Dogs 2 wird größer als der Vorgänger. Größe bedeutet aber nicht, dass es mehr Leerlauf geben soll.

Kein echtes San Francisco

Von der berühmten Golden Gate Bridge über die Fisherman's Wharf bis hin zum Coit Tower: San Francisco hat zahlreiche markante Sehenswürdigkeiten zu bieten, die wir auch in Watch Dogs 2 bewundern können. Darüber hinaus dürfen wir auch das Umland erkunden, also Oakland, Marin County sowie einen kleinen Teil des Silicon Valley.

Die Spielwelt soll rund 2,5 Mal so groß sein wie im Vorgänger, trotzdem sollten wir keine Ein-zu-eins-Umsetzung erwarten. Schließlich ist eine Open World nur unterhaltsam, wenn sie auch spielerische Interaktion erlaubt. Über diese Herausforderung haben wir mit Falko Poiker (Director Level Design) bei Ubisoft in Montreal gesprochen.

Bei der Orientierung und Gestaltung von San Francisco griffen die Entwickler auf das Kartenmaterial von Google Maps zurück. »Nach der Konzeptionsphase hatten wir eine Liste mit über 200 Sehenswürdigkeiten zu-

sammengestellt, doch wir konnten nur einen Bruchteil davon ins Spiel einbauen. Also mussten wir viel komprimieren«, erklärt uns Poiker. Demnach war es eine der schwierigsten Aufgaben, zu priorisieren und sich von bestimmten Inhalten zu trennen, obwohl man sie gern im Spiel gehabt hätte.

Auch die Größenverhältnisse wurden zusammengestaucht, um Leerlauf zu vermeiden. Während man im echten San Francisco über 36 Blocks zurücklegen muss, um vom Stadtzentrum zum Golden Gate Park zu schlendern, sind es im Spiel lediglich circa 16 Blocks. Denn nicht die Entfernung oder die Anzahl der Häuser sei für die Orientierung in einer Spielwelt entscheidend, sondern die Richtung, so Poiker. Ein anderes Beispiel: Die sogenannten Painted Ladies, viktorianische, mehrfarbig gestrichene Holzhäuser, sind im Spiel an einer anderen Stelle zu finden als im echten San Francisco, weil es wichtiger war, den optischen Eindruck (einzelne Häuser in der Nähe, dicht bebaute

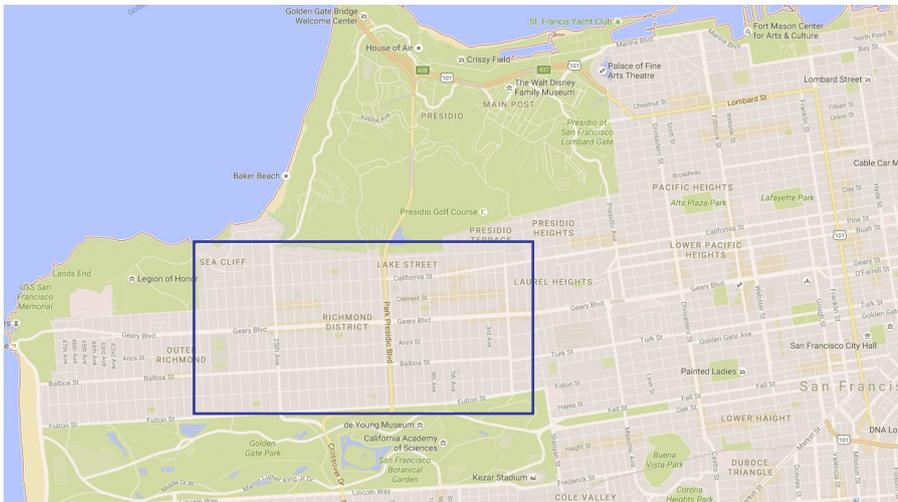
Stadt in der Ferne) zu wahren, als den originalen Ort beizubehalten.

Doch nicht nur die Entfernung sei bei der Gestaltung der Open World wichtig, sondern auch die Relevanz für etwaige Spielmechaniken. So standen die Entwickler beispielsweise vor der Frage, ob sie den Olivet Memorial Park am Hillside Boulevard einbauen, entschieden sich aber dagegen, weil es im Storykontext keinen Grund für einen Friedhof gibt.

Trotzdem soll sich die Spielwelt authentisch und »wie das echte San Francisco« anfühlen, wie mehrere Einwohner der US-Metropole den Ubisoft-Mitarbeitern bei Spieletests attestierten. Dafür sorgen auch die einzeln per Hand modellierten Gebäude sowie die passende Lichtstimmung je nach Stadtteil und Tageszeit. Und natürlich tragen auch die wunderschönen Panoramen sowie die KI-Zivilisten zur Atmosphäre bei. Da kreisen Möwen über dem Hafen von Oakland, an der Nordwestküste grillen Camper zwischen kohlschwarzen Holzscheiten. Watch



Im Koop erledigen wir kooperative Missionen oder machen gemeinsam die offene Welt unsicher.



Der Richmond District des echten San Francisco hier auf Google Maps fehlt im Spiel, da die beiden Parks im Norden und Süden miteinander verbunden wurden.

Dogs 2 ist lebendig – auch oder gerade weil es nicht versucht, die Realität zu kopieren.

Schrotflinte, Tazer, Drohne?

Nun ja, Realität und ein Parkour laufender Super-Hacker, das lässt sich ohnehin nur schwer vereinbaren. Was Held Marcus Holloway alles auf dem Kasten hat, fassen wir hier anhand unterschiedlicher Vorgehensweisen in ein und derselben Mission zusammen. Unser Experimentierspielplatz ist das Hauptquartier der Sekte »New Dawn«: Wir müssen ins Innere des stark bewachten Sektentempels gelangen und dort Steintafeln zerstören. Da der Vordereingang nicht elektrisch gesichert ist, könnten wir theoretisch mit Waffengewalt einfach frontal reinspazieren. Bevorzugt greifen wir zur Schrotflinte, es stehen jedoch auch Sturmgewehre, Pistolen und schwere Geschütze wie Granatwerfer zur Auswahl. Außerdem haben wir tödliche Sprengbomben im Gepäck. Das Problem beim Agg-

ro-Spielstil ist jedoch, dass Holloway nur eine Handvoll Treffer verkraftet. Daher sterben wir recht flott, sobald wir einer Gegnergruppe in die Arme laufen, in diesem Fall beißen wir noch vor dem Haupteingang ins Gras.

Besser ist es, wenn wir uns verschanzten und die Wachen gezielt ausschalten. Das ist allerdings einfacher gesagt als getan, da die Gegner bei Sichtkontakt Verstärkung rufen. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass sich der Aggro-Stil am ehesten in Kombination mit einem anderen Spielstil eignet. So packen wir etwa eine Haftbombe an ein Auto, aktivieren den Näherungssensor, lenken die Schleuder per Fernsteuerung in die Meute und lassen es im wahrsten Sinne des Wortes ordentlich krachen!

Ohnehin ist Ablenkung eines der effektivsten Mittel in Watch Dogs 2. Wie im Vorgänger verwirren wir Feinde auf Knopfdruck, indem wir ihr Smartphone klingeln lassen oder Gas- und Stromleitungen in der Umge-

Die drei Mehrspielermodi

Koop (2 Spieler):

Im Koopmodus können wir gemeinsam mit einem Mitspieler die Open World unsicher machen oder speziell für Koop designte, teils mehrteilige Nebenmissionen absolvieren. Die Aufträge werden stets zufällig generiert, sodass wir immer andere Ziele erfüllen müssen und es mit anderen Gegnern zutun bekommen, auch wenn wir mehrmals die gleiche Koopmission starten. Die Missionen der Hauptstory bleiben allerdings Einzelkämpfern vorbehalten.

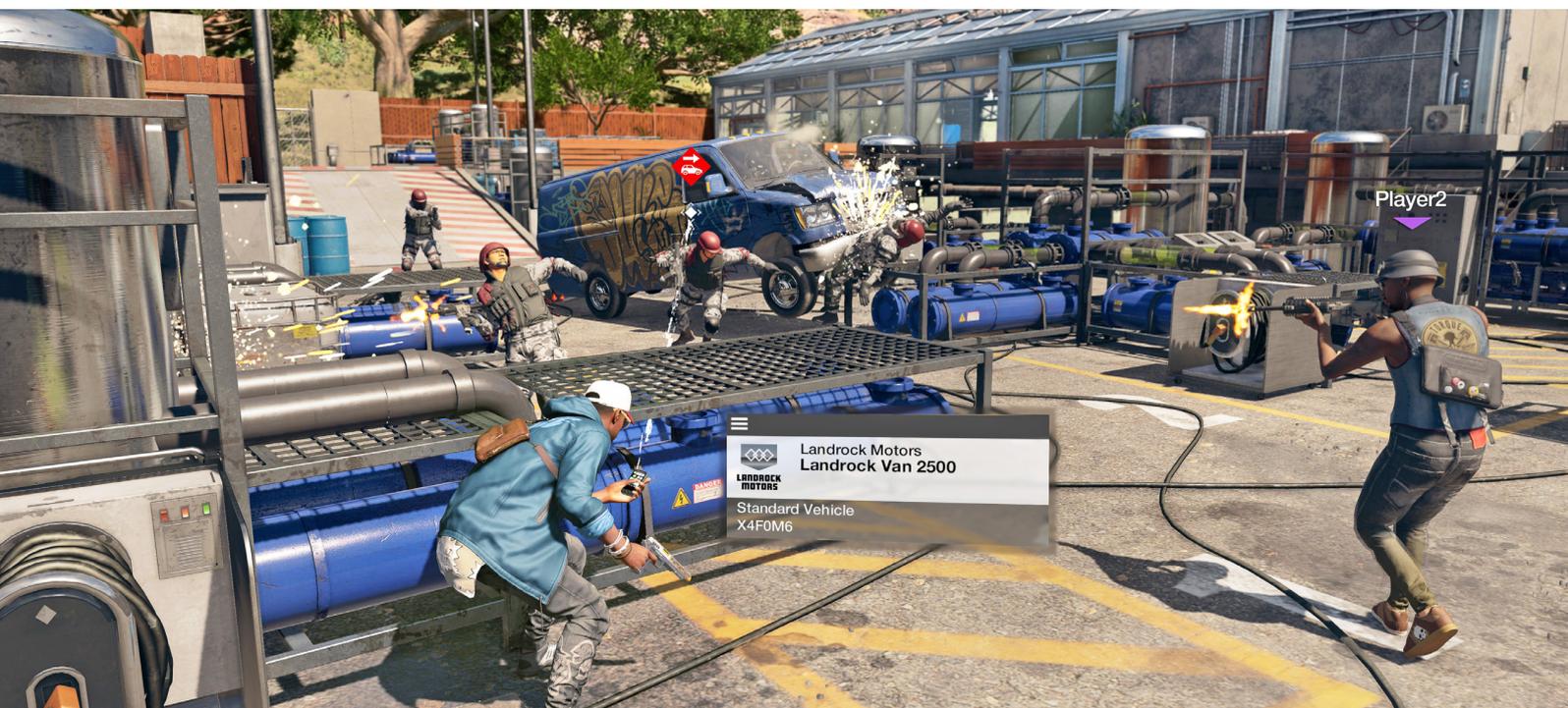
Kopfgeldjäger (2-4 Spieler):

Klassische Verfolgungsjagden: Der Träger des Kopfgeldes wird von der Polizei (KI) sowie von bis zu zwei echten Spielern gejagt. Ziel des Gejagten ist es, zu entkommen, während die Jäger versuchen, das Ziel mit allen Mitteln zu eliminieren. Der Gejagte kann wahlweise von einem Kooppartner unterstützt werden (4 vs. 4).

Hacker-Invasion (2 Spieler):

Das Katz-und-Maus-Spiel, wie wir es aus dem ersten Watch Dogs kennen. Ein Spieler steigt in die Session eines anderen Spielers ein und versucht, ihn heimlich zu hacken. Das Opfer muss währenddessen unter Zeitdruck den Eindringling finden und zur Strecke bringen.

bung sprengen. Besonders nützlich ist das neue Mass-Hacking-Feature, mit dem wir alle Gegner in einem gewissen Radius ablenken. Als wir durch den Hintereingang des Tempels schleichen wollen, signalisiert uns das Spiel, dass wir gleich entdeckt werden. Also zünden wir den Massenhack, freuen uns über völlig überraschte Gegner und huschen durch die Hintertür in den Tempel. Komplett ohne Hacking ungesehen zum Ziel



Aus der Deckung heraus ein Auto in eine Gegnergruppe lenken – so löst man in Watch Dogs 2 Probleme.

zu gelangen, ist in Watch Dogs 2 zwar ebenfalls möglich, es erfordert aber sehr viel Planung und Geduld.

Wer diesen Nervenkitzel nicht unbedingt braucht, wird sehr häufig die Roboterhelfer einsetzen. Die Flugdrohne ist essenziell, um sich einen Überblick zu verschaffen und die Routen der Wachpatrouillen zu studieren. Das Flugobjekt eignet sich auch wunderbar als Gegner-Beseitigungs-Maschine, da wir auch mit der Drohne Zugriff auf Sprengbomben und nicht tödliche Elektroschock-Bomben haben. Auf diese Weise lassen sich allen voran Missionen in Außenarealen zum Großteil mit der Drohne erledigen. Problematischer wird es in Gebäuden wie dem Tempel. Hier kommen unsere Hacking-Fähigkeiten ins Spiel. Nachdem wir am Hintereingang die Wachleute ausgeschaltet haben und ins Innere geschlichen sind, hacken wir uns in eine Kamera über dem Haupteingang und hetzen per Smartphone eine zuvor angeheuerte Gang auf die Wachmänner. Im anschließenden Schusswechsel ist es ein Leichtes, die Steintafeln zu zerstören und wieder zu verduften.

Das Multiplayer-Fon

Wer in Watch Dogs 2 mit einem Kumpel durch San Francisco cruisen oder online vor der Polizei und anderen Spielern fliehen möchte, kann dies jederzeit mit dem virtuellen Smartphone erledigen. In der Multiplayer-App haben wir Zugriff auf drei Spielmodi (siehe Kasten Seite 41), wobei wir je nach Modus weitere Parameter angeben können – bei Kopfgeldjäger beispielsweise, ob wir Jäger oder Gejagter sein wollen. Watch Dogs 2 lässt uns also stets die Wahl, wann wir welchen Onlinemodus wie spielen möchten.

Das Ganze geht jedoch auch komplett automatisch, denn das Matchmaking-System sucht im Hintergrund stets nach Mitspielern, um einen fließenden Übergang in den Multiplayer zu ermöglichen – bei Bedarf, denn Watch Dogs 2 kann auch offline gespielt werden. Der sogenannte nahtlose Multiplayer soll Gelegenheitsspieler und Solisten einen



Die Verfolgungsjagden für bis zu vier Spieler sind kurzweilig und chaotisch.

Anreiz geben, den Mehrspielermodus auszuprobieren. So erscheint hin und wieder ein Hinweis für ein Multiplayer-Match auf dem Bildschirm, teilweise sehen wir plötzlich fremde Spieler in der Nähe.

Und das funktioniert so: Findet das Matchmaking zwei Spieler in der Nähe, versucht das Spiel, beide Spieler zusammenzuführen – komplett ohne Ladezeiten oder sonstige Unterbrechungen. Dabei werden vor allem die nötigen Server-Ressourcen beachtet, so dass etwa nicht zwei Spieler in eine Session geworfen werden, die gerade beide jeweils von zig Polizeiautos verfolgt werden. Damit wir jedoch nicht alle paar Minuten in Multiplayerpartien gezogen oder mit Hinweisen bombardiert werden, greift das Matchmaking nur unter gewissen Umständen ein, nämlich dann, wenn wir längere Zeit keinen Onlinemodus mehr gespielt haben und sich Gleichgesinnte in der Nähe befinden. Beide Faktoren prüft das Spiel automatisch in gewissen Abständen. Sollten gerade einmal wenige potenzielle Mitspieler verfügbar sein, wird die Spielersuche ausgeweitet.

Am besten lässt sich die trockene Theorie immer mit einem Praxisbeispiel erklären: Wenn wir Chaos in der Spielwelt anrichten und von den Cops gejagt werden, kann es

sein, dass ein Kopfgeldjäger-Event startet. Dabei wird unser Spiel fließend ohne Lade-pausen von drei anderen Spielern infiltriert.

Neben den drei größeren Modi gibt es zudem etliche kleinere Jagd- oder Hacking-Events. Als Belohnung hagelt es neben Erfahrungspunkten und Geld auch Bonuspunkte, die wir benötigen, um in den Leaderboard-Rankings aufzusteigen und spezifische Klammotten zu ergattern – etwa glitzernde Turnschuhe. Nun ja, wer's braucht! ★



Mirco Kämpfer
@MirCommander



Nach den ersten Gehversuchen in Watch Dogs 2 war ich noch skeptisch, denn eigentlich brauche ich bei jeder Mission lediglich nach dem gleichen Schema vorzugehen: Deckung suchen, Flugdrohne auspacken, Gegner betäuben, und schon ist der Weg zum Ziel geebnet. Das funktioniert (fast) immer. Die Entwickler haben mir aber gezeigt, dass es viel mehr Möglichkeiten gibt, die ich anfangs gar nicht in Betracht zog. Ich kann auf Gegner die Polizei oder eine Gang hetzen und so für Ablenkung sorgen. Oder ich lenke ein Auto per Fernsteuerung in die Meute, wahlweise mit Haftbombe auf der Motorhaube. Somit bietet mir Watch Dogs 2 mehr spielerische Freiheit, als ich anfangs dachte.

Besonders Spaßig sind die kooperativen Missionen mit einem Kollegen, zumal es teils witzige optionale Herausforderungen gibt – zum Beispiel ein Foto vom Mitspieler zu schießen, während der gerade einen Container sprengt. Der Kopfgeldjäger-Modus sorgt hingegen für den schnellen Adrenalin-Kick zwischendurch. Ein wenig Skepsis behalte ich mir aber dennoch, denn nach wie vor bezweifle ich, dass mich die drei Modi langfristig für den Multiplayer begeistern können. Das Erkunden der Open World macht aber schon jetzt viel Laune. Ich freu mich auf den Release.



Um lange Lauf- und Fahrwege zu vermeiden, sollte eine Spielwelt kompakt gehalten werden. Daher mussten die Entwickler bei der Nachbildung viele Kompromisse eingehen.