

Watch Dogs 2 – Ersteindruck

GUT, GROSS, PEINLICH



Der Autor

Markus liebt Open-World-Titel mindestens genau so wie das Hacker-Szenario und hat bereits das erste Watch Dogs mit großer Freude durchgespielt. Da war der Held zwar vielleicht langweilig, aber zumindest kein pseudocooler Latte-Macchiato-WiFi-Robin-Hood wie Marcus Holloway. Watch Dogs 2 mag er nach den ersten Spielstunden trotzdem sehr gern – die Spielwelt ist einfach super.

Das Hacker-Abenteuer in San Francisco ist riesig. Hier gibt schon mal einen Eindruck aus den ersten Spielstunden.

Von Markus Schwerdtel

Watch Dogs 2 beginnt mit einer Aufnahmeprüfung. Klingt abschreckend, macht aber tatsächlich Spaß, denn als Jung-Hacker Marcus Holloway (Kampfname »Retro«) soll ich mir Zugriff zu einem schwer bewachten Serverraum verschaffen und ein Firmenetzwerk hacken. Also lerne ich in der rund halbstündigen Mission, wie man schleicht, in Deckung geht, Gegner aus dem Hinterhalt erledigt, schießt, mit Holloways »Hackerblick« Datenverbindungen sichtbar macht, Kameras zur Orientierung nutzt, Schaltkästen und Gasrohre zu Betäubungs- bzw. tödlichen Fallen umbaut und vieles mehr. Puh, ganz schön viel zu lernen, so alles auf einmal. Dafür bin ich danach gut gerüstet und beherrsche die wichtigsten Fähigkeiten, denn so sehen auch viele reguläre Missionen im späteren Spiel aus.

Unsymparty

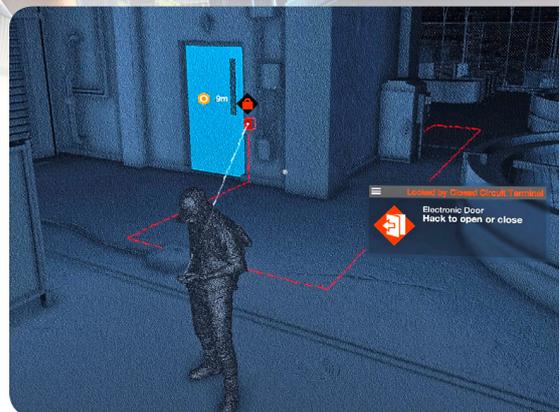
Mit bestandener Aufnahmeprüfung bin ich als Retro endlich Mitglied in der Ortsgruppe

San Francisco der Hackertruppe Dedsec. Geleitet wird der Neuzugang bei einer Strandparty, wo ich der Mannschaft vorgestellt werde und sich eins der vielleicht größten Probleme von Watch Dogs 2 offenbart: Die Charaktere im Spiel sind unsympathische Hacker-Hipster und wirken mit ihren Klamotten und Sprüchen fast so, als wollte Ubisoft eine grelle Satire auf die Internet-Kultur inszenieren – quasi eine Mischung aus der TV-Serie »Mr. Robot« und Saint's Row 4. Das aber passt nicht zum Rest, denn Spielwelt, Story und Missionen sind ja durchaus realistisch und oft richtig ernst. Schon nach dem Einstieg beschleibe ich also, das fremdschämige Gehabe der Kameraden zu ignorieren, zum Glück melden sie sich ohnehin meist nur via Telefon und Textnachrichten. Ohne die Nervtruppe zu beachten, kann ich das in nahezu jeder Hinsicht große Open-World-Spiel auch richtig genießen.

Dicht geschichtet

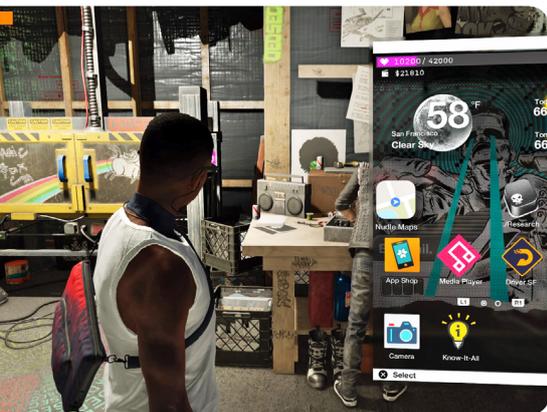
Die Spielwelt von Watch Dogs 2 ist etwa doppelt so groß wie die des Vorgängers und wirkt wie eine hochverdichtete Version der Bay Area. Ich kann von Anfang an überall in San Francisco, Sausalito oder Oakland hinfahren oder – den Entwicklern sei dank – die Schnellreisefunktion benutzen. Endlose Kurvereien zu Auftraggebern wie in Mafia 3 gibt es zum Glück nicht, das sticht dafür in Sachen Ballern Watch Dogs 2 locker aus. Der Preis der Freiheit: Die riesige Karte erschlägt einen zu Beginn richtig, zumal ständig Icons für Geldverstecke, Hacking-Gelegenheiten, Nebenmissionen etc. aufpoppen. Vieles davon kann ich zwar schon von Anfang an sehen, aber noch nicht nutzen (was mir das Spiel nicht sagt), weil mir zum Beispiel die Fähigkeit zum Hacken von Gabelstaplern aus dem umfangreichen Skillmenü fehlt. Oder weil ich mir die beiden coolen Drohnen noch nicht aus dem 3D-Drucker im Hacker-Hauptquartier geholt habe.

Ähnlich überwältigend ist Marcus' Handy, das fast überquillt. Schließlich werden Ne-



Im »Hackerblick« verbringt man viel Zeit, um Datenleitungen aufzuspüren.

benaufträge wie Taximissionen oder Sightseeing-Fotos über Apps ausgelöst. Dazu kommen Musik-, Kamera-, Skilltree- und Missions-App. Die ersten drei Spielstunden verbringe ich folglich damit, mich auf dem Handy und in der Spielwelt zu orientieren und versuche herauszufinden, was eigentlich wichtig ist. Erst allmählich komme ich drauf, wie man Watch Dogs 2 denn »richtig« spielt: ruhig, ohne sich selbst Druck zu machen und mit einem offenen Auge für die Umgebung. Darin stecken nämlich so viele liebevolle Details wie in kaum einem anderen Open-World-Spiel. Von den witzigen Gesprächen der Passanten über die SMS-Konversationen der von mir gehackten Handys bis hin zu gelegentlichen Prügeleien am Straßenrand ist jede Menge geboten. Das schaue ich mir gern in Ruhe an, meinen peinlichen Hipster-Hacker-Kumpels kann ich später immer noch helfen. ★



Links der 3D-Drucker im Dedsec-Hauptquartier, rechts Marcus' überladenes Handy.



Autofahren macht Spaß, ist aber dank Schnellreisefunktion selten nötig.