

Watch Dogs 2

MR. ROBOT IN BUNT UND QUIRLIG

Genre: **Open-World-Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **29.11.2016** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spielbauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Uplay)**



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Umfang

Auf DVD: Test-Video

Ubisoft liefert mit Watch Dogs 2 nicht nur seine bislang beeindruckendste Open World, sondern auch eine vorbildliche PC-Umsetzung. Wenn da nur diese Helden nicht wären. Von Elena Schulz und Heiko Klinge

Ubisoft schafft mit Watch Dogs 2 das Kunststück, dass wir als PC-Spieler ein gutes Gefühl bekommen, bevor wir das Hacker-Abenteuer überhaupt starten. Denn bereits bei der Installation werden wir gefragt, ob wir neben dem Hauptprogramm auch das High-Res-Pack installieren wollen, das besonders hoch aufgelöste Texturen implementiert. Und ob wir das wollen!

Das Open-World-Epos hat auch auf dem PC einige Schwächen, die sich nicht wegzu diskutieren lassen. Dafür kann es dank einer vorbildlichen Portierung seine größte Stärke auf unserer Lieblingsplattform besonders gut ausspielen: die ebenso wunderschöne wie atmosphärische, weil lebendig anmutende Welt. Denn wenn sich bunte Neonlichter auf dem High-Res-Asphalt spiegeln und sich die imposante Golden Gate Bridge aus dem besonders dichten PC-Nebel schält, dann wird selbst eine PlayStation 4 Pro grün vor Neid.

Ob San Francisco aber seine volle Magie entfalten kann, hängt in erster Linie davon ab, wie gut Sie mit den Helden von Watch Dogs 2 klarkommen. Denn die Hacker von Dedsec sind vor allem eins: zu cool für diese Welt. Allerdings nicht auf die Art, wie es im ersten Teil der Fall war. Aiden Pierce und Konsorten waren vor zweieinhalb Jahren noch düstere Rächer, die außerhalb des Gesetzes agierten und sich mit anderen Kriminellen anlegten. Während der Datenklau und die Datenschutzproblematik im ersten Teil noch ausgeklammert wurden, sind sie in Watch Dogs 2 jederzeit präsent – hier hat Ubisoft die Kritik zum Vorgänger angenommen und stellt unsere düster digitale Zukunft im Griff von Technikkonzernen wie Facebook und Google gleich in den Mittelpunkt. Zu einer Orwell-Fantasie reicht es trotzdem nicht, unsere Hacker sind ein nervig-quirlicher und überzeichneter Rebellentrupp der Hipster-Generation – ohne jede Selbstironie.

Reizüberflutung ahoi!

Wir verkörpern Marcus Holloway, werden vom Hackerkollektiv »Dedsec« beobachtet, schließlich in dessen Reihen aufgenommen, nachdem wir uns im Tutorial bewiesen haben, und bekommen gleich einen gewichtigen Auftrag. Das Überwachungsprogramm des Unternehmens Blume geht Dedsec ziemlich gegen den Strich, dem Konzern soll das

Handwerk gelegt werden. Der machte schließlich schon Aiden Pierce im ersten Watch Dogs das Leben schwer. Wir haben also hehre Absichten, wirklich schnell kommen wir allerdings nicht dazu, den Datendieben den Stecker zu ziehen. Es gibt einfach viel zu viel am Wegesrand zu tun.

Wenn wir durch San Francisco fahren, ploppen jederzeit um uns herum Symbole auf. Wir können Skins oder Forschungspunkte finden, Taximissionen mit dem augenzwinkernden Namen »Driver: San Francisco« annehmen, Operationen im Koop spielen, shoppen gehen, Rennen fahren, Sehenswürdigkeiten besuchen und so ziemlich alles hacken, dessen Akku bei drei nicht leer ist: Handys, Ampeln, Autos und sogar Gullydeckel. Hinzu kommen spezielle Multiplayer-Events wie Kopfgeldjagden oder Hackerinvasionen anderer Spieler, die ohne Vorankündigung auftauchen. Und natürlich folgen wir ganz nebenbei auch noch einigen Neben- und Hauptmissionen, wenn wir denn dazu kommen. Da so ziemlich alle Missionen auf das Hacken oder Fahren im Spiel ausgelegt sind, bleiben wir von Sammelaufgaben und Funkturm-Befreiungen verschont. Die Aufgaben sorgen für Abwechslung und greifen so clever ineinander, dass sie sich nicht nutzlos anfühlen, alles ist darauf ausgelegt, der Hackerorganisation Dedsec zu mehr Bekanntheit zu verhelfen, gerade die Fahrmiss-



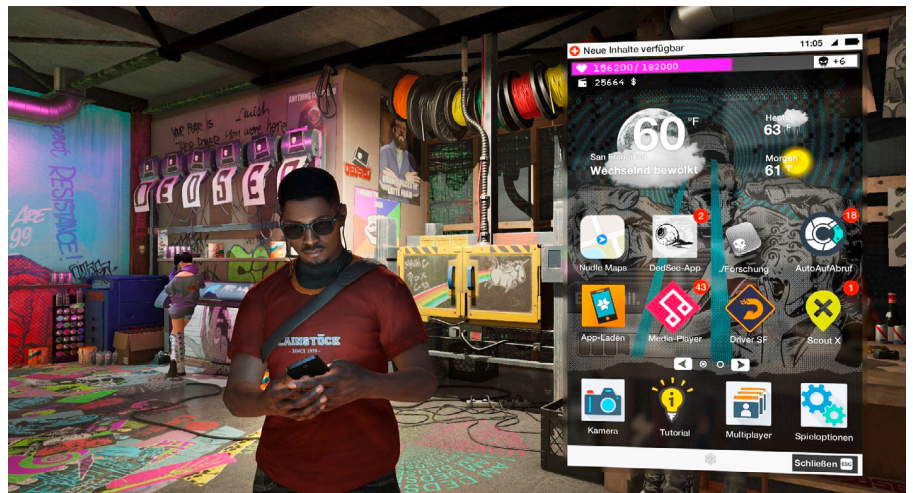
Schießereien gehen dank Maus-Steuerung leichter von der Hand als auf den Konsolen.



Typische Sehenswürdigkeiten, scharfe Texturen, tolle Weitsicht: hier die Lombard Street.

sionen ergänzen sich so wunderbar mit den Hacking-Aufträgen. Das mit der Bekanntheit ist hier tatsächlich wörtlich zu verstehen, denn unsere Erfahrungspunkte werden ganz im Stil moderner Social-Plattformen in Followern gemessen, und für die legen wir uns ordentlich ins Zeug.

Das Gefühl etwas abzuarbeiten, hatten wir aber lediglich bei einer Nebenmission, die uns durch die ganze Stadt schickt, um Dedsec-Graffiti zu sprühen. Wir müssen dazu an immer höhere und schwerer erreichbare Orte gelangen. Immerhin lohnt sich das Ge-raxel aber in Zahlen: Für die Graffiti-Kletterei bekommen wir ordentlich Follower. Wirklich spürbar ist das allerdings nicht. Wir verdienen über die Follower zwar Forschungspunkte und schalten so über die Forschungsapp auf unserem Smartphone neue Fähigkeiten und Hacking-Optionen frei, erobern aber keine Gebiete wie in Syndicate oder spüren die positive Stimmung uns gegenüber in Sprüchen der Passanten. Besondere Aktionen innerhalb der Hauptmissionen werden aber immerhin in Radio und Fernsehen kommentiert oder von dem ein oder anderen Passanten auf der Straße. Zwar hätten wir uns etwas mehr Einfluss auf die Welt um uns herum gewünscht, so kommen wir aber immerhin auch nicht in Versuchung, stumpf Gebiet um Gebiet abzuarbeiten, um uns dort Narrenfreiheit zu verschaffen.



Das Touch-Display unseres Handys können wir komplett per Maus bedienen.



Wachmann per Handyklingeln ablenken, dann mit der Drohne zum Lüftungsschacht huschen.

Big Brother is watching you

Narrenfreiheit brauchen wir aber auch nicht, feindlich gesinnt sind uns unsere Gegner nur in Sperrgebieten, in der Stadt selbst lassen uns die privaten Sicherheitsleute von ctOS oder Gangsterbanden in Ruhe. Ähnlich ergeht es uns mit der Polizei, solange niemand dort anruft und ein Verbrechen meldet oder sie uns direkt beobachtet, können wir so viel Verwüstung anrichten, wie wir wollen. Immerhin bleibt sie aber hartnäckig an uns dran, wenn sie uns mal auf dem Schirm hat, Verfolgungsjagden sorgen also durchaus für Nervenkitzel und das Entkommen ist nicht einfach.

Aber wir können es uns einfacher machen, indem wir hacken: Wie im Vorgänger haben wir die Möglichkeit, das Verkehrsnetz zu manipulieren und unsere Verfolger über Ampeln, gesprengte Gullydeckel oder sogar über gekaperte Fahrzeuge in Unfälle zu verwickeln. Das macht auch im zweiten Teil großen Spaß, ist aber gar nicht so einfach, da wir sämtliche Hacks über die mittlere Maustaste ausführen – mehr als einmal kommt es also vor, dass wir statt der Ampel ein Auto oder einen Passanten erwischen beziehungsweise statt des rettenden Verkehrsstaus plötzlich nur 36 Dollar mehr auf dem Konto haben, weil wir aus Versehen über ein Handy das Onlinebanking der Person angezapft haben.

Das Hacken kann in den Missionen ebenfalls schnell fummelig werden, ist aber eben auch unser großes Ass im Ärmel. Wer es geschickt anstellt, kann wieder ganze Gebäudekomplexe infiltrieren und den Auftrag ausführen, ohne einen Fuß hineinzusetzen. Das funktioniert wie im Vorgänger über das Sicherheitssystem. Wir hacken uns in die Kameras und gelangen so immer wieder an



Infiltration per Webcam: Auch die meisten Nebenmissionen sind klasse inszeniert.

neue Blickwinkel über die wir die Telefone von Wachmännern, Stromverteiler oder Gasleitungen manipulieren können und so wahlweise für Ablenkung, einen nicht tödlichen Schock oder gleich eine Explosion sorgen.

Des Hackers bester Freund

Einfach blind drauf loszuhacken funktioniert allerdings nicht: Wir haben über unser Botnet nur einen begrenzten Vorrat an Energie und müssen Fallen genau timen, wenn wir nicht wollen, dass das gesamte Sicherheitspersonal durch einen bewusstlosen Agenten oder eine Sprengung alarmiert wird. Übertreiben dürfen wir es außerdem auch nicht, sonst hackt das ctOS frech zurück und sperrt uns für einige Zeit den Zugang zu allen Systemen.

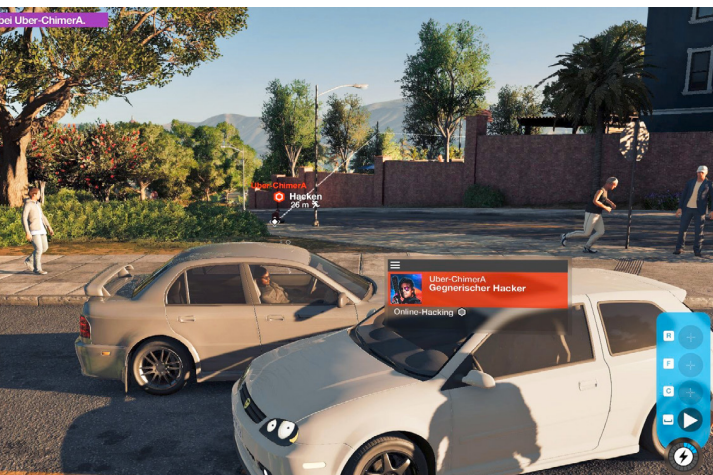
Oft ist es also cleverer, lautlos wie ein Geist zum Ziel zu schleichen. Hier reichen die Kameras allerdings nicht immer, denn komplexe Hackvorgänge können nur per Hand ausgeführt werden oder per Drohne. Um Marcus nicht zu gefährden, schicken wir

deshalb unsere kleinen Helfer in die Gefahrenzone. Mit Jumper oder Quadrocopter können wir das Ziel am Boden oder in der Luft per Fernsteuerung erreichen und wichtige Daten stehlen oder auch Feinde ablenken und neue Zugangspunkte freischalten. Eher selten muss Marcus tatsächlich selber ran, um etwa Akten oder Festplatten zu stehlen – dann helfen weder Drohnen noch Kameras.

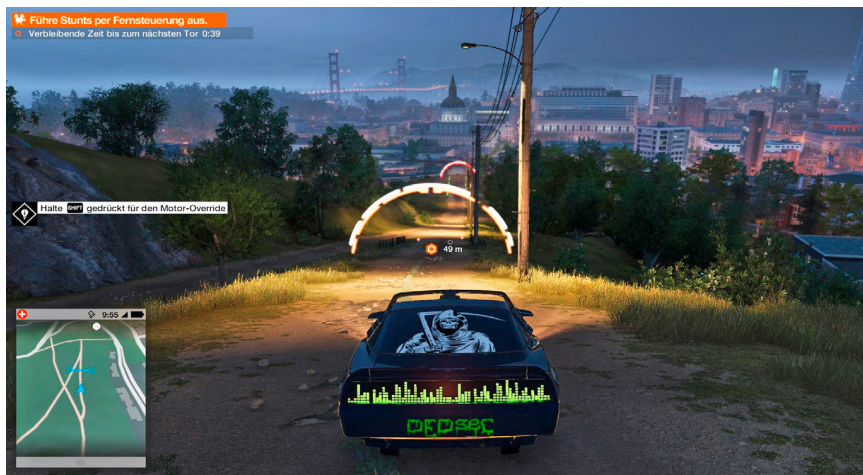
Während das Hacking anfangs nur einen Klick erfordert, kommen später regelrechte Rätselpassagen hinzu, in denen wir verschiedene Knotenpunkte miteinander verknüpfen müssen. Vor allem unter Zeitdruck oder wenn ein anderer Hacker gegen uns arbeitet, kann das durchaus knifflig werden. Generell ist die Hacking-Mechanik das Herz von Watch Dogs 2. Das Zusammenspiel der Möglichkeiten macht durchweg Spaß und bietet genug Freiheit, um herumzuprobieren. In einer Mission müssen wir beispielsweise einen Truck aus einem streng bewachten Gebiet stehlen und schaffen es allein

Sehenswürdigkeiten in der Bay Area





Fließender Multiplayer: Wir hacken einen anderen Spieler.



Überall 80er-Referenzen. Auf welches TV-Auto hier wohl angespielt wird?

über die einzelnen Hacking-Möglichkeiten, den Wagen bequem aus dem Sperrgebiet heraus zu uns auf die Straße zu bugsieren. In solchen Momenten fühlen wir uns tatsächlich wie ein genialer Hacker, den Realismus mal beiseite gelassen.

GTA 5 trifft Splinter Cell

Und dabei ist Hacken nur eine Möglichkeit von vielen: Es ist zwar keine gute Idee mit gezogener Waffe ein Sperrgebiet zu stürmen, aber auch nicht unmöglich, wenn wir schnell verhindern wollen, dass Verstärkung gerufen wird. Oder wir schleichen mit Marcus einfach von Gegner zu Gegner, lenken sie ab und schalten sie dann lautlos nacheinander aus. Oder spielen geschickt die einzelnen Fraktionen gegeneinander aus, hetzen also Gangster auf Gangster oder alarmieren heimlich die Polizei und sehen gemütlich zu, wie die Beamten unsere Arbeit erledigen. Diese Freiheit hebt Watch Dogs 2 angenehm von anderen Open-World-Titeln ab, wir können es wie GTA 5 oder wie Splinter Cell spielen, trotz eigenem Fähigkeitenbaum für Schusswaffen wird das Schleichen aber klar bevorzugt, Hackernaturen haben es einfach leichter.

Wer also mit der Hacking-Mechanik überhaupt nichts anfangen kann und keinen Spaß an Stealth und den rätselartigen Hacking-Passagen hat, für den ist auch Ubisofts Open-World-Fortsetzung nichts. Denn trotz der GTA-

ähnlichen Open-World-Anmutung bleibt der Titel grundsätzlich ein eher ruhiges Spiel, in dem man besonnen vorgehen sollte.

Während wir auf der PS4 oder Xbox One eine Mission allerdings meist neugestartet haben, sobald wir entdeckt wurden, lassen wir uns auf dem PC von ein paar Gegnern nicht von unserer Mission abbringen. Denn dank vorbildlich angepasster Maus- und Tastatursteuerung spielen sich die Schusswechsel samt Deckungsmechanik auf dem PC deutlich präziser und spaßiger als auf den Konsolen. In den Optionen dürfen wir zudem wirklich jedes Detail an unsere persönlichen Bedürfnisse anpassen – von der Stärke der Zielhilfe über die Maussensitivität bis hin zu einem zuschaltbaren Tempomaten beim Autofahren. Selbstverständlich dürfen wir sämtliche Tasten auch frei belegen und das sogar separat für Laufen, Fahren und Drohnensteuerung.

Eine Mission, unzählige Möglichkeiten

Die komplexe Steuerung ist dringend vonnöten, denn Watch Dogs 2 lockt mit unglaublich vielen Möglichkeiten und der Freiheit viel auszuprobieren. Das sorgt für Spannung und Abwechslung bei den Sandbox-Missionen. Oft kostet es schon einiges an Köpfchen, überhaupt erst in die Gebiete vorzudringen oder eben den schnellsten und geschicktesten Weg zu erspähen. Die KI der Wachmänner

ist zwar nicht die Hellste, beispielsweise hört sie manchmal einfach auf uns zu verfolgen, nur weil wir einen Schritt aus dem Sperrgebiet getan haben und sieht unbeeindruckt zu, wenn wir dort einen Kollegen meucheln. Sie wird aber immerhin schnell aufmerksam und macht auch mit unseren Drohnengehilfen kurzen Prozess.

Im Gegensatz zur Story hält uns diese Herausforderung tatsächlich bei der Stange. Die Geschichte selbst ist leider nämlich tatsächlich eher von der Stange. Okay, diesen schlechten Wortwitz nehmen wir lieber wie-



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Okay, ich mag voreingenommen sein, weil ich schon mehrfach das Glück hatte, nach San Francisco reisen zu dürfen und ein Riesenfan dieser Stadt bin. Dennoch finde ich Watch Dogs 2 deutlich besser als die meisten meiner Kollegen. Ja, die Hipster-Helden sind lächerlich. Ja, die Hacker-Thematik wird zahnlos präsentiert. Aber was soll's, es ist doch nur ein Spiel! Und als solches funktioniert es für mich prächtig, in Sachen Open World sogar besser als ein GTA 5!

San Francisco ist ein fantastischer Spielplatz. Während mich die Missionen in GTA 5 nahezu komplett durchchoreographiert und wie auf Schienen von A nach B führen, genieße ich in Watch Dogs 2 noch echte spielerische Freiheit.

Für den Test der PC-Version musste ich viele Haupt- und Nebenaufträge ein zweites Mal angehen und hatte dabei sogar noch mehr Spaß als auf der PS4. Zum einen weil ich neue und herrlich bekloppte Möglichkeiten entdeckt habe, die gestellte Aufgabe zu lösen. Zum anderen weil Watch Dogs 2 auf dem PC nicht nur besser aussieht, sondern sich auch besser steuert, insbesondere bei den Schießereien. Wer bei einem Open-World-Spiel die Betonung vor allem auf »Open« und »World« legt, der wird mit Watch Dogs 2 definitiv seine Freude haben.



Die Spielwelt ist durchaus interaktiv. Wir können etwa vorbeilaufende Hunde streicheln.

der zurück. Allerdings gehören leider auch solche verbalen Eskapaden zu unserem coolen Outlawclub. Wenn etwas mal nicht klappt, ist das nicht nur eine ausgemachte Cyberstrophe, auch sonst lieben die Figuren hippen Slang und coole Sprüche. Wir wissen, ragen und chillaxen uns eben so durch den Hackeralltag.

Dedsec ist genau so, wie man sich einen Trupp jugendlicher Rebellen vorstellt, wenn die eigene Jugend schon ein Weilchen zurückliegt – nämlich mit Unmengen von Klischees überladen. Es gibt den autistischen Außenseiter, der aber natürlich ein virtuelles Genie ist, die lässige Punkerlady und den coolen Mechaniker, der sogar eine Maske mit gängigen Smileycode trägt. Bis zum Ende bleiben diese Charaktere so eindimensional, wie wir sie kennenlernen. Da nützt es auch nichts, dass wir immer wieder Übertragungen finden, die uns nahelegen, dass der maskierte Wrench schüchtern Frauen gegenüber ist oder die bunt geschminkte Sitara heimlich gegen ihre reiche Familie rebelliert.

Wir haben eine Bande Rotzlöffel vor uns, die sich immer wieder mit Gangstern und Autoritäten in die Haare kriegen – vordergründig, um die Daten der Leute zu schützen. Aber in den Gesprächen dreht sich trotzdem alles immer nur um Follower, Credit und coole Aktionen, was es schwer zu glauben macht, dass es wirklich um mehr als Selbstdarstellung geht. Das untergräbt nicht nur die eigentliche Prämisse der Geschichte, sondern fällt auch immer wieder negativ auf, wenn es doch mal interessant wird. Vor allem Gegenspieler Blume hat als Hacker und raffinierter Firmenboss nämlich durchaus Potenzial, ebenso wie die gerissene Lenni, die sich mit ihrer Hackergruppe gegen Dedsec stellt. Beide Charaktere werden aber in so vielen pseudocoolen und erzwungen lustigen Dialogen verbraten, dass es uns schwerfällt, sie ernst zu nehmen.

Schöne neue Welt

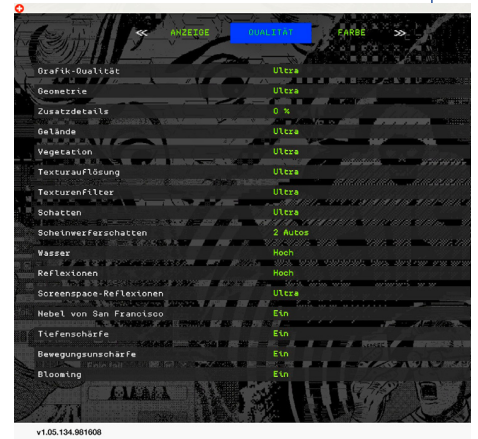
Dabei ist das gleichzeitig das größte Problem der Rahmenhandlung: Sie nimmt sich selbst zu ernst. Und das funktioniert nicht, wenn die Charaktere eigentlich auf eine

PC-optimiertes Sightseeing

Technisch macht die PC-Umsetzung einen deutlich besseren Eindruck als die Konsolenversion, bei der immer wieder deutlich sichtbar nachladende Texturen und Schatten das Sightseeing in San Francisco stören. Dabei lässt schon allein das Grafikmenü das Herz eines jeden PC-Spielers höher schlagen: Hier gibt es nicht nur jede Menge Optionen von der Texturauflösung über die Schatten- und Wasserqualität bis hin zu verschiedenen Varianten der Kantenglättung (inklusive MSAA), sondern auch eine Anzeige für die Belegung des Grafikspeichers und einen Indikator für jede einzelne Option, der genau darstellt, wie viele Stufen insgesamt auswählbar sind – so gehört sich das!

Die PC-Version hat dabei viele exklusive Nvidia-Features wie die Kantenglättung per TXAA (Temporal Anti-Aliasing), zusätzliche Schattenwürfe per HBAO+ (Horizon Based Ambient Occlusion) und die Schattendarstellung per HFTS (Hybrid Frustum Traced Shadows) zu bieten, wobei HBAO+ auch mit AMD-Grafikkarten auswählbar ist. Ebenfalls sehr erfreulich: In Sachen Performance macht Watch Dogs 2 bislang einen guten Eindruck frei von störenden Framedrops auf uns. Wer mit etwas reduzierten Details leben kann, der erreicht auch mit eher langsamer Hardware wie einem FX-6300-Prozessor und einer Radeon R9 270X von AMD auf der mittleren Stufe gut spielbare fps-Werte von über 50 Bildern pro Sekunde.

Auf der Detailstufe »Ultra« ist Watch Dogs 2 gleichzeitig sehr anspruchsvoll, hier schafft selbst eine GTX 1070 in Kombination mit einem Core i5 2500K nur ähnliche Werte im Bereich von 50 fps, mit vierfacher Kantenglättung per MSAA sind es sogar nur noch 35 fps. Watch Dogs 2 sieht dann allerdings durch seine hohe Weitsicht, die sehr stimmige Beleuchtung und die scharfen Texturen sehr gut aus und bringt die mit viel Liebe zum Detail gestaltete Welt so besonders gut zur Geltung.



kunterbunte Komödie ausgelegt sind. Statt einer selbstironischen Satire wie bei Saints Row 4 bekommen wir hier so nur Fremdschäm-Potenzial präsentiert. Dabei verfeinert Watch Dogs 2 eigentlich die Spielmechanik des Vorgängers und könnte so auch die alten Fans wieder abholen. Die Story vollzieht allerdings eine 180-Grad-Wendung: Man hat das Gefühl, Ubisoft will sich mit aller Kraft von Aiden distanzieren und sympathische Charaktere etablieren, schießt dabei aber übers Ziel hinaus. Wenn überhaupt, dürfte die Fortsetzung auf diese Weise eine deutlich jüngere Zielgruppe als noch das letzte Watch Dogs ansprechen.

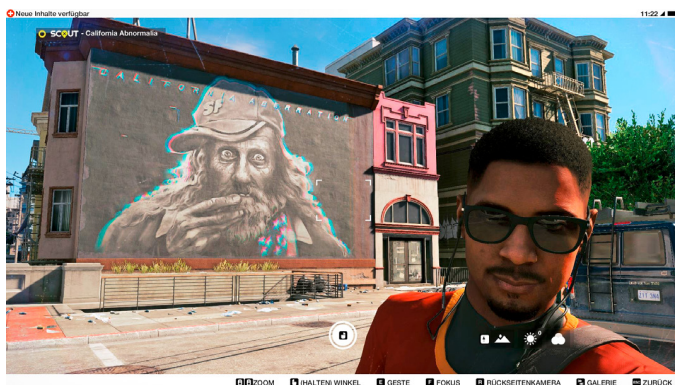
Schade, dabei hat die Geschichte durchaus auch für ältere Spieler interessante Aspekte. Auch wenn sie nichts auf ihre gewöhnungsbedürftigen Protagonisten kommen lässt, nimmt sie nämlich sonst alles aufs

Korn, was wir aus Film und Fernsehen so kennen. Große Firmen wie Google, Youtube und Facebook werden unter falschen Namen veralbert, und hier schafft es Watch Dogs tatsächlich glaubhaft, auch auf die Gefahren des Datenmissbrauchs und der Überwachung hinzuweisen, indem es einen tatsächlichen Bezug zu unserer Welt herstellt. Geschichten wie die »Spionage-Barbie«, die tatsächlich für Aufruhr sorgte, sind ebenso drin wie real existierende Personen wie der Zodiac-Killer oder Filmikonen wie das Alien.

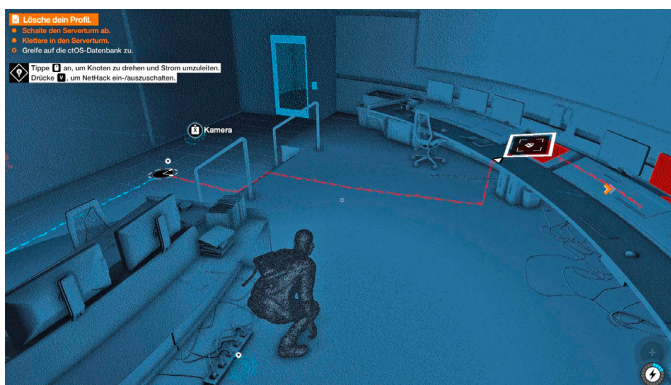
Wir freuen uns beim Spielen immer wieder über die kleinen Anekdoten und Referenzen, werden aber auch daran erinnert, wie nah die Hackerwelt bereits der unsrigen ist. Das ist auch nötig, damit uns das Spiel wirklich in den Bann ziehen kann. Auch wenn San Francisco hübsch aussieht, haben wir kaum Lust, die Stadt auf eigene Faust abseits der Missionen zu erkunden. Während GTA 5 uns mit interessanten Orten lockt, die ihre ganz eigenen Geschichten erzählen, wirkt San Francisco gleichförmig und steril. Lediglich geskriptete Ereignisse wie ein kleiner Ehekrach oder spielende Hunde wecken unsere Neugier, richtig etwas erzählen will uns die Stadt aber nicht. Mit Ausnahme vom Silicon Valley, das mit seinen Medienkonzernen und den vorbeigehenden Smartphone-Zombies ebenso spannend wie schauerhaft eine mögliche gläserne Zukunft einfängt. Die Gespräche und Infokästen über den Passanten sind dafür wie im ersten Teil zwar eine nette Idee, haben aber keinerlei Aussagekraft abseits des allumfassenden Überwachungscharakters. Generell bleibt die KI teilnahmslos, wenn wir nicht gerade mit gezogener Knarre herumlaufen.



Die Fahrzeuge steuern sich etwas seifig, Gamepad-Besitzer sind hier im Vorteil.



Wer Selfies vor Sehenswürdigkeiten macht, sammelt Follower.



Per Hacker-Sicht entschlüsseln wir Netzleitungen.

Tastatur und Gamepad im Wechsel

In Sachen Anmutung hinterlässt San Francisco allerdings einen blendenden Eindruck, vor allem im Vergleich zum tristen Chicago machen die bunten Straßenzüge mit ihren alten Häusern oder die Golden Gate Bridge über dem in der Sonne glitzernden Wasser echt was her. Wenn wir mit dem Segelboot übers Meer schippen oder mit dem Auto den Highway entlang düsen, während im Radio der gewünschte Musikmix läuft, können wir wunderbar in die Szenerie eintauchen.

Zumindest, wenn wir die Kontrolle über unser Fahrzeug behalten. Die Steuerung sollte wohl wie im Vorgänger möglichst ein-

fach gehalten werden, das führt aber auch dazu, dass wir kaum Trefferfeedback oder Widerstand spüren. Alle Vehikel steuern sich trotz einstellbarer Tastatur-Empfindlichkeit ein bisschen so, als würden wir über eine glatte Oberfläche rutschen. Das Fahren macht trotzdem Spaß, wenn man sich einmal eingewöhnt hat. Unser Tipp: Wechseln Sie beim Autofahren zum Gamepad, Watch Dogs 2 passt die Tastenbelegung und HUD-Anzeigen so automatisch wie fließend an.

Die GTA-Online-Alternative?

Abseits der gewöhnungsbedürftigen Fahrzeugsteuerung steht Watch Dogs 2 der Konkurrenz aber in nichts nach: Besonders der direkt ins Spiel integrierte »nahtlose Multiplayer« bringt frischen Wind ins Geschehen. Der Modus wurde seit Teil eins noch überarbeitet und ist permanent aktiviert, wenn wir das Feature nicht händisch abschalten. Somit können wir jederzeit diverse Multiplayer- oder Koop-Aktivitäten starten. Besonders spannend wird es, wenn ein anderer Hacker unser Spiel ähnlich wie in Dark Souls infiltriert. Den müssen wir dann schnell finden, was zu einem interessanten Versteckspiel werden kann. Wirklich Angst haben, etwas zu verlieren, müssen wir aber nicht. Dafür kann es aber jederzeit passieren und uns damit auch wichtige Aufträge versauen. Wer es weniger subtil mag, kann außerdem an den Kopfgeldjäger-PvP-Missionen teilnehmen. Hier wird eine Belohnung auf einen Spieler ausgesetzt, der besonders negativ auffällt. Schaltet man ihn ähnlich wie in GTA Online gemeinsam mit anderen Spielern aus, wird man deshalb mit einem netten Preisgeld belohnt. Die schnellen Fahrzeugjagden spielen sich aufgrund der fummeligen Steuerung allerdings ziemlich chaotisch.

Richtig Laune machen auch die Koop-Missionen, sogenannte Operationen für zwei Spieler, zu denen wir auch unsere Freunde einladen können. Mit denen erkunden wir dann gemeinsam die Spielwelt und erfüllen Aufträge, die zu schwer für eine Person wären. Zwar sind die Partneraufträge auch solo spielbar, wir haben uns aber schon am ersten die Zähne ausgebeissen. Wir müssen ein vom FBI gesichertes Gebäude betreten und dort Daten klauen. Beginnen wir mit dem Download, werden aber alle Agenten aufmerksam und zücken die Waffen. Wenn

nicht ein Spieler verteidigt und einer die Daten sichert, haben wir also so gut wie keine Chance. Im Vergleich zur Rockstar-Variante bekommen wir hier zwar wenig Inhalt geboten, der vorhandene macht aber Spaß und ist eine gute Alternative für alle, die nicht extra einen Online-Charakter anlegen und sich mit sperrigem Matchmaking auseinandersetzen wollen – ideal für ein paar kurze Missionen zusammen mit den Kumpels.

Sieht man über die deutlichen Storyschwächen und nervigen Charaktere hinweg, erhält man so ein launiges Open-World-Abenteuer, das viele erfrischende neue Ansätze wagt – keinen GTA-Klon oder Produkt der Ubisoft-Formel, sondern eben ein Hackerparadies mit Hindernissen. ★

WATCH DOGS 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2400 / AMD FX-6120
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
6 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770K / AMD FX-8350
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- schön gestaltete Schauplätze
- cooler Graffiti-Look
- toller Radio-Mix mit lizenzierten Songs
- authentisches San Francisco
- mittelmäßige deutsche Synchronisation

SPIELDESIGN

- spaßige Hacking-Mechanik
- tolle spielerische Freiheit
- nützliche Gadgets (Jumper)
- keine Ubisoft-Formel
- Schleichen wird bevorzugt

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- gut gesetzte Checkpoints
- nützliche Fähigkeiten für verschiedene Spielstile
- grundsätzlich aufmerksame Gegner
- regelmäßige KI-Aussetzer

ATMOSPHERE / STORY

- spannendes Datenschutz-Thema
- Anspielungen auf Realität
- aufwändige Nebenmissionen
- Klischee-Charaktere und banale Geschichte
- Hackerszenario wird ins Lächerliche gezogen

UMFANG

- optionale Nebenmissionen
- Koopmodus und »nahtloser Multiplayer«
- Fahrzeugmissionen und Rennen
- umfangreiche Kampagne
- Spielwelt deutlich größer als im Vorgänger

FAZIT

Watch Dogs 2 überzeugt mit toller Hacking-Mechanik und spielerischer Freiheit, nur das Zukunftsszenario selbst wird nicht ausgeschöpft.

85



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Watch Dogs 2 spricht mich vor allem als Schleichfan an. Immerhin habe ich die hier die Möglichkeit, mich nur über einen Haufen Daten zu bewegen, da kann selbst ein Dishonored 2 nicht mithalten. Klar, das Hacking könnte anspruchsvoller sein, aber durch die vielen verschiedenen Möglichkeiten habe ich trotzdem das Gefühl, die Systeme zu durchschauen und meinen Feinden immer einen Schritt voraus zu sein. Ich kann schleichen, hacken und mich völlig lautlos bewegen oder aber alle Systeme manipulieren, einen riesen Radau machen und trotzdem unentdeckt bleiben.

Dass ich selbst im Stealth-Modus so viele Möglichkeiten habe, ist großartig. Das tröstet mich auch ein wenig darüber hinweg, dass Story und Charaktere nicht so recht dazu passen wollen. Aber eben nur ein wenig. Denn ich bin auch enttäuscht davon, dass diese Aspekte in den meisten großen Spielen immer noch stiefmütterlich behandelt werden. Während das Gameplay in Watch Dogs oder Assassin's Creed weiterentwickelt wird, scheint dieser Punkt immer weiter in den Hintergrund zu rücken. Für mich ein Fehler, denn im Fall von Watch Dogs 2 ist es genau das, was mich davon abhält, das Spiel zu lieben. Also erinnert euch daran, liebe Entwickler und Publisher, ein Spiel ist immer ein Gesamtpaket!