



SPELLEN // GAME WATCH DOGS

Voor Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One.
€ 50 à 65. ●●●●●

Je hebt als hacker alles onder controle

Naar deze game werd jarenlang reikhalzend uitgekeken. De belofte: een grimmig *near future*-spel met een open stad in de traditie van *Assassin's Creed* en *Grand Theft Auto* maar dan nog mooier, waarin je als hacker alles naar je hand zou kunnen zetten. Na een uitstel vorig jaar ligt *Watch Dogs* nu eindelijk in de winkels.

Mooi is het Chicago van *Watch Dogs* inderdaad, hoewel het er klinisch schoon bij ligt. Tegelijk is de stadse simulatie weinig overtuigend: politieauto's rammen je meedogenloos en mede-inwoners slaken om de haverklap kreten als je ze van meters afstand kennelijk laat schrikken. Vervolgens lopen ze rustig verder.

Ook de structuur van het spel is rommelig. Het scherm staat vol met willekeurige informatie over passanten, optionele missies en herinneringen aan apparaten die je kunt manipuleren. Want dat is het unieke verkooppunt: met een druk op de knop open je als hacker bruggen, ontregel je stoplichten en laat je paaltjes de weg versperren. En door een beveiligingscamera te activeren kun je de omgeving vanuit een ander gezichtspunt doorzoeken, en zelfs naar andere camera's springen.

Deze mogelijkheid komt pas tot zijn recht in de hoofdmissies, waarin je gebieden vol bewakers moet trotseren. Vanuit een schaduwwijk hoekje kun je van alles laten ontploffen door het te 'hacken', waaronder zelfs de bewakers. Hier is de game op zijn sterkst; het is leuk en tactisch enigszins interessant om ongezien de boel op stelten te zetten. Al heeft het met hacken natuurlijk weinig te maken. De werkwijze van hoofdpersoon Aiden Pearce is het hedendaagse equivalent van stiekem het tv-kanaal van de burens veranderen; hij doet het met zijn smartphone vanaf het trottoir, terwijl een beetje cybercrimineel overal ter wereld zal werken behalve op de plaats delict.

Sowieso slaat *Watch Dogs* de plank mis in zijn thematiek. Dat is niet uniek: grote gameproducties zeggen zelden iets zinnigs over

actuele thema's, terwijl de marketing rond het spel dat vaak wel beweert. „*Watch Dogs* kan binnenkort realiteit zijn”, kopte een persbericht van uitgever Ubisoft. Het hacken van infrastructuur dreigde ook in Nederland te gaan gebeuren, meldden 'cybersecurity-experts', ongetwijfeld in de arm genomen om het spel een zweem van relevantie mee te geven.

Met de actualiteit heeft dit spel echter weinig te maken. Anno 2014 weten we dat het bij digitale informatie draait om het doorspitten van ontzaglijke bergen data. Op de zoekresultaten wordt vervolgens een arrestatieteam afgestuurd, of een onbemand vliegtuig. Daarvan is in *Watch Dogs* geen spoor te bekennen. Kleinere games doen dat een stuk beter. In *République*, een vijfdelige reeks waarvan eind vorig jaar het eerste deel verscheen, kun je ook van camera naar camera springen, met als essentieel verschil dat je daarbij nooit je veilige zenuwcentrum verlaat.

En de Italiaanse activistische gamemaker Paolo Pedercini bracht in 2012 al *Unmanned* uit, over het bizarre gespleten bestaan van dronepiloten. Van het ene op het andere moment schakelen zij tussen hun normale omgeving en een hard, ambigu oorlogsgebied.

Die games trekken parallellen tussen moderne soldaten-op-afstand en gamers, die zich eveneens in twee verschillende werelden bevinden. Het suggereert dat games zich bij uitstek voor dit onderwerp lenen.

Waarom *Watch Dogs* er met zijn miljoenenbudget dan toch zo'n potje van maakt? Misschien omdat de ontwikkeling al vijf jaar geleden begon, toen de wereld er nog anders uitzag. Of zou het zo kunnen zijn dat de makers simpelweg geen commentaar op de surveillancestaat hebben willen geven? Zonder actuele inhoud is de game vermakelijk genoeg, maar het blijft een gemiste kans, die een teleurstellend gebrek aan inhoudelijke ambitie lijkt aan te duiden.

NIELS 'T HOOFT