

Just Cause 4

STÜRMISCHE ZEITEN FÜR RICO RODRIGUEZ

Genre: Actionspiel Publisher: Square Enix Entwickler: Avalanche Termin: 4.12.2018



Auch im vierten Just Cause macht Rico, was er am besten kann: Sachen auf grobschlächtige oder geistreiche Weise kaputt machen.

Naturgewalten und eine persönlichere Story stellen den Open-World-Sprengmeister der Avalanche Studios auf die Probe. Und kleinteilige Enterhaken-Modifikationen die Kreativität der Spieler.

Von Stephan Freundorfer

Seit zwölf Jahren und drei Episoden sorgt der wortkarge Söldner Rico Rodriguez für Chaos und Zerstörung in weitläufigen Inselwelten. Er bekämpft Diktatoren, jagt feindliche Infrastruktur in die Luft und stellt mit einer Vielzahl Waffen, Fahrzeugen und seinem Enterhaken jede Menge einfallreichen Unsinn an. Dabei kommt ihm die Größe und Offenheit der Spielwelt zupass, und auch

ihre Physik: Was hier fährt, fliegt, durch die Luft wirbelt oder aufprallt, verhält sich zwar nicht hundertprozentig realistisch, aber so nachvollziehbar und verlässlich, dass Rico und der Spieler dies zu ihrem Vorteil und großen Spaß nutzen können.

Formel und Protagonist sind mittlerweile altgedient, und so braucht es schon eine ordentliche Portion frischen Windes, um breites Interesse an den neuen Abenteuern von Rico zu wecken und nicht nur Just-Cause-Veteranen abzufertigen. Dieser Wind kommt bei Just Cause 4 wortwörtlich ins Spiel, wie wir beim zweistündigen Antesten einer annähernd finalen PC-Variante feststellen dürfen. Er weht sichtbar über die fiktive südamerikanische Insel Solís, die zum neuen Einsatzort auserkoren wurde. Und er ist auch spür- bzw. nutzbar: Ricos Fortbewegung mittels Enterhaken, Fallschirm und

Wingsuit funktioniert geschmeidiger als im Vorgänger – der Wind gibt Auftrieb und lässt uns weite Strecken durch die Lüfte gleiten.

Schlechtwetter an der Front

Doch auch einige unangenehmere Klimageschehnisse haben es ins Spiel geschafft, sind sogar zentral für die Story und relevant für die Spielmechanik. Gewaltige Sandstürme, Blizzards, Gewitterregen und Tornados plagen die Biome der Insel, die Wüste, das Gebirge, den Dschungel und das Grasland. Auch sie sind physikalische Gebilde, die mit der Umgebung interagieren, KI und Spielfigur beeinflussen. In einer dichten Sandwolke sehen Rico und seine Gegner nur ein paar Meter weit. Und um eine gewaltige Windhose herum gibt der Held wilde Wingsuit-Stunts zum Besten. Die Naturgewalten werden von einer bösen Macht entfesselt,

deren Söldner die Bevölkerung der Insel schikanieren, und die etwas mit dem Tod von Ricos Eltern zu tun hat. Klingt bedeutungsschwanger, und soll es auch sein, denn die Entwickler wollen die Story persönlicher machen. Sie greifen Ereignisse aus den Vorgängern auf, vertiefen den Charakter mit dem Ziel, sein destruktives Wesen zu begründen. Sein Weg durch die Geschichte führt Rico letztlich zu einem Wetterturm, der hoch im Gebirge steht »wie Ganondorfs Turm in Zelda« (Senior Game Designer Robert Meyer scheut sich nicht vor ambitionierten Vergleichen). Der Turm ist die Zentrale der Bösen und Ursprung der vielen Naturkatastrophen auf der Insel, sein Fall ist – logisch – Ricos Aufgabe.

Erkunden und Erledigen

Wie man das allerdings von Just Cause kennt, gibt es unglaublich viel zu tun abseits der Hauptstory-Missionen, wie und wann und ob der Spieler irgendwas davon in Angriff nimmt, ist dabei alleine ihm überlassen. So gibt es drei Nebenstränge, in denen sich Rico für grundverschiedene Auftraggeber ins Zeug legen kann: Der eine führt eine Rebellenarmee an, die Rico unterstützen soll, der zweite ist ein Filmproduzent, der unseren Helden als Stuntman engagiert, und für den dritten taucht Rico tief in die Historie der Insel ab und betätigt sich als Grabforscher à la Lara Croft.

Zusätzlich sind zahllose Herausforderungen über die Insel verstreut, die Geschick im Umgang mit Vehikeln, Waffen und Gadgets erfordern. Näher als mit den zugehörigen Online-Bestenlisten kommt dabei auch das vierte Just Cause dem Thema Multiplayer nicht. Auch wenn sie wie maßgeschneidert für Mehrspilerspaß scheint, ist und bleibt die offene Welt von Avalanche Studios ein absoluter Solo-Sandkasten.

Welt am Haken

Eine der wichtigsten Neuerungen von Just Cause 4 betrifft die Konstruktion, die Ricos linken Unterarm seit Teil 2 umschließt. Der Enterhaken dient nicht nur der raschen und



Im Sandsturm ist die Sicht bescheiden, der Tornado lädt zu wilden Flugmanövern ein.

akrobatischen Fortbewegung, das Arm-Addon verschießt auch Seile, die zwischen Objekten gespannt werden und sich zusammenziehen, sowie Schubraketen, die ein Objekt kurzzeitig in eine Richtung treiben. Beide Mechanismen kennt man natürlich schon aus dem Vorgänger.

Nagelneu ist aber die Funktion, sogenannte Luftheber zu verschießen – Ballons, die Menschen, Maschinen oder was auch immer in der Gegend herumliegt, in die Luft befördern. erinnert optisch an die Fulton-Ballons von Metal Gear Solid 5, hat mit diesen funktional aber nichts gemein. Statt nämlich einfach hübsch inszeniert auf und davon zu schweben, sind Ricos Ballons echte physikalische Objekte, die eine bestimmte Flughöhe erreichen, gelenkt oder natürlich auch zerstört werden können.

Wie hoch die Ballons fliegen, ob sie mit Wasserstoff oder Helium gefüllt sind (d.h. ob sie bei Beschuss explodieren oder einfach nur platzen), welches Flugverhalten sie haben und einige andere Optionen – das alles lässt sich durch Modding des Enterhaken-Gadgets fein justieren. Selbiges gilt für die Schubrakete (bei der beispielsweise Brenndauer oder Beschleunigung eingestellt werden können) und den Zugmotor der Seile

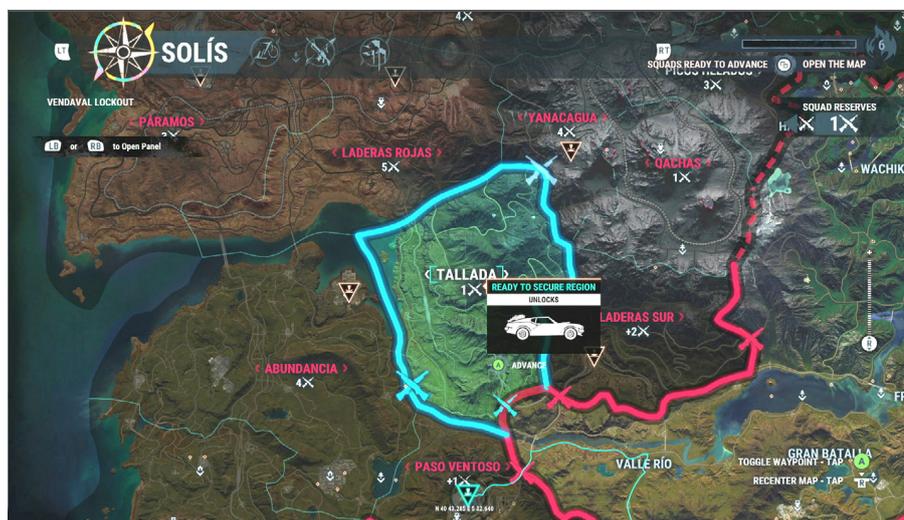
(etwa Einzugeschwindigkeit oder Effekt beim Erreichen der gewünschten Länge). All diese Mods verdient sich der Spieler im Lauf der Zeit, und zusammen mit weiteren Einstellmöglichkeiten sowie drei Konfigurationen, die stets griffbereit auf Pad oder Tastatur liegen, kann er sie nutzen, um sich einer cleveren, sehr individuellen Spielweise zu bedienen. Oder einfach nur, um in der Welt herumzualbern und alles in die Luft zu jagen. Und das ist es ja, worin die Just-Cause-Reihe ganz groß ist. ★



Stephan Freundorfer
@LordKritisch



Auch wenn man bei Teil 4 eine kurze Weile braucht, um gekonnt mit Ricos Gadgets zu hantieren, sich geschmeidig mittels Haken, Schirm und Wingsuit über die erneut riesige Insel zu bewegen, so kommt man doch schnell in die Action und feiert schon bald eine gewaltige Zerstörungsgorgie. Und Zerstörungsgorgien sind ja etwas, das die Serie richtig gut kann, auch Teil 4. Doch verbesserte Handhabung und neuer Spielplatz genügen nicht für einen vollwertigen Nachfolger, das wissen auch die Entwickler. Und so tun sie einiges für die Weiterentwicklung der Marke. Auf ein Ausloten von Ricos Charakter kann ich dabei zwar verzichten, aber die wuchtigen Naturkatastrophen wecken meine Neugier und der Ausbau von Ricos Enterhaken-Arm meinen Forscherinstinkt. Zugseil, Ballons und Schubraketen machen in Kombination mit all den Mods und Einstellmöglichkeiten irrwitzige physikalische Spielereien möglich, die mich beim fertigen Produkt wahrscheinlich länger beschäftigen werden als die x-te Wingsuit- oder Fahrzeugherausforderung. Dass das Ergebnis meiner Beschäftigung letztlich auch nur ans Chaos und Zerstörung bestehen wird (allerdings mit Stil und Eleganz), stört mich dabei wenig. Just Cause ist und bleibt Just Cause. Und das ist auch ganz gut so.



Durch Chaos verdient Rico Truppen, die er zur Übernahme feindlicher Gebiete entsenden kann.