

Just Cause 4

ALTER RICO ROSTET NICHT

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Avalanche Studios** Termin: **4.12.2018**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Der vierte Teil der Just-Cause-Reihe schickt uns als Rico Rodriguez mal wieder auf Diktatorenjagd im Urlaubsparadies. Die große Frage im Test lautet aber: Macht die PC-Technik diesmal genauso viele Probleme wie in Just Cause 3?

Von Stephan Freundorfer und Michael Herold

Eine neue Insel, ein neues Just Cause, aber immer noch der gute alte Rico. Im inzwischen vierten Teil der Just-Cause-Reihe schnappt sich der ehemalige CIA-Agent Rico Rodriguez wieder einmal Fallschirm und Greifhaken und macht sich erneut daran, ein wunderschönes Eiland von einem fiesem Diktator zu befreien. Nach Ausflügen in die

Karibik, nach Südostasien und ins Mittelmeer zieht es Rico in Just Cause 4 vor die Küste Südamerikas auf die rund 1.000 Quadratkilometer große Insel Solis. Und unser Held hat diesmal gleich zwei Gründe dort vorbeizuschauen: Erstens unterdrückt der schurkenhafte Geschäftsmann Oscar Espinosa die unschuldige Inselbevölkerung. Zweitens ist Solis die Heimat von Ricos verstorbenem Vater und wir fürchten, dass sein Tod keinen natürlichen Ursprung hatte.

Noch viel mehr als die Story interessiert uns im Test aber die Frage, ob die neue Apex Engine von den Avalanche Studios diesmal für ein besseres technisches Grundgerüst sorgen kann. Just Cause 3 mussten wir seinerzeit nämlich um satte sieben Punkte abwerten, weil die Technik der PC-Version nicht rund lief und das Spiel unter allzu großen Macken wie Abstürzen und Grafikfehlern litt.

Schlechtwetterfront

Zumindest in Sachen Story geht es gleich zu Beginn des Spiels jedenfalls schon mal hoch hinaus. Der Vorspann konfrontiert uns nämlich gleich mit dem finalen Ziel des Spiels: dem himmelhohen Laborturm im Hochgebirge der Insel, wo Espinosa residiert und an dem sogenannten Projekt Illapa forschen lässt. Der Name kommt nicht von ungefähr: Illapa ist der Donnergott der Inkas, und er steht hier Pate für eine Technik zur Kontrolle von Tornados, Sandstürmen und Blizzards. In Letzteren gerät Rico auch, er verliert sein Bewusstsein und den Kampf gegen Espinosa, noch bevor er begonnen hat.

Frisch aufgerappelt werden gleich mal die Fronten abgesteckt. An unserer Seite steht dabei Mira Morales, eine junge Frau, deren Familiengeschichte ebenfalls mit Espinosa und Illapa belastet ist und die mit den Re-



Trickreicher Haken

Vorsicht: Beim Herumspielen mit Ricos Enterhaken kann man richtig viel Zeit verplempern. Schon die Konfiguration des Gadgets ist überraschend komplex und erlaubt unzählige Kombinationen – so ihr für die drei Nebenfiguren Aufgaben erledigt und euch Punkte zum Investieren verdient. Der Luftheber beispielsweise lässt sich in fünf Bereichen modifizieren: Welches Gas soll in dem Ballon stecken (fades Helium oder reaktiver Wasserstoff)? Soll er gepanzert sein? Soll er schweben, gelenkt werden oder dem Spieler folgen? Wie hoch soll er fliegen und wie soll er sich bei maximaler Flughöhe verhalten? Für alle Fragen gibt es unterschiedliche Antworten, die miteinander kombiniert werden können, um einen Ballon mit einer ganz eigenen, gezielten Funktion für ganz bestimmte Zwecke zu fabrizieren.

Das ist aber noch nicht alles: Auch wie und wann Funktionen der Hakenelemente ausgelöst werden sollen, könnt ihr bestimmen, oder gleich Luftheber, Zugmotor und Schubrakete in einem Hakenobjekt kombinieren. Um nicht ständig umständlich ins Mod-Menü wechseln zu müssen, können drei Konfigurationen festgelegt werden, die sich während der Action simpel über das D-Pad wechseln lassen. Praktisch und hilfreich: Kleine Videos erklären euch anschaulich die Funktionsweise jeder einzelnen Modifikation.



Zugmotor, Luftheber und Schubrakete können beliebig modifiziert und kombiniert werden. Drei Konfigurationen lassen sich via Schnellwahl während der Action verwenden.



Stephan Freundorfer
@LordKritisch

Trotz wachsender Genre-Konkurrenz ist für Avalanches rebellischen Radaubruder immer noch Platz in der offenen Welt: Kein Sandbox-Actiontitel celebriert genussvoller die Zerstörung, in keinem geht es so gutgelaunt und gnadenlos Heerscharen gegnerischer Schergen an den Kragen. Teil vier der Just-Cause-Reihe macht da weiter, wo der Vorgänger aufgehört hat, legt aber noch ein bisschen drauf. Die Welt ist groß, ihre Regeln sind klar, und sie funktioniert vor allem die meiste Zeit so, wie es die Logik des Spiels vorsieht. Warum überstrahlt Just Cause 4 dann trotzdem nicht seinen Vorgänger? Optisch ist das Ganze arg durchwachsen. Ebenfalls schwach ist das Level-design bei den Eroberungsmissionen, die nun mal genauso viel (oder sogar mehr) Zeit in Anspruch nehmen als die Story. Hier hätten sich die Designer gerne mehr einfallen lassen können. Dennoch: Auch Just Cause 4 wird nichts daran ändern, dass ich ein Fan von Rico Rodriguez bin.

gen, was zu tun ist. Gewöhnlich dreht es sich dabei um das besagte Finden und Zerstören von Generatoren, die beispielsweise gewaltige Kanonen mit Energie versorgen. Oder das Hacken von Rechnern, wofür wir den Computerfachmann der Chaosarmee in einer Garage aufpicken und zu einer Handvoll Terminals fahren müssen. Manchmal befreien wir auch einige Gefangene, denen Rico dann in stets gleicher Animation ein paar Pumpguns entgegenwirft und die uns anschließend unter schwerem Feuer zu einem Abholort begleiten. Die Häftlinge sind gute und zähe Kämpfer. Es müssen schon sehr viel dumme Zufälle passieren (die zum Beispiel zur Entfesselung eines Feuer- und Explosionsinfernos führen), damit einer von ihnen das Zeitliche segnet. Überhaupt: Mit einer halbwegs geschickten und umsichtigen Vorgehensweise werden wir nur selten im Spiel auf entmutigende Stellen stoßen.

bellens der »Armee des Chaos« gegen die Unterdrückung kämpft. Das Gegenstück zu Mira ist deren Cousine Gabriela, die als Kommandantin die Schwarze Hand anführt und über ein unerschöpfliches Reservoir von Truppen gebietet, die Rico auf Rädern, Ketten, zu Fuß, zu Wasser und in der Luft das Leben schwer zu machen versuchen.

Der Haken dran

Bei einer halsbrecherischen wie hektischen Fahrt auf der Ladefläche eines LKW schließen wir nicht nur Freundschaft mit dem jungen Rebellen-Hauptmann Sargento, für den wir im Lauf des Spiels optionale Aufgaben erledigen dürfen, sondern werden auch mit einer neuen Funktion unseres Enterhakens vertraut gemacht: den sogenannten Lufthebern. Ein sonderbarer Begriff, der für nichts anderes steht als Ballons, die an ein Objekt appliziert werden, das anschließend in den Himmel entschwebt – so es nicht zu schwer ist, was sich allerdings mit dem Verschießen weiterer Ballons beheben lässt. Auch Drahtseile mit eingebauten Zugmotoren lassen sich an Objekten und Umgebungsdetails anheften. Sind zwei Punkte verknüpft, zieht sich das Seil zusammen, wodurch zum Beispiel Schalter umgelegt oder Schurken und rote Explosionsfässer zu einer unerfreulichen Begegnung gezwungen werden. Und dann wären da noch die Schubraketen: Hakengeschosse, die ein Objekt auf unseren Befehl hin kräftig beschleunigen können.

Das klingt nach einem fast schon verwirrenden Strauß an Möglichkeiten, mit denen

wir in der ersten Stunde des Spiels konfrontiert werdet. Doch das Haken-Hantieren ist optional. Mehr als die klassische Zugoption brauchen wir in der Story nicht zwingend.

Schrittweise Eroberung

Um die Geschichte voranzutreiben und die zugehörigen Hauptmissionen angehen zu können, müssen wir zunächst einmal bestimmte Regionen von der Herrschaft der Schwarzen Hand befreien. Und das geschieht bei den meisten der gut 30 Gebiete, in die die Insel aufgeteilt ist, auf ziemlich gleichförmige Weise. Rico fährt, fliegt, schwingt und schwebt zu einer weitläufigen Militär- oder Industrieanlage des Feindes und bekommt dann über Funk Anweisung

Wenn unter uns alles explodiert und wir auch noch schießen und mit dem Fallschirm fliegen müssen, dann kann die Übersicht schon mal flöten gehen.





Michael Herold
@michiherold



Just Cause 4 ist alles andere als ein perfektes Spiel. Gerade die technischen und optischen Schwächen wie die matschigen Texturen oder das dauerhafte Kantenglimmern hat mich beim Spielen immer wieder furchtbar genervt. Aber trotzdem wiegt der unglaubliche Spaß, den ich mit Rico Rodriguez und seinem Greifhaken hatte, die meisten Unzulänglichkeiten weitestgehend auf. So unrealistisch es auch sein mag, es fühlt sich einfach super an, mehrere Kilometer am Stück mit meinem Wingsuit knapp 10 Meter über dem Erdboden durch Solís zu sausen, ohne auch nur einmal bremsen oder gar anhalten zu müssen. In solchen Momenten erinnert mich Rico geradezu an Spider-Man, und das ist nur ein Aspekt der Coolness des Hauptcharakters von Just Cause 4. Genau wie das Spiel mag auch Rico Rodriguez nicht makellos sein, aber wenn ich ein Auge zudrücke, ist er trotzdem ein supercooler Held.

Die Rücksetzpunkte sind ebenso fair wie der nicht einstellbare Schwierigkeitsgrad. Etwas Frust kommt höchstens bei Missionen mit Zeitlimit auf: Wenn wir innerhalb weniger Minuten die Terminals von vier weit voneinander entfernten Wachtürmen erreichen sollen oder zehn verminte Autos in einem Hafenbecken entsorgen müssen, drücken wir in der Hektik schnell mal eine falsche Taste.

Schnelle Reise über große Insel

Allerdings sind gerade die nervtötenden Missionen mitunter optional. Dann bleibt

eben ein Gebiet erstmal unter Kontrolle der Schwarzen Hand. Außerdem lässt sich die Vorgehensweise im Vorfeld recht gut planen. Hier erweist sich die Luftunterstützung durch die Chaosarmee als praktisch: Im Lauf der Zeit schalten wir Piloten und Material frei, das in Windeseile an unseren Standort geliefert wird – Waffen, Motorräder, Panzer, Flugzeuge, sogar ganze Schlachtschiffe.

Neben Hilfsmitteln transportieren die Piloten auch Rico selbst: Auf der Übersichtskarte wählen wir einfach einen der zahlreichen Orte und lassen uns hoch im Himmel darüber absetzen und genießen ein paar Sekunden des freien Falls über dem Inselfaradies, bevor wir die Reißleine ziehen. Oder wir breiten die Arme zum Wingsuit-Flug aus, um auf einfache Weise an einen entfernten, noch nicht eroberten Ort zu gelangen.

Sandkasten-General

Ist die Eroberungsmision erfolgreich, rücken zwar Einheiten unserer Armee in die befreite Anlage ein, das Gebiet ist aber immer noch nicht unter Kontrolle der Rebellen. Um die Region komplett zu übernehmen, müssen wir auf der Übersichtskarte noch den Frontverlauf verschieben. Die dafür benötigten Truppen rekrutieren wir automatisch durch das Anrichten von Chaos, im späteren Verlauf werden zudem Einheiten durch Gebietsgewinne wieder freigesetzt.

Taktik spielt bei diesem Detail kaum eine Rolle, inszenatorisch machen die Fronten aber einiges her: Dort, wo sich Schwarze Hand und Chaosarmee gegenüberstehen, entbrennt ein für Ricos Abenteuer irrelevantes, aber atmosphärisches Kampfgeschehen, bei dem sich Infanterie, Helikopter, Panzer und Kampffjets Gefechte liefern.

Ebenfalls mehr schöner Schein als spielerisch relevantes Sein sind die von Espinosa und seinen Wissenschaftlern gesteuerten

Wetterkapriolen, welche die Entwickler im Vorfeld zu einem Kern-Feature von Just Cause 4 erhoben haben. Letztlich haben wir nur im Verlauf der Story mit Tornado, Gewitterregen, Sand- und Schneesturm zu tun. Sind die Missionen abgehakt, die uns mit den teilweise mitreißend inszenierten Extremwetterlagen konfrontieren, sind sie auch schon wieder vergessen. Zwar lassen sich Schneesturm und Konsorten in den Kontrollzentren für die dortige Gegend an- und abschalten, das bringt aber herzlich wenig.

Zeitvertreib à la Rico

Dennoch kann es sinnvoll und Spaßig sein, nach dem Durchspielen der flott erzählten Story noch viele Stunden auf Solís zu verbringen. Wir hatten nach dem Finale rund 20 Stunden und 50 Prozent Spielfortschritt auf der Uhr, aber noch jede Menge Lust, die Insel eingehender zu erkunden.

Da wären zum Beispiel über 400 Wingsuit- und Vehikel-Stunts, in denen wir meist unter Zeitdruck oder im Höllentempo Ringe passieren müssen. Da sind Attentatsmissionen, bei denen wir ein bestimmtes Fahrzeug kapern, um damit einen gegnerischen Agenten abzuholen und ihn im Meer zu versenken oder bei einem spektakulären Crash in Flammen aufgehen zu lassen. Und da sind die Gräber der Vorfahren, die wir erkunden und deren Mechanismen wir durch Geschick und Grips beanspruchendes Hantieren mit unserem Haken auslösen usw.

Menschen- und Materialschlacht

Während des Durchforstens schießt uns die Schwarze Hand natürlich dutzendweise Kämpfer auf den Hals. Ricos Gegner sind hinreichend vielfältig: Das locker gewandete Fußvolk mähen wir mit einer kurzen Salve nieder, manch schwer gepanzertes und mit Railgun schmerzhaftes Energieblitz ver-



So einen Berg zu erklimmen, würde wohl eigentlich Top-Ausrüstung und viele Stunden Zeit voraussetzen. Aber Rico schafft den Aufstieg dank Enterhaken innerhalb von Sekunden.



Mit Ricos Greifhaken lässt sich jede Menge Schabernack anstellen. Mit ein paar Luftballons heben wir selbst schwerste Gegenstände wie LKWs in die Höhe.

schießende Supersoldat braucht dagegen eine ganze Reihe Granaten- oder gezielte Kopftreffer. Fies sind auch die Gegner mit Schilden oder schwerem Maschinengewehr, das in einem zweiten Feuermodus eine Deckung ausklappt. Oder ninjaartige Feinde, die uns mit dem Sniper-Gewehr malträtiert oder sich kurzfristig unsichtbar machen.

Wie von der Just-Cause-Serie gewohnt haben wir reichlich Feuerkraft zur Verfügung: Sämtliche getöteten Gegner lassen ihre Waffen fallen, und immer wieder stehen Kisten herum, aus denen sich Rico Deluxe-Kriegsmaterial wie Raketenwerfer und Co. pickt. Dumm bloß, dass er nur je zwei Waffen mit offenbar kleinen Magazinen mitschleppen kann, sodass wir gezwungen sind, uns alle zwei Minuten frisch zu bewaffnen.

Hilfreich ist dagegen, die Umgebungsdetails ins Gefecht miteinzubeziehen. Explosive Tonnen stehen an jeder Ecke, Gastanks explodieren auf verheerende Weise, Wachtürme stürzen ein und begraben Soldaten unter sich, und überhaupt gehen viele Levelstrukturen wunderbar kleinteilig und physikalisch korrekt kaputt. Ein weiteres Mal zeigt sich: Zerstörung ist die große Stärke von Rico und der Just-Cause-Reihe, und auch in Teil vier wird sie genussvoll zelebriert. Von Dauer ist sie allerdings nicht: Kehren wir später wieder an den Ort des verichtenden Geschehens zurück, haben die fleißigen Insulaner alles wieder aufgebaut.

Die Schwächen der PC-Version

Auch bei den Fahrzeugen regiert die serientypische Vielfalt: Unsere Vehikel reichen von der Rikscha bis zur Linienmaschine und vom Fischerboot bis zum Bomber. Was auch immer in der Gegend herumsteht, können wir verwenden, wobei die Steuerung nicht immer leicht von der Hand geht. Mit ein wenig Übung lässt sich aber selbst der Panzer elegant durch Parks und Pampas lenken.

Und apropos Steuerung: Hier findet sich einer der größten Schwachpunkte der PC-Version von Just Cause 4, denn Rico steuert sich wie schon in Just Cause 3 noch immer recht hakelig und die Tastatur ist geradezu überladen. Schließlich wollen wir rumrennen, zielen, schießen, drei verschiedene Greifhaken-Varianten verschießen und akti-

vieren, in Deckung gehen oder mit dem Fallschirm aus einem Gefecht fliehen – und das alles am besten noch gleichzeitig. Da fällt die Koordination unserer Steuerbefehle für Rico schon mal schwer.

Sogar in den Menüs muckt die Maussteuerung. Wir können zum Beispiel nicht mit dem Mausrad durch die Einstellungen scrollen, statt der Escape- führt nur die rechte Maustaste zurück, und häufig werden unsere Änderungen an den Spieloptionen nicht gespeichert. Wir empfehlen euch deshalb, auch am PC lieber mit dem Controller zu spielen. Und das tut uns bei einem Third-Person-Shooter schon ein wenig in unseren PC-Herzen weh, weil die Maus dem Joystick beim präzisen Zielen in einem Ballerspiel doch eigentlich überlegen sein sollte, aber in Just Cause 4 weht eben ein anderer Wind.

Besser als der Vorgänger, aber nicht perfekt

Ebenfalls kritisieren müssen wir die Präsentation des vierten Rico-Rodríguez-Abenteurers. Ohne Frage ist Solis eine hübsche und gigantisch große Open World geworden und sieht mindestens genauso gut aus wie Medici aus Just Cause 3. Aber dennoch sind uns beim Testen hässliche Matschtexturen aufgefallen. Außerdem stören häufige Grafik-Pop-ups und die rasterartig auftauchende Vegetation, was bei der Größe der Spielwelt allerdings nicht allzu überraschend ist. Auch die Zwischensequenzen hätten ein wenig mehr Politur gebrauchen können. Sowohl in den Cutscenes als auch im Rest des Spiels stört außerdem Kantenflimmern – und das in beiden verfügbaren Kantenglättungsmodi (FXAA und temporales SMAA).

Trotz dieser Schwächen ist Just Cause 4 aber weit entfernt von den Problemen des Vorgängers, deshalb gibt es keine Abwertung. Wir haben das Spiel auf mehreren Testsystemen ausprobiert und nur auf einem davon kam es zu gelegentlichen Abstürzen. Und es gibt ja auch sehr viel Positives in Just Cause 4, gerade wenn wir Chaos auf der Insel stiften oder einfach nur durch die Lande jagen – und das vollkommen ohne Fahrzeug: Die spaßigste und auch schnellste Fortbewegungsmethode ist nämlich Ricos Ausstattung aus Haken, Gleitschirm und Wingsuit. ★

Mini-Technik-Check

Abseits der schwankenden Grafikqualität zwischen beeindruckender Weitsicht und etwas altbackenen Texturen macht Just Cause 4 technisch einen besseren Eindruck als der Vorgänger und läuft zum Release deutlich runder: Auf mehreren Testsystemen sind wir nur ein einziges Mal auf sporadische Abstürze gestoßen. Starke Bildraten-Einbrüche sind uns in Teil vier keine aufgefallen. Etwas unerfreulich ist hingegen das Grafikenü, das zwar viele Optionen bietet, aber keine vordefinierten Detailstufen. Auch die Menüführung ist verbesserungswürdig. So können wir mit der Maus nicht scrollen und die Tasten Escape und Backspace haben keine Funktion.

Insgesamt ist Just Cause 4 einen Tick zu hardwarehungrig für die Optik. Mit maximalen Details samt temporaler SMAA-Kantenglättung verlangt es bereits in voller HD-Auflösung neben einem flotten Vierkern-Prozessor und 8 GByte Arbeitsspeicher mindestens eine Grafikkarte mit 4 GByte Videospeicher wie zum Beispiel eine Radeon RX 570 oder GeForce GTX 970. Damit wird allerdings noch nicht die Hürde von stabilen 60 fps genommen, das Gameplay ist aber mit rund 45 Bildern pro Sekunde bereits sehr geschmeidig. Für WQHD bedarf es mit diesen Einstellungen mindestens eine RX Vega 56 oder GeForce GTX 1070. Wer in UHD-Auflösung spielen möchte, muss zwingend auf Nvidia setzen und eine GTX 1080 Ti oder RTX 2080 sein Eigen nennen oder im Falle von AMD die Grafikdetails reduzieren, denn auch die derzeit schnellste Radeon RX Vega 64 liefert bei 3840 x 2160 Pixeln deutlich zu wenig Bilder pro Sekunde für flüssiges Fliegen.

JUST CAUSE 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2400 / AMD FX 6300
GeForce GTX 760 / AMD R9 270
8 GB RAM, 59 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4770 / Ryzen 5 1600
GeForce GTX 1070 / AMD Vega 56
16 GB RAM, 59 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- große und vielfältige offene Spielwelt
- wichtige Explosionen
- atmosphärische Extremwetter-Effekte
- teilweise hässliche Texturen und Grafik-Pop-ups
- Zwischensequenzen optisch schwach

SPIELDESIGN



- Spielplatz für Chaos und Zerstörung
- Fortbewegung von Rico funktioniert gut
- Multifunktionshaken erlaubt Physikspielereien
- Story-Missionen
- hakelige und überladene Steuerung

BALANCE



- fairer Schwierigkeitsgrad
- angenehm kurzweilige Story-Aufträge
- öde Nebenmissionen
- Rico ist schon fast zu stark
- Stunts nach Gießkannenprinzip über Karte verteilt

ATMOSPHÄRE / STORY



- für einen B-Actionstreifen passable Story
- riesige, lebendige, vielfältige Inselkulisse
- heftige Gefechte an den Fronten
- Synchronisation schwach
- abruptes Ende

UMFANG



- viele Waffen und Vehikel
- jede Menge Missionen und Herausforderungen
- Sandbox liefert Raum zum Experimentieren
- motivierendes Online-Ranking
- kein Multiplayer-Modus

FAZIT

Explosives Open-World-Spektakel in Form eines spielbaren B-Movies. Grafische Schwächen und öde Missionen kosten Just Cause 4 aber Punkte.

