Tyrannenmord in kleinen Schritten

JUST CAUSE

Man möchte auf San Esperito Urlaub machen, schließlich ist es die schönste Inselwelt seit Far Cry. Wäre da nicht diese Revolution! Aber an der sind Sie ja selbst schuld.

El Presidente Mendoza kommt aus dem Toben nicht mehr heraus. Die Rebellen nehmen im Handstreich ein Dorf nach dem anderen, die nördlichen Provinzen Aguilar, La Cruz und Durango sind bereits in ihren Händen, dazu die Armeebasis San Mateo. Seine Polizei wird düpiert, seine Hubschrauber abgeschossen, seine Raketen sabotiert, und jemand hat die drei Reaktoren des Kraftwerks auf der Ostinsel gesprengt. Nun meldet man ihm schwere Straßenschlachten aus Nuevo Estecolmo, der nördlichen Großstadt seines Inselreichs San Esperito. Wie kann das sein? Woher hat die schwächliche Guerilla auf einmal so viel Mumm? Des Rätsels Lösung hört auf den Namen Rico Rodriguez, seines Zeichens Umsturzexperte. Mit ihm sollen Sie im Actionspiel **Just Cause** den korrupten Mendoza und sein Regime aus dem Sessel stemmen.

Wes' Geistes Kind?

Rico, eine Art Agentenrambo mit schwarzgelockter 80er-Matte und den geistigen Gaben einer Handgranate, wird im Dschungeleinsatz doppelt ferngesteuert: Einmal von der »Agentur« (gemeint ist die CIA), die den Inselputsch vom Zaun bricht und Señor Rodriguez brandgefährliche Missionen zuschanzt – und dann natürlich von Ihnen. Wer **GTA** gespielt hat, kommt mit der Steuerung sofort zurecht, denn **Just Cause** mischt wie das Vorbild Ballerei aus der Schulterperspektive mit Rasereien in mehr als 90 Autos, Panzern, Booten, Hubschraubern oder Flugzeugen. Die optischen Gene im Erbgut stammen offensichtlich von **Far Cry**, das nach zweieinhalb Jahren echte Konkurrenz als Dschungelkönig bekommt. Denn **Just Cause** sieht stellenweise so traumhaft aus, dass man in der Badehose vor dem Monitor sitzen möchte. Und dann mischt auch noch ein dritter im Genpool mit: Vom Tropenspiel **Boiling Point** borgt sich **Just Cause** die große Freiheit, aber leider auch KI-Patzer, dröge Zufallsmissionen und immergleiche Nebenaufgaben beim Kampf um die Inselherrschaft.

Ah. Noch'n Dorf.

San Esperito besteht aus 34 Provinzen, die jede wiederum drei Dörfer, Städte oder Militärbasen

In den **Eroberungsmissionen** treffen Sie erst auf Polizisten, später auf Soldaten und schließlich (wie hier) auf die Elitetruppen der Schwarzen Hand.

Unter Beschuss durch einen Militärhelikopter klettert Rico auf den Schornstein des Kraftwerks, um oben eine Sprengladung anzubringen.

Bei Angriffen bekommen Sie Unterstützung, hier durch **Guerillas**.

Geschwindigkeitsgefühl: Beim Rasen verschwimmt der Bildschirm.

enthält. Wer die erobert, gewinnt die Provinz für die Rebellen. Dann ist da noch eine zweite Partei: Die Drogenfamilie der Riojas interessiert sich zwar nicht für die Siedlungen, wohl aber für die Villen der Konkurrenzbande, der Montanos. Davon gibt's in der Regel zwei pro Provinz. Insgesamt fährt **Just Cause** 126 Eroberungsziele auf. Kurz gesagt: San Esperito ist enorm groß. Wer alle Drogenhorte und Zivilsiedlungen befreien will, darf weit über 30 Spielstunden einplanen. Und sollte viel Ausdauer mitbringen. Denn zum einen wollen die weiten Strecken zwischen den Zielen zurückgelegt werden; das dauert im Hubschrauber Sekunden, im Auto Minuten, und zu Fuß vergessen Sie's besser gleich. Zum anderen läuft jede Eroberung gleich ab. Bevor Sie die örtliche Flagge erreichen, müssen Sie abwechselnd genügend Feinde umlegen und drei Straßenbarrieren sprengen. In Drogenvillen wartet am Schluss der örtliche Clanchef als Mini-Endgegner. Jeder solche Eroberungszug dauert rund fünf Minuten und unterscheidet sich durch nichts von dem davor und dem danach: schießen, sprengen, schießen, sprengen. Allerdings rüsten Ihre Gegner mit der Zeit auf. Nachdem sich Ihnen zuerst nur Polizisten in den Weg stellen, folgen später gut bewaffnete Soldaten mit Helikoptern und schließlich die gepanzerten Elitesoldaten der »schwarzen Hand«. In Militärbasen bekommen Sie's außerdem mit Panzern zu tun, die Ihrem Vormarsch ein sehr abruptes Ende setzen können – wenn sie nicht gerade in den Straßenbarrieren feststecken.

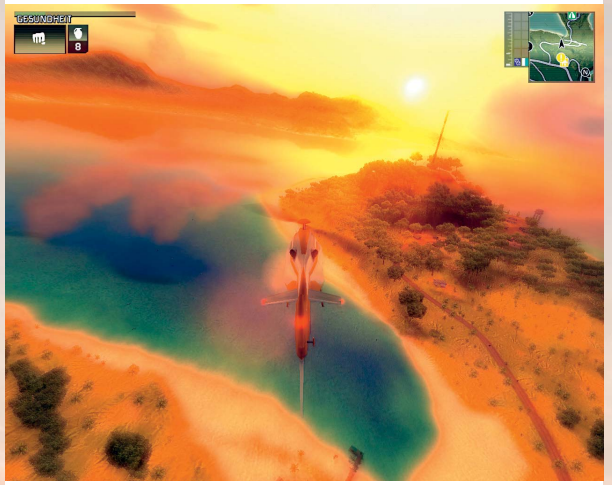
Hey, nicht auf mich!!

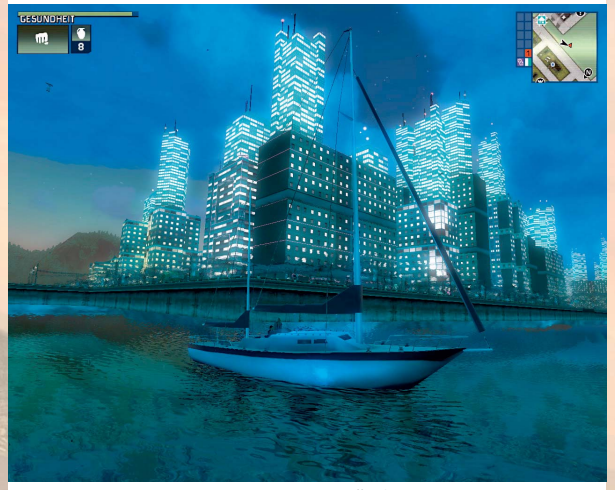
Dass Panzer nur mäßig gefährlich sind, weil ihre Fahrer sie gern auf Sandsäcke und Mauerecken setzen, ist nur ein Effekt der mauen Gegner-Intelligenz. Einerseits reagieren die Feinde durchaus gewitzt, rennen vor Granaten weg, nutzen Autos effizient zur Verfolgung und drängeln. Andererseits hat es schon seinen Grund, dass Ihnen das Spiel unendliche Schwärme immer neu erscheinenden Kanonenfutters vor die Flinte wirft. Denn der Superkrieger Rico mäht die Federales zu Dutzenden nieder, während ihm das Feindfeuer kaum die Haut zerkratzt. Sollte die Lebensenergie doch mal kritisch fallen, füllt das Spiel sie langsam wieder bis auf ein Viertel auf. Das ist angenehm fair. Richtig gefährlich werden Rico nur Explosionen – und seine eigenen Verbündeten. Die agieren nämlich ausgesprochen dämlich. Bei jeder Eroberung mischen Guerilla- oder Drogentruppen mit, die gern gegen Straßensperren anrennen, in denen gerade Ricos Handgranate tickt. Immer wieder wird Ihr Held zudem von Guerilla-Jeeps totgefahren, die sinnlos gegen die Barrieren anrasen, oder von verbündeten Panzern gesprengt, die volles Rohr auf Gegner direkt neben Rico ballern. Freunde wie Feinde bleiben zudem gern an Hindernissen hängen und können nicht durch Zäune schießen – Sie allerdings auch nicht.

BUGS UND ÄRGERNISSE

- Auf unserem leistungsstarken Testrechner hatte das Spiel in actionreichen Situationen immer wieder kurze Aussetzer und stotterte.
- Ein Drogenboss, den wir mit dem Scharfschützengewehr beschossen hatten, war danach durch normale Schusswaffen nicht mehr verwundbar. Wir mussten ihn mit Granaten sprengen.
- Die Schattenwürfe sind oft fehlerhaft; Gegenstände werfen Schatten durch Dächer oder in unmöglichen Winkeln. Zudem flattern nahe Schatten.
- Nach dem Ableben setzt Sie das Spiel am nahsten Quartier ab – allerdings teilweise in Wänden oder in der Luft, so dass Sie Sturzschaden erleiden.
- Die Kollisionsphysik schießt übers Ziel hinaus. Das Ergebnis sind fliegende oder tauchende Boote und Fahrzeuge. Auch Rico wird gelegentlich raketengleich durch die Gegend katapultiert.
- In einer Mission rannte der zu liquidierende General im gleichen Tempo wie wir vor uns weg und Steilwände hoch, so dass wir ihn nicht einholen konnten. Das gelang erst nach einigen Minuten, als er sich am Hang verklemmte.
- Rico springt nicht in die Richtung, in die Sie die Taste drücken, sondern in die er gerade zeigt. Wenn Sie eine Kehrtwende machen und dabei springen, hüpft Rico zur Seite statt nach vorn – und gern über Dachkanten und in Abgründe.

INSEL-IMPRESSIONEN





Das paradiesische San Esperito mit seinen **türkisen Lagunen**, ins Rot der **Abendsonne** getaucht und **bei Nacht** mit der Yacht vor Mendoza City.

Angeblich ist San Esperito 1.025 Quadratkilometer groß. Das entspräche der Größe der Insel Rügen.

Weg der Verwüstung

Das Gerangel um die Stützpunkte ist nicht Ihre Hauptaufgabe. Der Putsch gegen Presidente Morales wird in 15 Story-Missionen vorangetrieben. Die fallen – im Gegensatz zum Territorialgewinn – angenehm abwechslungsreich aus. Rico liefert sich Verfolgungsjagden oder schüttelt Feinde am MG ab, während ein Verbündeter fährt; er sprengt im Hubschrauber einen fliehenden Zug, erforscht eine Bergbasis, stiehlt Geldtransporter und liquidiert Zielpersonen. Und natürlich steckt er auch hinter den drei Explosionen im östlichen Kraftwerk. Nett: Ordentliche Videoclips leiten die Missionen ein und schließen sie ab. Eine zusammenhängende Handlung gibt es allerdings nicht, von Charakterentwicklung ganz zu schweigen; **Just Cause** präsentiert Rico als ziemlichen Dummkopf und würzt die Missionshäppchen mit einer Wagenladung Zynismus.

Heimat mit Heli

Abseits der Missionen dürfen Sie sich auf San Esperito frei bewegen. Dabei helfen zwei äußerst nützliche Funktionen: Der Eskortdienst, der Rico an (fast) jeder beliebigen Stelle abholt und Sekunden später über einem Unterschlupf oder dem nächsten Missionsziel abwirft; und der Lieferdienst der Agentur, der Ihnen ein Fahrzeug vor die Nase setzt. Das ist anfangs ein Motorrad, später schalten Sie einen Jeep, ein Jetboot und einen Gyrokopter frei. Apropos Freischalten: Durch Ihre Einsätze sammeln Sie bei Guerilla und Riojas Punkte und steigen im Rang auf; dadurch steht Ihnen immer bessere Ausrüstung (Waffen, Fahr- und Flugzeuge) zu. Die Riojas stellen Ihnen außerdem neue Unterschlupfe zur Verfügung; bei den Guerillas müssen Sie die selbst erobern. Speichern dürfen Sie nur in diesen Quartieren, nicht während des Spiels. Weitere Konsolenerbschaften: In den Menüs gibt's keine Mausunterstützung, und am Maschinengewehr zielt das Spiel von selbst auf Feinde, wenn Sie grob in die richtige Richtung deuten. Das macht solche Schuss-Sequenzen komplett anspruchslos.

Wo stecken die Dinger?

Neben Hauptmissionen und Eroberungen kann Rico auch Statuspunkte sammeln, indem er zufallsgenerierte Mini-Missionen für die beiden Parteien annimmt. Dann ist etwa ein Ziel zu sprengen, ein Fahrzeug zu bergen oder ein Gegen- ▶▶

GROSSE FREIHEIT IM VERGLEICH

GTA SAN ANDREAS

Optik	Toll animiert, aber grafisch veraltet. ⊖
Spielwelt	Drei große Städte voller Abwechslung. ⊕
Missionen	Tolle, handgebaute Story-Missionen. ⊕
Kämpfe	Schießereien und Stadt-Eroberung. ⊕
Charakter	Simples Charaktersystem, aufgesetzt. ○

BOILING POINT

Optik	Bananenrepublik-Flair, leicht graustichig. ○
Spielwelt	Riesig, aber langweiliger Baukasten-Look. ⊖
Missionen	Langatmige, ideenlose Zufalls-Aufträge. ⊖
Kämpfe	Fehlendes Tempo und seltsame Gegner-KI. ⊖
Charakter	Gute Rollenspiel-Anleihen und Aufstiege. ⊕

JUST CAUSE

Optik	Tolle Tropenstimmung. Wirkt lebensnah. ⊕
Spielwelt	Glaubwürdig, aber Wiederholungen. ○
Missionen	Story-Missionen toll, Rest auf Dauer öde. ○
Kämpfe	Flott und knackig, teils mit KI-Mängeln ○
Charakter	Keinerlei Entwicklung. Nicht motivierend. ⊖

Mit dem **Greifhaken** kann sich Rico an Fahrzeuge und Hubschrauber hängen.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Hach, endlich wieder ein unkompliziertes Spiel zum Abschalten. Just Cause pfeift auf Pseudo-Realismus und setzt voll auf Action. Im Alleingang mähe ich Gegnerhorden nieder, hebe Banditennester aus und jage Hunderte Jeeps, Helikopter und Schnellboote in die Luft. Dass mir das auch auf Dauer viel Spaß macht, liegt neben der hübschen Postkarten-Umgebung vor allem am Humor im Spiel. Die Charaktere sind derart überzeichnet und klischeehaft, dass sie viele spielerische Längen vergessen machen.

»Just cool!«

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Ohne Post-Effekte sieht das Spiel nur unwesentlich schlechter aus, läuft aber knapp 20 Prozent flotter.
- Mit mittleren Einstellungen braucht Just Cause etwa 20 Prozent weniger Rechenpower, verliert aber kaum an Optik.
- Erst ab einer Geforce 7900 GT oder Radeon X1900 sollten Sie Kantenglättung aktivieren.

CHECKLISTE

- 7,4 GByte Speicherplatz
- 2,4 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT JUST CAUSE AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihre CPU 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Kompontenen in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

1 Grafikkarte	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT								
	Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra						
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT						
	Geforce 7			7300 GS		7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX			
2 Prozessor	Athlon XP	1800+	2600+	3200+								
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz						
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57				
	Pentium D				915	950		965 XE				
	Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+	FX-62			
	Core 2 Duo							E6300	E6600	X6800		
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048		3.072		

4 Legende –

technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, niedrige Details, Aus: Hitzeflimmern, Bewegungsunschärfe, Post-Effekte	läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details, An: Post-Effekte	läuft so flüssig: 1600x1200, hohe Details An: Post-Effekte
ruckelt stark			

In einer der **Story-Missionen** verfolgen wir einen flüchtigen Verräter.

Hübsche Taktik: Rico kann **Handgranaten** in der Luft zerschießen.

stand zu suchen. Letzteres machen Sie auch in der vierten Aufgabenvariante: Über San Esperito sind Objekte verstreut, die Sie in 13 Aufgaben aufspüren. Zur Belohnung gibt's nichts als Statuspunkte – nicht sonderlich motivierend. Zu guter Letzt stehen noch neun vollends freiwillige Rennmissionen an, bei denen Sie ohne konkreten Nutzen Checkpunkte abrasen. Spaß macht das aber allemal, nicht zuletzt wegen dem ausgezeichneten Geschwindigkeitsgefühl.

Absprung bei 200 km/h

Überhaupt sind die Vehikel einer der Höhepunkte des Spiels. Über 90 Stück gibt's davon, von zig Auto-Varianten wie Buggys, Monster Trucks, Rennwagen, Motorräder, Truppentransportern und Panzern über Kutter, Yachten, Schnellboote, Kampfschiffe bis hin zu Zivil-, Transport- und Kampfhelikoptern, Kleinflugzeugen, Jets und Abfangjägern. Weil Sie die im Eifer des Gefechts auch mal schnell verlassen müssen, kann Rico mit der Stunt-Taste aufs Dach springen (oder sich am Leitwerk festklammern), um dann mit dem Gleitschirm abzuheben. Mit seiner Seilpistole krallt er sich außerdem an Fahr- und Fluggerät und lässt sich am Schirm ziehen; die Vehikel kann er so auch übernehmen, wenn er nah genug heranschwebt. In der Praxis funktioniert das nur alle paar Versuche richtig – aber wenn, dann hinterlässt die spektakuläre Aktion ein äußerst befriedigendes Gefühl.

Paradies für die Augen

Glücksmomente flößt **Just Cause** ausgerechnet in seinen stillen Minuten ein. Zwar sind auch gut ausgeleuchtete Ballereien und die Explosionen schick gelungen, am eindrucksvollsten wirkt aber die Spielwelt selbst. Denn San Esperito ist ein glaubwürdiges Inselparadies mit fantastischer Weitsicht, das vor allem aus der Luft bildhübsch aussieht. Dann leuchtet das Meer in Strandnähe türkisgrün, schimmern Riffe durch das schicke Wasser, spiegelt sich die Sonne gleißend in der See und ziehen sich sattgrüne Wälder bis an den Horizont. Am Boden wirkt das Spiel dagegen teilweise detailarm. Zudem sehen die Dörfer alle gleich aus. Im Gegensatz zu San Andreas aus **GTA** fehlt es San Esperito an Abwechslung; nach ein paar Stunden erkennen Sie die Versatzstücke wieder. Der Sound mit seinen 5:1-Effekten und der schwungvollen Musik lässt nichts zu wünschen übrig. CS

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2819

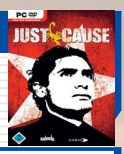
CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Das einzige, was ich daheim sonst umstürze, ist ja der Marmorkuchen nach dem Backen; da kommt mir der knallige Befreiungskrieg in San Esperito ganz recht. Neben der fabelhaften Optik stimmt die Action, vor allem wegen der spaßigen Vehikel und der knackig kurzweiligen Kämpfe. Langweilig wird dagegen alles, was nicht Hauptmission ist, denn Just Cause fehlt die durchgestylte Abwechslung eines GTA. Stattdessen müssen Sie sich selbst motivieren, immer wieder das Gleiche zu tun. Verdammt schade – was hätte man mit dieser tollen Inselwelt nicht alles anstellen können! Just Cause ist wie eine Villa ohne Einrichtung: toll anzusehen, aber lang drin wohnen kann man nicht.

»Wo ist deine Seele, Schöne?«

JUST CAUSE ACTIONSPIEL



ENTWICKLER	Avalanche (Just Cause ist das Erstlingswerk)		
PUBLISHER	Eidos	TERMIN (D)	22.9.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 30 Stunden

GENRE: ACTION

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 **3 4 5 6 7** 8 9 10

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN: Hilfefenster, Tasten eingeblendet

SPEICHERSYSTEM: Speicherpunkte, Rücksetzpunkte

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCs | FÜR HIGHEND-PCs

1 2 3 **4 5 6 7** 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,6 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,2 GHz Intel
XP 1400+	XP 2200+ AMD	A64 3200+ AMD
AMD	1,0 GB RAM	1,5 GB RAM
512 MB RAM	7,4 GB Festplatte	7,4 GB Festplatte
7,4 GB Festplatte		

PROFITIERT VON: –

BILDFORMATE: **4:3** 5:4 16:9 16.10 KOPIERSCHUTZ: Securom

TON: **Stereo** **4.0** **5.1** 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ fantastische Landschaftsgrafik ⊕ Fernsicht ⊕ Leucht- und Überstrahleffekte ⊖ eckige Animationen ⊖ leblose Welt	9/10
SOUND	⊕ treibende Musik ⊕ knallige Effekte in 5.1-Sourround ⊕ ordentliche Sprecher ⊖ Sprachfetzen wiederholen sich ständig	10/10
BALANCE	⊕ faire Rücksetzpunkte beim Sterben in Missionen ⊕ Eskort- und Liefersystem ⊕ Auto-Heilung ⊖ oft zu leicht oder zu schwer	8/10
ATMOSPHÄRE	⊕ Tropenstimmung ⊕ viel knallige Action ⊕ lebendiger Land- und Luftraum ⊖ fehlende Tierwelt ⊖ viele Wiederholungen	8/10
BEDIENUNG	⊕ eingängige Steuerung ⊖ keine Maus in den Menüs ⊖ kein freies Speichern ⊖ teils automatisches Zielen	8/10
UMFANG	⊕ massenhaft Vehikel ⊕ gewaltige Spielwelt… ⊖ …ist nur zu einem Bruchteil gefüllt ⊖ wenig Abwechslung	8/10
LEVELDESIGN	⊕ spannende, abwechslungsreiche Hauptmissionen ⊖ langweilige Zufallsaufgaben ⊖ Sammelaufgaben werden nicht belohnt	6/10
KI	⊕ weicht aus ⊕ Verfolgungsverhalten ⊖ ärgerliches Verbündeten-Verhalten ⊖ KI-Gegner sind hauptsächlich Kanonenfutter	6/10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ stimmiges Arsenal ⊕ freischaltbare Quartiere ⊕ sehr viele Vehikel… ⊖ … unterscheiden sich teils nur marginal	10/10
HANDLUNG	⊕ zynischer Humor ⊖ keine zusammenhängende Handlung ⊖ kein Spannungsbogen ⊖ Hauptcharaktere bleiben blass	5/10

PREIS/LEISTUNG: GUT

FAZIT: OPULENT UND KNALLIG, AUF DAUER ZU DÜNN.

➤ AB-16/18-DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2820

Es gibt auch einen echten Rico Rodriguez; er ist einer der bekanntesten jamaikanischen Musiker.