

»Justa Causa« sagt der Lateiner, wenn er eine gerechte Sache meint. »Just Cause« sagen Spieler, wenn diese Sache auch noch großen Spaß macht. **Im Actionkracher stürzen Sie wieder eine Bananenrepublik ins Chaos.**

# Just Cause 2

Wenn Sie rechts aus dem Kabinfenster schauen, sehen Sie dort unten die Tropeninsel Panau. Sie können sie gleich noch besser betrachten, denn wir werfen Sie jetzt aus dem Flugzeug. Während Sie mit 9,8 Metern pro Sekunde dem Pazifik entgegenraschen, werden Sie von Panau zuerst die schroffen Schneegipfel des Küstengebirges erkennen, dann das breitgespannte Grün des Regenwalds, durchzogen von Flussäderchen. Aus dem ockergelben Fleck im Inselinneren schälen sich Gerölldünen; abgezirkelte Felder und bebauten Flächen vervollständigen die Struktur. Als erstes Bauwerk entdecken Sie den Doppelturm des Casinos, in dessen Glasfassade sich die Sonne spiegelt; in schwarzen Linien ziehen sich dahinter die aufgefählten Highways der Hauptstadt durch das Küstenwasser, die Hochhäuser der Innenstadt schimmern wie Glasmuscheln. Erst aus der Nähe wird deutlich, wie traumhaft schön die sanft geschwungenen Sandstrände sein müssen, in deren Saum

die Palmbäume bereits einzeln auszumachen sind. Spätestens jetzt ist es an der Zeit, die Reißleine für Ihren Fallschirm zu ziehen, Agent Rodriguez. Schließlich schicken wir Sie nach Panau, um eine Mission zu erfüllen: das Tropenparadies ins Chaos stürzen.

## Jugendsünden

Rico Rodriguez hat Erfahrung im Aufwiegeln von Inselstaaten. 2006 feierte der Lohnkrieger im Actionspiel **Just Cause** seinen Einstand; damals zog er eine Spur der Verwüstung durch das südamerikanische Eiland San Esperito. Das Erstlingswerk des schwedischen Studios Avalanche war eine Art »GTA Light« im Tropenstil, dessen frei erforschbare, famos hübsche Inselwelt den Hintergrund für eher stumpfe Brachial-Action Marke »Lass uns noch einen Militärstützpunkt hochjagen!« bildete. Nun will's Avalanche erneut wissen, Rico soll raus aus der Geheimtipp-Ecke und hinein ins erlesene Ensemble der Action-Hoffnungsträger 2008. »Detaillierte Riesenwelten zu ent-



Längere Distanzen überbrücken Sie am besten im **Düsenjet**. Hier rasen wir auf eine der Städte zu.



Die **Architektur** von Panau (wie das Casino) ist asiatisch, Ricos Zerstörungskunst kulturübergreifend.

werfen ist kein Problem«, weiß Peter Johansson, der Lead Designer von **Just Cause 2**. »Sie sinnvoll mit Inhalt zu füllen, das ist die Herausforderung.« Beim Vorgänger hat Avalanche in dieser Hinsicht Lehrgeld bezahlt, auf dem Inselstaat war zu wenig los. In Teil 2 dürfte davon keine Rede mehr sein.

## Babyterror

Statt San Esperito ist diesmal also das südostasiatisch inszenierte Panau an der Reihe, das unter der Knute des Militärdiktators Baby Panay steht. Der Schauplatz wird mit 1.000 Quadratkilometern genauso groß ausfallen wie im Vorgänger – das entspricht in etwa der Ausdehnung von Rio

de Janeiro. Neben der Militärpolizei streifen drei verfeindete Clans über Panau, die Roaches, Reapers und Ular Boys. Denen hat sich der abtrünnige Agent Sheldon angeschlossen, der im ersten **Just Cause** Ricos Einsatzleiter war – ein selbstgefälliger Unsympath. Ihre Aufgabe: Sheldon eintüten und zurückschleppen, egal wie. Was in erster Linie bedeutet, mit den Gangs gemeinsame Sache zu machen, um an Informationen über den Verbleib des Verräters zu gelangen. Erste Tipps gibt Ihnen der versoffene schwedische Entwicklungshelfer Karl Blaine, dann geht's los mit der Unruhestiftung. Bei aller Bananigkeit ist Panau ein relativ stabiles System, Militär und Clans halten sich gegenseitig in Schach. Seit Ricos Ankunft ist damit Schluss, sein Auftrag lautet: Chaos schüren. Zwar hat **Just Cause 2** eine in Zwischensequenzen erzählte Handlung, die sich nach und nach entfaltet, je mehr Panau in Zwi- und Krawall versinkt. Die Hintergrundgeschichte gibt aber nur die grobe Marschrichtung vor und sorgt für Dynamik; wie Sie die bestehende Ordnung stören, soll fast völlig in Ihrer Hand liegen. »Es gibt mehr als 1.000 verschiedene Aktivitäten, mit denen man Unruhe stiften kann«, erklärt Peter Johansson. »Alles, was ihr tut, bringt euch eurem zentralen Ziel näher: Chaos.«



Die Avalanche-Engine spielt ihre Stärke besonders bei **Naturdarstellungen** aus. Die Strände sehen wie auf Postkarten aus.



Das Äußere von Agent Rodriguez hat Avalanche überarbeitet, Rico sieht nun cooler aus. Im Hintergrund zu sehen: Die **Wüstengebiete** von Panau und die eindrucksvollen neuen Explosionen.

### Wachstumsphase

In **Just Cause** brach Rico die Vorherrschaft des Regimes, indem er nach und nach die 34 Provinzen von San Esperito in die Rebellion schoss. **Just Cause 2** ersetzt dieses ermüdende Puzzlestein-Prinzip durch ein neues System, »Einflusszone« genannt. Das funktioniert so: Sie erfüllen Aufträge für einen der Clans, um dessen Schlagkraft zu erhöhen. Schließlich wagen Sie mit Ihren Verbündeten den Angriff auf einen Regime-Stützpunkt. Um die eingenommene Basis spannt sich nun Ihr Einflussbereich und wächst, je mehr Schläge Sie gegen die bestehende Ordnung ausführen. Dadurch kommen Sie nach und nach in Kontakt mit weiteren Auftraggebern und erhalten frische Informationen über die Spielwelt,

die Ihnen neue Wege öffnen. Stück für Stück lutschen Sie Baby Panay die Kontrolle über sein Inselreich ab. Ihr Handlungsfreiraum soll dabei groß sein, verspricht Peter Johansson. »Es ist die Entscheidung des Spielers, ob er kleine Nadelstiche ausführt oder längere Missionen annimmt. Wer will, kann auf eigene Faust Jagd auf Militärgeneräle machen, Armeebasen infiltrieren und Material sprengen, Dörfer aufstacheln, Einrichtungen sabotieren, und so weiter.« Weil das Spiel dadurch nichtlinear wird, setzt **Just Cause 2** auf einen adaptiven Schwierigkeitsgrad. Der basiert im Wesentlichen auf zwei Mechanismen. Das »Heat«-System bestimmt (ähnlich wie in **Scarface**), wie stark Militär und Clans Rico hassen – je mehr, desto aktiver ja-

gen sie ihn. Zudem führen die Fraktionen, wenn sie sich in die Enge getrieben sehen, immer mächtigeres Material in die Schlacht. Jede Partei besitzt eine Elitetruppe, die Körperpanzerung und schwere Waffen trägt und cleverer auf Angriffe reagiert als Normalgegner. »Die gleiche Mission kann also einfach oder schwer sein, je nachdem, wie viel Chaos Rico schon gestiftet hat«, erzählt Johansson. »Zum Ende hin wird das Regime zunehmend panisch und wirft ihm alles entgegen, was es hat – das ist dann kein Zuckerschlecken mehr.«

### Lehrjahre

So ähnlich hat das schon im ersten **Just Cause** funktioniert. Allerdings waren die Elitegegner da keine große Herausforderung,

weil sie mit dem gleichen Unverstand ins Feuer stürmten wie alle Feinde. Das soll sich ändern. Die Kämpfe taktischer zu machen ist eines der wichtigsten Ziele für Avalanche. »Dazu stützen wir uns auf drei Säulen«, erklärt Peter Johansson: »Eine komplett neu geschriebene künstliche Intelligenz, ein verbessertes Zielsystem und zusätzliche Tricks für Rico.«

Das Zielsystem dürfte dabei nur für die Gamepad-Steuerung der Konsolenversionen relevant sein, PC-Spieler richten die Waffe ohne Hilfestellung aus. Allerdings bekommen die Gegner nun Trefferzonen, die im ersten **Just Cause** fehlten. So bekommen gezielte Schüsse auf Arme, Beine oder Kopf Bedeutung. Wichtig sind die KI-Stellschrauben, mit denen Avalanche das Feindverhalten



Rico kann sich außen an Vehikel wie diesen **Helikopter** hängen, von dort ins Cockpit klettern oder abspringen.



Wie Sie auf Panau Chaos stiften, bleibt Ihnen überlassen. Hier jagen wir **Militärfahrzeuge** in die Luft.

## Das ist neu

- ▶ Gegner haben Trefferzonen
- ▶ Gegner suchen Deckung, nutzen das Gelände und agieren im Team
- ▶ Ausweichmanöver im Kampf
- ▶ Greifhaken erlaubt neue Stunts
- ▶ eine Handvoll neuer Fahr- und Flugzeuge, darunter ein Jumbo-Jet
- ▶ verbessertes Fahrverhalten, das den Untergrund berücksichtigt
- ▶ Schadensmodell an Fahrzeugen
- ▶ Waffen und Vehikel mehrstufig aufrüstbar
- ▶ Einfluss-System statt Territorien; Ricos Wirkungsradius wächst, je mehr Chaos er anrichtet
- ▶ »Heat«-System: Fraktionen machen zunehmend Jagd auf Rico
- ▶ neue Klimazonen: Wüste, Schnee
- ▶ verbesserte Grafik, höherer Detailreichtum

austarieren will. »Die KI besitzt nun ein Planungssystem, mit dem sie die Umgebung taktischer nutzt«, sagt Johansson. »Die Gegner suchen Deckung, erkennen Veränderungen im Terrain und kommunizieren untereinander.« Dazu kommen ein paar neue Asse im Polygonärmel – die Soldaten fordern in der Not zum Beispiel Verstärkung durch Fallschirmtruppen oder Angriffshelikopter an.

### Sprunghaftigkeit

Auch Rico selbst lernt dazu. Im Kampf soll's nun ein neues Ausweichmanöver geben, mit dem

Sie sich unter Feindbeschuss wegducken. Die größte Erweiterung betrifft aber Ricos Greifhaken. Im ersten Teil feuerten Sie den aus einer Seilpistole und hängten sich so an Fahr- und Flugzeuge; das war's. Nun ist die Harpune direkt in einen Armhalfter integriert – und Rico kann deutlich mehr damit anfangen. Ähnlich wie in **Tomb Raider: Legend** lässt sich die Wurfleine jederzeit abfeuern, haftet aber an praktisch jedem Objekt in der Spielwelt. Manche zieht Rico so zu sich her, stürzt etwa Soldaten von Wachtürmen herunter und zerrt Fahrer aus ihren Vehikeln. Andere wiederum dienen ihm als Anker, um sich selbst heranzuziehen. In Kombination mit dem Gleitschirm, den Sie wie gewohnt jederzeit öffnen können, katapultiert sich Rico so in die Luft. »Mein Favorit sind die Schleudermanöver«, schwärmt Peter Johansson. »Während des Gleitflugs kann sich Rico mit dem Greifhaken an Objekte heften und sich so durch die Landschaft schwingen« – Spider-Man lässt grüßen. Und wer im Auto heranrast und einen Feind mit dem Haken erwischt, schleift den Glücklosen hinter sich her. Apropos Fahrzeuge: Nach wie vor klettert Rico auf Tastendruck aus Autos und Flugzeugen und heftet sich aufs Dach, ans Leitwerk oder an andere Punkte. Von dort aus darf er nun auch Schießen und



Eines der coolsten Erlebnisse von Just Cause ist in Teil 2 wieder mit dabei – der **Abprung** über der Insel.

Deckung suchen. Zumindest, solange die führerlose Maschine nicht in die Botanik rauscht. Aber für solche Fälle hat der Stunt-Agent ja seinen Gleitschirm.

### Reifenprüfung

Mit mehr als 90 Autos, Booten, Jets, Helikoptern und Panzern bot schon das erste **Just Cause** einen ansehnlichen Fuhrpark. Der bleibt im Nachfolger in etwa der gleiche; knapp über 100 Untersätze sollen es werden. Die dürften auf Panau unentbehrlich sein, um größere Distanzen zurückzulegen. Wie gewohnt können Sie sich jederzeit von einem Agenturheli abholen und an Stützpunkten absetzen lassen, aber auch Fahrzeuge einfliegen lassen. Das Geschwindigkeitsgefühl war in **Just Cause** exzellent, die Handhabung dagegen anspruchslos. Das Fahrmodell hat Avalanche deshalb umgeschrieben. Zudem wirkt sich der Untergrund nun auf das Fahrzeugverhalten aus. Während ein Sportflitzer wie ein Brett auf glattem Asphalt liegt, eiert er im Dschungelmatsch haltlos umher. Ein neues Schadensmodell sorgt dafür, dass sich die Karosserie bei Beschädigungen nach und nach in ihre Einzelteile auf-

löst. Vielversprechend: Auf dem Schwarzmarkt dürfen Sie Ihre Vehikel und Waffen nun in mehreren Stufen aufrüsten. Peter Johansson verspricht dafür mehr als 2.000 Einzelteile, die im Spielverlauf freigeschaltet werden – und von denen Sie viele nur durch Erkunden der Spielwelt oder durch Nebenaufgaben aufstöbern.

### Altersschönheit

Dass die hauseigene Avalanche-Engine großartige Landschaften darstellen kann, beweisen die Bilder auf diesen Seiten. Die Umgebungsgestaltung und die Lichteffekte waren schon in **Just Cause** beeindruckend; der zweite Teil wartet vor allem mit mehr Detailtiefe auf. Die Texturen werden höher aufgelöst, die Modelle polygonreicher, die Animationen lebensnäher. Nach wie vor wechseln Tag und Nacht dynamisch, genau wie das Wetter. Alle Inselteile gehen nahtlos ineinander über; Ladepausen gibt es im Spiel nicht. So schälen sich denn fließend die Landschaftsdetails von Panau vor Ihnen heraus, wenn Sie aus dem Flugzeug auf das Eiland zufallen, bis hinunter auf den weißen Sandstrand. Aber bitte vergessen Sie den Fallschirm nicht. **CS**



Gegner können nun in Notlagen **Angriffshubschrauber** zu Hilfe rufen.



Eines der neuen Flugzeuge im Spiel ist der gigantische **Militär-Transporter**.

## Just Cause 2

▶ **Angeschaut** ▶ Genre **Actionspiel** ▶ Termin **2008**  
 ▶ Hersteller **Avalanche / Eidos** ▶ Status zu **60% fertig**

**Christian Schmidt:** Ich gehöre zu den Leuten, die Crisis wieder weggelegt haben. Am Tropenszenario kann das nicht liegen. Denn das war in Just Cause ähnlich – und dort hat's mich gepackt. Die Ankündigung von Just Cause 2 ist deshalb für mich die erste frohe Botschaft des Jahres. Schon im Vorgänger steckte das Potenzial zu einer grandiosen Mischung aus GTA und Far Cry. Für den zweiten Anlauf wünsche ich mir nun den großen Wurf!



christian@gamestar.de