

Just Cause 3

Explosive Fesselspiele

Mit Stahlseil, Greifhaken und Raketenwerfer konnten wir in einer Preview-Version von Just Cause 3 unsere wildesten Fantasien ausleben. Unser größter Herzenswunsch blieb trotzdem unerfüllt. Von Johannes Rohde

Angespielt

Genre: Action Publisher: Square Enix Entwickler: Avalanche Studios Termin: 2015



Der mediterrane Inselstaat Medici wäre wohl der ideale Ort für einen Sommerurlaub. Doch in der Haut von Rico Rodriguez, dem Helden von Just Cause 3, haben wir nur Augen für eins: Gastanks! Zwei davon haben wir entdeckt, in verführerischer Nähe zu einem Stromgenerator. Unsere Spielfigur ist aber kein Mitarbeiter der Stadtwerke mit besonderem Faible für seinen Job, sondern sagen wir mal Abriss- und Fesselexperte. Mit seinem Greifhaken spannen wir ein Stahlseil zwischen den Gasbehältern. Dann noch eine weitere Verbindung zum Stromerzeuger, und weil's so

schön ist, binden wir mit einem weiteren Seil auch noch einen Gehilfen des fiesen Diktators General Di Ravello an einen der Metallzylinder. Schon ist unser explosives Domino fertig. Auf Knopfdruck erhöhen wir die Spannung der Seile, bis wir ein befriedigendes Knacken hören. Jetzt heißt es zurücklehnen und genießen, wie zunächst der erste Gasbehälter langsam gegen den zweiten prallt, ihn ebenfalls aus der Verankerung reißt, bis beide schließlich gemeinsam auf den Generator stürzen und ihn in einer gewaltigen Explosion pulverisieren. Einfach herrlich. Zufrieden mit unserem Werk schnappen wir uns einen in der Nähe stehenden Jeep und brausen in den Son-

nenuntergang. Warum wir das alles tun? Na ganz einfach, weil's geht. Just Cause halt.

Die Spielereihe der Avalanche Studios ist seit dem Release des ersten Teils im Jahr 2006 bekannt für eine gigantische Welt, große spielerische Freiheit und dermaßen übertriebene Actioneinlagen, dass Call of Duty dagegen wie eine realistische Militärsimulation wirkt. Dass sich daran auch in Just Cause 3 absolut nichts ändern wird, dürfte die gerade beschriebene Szene nachdrücklich belegen. Dabei ist das gar nicht so selbstverständlich, denn obwohl nominell der gleiche Entwickler wie zuvor am Actionpektakel werkelt, ist ein komplett neues Team mit Sitz in New York für den dritten Teil verantwortlich. Das Ursprungstudio in Schweden arbeitet derzeit an der Spielumsetzung von Mad Max. Wir haben uns beim Entwicklerbesuch anhand einer Pre-Alpha-Version davon überzeugt, dass auch »die Neuen« wissen, wie überdrehte Popcornaction auszusehen hat.

Diktatoren gibt's wie Sand am Meer

Nachdem der südländische Draufgänger Rico Rodriguez in Just Cause und Just Cause 2 im Auftrag der USA die Diktaturen in San Esperito und Panau beseitigt hat, freut er sich eigentlich auf einen ausgedehnten Heimaturlaub. Doch bei der Rückkehr in sein Heimatland Medici stellt er fest, dass auch dort ein brutaler Herrscher die Macht an sich gerissen hat. Mit Hilfe des Militärs und der obrigkeitshörigen Polizei unterdrückt General Di Ravello die Bevölkerung. Zwar gibt es eine kleine Rebellenbewegung,



Mit dem Greifhaken angelt sich Rico einen Helikopter und schwingt sich selbst ans Steuer.



Die Übernahme von feindlichen Fahrzeugen funktioniert jetzt ohne lästige Quicktime-Events einfach auf Tastendruck.



Mit mehreren Greifhaken stellen wir unglaublichen Unsinn an. Die Neudekoration einer Häuserfassade ist da noch harmlos.

So entstand diese Preview

Wir haben Just Cause 3 auf einem Preview-Event in Stockholm gespielt, zu dem wir vom Publisher Square Enix eingeladen wurden. Der Publisher übernahm die Kosten für unsere Reise und die Unterkunft. Der Entwicklerbesuch bestand aus einer circa 45-minütigen Präsentation des Spiels mit anschließendem, 30-minütigem Hands-On sowie Interviews mit Game Designer Francesco Antolini und CEO Christofer Sundberg. Alle Screenshots wurden uns vom Entwickler zur Verfügung gestellt.

Vorgängern lehren uns, dass sich auch die finale Story vermutlich auf den Rücken einer Nacktschnecke tätowieren ließe. Seien wir ehrlich: Niemand spielt Just Cause wegen der ausgefeilten Geschichte. Viel wichtiger wäre den Fans hingegen die Rückkehr der vielen schrulligen Charaktere aus Just Cause 2, deren grausame englische Vertonung schnell zum Kult avanciert ist. Wir sagen nur: »I am Bolo Santosi!« Als wir Game Designer Francesco Antolini darauf ansprechen, zeigt er sich zuversichtlich, dass den Spielern auch die Figuren in Just Cause 3 gefallen werden. Details will er aber nicht verraten. Für die Entwickler zählt aktuell vor allem, das richtige Spielgefühl hinzubekommen.

Der Boden ist aus Lava

Just Cause 3 spielt sich wie bereits erwähnt fast genau wie seine beiden Vorgänger. Um General Di Ravello zu stürzen, erkunden wir auf eigene Faust die frei begehbare, gigantische Inselwelt von Medici. Auf 400 Quadratmeilen soll Medici noch mehr Abwechslung bieten als die etwa gleichgroße Spielwelt

Panau aus dem Vorgänger. Wir können sagen: Der Mittelmeerstaat sieht zumindest schon mal besser aus. Die aufgebohrte Grafikengine gewährt uns eine fantastische Weitsicht und zeigt uns durch den dynamischen Tag-Nacht-Wechsel immer wieder herrliche Panoramen. Das fertige Spiel soll außerdem unterschiedliche Witterungen bieten. Das optische Prunkstück sind die feurigen Explosionen, die vor allem bei Nacht voll zur Geltung kommen. Abstriche müssen wir bei den Figuren und Gebäuden machen, die vor allem im direkten Vergleich zu GTA 5 mehr Details vertragen könnten. In der Distanz sorgt Treppchenbildung aktuell außerdem noch für ein unruhiges Bild.

Um seinem Mutterland zu einem Regierungswechsel zu verhelfen, erfüllt Agent Rodriguez Missionen für die Rebellen, zerstört Militärstützpunkte und richtet ganz einfach möglichst viel Chaos an. Die riesigen Entfernungen überbrücken wir, indem wir uns wie in GTA allerhand Land-, Wasser- und Luftfahrzeuge von der lokalen Bevölkerung »leihen«. Die lästigen Quicktime-Events des Vorgängers sind dabei

doch die hat gegen die gut ausgerüsteten Truppen des Diktators kaum eine Chance – also muss Rico selbst eingreifen.

Mehr als diese groben Handlungsfetzen wollten uns die Entwickler bislang nicht preisgeben. Das ist jedoch nicht weiter schlimm, denn die Erfahrungswerte aus den



Mit dem Wingsuit entkommen wir auch den brenzligsten Situationen blitzschnell. Der Umgang mit dem Fluganzug will aber geübt sein.



Ein dynamischer Tag-Nacht-Wechsel und hervorragende Weitsicht machen Just Cause 3 teilweise zum echten Hingucker.

glücklicherweise Geschichte. Die rissen den Spieler ohnehin nur unnötig aus dem »Flow«, meinen die Entwickler. Wahlweise können wir die Vehikel sowie Waffen auch gleich von den befreundeten Aufständischen zu unserem Standort liefern lassen. Mussten wir für diesen Service in Just Cause 2 noch ordentlich Moneten hinblättern, legen wir in Teil drei einfach Sender aus, deren Vorrat wir in den Basen der Rebellen kostenlos wieder auffüllen. Eine willkommene Vereinfachung, wie wir finden.

Immer greifbereit

Ricos wichtigste Ausrüstung trägt er allerdings immer am Mann: seinen Greifhaken. In erster Linie dient uns die Kralle am Stahlseil zur schnellen Fortbewegung. Mit einem Satz ziehen wir uns Wände hoch oder schleudern uns gleich ganz in die Luft, öffnen Ricos

Fallschirm und beharken Gegner von oben. Noch mehr Bewegungsmöglichkeiten erhalten wir durch den brandneuen Wingsuit. Die dünnen Flughäute am Anzug unseres Agenten ermöglichen ihm blitzschnelle Stellungswechsel. Geübte Spieler ziehen sich sogar während des Gleitflugs mit dem Greifhaken erneut in die Höhe und überwinden so auch große Distanzen spielend. Diese Manöver benötigen zwar immer noch etwas Einarbeitung, insgesamt geht die Steuerung dank einer verbesserten Zielhilfe für unseren Greifhaken und der reduzierten Sinkgeschwindigkeit des Fallschirms aber flüssiger von der Hand. Der Fokus von Just Cause liegt also mehr denn je auf einer vertikalen, extrem schnellen Spielweise. Um das zu unterstreichen, haben die Entwickler Rico die Möglichkeiten zu sprinten und sich abzurohlen genommen. Das Spiel scheint uns in je-

der Sekunde anzuschreien: »Nur Anfänger kämpfen am Boden!«

Ein Segen für Youtube

Rico kann sich allerdings nicht nur selbst an etwas festketten, sondern auch Objekte miteinander verbinden. Ging das im Vorgänger nur mit einem einzigen Seil, sind jetzt bis zu fünf Verknüpfungen drin. Just-Cause-Fans dürften bei dem Gedanken an die schier endlosen kuriosen Möglichkeiten, damit Chaos anzurichten, bereits die Tränen in die Augen steigen, doch es kommt noch besser. Auf Knopfdruck (in unserer Version mit dem linken Trigger des Xbox-Gamepads) erhöhen wir manuell die Spannung der Seile. Was das heißt? Nunja, Autokatapulte, gigantische Abrissbirnen und unser explosives Domino dürften nur die Spitze dessen sein, was die Spieler mit den



Explosionen sind besonders im Dunkeln eine Augenweide, Figuren und Umgebung dagegen nur Durchschnitt.



Ein schnelles Auto, Stahlseile und einige Bezinrässer: Fertig ist die feurige Verfolgungsjagd.



Beim Stuntwalk auf Fahr- und Flugzeugen dürfen wir uns jetzt nahezu frei bewegen.



Autos steuern sich jetzt präziser – wenn nicht gerade drei Gegner daran festgetackert sind.

gegebenen Möglichkeiten anstellen werden. So viel ist klar: Für Youtube wird Just Cause 3 eine echte Offenbarung.

Eine deutlich verbesserte Physikengine setzt Ricos neue Fähigkeiten noch imposanter in Szene. Wer eine der Statuen des berühmtesten Diktators umreißen will, sollte darauf achten, seinen Greifhaken möglichst weit oben anzusetzen, um eine gute Hebelwirkung zu erzielen. Sonst kann es sein, dass unser Kabel reißt oder die Kralle nur etwas Stein herausbricht. Stellen wir es jedoch richtig an, kippt das Standbild vom Sockel und zerbröckelt realistisch in seine Einzelteile. Nur der Kopf soll stets komplett erhalten bleiben, schmunzeln die Entwickler, weil die Spieler ihn so gerne als Abrissbirne nutzen. Die Zerstörung bleibt allerdings auf dafür vorgesehene Objekte und Gebäude beschränkt. Eine komplett demolierbare Umgebung wäre wohl doch zu viel für die eigens entwickelte Avalanche-Engine.

Der ganz große Wunsch

Ist diese ganze Bastelei wirklich notwendig? Nein, absolut nicht. Wir könnten auch wie in einem typischen Third-Person-Shooter von Deckung zu Deckung rennen, Gegner mit dem MG umnieten und Gebäude mit C4, das Rico jetzt unbegrenzt bei sich trägt, planieren. Doch damit würden wir Just Cause 3 Unrecht tun. Das komplette Spiel ist als Spielplatz angelegt, auf dem Actionfans ihren wildesten Ideen freien Lauf lassen und sich am entstehenden Spektakel, gigantischen Explosionen und bekloppten Physikspielereien erfreuen können. Der tie-

fere Sinn kommt erst an zweiter Stelle. Deshalb dürften Serienfans nur müde lächeln, wenn wir ihnen erzählen, dass die KI nach wie vor auf Moorhuhn-Niveau agiert. Ihnen sind andere Aspekte wichtig und genau die entwickelt Avalanche im neuesten Teil konsequent weiter.

Nur den einen, den ganz großen Wunsch werden die Entwickler nicht erfüllen. Just Cause 3 wird komplett ohne Multiplayermodus erscheinen. Nach dem großen Erfolg der inoffiziellen PC-Mehrspieler-Mod für Teil zwei hatten wohl die meisten Fans darauf gehofft, Medici gemeinsam mit ihren Freunden verwüsten zu dürfen. Sei es beim Wingwalk auf dem Flugzeug, beim Einnehmen einer Basis oder bei der Suche nach Easter eggs in der riesigen Spielwelt – kaum ein Spiel ist so prädestiniert für einen Koopmodus wie Just Cause 3.

Rico bleibt Einzelkämpfer

Doch die Entwickler wollen sich nicht übernehmen und sich lieber voll darauf konzentrieren, eine ebenso unterhaltsame wie runde Einzelspielerfahrung abzuliefern. Ein Fünkchen Hoffnung besteht allerdings weiterhin, denn zumindest die Möglichkeit einen offiziellen Multiplayermodus irgendwann nachzureichen, schließt Avalanche nicht aus. Bis dahin können wir lediglich in Herausforderungen wie Checkpoint-Rennen mit dem Auto oder dem Wingsuit unsere Leistungen mit denen unserer Freunde sowie anderer Spieler weltweit messen.

Obwohl die ganz große Überraschung also ausbleibt, werden Fans der Reihe, die

sich einfach nur austoben wollen, mit Just Cause 3 ihre helle Freude haben, da sind wir uns jetzt schon sicher. Ob die Missionen abwechslungsreich genug sind und die Spielwelt auch auf Dauer interessant bleibt, können wir jetzt allerdings noch nicht beurteilen. **JO**



Was die Fans wollen

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Just Cause 3 steckt noch in der Pre-Alpha-Phase, doch der Weg, den Avalanche einschlägt, ist deutlich: hübschere Explosionen, schnellere Fallschirmaction und mehr Möglichkeiten, die Umgebung zu manipulieren. Damit liefern sie genau das, was die Fans wollen. Zumindest bis auf einen Mehrspieler-Modus, den ich schon bei meiner kurzen Anspielsession mehrfach schmerzlich vermisst habe. Große Veränderungen bleiben also aus, und ich rechne auch nicht damit, dass die Handlung oder die Missionen, über denen bislang noch ein Mantel des Schweigens liegt, für Überraschungen sorgen werden. Reicht das für ein gutes Spiel? Für mich auf jeden Fall. Ich konnte mich schon in den Vorgängern ewig damit amüsieren, feindliche Soldaten an Gasflaschen zu ketten oder Autos mit dem Hubschrauber durch die Gegend zu fliegen. Wem das schon nach einer halben Stunde zu langweilig wurde, der sollte auch in Just Cause 3 keine allzu großen Hoffnungen stecken.