

## Just Cause 3

# HIRN AUS, SPASS AN

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Avalanche Studios** Termin: **1.12.2015** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

## Die fetzigste Open-World-Spielwiese des Jahres. Aber reicht spitzennmäßiges Chaos auch für eine spitzennmäßige Wertung?

Von Patrick Mittler

Rico »Kann man das in die Luft jagen?« Rodriguez ist zurück und hat in Just Cause 3 einen brandneuen Spielplatz gefunden. Der hört auf den Namen Medici und ist ein mediterranes Inselgrüppchen mit serientypischem Diktatorenproblem. General Di Ravello hat den Kleinstaat fest in seinen Wurstfingern – vor allem, weil dort ein seltener Wunderrohstoff namens Bavarium abgebaut werden kann. Rico »Der Despot ist bald tot!« Rodriguez hat da naturgemäß was dagegen, walzt als beinahe unverwundbare Ein-Mann-Armee durch das Urlaubsparadies und sprengt serientypisch alles in die Luft. Aber so viel Laune die Zerstörungsgorgie auch macht, für den Open-World-Olymp fehlen den Entwicklern von Avalanche auch beim dritten Anlauf die entscheidenden Meter.

### Des Helden neue Spielzeuge

Die offensichtliche Neuerung zum zweiten Teil sind Ricos neue Spielzeuge. Am spaßigsten ist der Wingsuit. Auf Knopfdruck gleitet Rico »Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug?« Rodriguez flott durch die Luft. Das macht die Fortbewegung zu einem echten Spektakel, degradiert allerdings die meisten kaperbaren Fahrzeuge zu schmückendem Beiwerk. Auch der praktische Enterhaken von Rico »Get over here!« Rodriguez hat ein Upgrade spendiert bekommen. Nun können wir mehr Leinen verschießen und somit noch mehr Objekte aneinanderbinden und zudem per Knopfdruck die Seile auch wieder einholen. Ein Beispiel: Schurke auf Wachturm plus Enterhaken plus gegenüberliegende Hausmauer ergibt für den Gegner einen schmerzhaften Flug mit dem Kopf gegen die Wand.

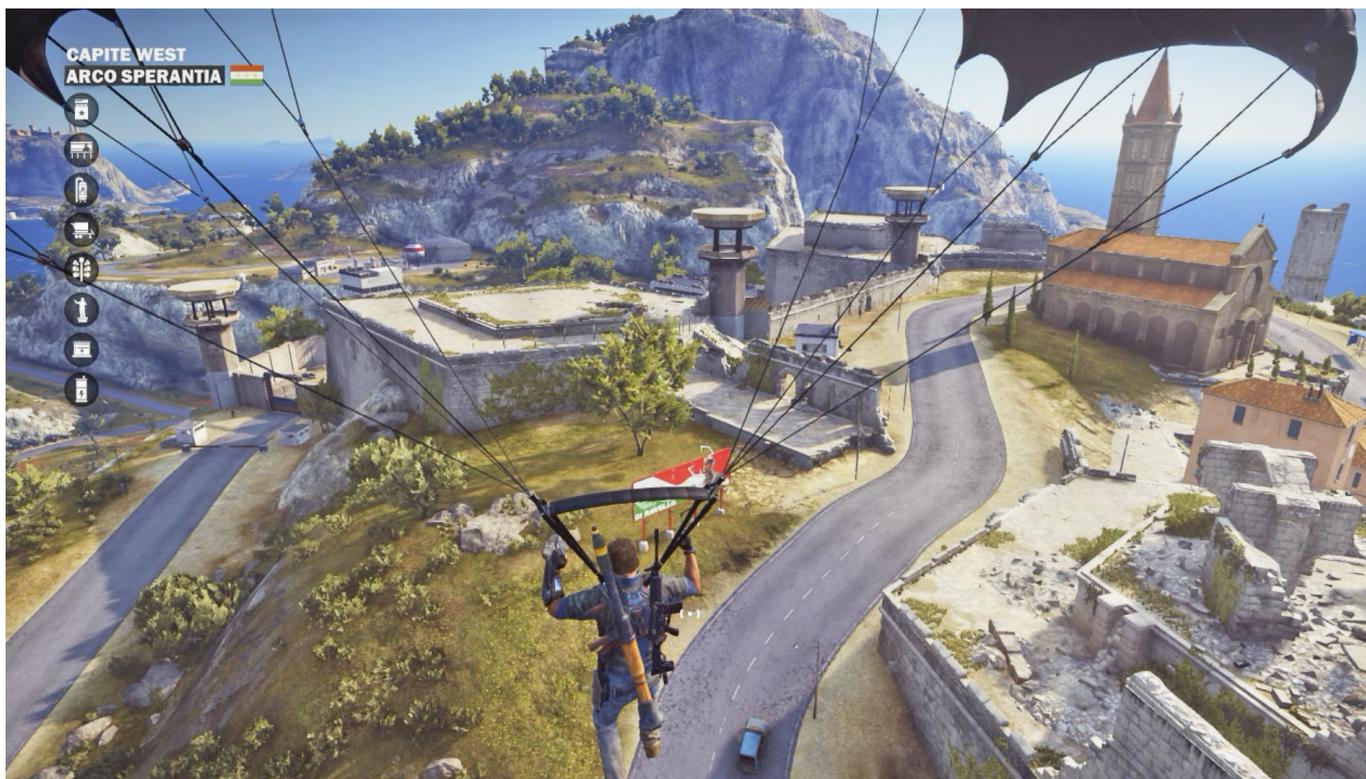
Darüber hinaus haben Avalanche Studios an vielen kleinen Details der Spielmechanik geschraubt. So kann Rico »Mein Hobby ist das Surfen auf Kampffjets« Rodriguez nun nicht nur auf Fahrzeugen stehen, sondern

### Abwertung wegen technischer Probleme

Die PC-Version von Just Cause 3 lief nicht auf all unseren Testsystemen rund, wir werten das Spiel deshalb um sieben Punkte ab. Zu den Problemen, auf die wir gestoßen sind, gehören sporadische Abstürze, Einbrüche der Bildrate trotz schneller Hardware und Grafikfehler. AMD-Modelle sind davon stärker betroffen als Grafikkarten von Nvidia, generell sollten Sie den jeweils neuesten Treiber verwenden. Auch das Spielen im Offlinemodus von Steam kann laut Berichten im Internet Abhilfe schaffen.

auch frei darauf herumplatschen, und das Handling des Gleitschirms funktioniert einen Tick besser. Das ganze Feintuning führt dazu, dass wir nun noch schneller und intuitiver die verrücktesten Stunts vollführen können.

In Kombination mit einem stetig wachsenden Arsenal an bleispuckendem und explosivem Werkzeug ist Rico »Ich bin Chuck Norris«



Nach Medici würden wir glatt auf Urlaub fahren. Nun ja, wenn nicht gerade Rico »Ich spreng gleich alles in die Luft« Rodriguez dort wüten würde.



Die Armee rückt mit einem Hubschrauber an? Wir schubsen den Piloten aus dem Cockpit!

nehelicher Sohn« Rodriguez' Arbeit noch spaßiger geworden. Dazu trägt auch der neue, verflixt malerische Schauplatz sein Scherflein bei. Medici ist eine ungemein pittoreske Welt, mit hübschen, italienisch anmutenden Küstenstädtchen, felsigen Landschaften und einem (das sei am Rande erwähnt) echt sehenswerten Wellengang zwischen den Inselchen.

### Jag die Insel in die Luft

Rico »Mein Nachname klingt doch gar nicht italienisch!?!« Rodriguez bekommt schon

früh im Spiel von Rebellenanführer und Kindheitskumpel Mario einen Hinweis darauf, was er im Verlauf seines Abenteuers hauptsächlich tun wird: »Egal was du zerstörst, wir bauen es wieder auf!« Na dann wollen wir der Rebellion mal dienlich sein! Schließlich sind auf Medici wieder über hundert besetzte Städte und Militärposten verteilt. Um die aus der Umklammerung des feisten Di Ravello zu befreien, müssen wir jeweils eine kleine Liste der Zerstörung abarbeiten. In Militärbasen heißt das zum Beispiel: Zerstöre drei Antennentürme und zwei Stromgeneratoren und jage die Tanks in die Luft. In Siedlungen reißen wir Plakatwände um, aktivieren unter Zeitdruck eine Reihe von Schaltern auf den Häuserdächern, öffnen die Tore der Polizeistation für die Rebellen oder machen einfach nur alles kaputt.

Als Belohnung für eine eroberte Basis bekommen wir neues Spielzeug wie Waffen oder Vehikel, das wir uns per Rebellenabwurf direkt vor die Nase bestellen können. Lustig: Das Equipment und die Fahrzeuge donnern in einem Frachtcontainer vom Himmel, der in einer kleinen Konfettiexplosion aufplatzt. Für befreite Städte bekommen wir spezielle Herausforderungen.

### Es gibt immer was zu tun

Diese Herausforderungen sind schön kurzweilig geraten. Da ein Renn-Event, dort eine Flugeinlage mit dem coolen Wingsuit. Kleines Ärgernis am Rande: Die Fahrzeugsteuerung ist noch immer nicht wirklich befriedigend und weitaus weniger präzise als in GTA 5 – da das aber nur in ein paar Rennherausforderungen wirklich nervt und wir ansonsten vor allem per pedes oder Wingsuit Chaos anrichten, wiegt dieses Manko weniger schwer als in den Vorgängern.

Die Steuerung ist ein zweischneidiges Schwert: In der Luft sind wir dank besserem Flugverhalten sicherer unterwegs als im Vorgänger, am Boden ist die Ballerei hingegen etwas hakeliger als gewohnt und dank neuer Tricks und Möglichkeiten auch einen Tick komplizierter als im Vorgänger.

Je nach Leistung bekommen wir ein bis fünf Zahnräder, und mit dieser »Währung«

schalten wir nacheinander Mods für Rico »Actionheld im Eigenbau« Rodriguez frei. Mods wären zum Beispiel Nitro-Schub für Fahrzeuge, mehr Sprengsätze, beim Aufprall explodierende Granaten, mehr Verbindungen für den Enterhaken oder mehr Leuchtfackeln für die Schnellreisefunktion.

Insgesamt fühlt sich das einerseits viel abwechslungsreicher und kurzweiliger an als noch im Vorgänger. Wir machen gefühlt weniger langweiliges Kleinzeug und trotzdem wartet an jeder Ecke eine Herausforderung oder eine neue Basis voller Spielzeug auf uns. Da hat Just Cause 3 den »Nur noch diese Aufgabe, dann geh ich endlich schlafen«-Effekt punktgenau getroffen. Andererseits ist im Detail gleichwohl noch ein bisschen mühsamer Ballast übrig geblieben.

### Warum denn so ernst?

Schlechter als im Vorgänger ist definitiv die Story geraten. Klar, wir wollen das nicht überbewerten, denn wer spielt Just Cause schon

## Die Challenges

Überall auf der Karte verteilt finden wir Herausforderungen, über die wir bei Erfolg nicht nur neue Mods für Rico freischalten.



Nicht nur für Passanten ein Erlebnis: Wingsuit-Challenges im Tiefflug!



Bei diversen Renn-Events rasen wir Checkpoint-Kurse entlang. Die Bestzeit schafft man dabei meist nur, wenn man den Nitro-Mod bereits freigeschaltet hat.



Auch Zielschießen steht auf dem Programm. Die Zahnräder oben rechts schalten Mods für die Spezialdisziplinen frei.



**Heiko Klinge**  
@HeikosKlinge

Es ist zum Haareraufen: Da erscheint zum wiederholten Mal ein Spiel, auf das ich mich wirklich gefreut habe. Und zum wiederholten Mal kann ich mir nicht sicher sein, ob es auf meinem Rechner vernünftig läuft. Nach Batman: Arkham Knight und Call of Duty: Black Ops 3 ist Just Cause 3 jetzt schon der dritte große Titel, der mit massiven Startproblemen zu kämpfen hat. So langsam frage ich mich, ob den Publishern wirklich klar ist, wie sehr sie mit einer unsauberen PC-Version ihren eigentlich guten Spielen schaden. Da investieren sie zwei bis drei Jahre viel Zeit, Energie und Herzblut, nur um sich auf den letzten Metern vielleicht nicht alles, aber doch vieles kaputt zu machen.

Mein Vater, der Großmeister des Onkel-sprechers, sagt immer: Man hat keine zweite Chance, einen ersten Eindruck zu machen. Ja, die Probleme von Just Cause 3 sind über alle Konfigurationen hinweg nicht ganz so groß wie bei Black Ops 3 oder Arkham Knight. Nur hilft das denjenigen nicht, bei denen das Spiel regelmäßig abstürzt. Die Quittung gibt's nun zu Recht in den User Reviews auf Steam, Amazon und Co. Ich werde jedenfalls meinen Krachbumm-Feldzug auf Medici so lange verschieben, bis Avalanche die Probleme in den Griff bekommen hat. Schade drum.



**Patrick Mittler**  
@thegobetween



Der Statistikfreund in mir jubiliert! So eine schöne, riesige Welt, in der ich wie Supermanns unehelicher Sohn alles plattmachen darf und die Map dabei langsam, aber vollständig von Rot (böse Armee) auf Blau (gute Rebellen) umfärbe. Das macht mir sogar noch mehr Spaß als im zweiten Teil, der auf Dauer mit seinen gefühlten tausend Minisiedlungen doch etwas anstrengend wurde. Vor allem Ricos neue Spielzeuge bringen erstaunlich viel Abwechslung in die Inseleroberung, weil ich ständig neue Zerstörungskombinationen entdeckte.

Ich wünschte nur, meine Rebellenkumpels würden mich einfach in Ruhe lassen. Nein Mario, ich mag nicht bei deiner Oma zu Abend essen oder den nächsten popeligen Schalter in irgendeiner Basis umlegen. Ich möchte drei Karren an einen Düsenjet anbinden und darauf surfend mitten in ein Tanklager donnern. Ich möchte wieder Albernheit durch und durch und nicht einen Bösewicht, der allzu ernst als echter Kriegsverbrecher gezeichnet wird. Na ja, jeder Spaß hat wohl seinen Preis.

wegen der Geschichte? Aber dennoch sind wir enttäuscht. Zuallererst werden uns die eindimensionalen Charaktere einfach so hingeworfen, als sollten wir die Damen und Herren kennen. In den Zwischensequenzen holpert nicht nur die deutsche Sprachausgabe dahin (unmotivierte Sprecher; Dialoge überlappen manchmal), sondern auch die generelle Atmosphäre. Unser Kumpel Mario geht uns wegen seiner Flachwitze und aufgrund der Tatsache, dass er fröhlich lächelnd Fotos mit Leichen im Hintergrund macht, auf den Geist. Wie gesagt, das ist kein Beinbruch und hat zumindest unfreiwilligen Unterhaltungswert, wenn's gar zu peinlich wird. Dennoch steht's dem Spielfluss manchmal im Weg.



Ein Heidenspaß: das Fliegen mit dem neuen Wingsuit. In den anspruchsvollen Herausforderungen gibt's bei Erfolg hilfreiche Mods abzustauben.

Ebenfalls problematisch: Einige der größten Militärbasen sind fast unmöglich zu knacken, wenn wir nicht vorher bestimmte Storymissionen erledigen. Erst dadurch deaktivieren wir nämlich die Luftschläge und EMP- oder Bavariumwaffen, die dort sonst im Sekundentakt auf Rico »Kopf voraus in den Berg ist nur ein Kratzer, aber eine Explosion bringt mich unter die Erde« Rodriguez' Haupt einprasseln.

Zudem sind nicht alle Missionen und Teilaufgaben gleich spannend. Das Abklappern von Schaltern auf Hausdächern unter Zeitdruck nervt schon beim ersten Mal mehr, als es unterhält. Oder wenn Rico »Raketen reite ich zum Frühstück« Rodriguez auf einer Langstreckenrakete surft, das aber nur in einer Zwischensequenz gezeigt wird. Gäh! Dieser angesprochene Ballast muss jedoch trotzdem abgearbeitet werden – will man sich die spaßigsten Waffen und Fahrzeuge (Mehrläufiger Raketenwerfer! Ausgewachsener Kampfbomber!) nicht einfach billig per Cheats herbeizaubern.

**Alle Erwartungen erfüllt**

Und so liefert Just Cause 3 unter dem Strich genau das, was Fans der Vorgänger erwartet haben. Es ist hübscher und größer und spielt sich flüssiger, hat aber auch die Just-Cause-typischen Schwächen bei Story und Missions-

design. Wem das egal ist, und wer auch mit ein paar kleinen technischen Mängeln wie langen Ladezeiten und kurzen Framerate-Einbrüchen leben kann, der bekommt wieder eine explosive, irrwitzige Zerstörungswundertüte, die mit ihrem anarchischen Chaos nach wie vor eine Sonderstellung im Open-World-Genre hat. ★

**JUST CAUSE 3**

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2500K / AMD Phenom II X6	Core i7-3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 670 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X
6 GB RAM, 54 GB Festplatte	8 GB RAM, 54 GB Festplatte

**PRÄSENTATION**

- großartige, malerische Landschaft
- hohe Weitsicht
- abwechslungsreiches Medici
- tolle Explosionen
- unmotivierte Sprecher

**SPIELDESIGN**

- spaßiger Open-World-Spielplatz
- toller neuer Wingsuit
- motivierender Spielfluss dank Belohnungen wie Mods und Waffen
- Missionsqualität schwankt
- Wiederholungsarbeit

**BALANCE**

- durchwegs recht fair
- Auto-Heilung
- freie Herangehensweise für die meisten Aufgaben
- nur ein Schwierigkeitsgrad
- kein freies Speichern und nur ein Spielstand

**ATMOSPHÄRE / STORY**

- belebtere Spielwelt als im Vorgänger
- irrwitzige Action
- mal zu ernst, mal zu albern
- Story hat kaum Tiefgang
- mal spannend, mal langweilig

**UMFANG**

- riesiges Archipel
- lange Kampagne
- unzählige kleine Herausforderungen
- großer Fuhrpark und großes Waffenarsenal
- Potenzial für Koop-Modus bleibt ungenutzt

**ABWERTUNG**

Just Cause 3 läuft nicht immer rund. Auf manchen Testsystemen kommt es zu Abstürzen, Einbrüchen der Bildrate und Grafikfehlern. Daher werten wir das Spiel um sieben Punkte ab.

**FAZIT**

Der krachigste Open-World-Titel des Jahres ist eine Spielwiese, die umso besser funktioniert, je weiter wir die Hirnaktivität zurückfahren.



Auf Medici macht Rico mal wieder das, was er am besten kann: Zeug in die Luft jagen!