

Red Dead Redemption 2

ENDLICH WILD IM WESTEN!

Genre: **Action** Publisher: **Rockstar Games** Entwickler: **Rockstar San Diego** Termin: **5.11.2019**

So kennt man Rockstar Games gar nicht: Schon kurz nach der Ankündigung soll Arthur Morgans Westernabenteuer auf dem PC erscheinen. Grund zur Freude?

Von Markus Schwerdtel und Nils Raettig

Wo bleibt Teil 1?

Mit der Ankündigung des Rockstar Games Launchers kamen auch die Gerüchte zu einem HD-Remake des ersten Red Dead Redemption auf. Wäre ja auch sinnvoll: Bevor man sich in das aktuelle Abenteuer von Arthur Morgan stürzt, bereitet man sich mit den Erlebnissen seines alten Gang-Kollegen John Marston aus Teil 1 darauf vor. Allerdings ist von Red Dead Redemption nach wie vor nichts zu sehen bzw. nichts angekündigt. Wer das hervorragende Spiel nachholen möchte, ist wohl oder übel auf eine PlayStation Now, PlayStation 3 oder eine modernere Xbox One angewiesen. Auf Letzterer läuft die Xbox-360-Variante dank Abwärtskompatibilität einwandfrei und sieht auf der Xbox One X dank etlicher grafischer Verbesserungen sogar richtig gut aus.



Es war vielleicht das am schlechtesten gehütete Geheimnis der Spielebranche. Nun ist es keins mehr. Dabei hat Rockstar Games die Hinweise darauf selbst gestreut, von vergessenen Codezeilen auf der Firmen-Webseite bis hin zum Start des Rockstar Games Launchers für den PC. Seit dem 4. Oktober wissen wir sicher, dass und wann die PC-Umsetzung des Konsolen-Hits Red Dead Redemption 2 erscheint. Ab dem 5. November 2019 reiten wir durch den Wilden Westen. Und damit liegt auch gleich die wichtigste Frage für PC-Spieler auf der Saloon-Theke: Wie sehen die Hardware-Anforderungen aus?

Macht Platz für Arthur

Red Dead Redemption 2 nutzt das hauseigene RAGE-Grafikgerüst (Rockstar Advanced

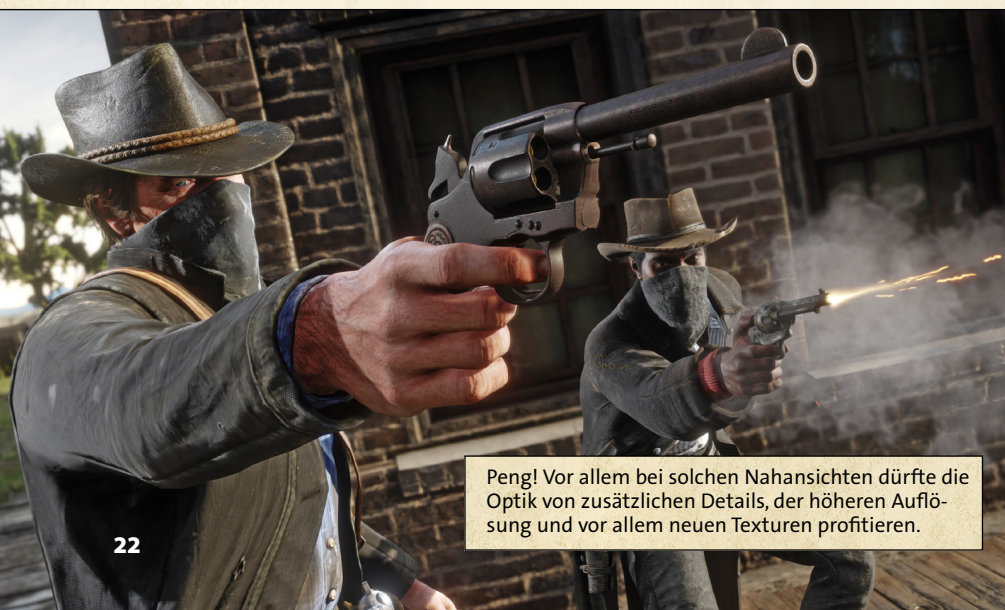
Game Engine), das etwa auch schon in GTA 5 zum Einsatz kam. Die aktuelle Version ist deutlich leistungsfähiger und kommt auch mit schwächerer Hardware gut zurecht. Das zeigen die Versionen von Red Dead Redemption 2 für die »alten« Konsolen PlayStation 4 (ohne »Pro«) und Xbox One (ohne »X«). Auf diesen Geräten gibt es hübsche Details und Lichteffekte, dafür schraubt die Engine die Auflösung und in extrem belebten Szenen die Bildwiederholrate herunter. Selbst auf einem mittelstarken PC dürfte man das Abenteuer also ohne große Einbußen spielen können, zumindest in 1080p mit 60fps. Tatsächlich fallen die offiziellen Anforderungen vergleichsweise moderat aus (siehe Kas-ten). Anspruchsvoll ist dafür der Bedarf an Festplatten-Kapazität, 150 GByte reserviert



Auf dem PC verspricht Rockstar höhere Sichtweite als bei den Konsolenversionen – wo sie auch schon sehr ordentlich war.

Wo wird geschossen?

Red Dead Redemption 2 ist seit dem 9. Oktober 2019 im Rockstar Games Launcher vorbestellbar. Wer dort schon vor dem 5. November ordert, bekommt ein kostenloses Upgrade auf die Premium-Edition sowie diverse Boni, etwa ein besonderes Pferd, eine Ingame-Schatzkarte, Dollars für den Kampagnen-Modus oder 50 Goldbarren für Red Dead Online. Red Dead Redemption 2 ist zum Start auch im Epic Games Store, im Humble Store und direkt im Laden erhältlich. Eine Steam-Version folgt etwa einen Monat später. Außerdem soll es im November zu den Launch-Titeln für Googles Streaming-Angebot Stadia gehören.



Peng! Vor allem bei solchen Nahansichten dürfte die Optik von zusätzlichen Details, der höheren Auflösung und vor allem neuen Texturen profitieren.

Hardware-Voraussetzungen

Mittlerweile gibt es offizielle Hardware-Anforderungen von Rockstar Games für Red Dead Redemption 2 auf dem PC.

Minimale Systemvoraussetzungen

Prozessor: Intel Core i5 2500K / AMD FX-6300
Grafikkarte: GeForce GTX 770 / AMD Radeon R9 280
Arbeitsspeicher: 8 GByte RAM
Festplatte: 150 GByte

Empfohlene Systemvoraussetzungen

Prozessor: Intel Core i7 4770K / AMD Ryzen 5 1500X
Grafikkarte: GeForce GTX 1060 / Radeon RX 480 4GB
Arbeitsspeicher: 12 GByte RAM
Festplatte: 150 GByte

Laut Rockstar Games gibt es generell bessere Beleuchtung sowie höher aufgelöste Schatten, neue Texturen für Bäume, Tiere und Gras. Neben höheren Bildwiederholraten werden HDR und Auflösungen jenseits von 4K unterstützt, darunter auch Widescreen-Modi und Multi-Monitor-Setups. Von Raytracing-Unterstützung ist momentan keine Rede, die dürfte mangels vieler reflektierender Flächen im Wilden Westen auch nicht sehr viel bringen.



sich Rockstar auf eurer Platte. Hübsche Texturen für die weitläufigen Landstriche und massig Audiodateien brauchen ihren Platz.

Mehr Bilder, bitte!

Trotzdem fallen uns natürlich schon ein paar Wünsche ein, die wir in technischer Hinsicht an die PC-Version hätten. Da wäre zum Beispiel eine höhere Bildrate als die maximalen 60fps der Konsolenversionen. Auf starken Rechnern dürfte Red Dead Redemption 2 – und warum sollte Rockstar da einen Riegel vorschieben – mit 120 fps oder mehr laufen. Weiterhin hätten wir gern ein umfangreiches Grafikmenü. Das von GTA 5 war zwar schon ganz ordentlich, mittlerweile hat Ubisoft mit den Einstellungsmöglichkeiten bei Assassin's Creed: Odyssey die Latte aber noch mal höher gelegt – daran sollte sich auch Red Dead Redemption 2 orientieren. Auf starken Rechnern könnten zum Beispiel auch die Sichtweite oder der Detailgrad der Vegetation deutlich höher ausfallen.

Ein kleiner Kritikpunkt der Konsolenversionen war die Steuerung, die oft unintuitiv und etwas sperrig wirkte. Hier wäre freie Konfigurierbarkeit oder, noch besser, von Anfang an benutzerfreundlichere Belegung Trumpf. Und selbstverständlich hätten wir gern eine vernünftige Bedienung mit Maus und Tastatur, vor allem in den ja doch recht häufigen Feuergefechten des Spiels.

Mehr Gangs, mehr Gaudi

Die Verbesserungen gegenüber den Konsolen sollen nicht nur technischer, sondern auch spielerischer Natur sein. Rockstar spricht etwa von drei neuen Kopfgeldjäger-Missionen, bei denen wir den Dieb Herman Zizendorf, den Ex-Soldaten Camille de Mil-

Zu den neuen Inhalten der PC-Fassung gehören auch zusätzliche Pferderassen, sowohl in den Ställen als auch in wilden Herden.



lemont und den üblen Bard Cavanaugh jagen. Daneben gibt es neue Gangverstecke der Del-Lobos-Bande, Waffen wie den Evans Repeater (bisher nur in Red Dead Online) und zwei neue Schatzkarten. Dazu kommen frische Pferde, Trinkets (der Schildkrötenpanzer füllt etwa die Gesundheit schneller auf) und eine neue Sammelmision. Hoffentlich schrauben die Macher auch an Kleinigkeiten. Wie schon die PC-Version von GTA 5 seinerzeit dürfte Red Dead Redemption 2 auf dem Rechner deutlich runder sein als die Ur-Versionen für PlayStation 4 und Xbox One.

»Runder« ist auch das richtige Stichwort für Red Dead Online. Auf Konsolen machte der Online-Western lange den Eindruck einer Betaversion. Erst mit Updates wurden die Multiplayer-Matches mitreißend. Das neueste Update Frontier Pursuits brachte etwa die neuen Berufe Kopfgeldjäger, Händler und Sammler ins Spiel. Für die Zukunft plant

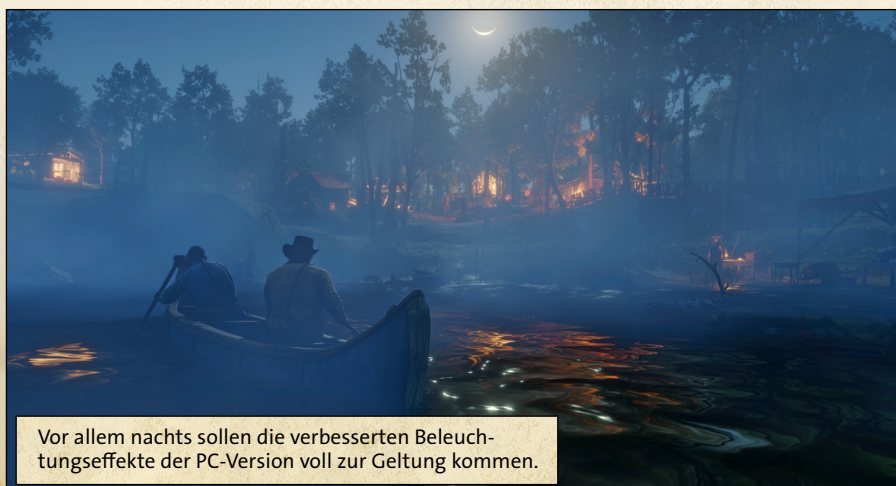
Rockstar noch viele weitere dieser Rollen, die euch nach und nach neue Abzeichen und Fähigkeiten bringen. Dann könnt ihr euch zum Beispiel beim Reiten ducken, euren Hund trainieren oder den knappen Taschenplatz erweitern. Dieser Fokus auf Red Dead Online bedeutet auch, dass vorerst keine Singleplayer-Erweiterungen für Red Dead Redemption 2 geplant sind. Auch das kennen wir bereits von GTA 5 und seiner Internet-Geschmacksrichtung GTA Online. ★



Markus Schwerdtel
@kargbier



Natürlich habe ich Red Dead Redemption 2 schon auf der Konsole durchgespielt, als Fan des Vorgängers konnte ich nicht auf die PC-Version warten. Ob ich mir das vor allem im Mittelteil etwas langatmige Western-Epos auf dem PC nochmal gebe, hängt von vielem ab. Etwa davon, wie viele neue Inhalte Rockstar tatsächlich ins Spiel packt. Und ob die kleinen, in Summe aber doch nervigen Unzulänglichkeiten ausgemerzt werden. Am meisten bin ich jedoch auf die Technik gespannt. Mit seinen Landschaften, Tieren und Charakteren bietet Red Dead Redemption 2 viele Möglichkeiten, die Grafikmuskeln spielen zu lassen. Diese Chance müssen die Entwickler aber auch nutzen. Gerade bei einem »Darauf wartet jeder«-Titel wie diesem dürfte die Versuchung groß sein, eine »Schon okay«-Umsetzung abzuliefern – kauft ja ohnehin jeder.



Vor allem nachts sollen die verbesserten Beleuchtungseffekte der PC-Version voll zur Geltung kommen.