

## Red Dead Redemption 2

## OUTLAWS IM NEBEL

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

**Rund ein Jahr hat der Ritt von der Konsolenversion auf den PC gedauert. Wie hat Arthur Morgans Abenteuer die Umsetzung überstanden? Wir haben uns in den Sattel geschwungen.** Von Markus Schwerdtel

Kennt ihr einen Kufner persönlich? Einen Stellmacher? Einen Reepschläger? Vermutlich nicht, denn diese Berufe sind schon lange ausgestorben. Man hat sie irgendwann einfach nicht mehr gebraucht, die Welt hat sich weitergedreht. So ähnlich geht es auch Arthur Morgan. Der schlägt sich im Jahr 1899 als Outlaw durch den Wilden Westen. In ei-

ner Zeit, in der dieser »Beruf« immer schwieriger wird, weil die Gesetzeshüter und diese verdamnten Pinkerton-Detektive immer lästiger werden. Arthurs »Chef«, der Bandenführer Dutch van der Linde, will diese Zeitenwende jedoch nicht wahrhaben und versucht verzweifelt, seinen Trupp zusammenzuhalten. Ein letzter Coup soll der Bande so viel Geld einbringen, dass sich alle Mitglieder – vom mürrischen Micah über die junge Tilly Jackson bis hin zum Mexikaner Javier Escuella – zur Ruhe setzen können.

Doch nicht alle Banditen sind mit den ehrgeizigen Plänen von Dutch einverstanden. Als sich die Gang dann auch noch mit dem mächtigen Industriellen Leviticus Cornwall anlegt, drohen die Spannungen die Bande

endgültig zu zerreißen. Dieser Konflikt zieht sich durch das ganze Spiel. Die Angst vor Veränderung und die unterschiedlichen Arten, mit Veränderungen umzugehen, sind die großen Themen von Red Dead Redemption 2. Womit wir auch gleich bei der wichtigsten Frage für uns PC-Spieler wären: Wie groß sind diese Veränderungen der PC-Fassung gegenüber den ursprünglichen Versionen für PlayStation 4 und Xbox One?

**So groß, so schön!**

Schon auf den Konsolen ist Red Dead Redemption 2 ein sehr, sehr schönes Spiel. Vor allem auf PS4 Pro und Xbox One X – also den stärkeren Varianten der aktuellen Konsolengeneration – wirkt die Optik fantastisch. Weit schweift der Blick über die Landschaften, die mit viel Vegetation und wilden Tieren fast wie echt wirken. Apropos Tiere: Was GTA 5 seine Autos sind, sind Red Dead Redemption 2 seine Pferde. Und offenbar haben die Designer bei Fell und Mähne die gleiche Sorgfalt walten lassen wie bei Karosserie und Chrom. Egal ob Zaumzeug, Sattel oder dahinter festgezurte Bettrolle – alles strotzt vor Details und trägt damit zur einzigartigen Atmosphäre des Spiels bei.

Was für die Pferde gilt, stimmt bei den Charakteren erst recht: Haare, Bartstoppeln und Hautunreinheiten verleihen den Menschen im Spiel einen schmutzigen, echten Look – kein Vergleich zu den Plastikgesichtern in vielen anderen Spielen. Sogar der letzte stumme Statisten-Cowboy im Saloon des Präriekaffs Valentine ist noch mit viel Liebe zum Detail gestaltet und hat oft sogar seine eigene Synchronstimme – selbst, wenn er nur kurz »Howdy« sagt. Die Präsentation ist also bombastisch, das war aber



Der Schnee war schon in der Konsolenversion ein optisches Highlight, auf dem PC wirkt er noch kälter.



Felle wie hier beim Reh und auch am Pferd sehen durch die neuen Texturen besonders realistisch aus.

eben auch auf Konsole schon so. Die Verbesserungen liegen im Detail.

#### Vier Seiten Settings

So gern wir mit der PC-Version von Red Dead Redemption 2 sofort losreiten würden, unser erster Weg führt ins Optionsmenü, genauer zu den Grafikeinstellungen. Offenbar hat man sich bei Rockstar Games am in dieser Hinsicht vorbildlichen Assassin's Creed: Odyssey orientiert, wir können alle erdenklichen Aspekte der Optik manipulieren. Das geht von Standards wie der Auflösung (4K ist möglich) oder einer stabilen Bildrate (in der von uns ausprobierten Version maximal 120 fps) bis hin zur Partikeldichte bei Blut- oder Schmutzeffekten.

Wer zusätzlich die Einstellungen für Fortgeschrittene aktiviert, darf zum Beispiel die Qualität des volumetrischen Nebels einstellen oder festlegen, welche Grafikschnittstelle (etwa Vulkan) das Spiel nutzt. Wer sich gut mit seinem PC auskennt, kann sich auf vier Bildschirmseiten mit Grafikeinstellungen freuen und jedes noch so kleine Detail tunen. Das soll sicherstellen, dass Red Dead Redemption 2 auch auf schwächeren Rechnern noch zum Laufen gebracht werden kann – auch wenn es dann natürlich nicht mehr so gut aussieht.

#### Red Dead Benchmark

Ein nettes Detail ist der ins Spiel eingebaute Benchmark-Check. Aus dem Grafikmenü he-

raus können wir per X-Taste einen Hardware-Test starten. Das Spiel wechselt dann zwischen mehreren typischen Spielsituationen durch – ein Wald im Schneesturm, die Wüste rund um Armadillo bei Sonnenuntergang, Arthur bei einem Raubüberfall in einem Laden – und misst Daten wie die Bilder pro Sekunde. Das schafft Vergleichbarkeit und könnte sich (darauf hofft Rockstar sicher ein bisschen) als einfach zu handhabender Standard-Benchmark etablieren. Eine gute Idee ist so ein Performance-Messgerät allemal. Es wirkt fast schon, als wollten die Entwickler sich mit den vielen Einstellungsmöglichkeiten bei den PC-Spielern für die lange Wartezeit entschuldigen bzw. sie rechtfertigen. Aber grau ist nicht nur die Schriftfarbe in den Menüs, sondern auch alle Theorie. Wie sehen die grafischen Verbesserungen denn im Outlaw-Alltag aus?



Die Gesichter wirken dank vieler Details wie Bärte oder Leberflecken lebensnah.

### Warum noch kein Test?

Wenn ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, ist Red Dead Redemption 2 bereits für den PC erschienen. Leider lag aber unser Redaktionsschluss knapp vor dem Release-Datum des Spiels und Rockstar konnte uns vorab keine Testversion besorgen – es wurde bis zuletzt an den Grafiktreiber-Anpassungen gefeilt. Für diesen Text haben wir jedoch eine zu 99,9 Prozent fertige Version gespielt, er ist sozusagen ein Vorabtest ohne Wertung. Wer gerne eine Zahl drunter stehen hat: Auf gamestar.de findet ihr den Test zu Red Dead Redemption 2, komplett mit Wertung und Tipps von unseren Hardware-Profis. Gespielt haben wir für diesen Artikel auf einem starken Intel 9900k mit 5 Ghz und einer Nvidia RTX 2080TI, der Rechner hatte ausschließlich SSD-Platten und als RAM-Ausstattung 32 GByte DDR4 3200 – entsprechend gut und flüssig lief das Spiel darauf.





Vor allem bei den Lichteffekten hat Rockstar noch mal ordentlich nachgelegt, das macht den Ritt in den Sonnenuntergang gleich viel romantischer.

#### Pferde im Nebel

Vielleicht fangen wir am besten mit dem an, was an der PC-Version in Sachen Präsentation eben nicht neu ist: 3D-Modelle, Animationen, Sprachaufnahmen – all das ist identisch mit der Konsolenfassung. Überarbeitet wurden dagegen die jetzt tesselierten Texturen, vor allem die für Bäume, Tiere und generell die Umgebung. Zwar muss man schon sehr nah hingehen, um an der Baumrinde oder am Fell eines erlegten Rehs einen Unterschied zu sehen, doch der Gesamteindruck ist tatsächlich detaillierter als bei den ursprünglichen Fassungen für PS4 und Xbox One. Kleiner Wermutstropfen: Die schicken Texturen fressen ordentlich Speicherplatz, Red Dead Redemption 2 schlägt mit wuchtigen 150 GByte zu Buche.

Ähnlich subtil fallen die verbesserten Lichteffekte aus. Im Saloon spielen jetzt Sonnenstrahlen durchs Fenster, im Wald greifen sie durch die Blätter. Der Übergang der Tageszeiten ist ebenfalls etwas sanfter, Schatten werden nun auch in größerer Entfernung berechnet. Richtig beeindruckend ist die erhöhte Sichtweite, etwa wenn Arthur auf einer Klippe über einem imposanten Canyon steht und den Blick in die Ferne schweifen lässt. Dann fühlt man selbst vor dem heimischen Rechner die Weite des Westens und möchte am liebsten bis zum Horizont reiten – in solchen Momenten ist Red Dead Redemption 2 am allerbesten.

Besonders gut gefallen hat uns auch eine Mission, in der die Gang von Dutch van der Linde im Morgengrauen losreitet. Zart fällt

das Morgenlicht in den Wald und beleuchtet den volumetrischen Bodennebel, beim Durchreiten eines Flusses spritzt spektakulär das Wasser unter den Hufen. Kurz: Alles ist etwas fluffiger, feiner, flüssiger. Sichtbare Unterschiede zu den Konsolenfassungen fallen jedoch nur im direkten Vergleich auf. Sogar die gelegentlichen Clipping-Fehler kennt man bereits, wenn etwa der Held mit einer sperrigen Flinte ein Haus durchstößt und der Lauf im Türstock verschwindet. Halt, einen großen Unterschied gibt es dann doch: Wenn irgendwie möglich, solltet ihr Red Dead Redemption 2 mit mindestens 60 Bildern pro Sekunde spielen, auf der Konsole sind es maximal 30 fps. Das sieht nicht nur besser aus, sondern erleichtert obendrein den Cowboy-Alltag – denn der besteht nun mal auch aus Schießereien.



Natürlich wird in einem Westernspiel viel geschossen, Mündungsfeuer und Pulverdampf gehören dazu.

#### Mr. Morgan mit Maus

Vor allem in Schießereien ist die Steuerung per Maus und Tastatur ein echter Vorteil. Zwar bietet die Konsolenfassung ein »Snap on«-Zielsystem, aber das ist natürlich bei Weitem nicht so präzise. In einer Mission mit mehreren Gegnerwellen schalten wir einen Widersacher nach dem anderen aus, ohne selbst ernsthaft Schaden zu nehmen. In solchen Momenten kommt uns das Spiel fast

#### Bilder von Rockstar

Obwohl wir die PC-Version von Red Dead Redemption 2 selbst gespielt haben, konnten wir keine eigenen Screenshots machen. Die Bilder auf diesen Seiten stammen also vom Publisher, geben aber tatsächlich gut wieder, wie das Spiel in der Praxis aussieht.

Die Städte im Spiel wirken richtig belebt, das sorgt für ordentlich Western-Atmosphäre.



## Red Dead Online

Zum Start von Red Dead Redemption 2 geht auch die Multiplayer-Variante Red Dead Online live. Die konnten wir noch nicht ausprobieren, Rockstar verspricht aber alle bisher für die Konsolenvariante erschienenen Features und Erweiterungen, etwa die kürzlich veröffentlichten Frontier Pursuits mit unterschiedlichen Charakterklassen. Damit ist Red Dead Online deutlich kompletter als die Konsolenvariante bei ihrem Erscheinen, die damals eher wie ein Betatest wirkte.



Showdown im Morgengrauen: Während die Überfallopfer zittern, bewundern wir das schöne Gras und die zarten Sonnenstrahlen im Morgennebel.

schon etwas zu leicht vor. Dafür ist die Bedienung mit der Tastatur in den (zum Glück seltenen) Nahkämpfen etwas unbeholfen. Wer kann, hängt parallel ein Gamepad an den PC und wechselt je nach Situation.

Überhaupt, die Steuerung: Die etwas umständliche Bedienung mit einer Vielzahl von kontextabhängigen Kommandos war bereits bei der Konsolenfassung ein Kritikpunkt. Klar, ein Spiel mit vielen Möglichkeiten braucht auch viele Tasten, um diese Tätigkeiten auszulösen. Doch gerade zu Beginn werdet ihr nicht um einen Spickzettel neben der Tastatur umhinkommen bzw. öfter mal ins Menü wechseln müssen, um ein Kommando nachzuschlagen. Zwar lassen sich alle Funktionen auch umbelegen und nach Wunsch konfigurieren, doch das Grundproblem der überladenen Steuerung bleibt.

Wer seinem Helden ungen die ganze Zeit über die Schulter schauen mag, wechselt in die Ego-Perspektive. Vor allem bei Schießereien wirkt das Spiel dann wie ein klassischer Shooter, spätestens beim Reiten empfiehlt sich jedoch wieder der Wechsel auf die Außenkamera – das Gehoppel geht dafür anfälligen Spielern sonst arg auf den Magen. Apropos Kamera: Bleibt ihr lange auf der Taste V, wechselt das Spiel in die so-

genannte Cinematic Camera, also den Kinomodus mit besonders dramatischen Einstellungen. Folgt ihr dann gerade der Straße zu einem Wegpunkt, galoppiert der Gaul automatisch zum Ziel. Eine Schnellreise-Funktion gibt es allerdings nicht, was vor allem gegen Ende des Spiels nerven kann, wenn

man viel von der Karte aufgedeckt hat und die Wege zur nächsten Mission lang sind.

### Sagen Sie »Texas«!

Eine Funktion ist der PC-Version von Red Dead Redemption 2 vorbehalten, auf F6 liegt standardmäßig der (momentan) exklu-



Die Witwe Sadie Adler schließt sich der Gang an, nachdem ihr Mann von der üblen O'Driscoll-Gang ermordet wurde.

Ein wachsamer Blick kann im Wilden Westen nicht schaden. Beachtet die Details an den Taschen!



sive Fotomodus. Egal ob im Spiel oder in einer Zwischensequenz, wir können das Geschehen jederzeit anhalten und ein Bild schießen. Wie man es von so einem Modus erwartet, ist die Kamera frei beweglich und es gibt jede Menge Einstellungen für Belich-

tungszeit, Tiefenunschärfe usw. Außerdem lassen sich die Fotos mit rund 40 Filtern versehen, von »rot eingefärbt« bis hin zu »betrunken«. Diesen Filter verwendet das Spiel auch, wenn sich Arthur Morgan im Saloon einen hinter die Binde kippt. Der Fotomodus ist ein nettes Gimmick, es würde uns nicht wundern, wenn er mit einem der nächsten Updates auch auf Konsolen landen würde.

lich der bereits 2001 mit GTA 3 etablierten »Rockstar-Formel«: Auf einer Karte ploppen Auftraggeber-Icons auf, die ihr anreitet (wie gesagt: keine Schnellreisefunktion!). Die Person am Zielort gibt euch dann eine Haupt- oder Nebenmission, die in der Regel auf bewährte Mechaniken (Eskortieren, Beschützen, Umlegen, Einfangen etc.) zurückgreift und dabei recht enge Vorgaben macht, wie die Aufgabe zu erledigen ist. Unterschiedliche Lösungswege oder gar Entscheidungen? Fehlanzeige! Es gibt zwar jede Menge Nebenbeschäftigungen (Angeln, Kartenspielen, Jagd), doch die liefern bestenfalls Geld und Trophäen, zahlen aber nicht auf die Charakterentwicklung ein, etwa durch Erfahrungspunkte.

Dadurch wirkt Red Dead Redemption 2 im Vergleich zu aktuellen Open-World-Titeln wie Assassin's Creed: Odyssey spielerisch stellenweise ganz schön altbacken. Andererseits ermöglichen diese Beschränkungen Rockstar Games, eine extrem dichte Geschichte zu inszenieren, mit genau abgesteckten Höhepunkten und Wendungen. Diese Geschichte – zusammen mit dem Gefühl der Wildwest-Freiheit – ist es schließlich auch, die den Sog und die große Faszination dieses Spiels ausmacht, und die einen die zweifellos vorhandenen Designmängel vergessen lässt. Wollen wir nur hoffen, dass sich Rockstar Games für ihren nächsten Titel (GTA 6? Bully 2? Was anderes?) etwas mehr trauen, und nicht wie Dutch van der Linde als Fortschrittsverweigerer in der eigenen, zugegeben ruhmreichen Vergangenheit steckenbleiben. Wäre doch schade, wenn der Kultentwickler irgendwann den gleichen Weg wie Küfner, Stellmacher und Reepschläger gehen würde. ★



**Markus Schwerdtel**  
@kargbier



Ich liebe Red Dead Redemption 2 allein schon dafür, dass ich mal keinen strahlenden Supersoldaten spiele. Sondern einen schmutzigen, von Zweifeln geplagten Cowboy, der versucht in einer Welt voller Veränderungen den Weg zu finden – damit kann ich mich identifizieren. Mit dem gemächlichen Tempo des Spiels kann ich mich arrangieren. Red Dead Redemption 2 ist eben kein Skill-Shooter, sondern eher eine Wildwest-TV-Serie zum Mitspielen, die sich Zeit für ihre Geschichte und ihre Helden nimmt. Manche Missionen funktionieren fast schon wie Episoden und sind dramaturgisch entsprechend durchgetaktet. Und genau das ist für mich zugleich das große Problem: Viel zu oft fühle ich mich wie ein Schauspieler, der gefälligst das zu tun hat, was die allmächtigen Rockstar-Regisseure für richtig halten. Mir fehlt die Freiheit, die man aus anderen Open-World-Titeln gewohnt ist. Dass Red Dead Redemption 2 trotzdem eine unbedingte Empfehlung auch für PC-Cowboys ist, liegt an der grandiosen Inszenierung, den unfassbar vielen Details und – bei aller Einengung – an der Geschichte um Arthur Morgan und seinen Aufbruch.

#### Zeit für Geschichten

Was Red Dead Redemption 2 abseits der verbesserten Optik zu bieten hat, könnte man im Test der GamePro-Kollegen nachlesen, wir fassen es aber trotzdem hier nochmal kurz zusammen. Rockstar Games fährt mit diesem Spiel die schönste, größte, detaillierteste offene Spielwelt der an solchen Superlativen wahrlich nicht armen Firmengeschichte auf. Und das Spiel nimmt sich alle Zeit der Welt, euch diese Welt näherzubringen. Das fängt mit dem gemächlichen, von vielen Spielern als zu langsam empfundenen Gang von Arthur an und geht beim ebenso bedächtigen Erzähltempo weiter. Das macht die Charakterentwicklung von Arthur und seinen Bandenkollegen nachvollziehbarer, wer jedoch hauptsächlich Action sucht, wird sich unter Umständen langweilen. Vor allem im Mittelteil wird die Story ziemlich zäh, bevor sie gegen Ende mit einer dramatischen Wendung wieder Fahrt aufnimmt und schließlich in einem fantastischen Epilog den Anschluss zum ersten, nie für den PC erschienenen Red Dead Redemption schafft – Teil 2 ist schließlich ein Prequel.

#### Altmodischer Arthur

Fast schon schmerzhaft konventionell ist die Spielstruktur, sie folgt nämlich grundsätz-