

## Red Dead Online

## DER BESTE WILDWEST-SANDKASTEN

Genre: Online-Actionspiel Publisher: Rockstar Games Entwickler: Rockstar San Diego Termin: 5.11.2019 Sprache: Englisch, deutsche Texte  
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 48 Euro DRM: ja (Rockstar Launcher, Epic Store)



## Wir stellen fest: Das Wildwest-MMO erreicht in vielen Belangen die Qualität von RDR 2, aber (noch) nicht in allen.

Von Christian Just

Für viele wurde ein Traum wahr, als Red Dead Redemption 2 Anfang November 2019 für PC erschien. Endlich Cowboy spielen – mit all den Systemvorteilen eines Rechners. Auch der MMO-Modus Red Dead Online ist direkt ab Release im Paket. Wie schon bei GTA Online trennen wir in der Bewertung das Hauptspiel von der Online-Erweiterung und testen Red Dead Online separat.

### Dein Kopf, mein Geld

Henry Shaw ist ein Feigling. Allerdings ein einfallsreicher, hat der Typ doch versucht, Waren mit bemalten Kieseln anstelle von echten Edelsteinen zu bezahlen. Und nun ist ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt. Das holen wir uns! Nicht umsonst haben wir 15 Goldbarren für die Berufslizenz gelöhnt. Das Problem: Shaw hat sich in die Obhut einer Ban-

de von Gesetzlosen begeben, die gerade dabei sind, einen Zug zu überfallen. Kein Problem, denken wir uns und heuern noch drei weitere Typen unseres Schlags an.

Kaum haben wir den fahrenden Zug erreicht, fliegen uns bereits blaue Bohnen um die Ohren. Wir geben unserem Pferd die Sporen, und weil es ein starker Bretone ist, gibt es auch ordentlich Fersengeld. Die Muskeln des Tiers arbeiten, Adern pulsieren unter der Haut. Wir feuern ein paar Schüsse vom Rücken unserer Stute ab, aber weil wir beim Reiten schlechter zielen können, entscheiden wir uns für einen kleinen Stunt.

Mit einem Satz springen wir aus unserem Sattel auf einen offenen Waggon und rollen uns elegant ab. Ein schneller Pfiff signalisiert unserem treuen Pferd, dass es uns weiter folgen soll. Jetzt wechseln wir zur Schrotflinte und befreien den Zug Stück für Stück von den wild kämpfenden Outlaws.

Unsere Kollegen reiten indes weiter an den Schienen entlang und geben uns Deckung. Als irgendwann nur noch das Rattern des Zuges durch die Prärie schallt, liegt

auch Henry Shaw tot im Staub. Unser Herz klopft, das Adrenalin fließt – Red Dead Online macht in solchen Momenten einen Riesenspaß. Wir verschnüren den Toten auf dem Rücken unseres Pferds.

Ein Gewitter zieht auf, in der Ferne schlagen Blitze ein, die Wolken verdunkeln Teile der Landschaft, während die Sonne immer wieder durchbricht und wir zu unserer Belohnung reiten. Wir sehen die Prärie an uns vorbeiziehen, hören den Wind pfeifen, dann und wann schrecken wir ein Rudel Kojoten auf. Der Sheriff schließlich freut sich, dass wir seine Arbeit erledigt haben, und zahlt uns ein paar müde Dollars. Mehr hätten wir bekommen, hätten wir den Gesuchten mit dem Lasso eingefangen und lebend abgeliefert. Doch das wäre schwieriger gewesen, wenngleich mindestens ebenso Spaßig.

### Ein Job für einen Cowboy

Wenn wir statt als gnadenloser Kopfgeldjäger durch die Prärie zu jagen lieber etwas



Wenn man mit anderen nachts durch St. Denis auf dem Weg zu einem Kopfgeldauftrag reitet, ist die Atmosphäre zum Schneiden dicht.

## Ist das wie auf den Konsolen?

Wir erinnern uns: Die ersten Schlagzeilen, die Red Dead Online machte, waren nicht sonderlich lobend. Vieles fühlte sich noch unfertig an, sonderlich umfangreich war das Spiel auch nicht, aber: Wir reden hier von der Beta. Mit dem regulären Release bekam Red Dead Online dann gleich ein ordentliches Inhaltspaket spendiert. Und das Ding wächst beständig weiter. Inzwischen sind die Konsolenversionen und die PC-Version fast deckungsgleich. Das Einzige, was es auf dem PC noch nicht gibt, sind die Seasons (Outlaw Pass), in denen das Spiel spezielle Belohnungen und Items anbietet. An einer Season kann man kostenlos teilnehmen oder man zahlt 35 Gold, also ca. 14 Euro, um schneller an Belohnungen zu gelangen oder für zahlende Kunden exklusive Items abzustauben.

geruhsamer spielen möchten, hält Red Dead Online zwei weitere Berufspfade bereit. Löhnen wir erneut 15 Goldbarren, können wir uns ein eigenes Handelsunternehmen aufbauen. Der alte Cripps, unser Partner und Lagerverwalter, ist nämlich firm in der Kunst, tote Tiere in lukrative Waren zu verwandeln.

Da der Knacker für die Jagd aber zu eingestrotet ist, gehen wir eben los und schießen Wildtiere. Was so einfach klingt, braucht aber die passende Ausrüstung, das nötige Know-how und nicht zuletzt eine große Portion Geduld. So schleichen wir mit dem Flitzbogen bewaffnet durch die Landschaft, um Kleintiere wie Hasen oder Eichhörnchen möglichst waidgerecht zu erlegen. Benutzen wir die falsche Waffe, beschädigen wir das Fell und mindern damit auch den Verkaufswert. Größeres Wild wie das Bison verlangt entsprechend größere Kaliber. Beim Jagen haben also besonders Spieler ihren Spaß, die ruhiges und bedachtes Vorgehen schätzen und am Ende auch dem ein oder ande-



Als Kopfgeldjäger schnappen wir uns die Bountys »tot oder leberdig«.

ren Dollar nicht abgeneigt sind. Hat Cripps nämlich genug Waren produziert, fahren wir in einer speziellen Mission mit einem Karren zum Kunden, um die Felle und anderen Tierprodukte zu verkaufen.

Wir haben die Wahl, entweder eine kurze oder eine lange Strecke zu fahren. Letztere bringt mehr Geld, wir können allerdings unterwegs von konkurrierenden Spielern attackiert werden. Organisieren wir uns aber wie beim Kopfgeldjäger im Vorfeld eine Gruppe von Mitstreitern, die uns beschützt, klappt die Tour ziemlich sicher. Nichtsdestotrotz kommt dabei Spannung auf, weil wir schließlich auch alles verlieren könnten.

Der dritte Beruf im Bunde ist der des Sammlers. Wir zahlen der Wahrsagerin Madam Nazar 15 Goldbarren, damit wir für sie auf die Suche nach wertvollen Schätzen gehen können, die quer über die Weltkarte verstreut liegen. Schatzkarten zeigen uns

das ungefähre Gebiet, wir schnappen uns unsere Schaufel und gehen auf fröhliche Schatzsuche. Dieser Beruf ist besonders interessant für Spieler, die die wunderschöne und lebendig wirkende Spielwelt erkunden möchten. Aber auch hier lockt eine Menge Geld, wenn wir etwa eine neunteilige Sammlung seltener Schnapsflaschen auf einen Schlag austri.... ähm, verkaufen!

### Guter Cowboy, böser Cowboy

Unseren persönlichen Westernhelden haben wir uns zu Spielbeginn nach unseren optischen Vorlieben erstellt. Ein mysteriöser Gentleman befreit uns aus dem Knast, wo wir einsitzen, weil uns ein Mord vorgeworfen wird. Um unsere Unschuld zu beweisen und nebenbei zum echten Haudegen zu werden, folgen wir einer Reihe von Story-Missionen, die mit netten Zwischensequenzen erzählt werden. Immer wieder können wir uns ent-



Verbissene Kämpfe auf rollenden Zügen sind ein besonderes Highlight in Red Dead Online.

Du hast ungeöffnete Pakete. Du kannst sie dir in einer Postmeisterei oder im Lager abholen.



Atmosphärische Umgebungseffekte wie dieses Unwetter jagen uns einen wohligen Schauer über den Rücken.

weder für einen ehrenhaften oder einen unehrenhaften Weg entscheiden. So stehen uns manche Aufträge nur zur Auswahl, wenn wir zuvor moralische Entscheidungen getroffen haben. Lassen wir die gefangenen Pferdediebe auf den Schienen liegen, bis der Zug kommt, oder retten wir die armen Teufel vor dem sicheren Tod? Die zwar kurze, aber abwechslungsreiche Story von Red Dead Online ist spannend erzählt und kann uns etwa zehn Stunden gut unterhalten.

Weit mehr Zeit verbringen wir hingegen in den Nebenmissionen, die wir von NPCs allerorten angeboten bekommen. Für die finden wir verlorene Karren, verfolgen gefährliche Gangster oder befreien hilflose Gefangene. Auch diese Aufträge wirken sich auf unser Ansehen aus. Dadurch bekommen wir das Gefühl, dass wir wie in einem Rollenspiel unseren eigenen Weg gehen und einen persönlichen Charakter erschaffen.

#### Es darf geschossen werden

Verhalten wir uns böse, etwa indem wir wahllos Leute über den Haufen schießen, wird ein Kopfgeld auf uns ausgesetzt. Irgendwann tauchen dann Gesetzeshüter auf, die uns verfolgen. Sobald wir 20 Dollar wert sind, können sogar andere Spieler auf uns Jagd machen. Das ist ein spannender PvP-Aspekt für Endgame-Cowboys. Zusätzlich gibt es auch noch verschiedene spezielle PvP-Modi, unter anderem sogar eine Art Battle Royale namens »Make it count«.

Wer aber partout keine Lust auf PvP hat, kann sich in den defensiven Modus begeben und erhält so einige Erleichterungen. So kann ein defensiver Spieler nicht mehr so einfach anvisiert werden, zudem wird der kritische Schaden bei Kopftreffern ausgesetzt. Im Gegenzug gilt das dann aber auch für uns. Eine gute Option, wenn wir mal in Ruhe unser eigenes Ding machen wollen.

Schließlich treffen wir ständig auf einen der bis zu 32 Mitspieler pro Server, wenn nicht sogar auf vierköpfige Trupps. Meistens ist uns das PvP aber nicht bei unseren Plänen in die Quere gekommen: Wir wurden im freien Spiel nicht übermäßig oft angegriffen.

#### Stetiger Fortschritt

Wir schreiten in Red Dead Online sowohl in den Berufen als auch in unserer Charakter-



Christian Just  
@Akkat84



Heiliger Strosack! Was habe ich mich gefreut, als RDR 2 für den PC veröffentlicht wurde. Mit glänzenden Augen habe ich zehn Stunden lang die Story gespielt, bevor ich den großen Fehler machte, Red Dead Online zu starten. Seitdem habe ich keine Minute mehr in der Einzelspieler-Geschichte verbracht und bin stattdessen komplett im MMO-Modus versunken. Schließlich enthält dieser fast alle Stärken des Hauptspiels in puncto Spielwelt, Grafik, Lebenssimulation und Charakter-Animationen. Eine AAA-Sandbox quasi, in der ich meine Kindheitsfantasie vom Cowboyleben in vollen Zügen (höhö) ausleben kann. Ich will kein Blatt vor den Mund nehmen: Red Dead Online erfüllt mir einen lang gehegten Traum. Da ich davon ausgehe, dass Rockstar hier eine ähnliche Gelddruckmaschine wie GTA Online etablieren möchte, freue ich mich auch auf zukünftigen Content. Als Fan der Heists in GTA Online bin ich gespannt, wie Rockstar das Endgame ihrer Wildwest-Simulation gestalten wird.



Auf dem Weg zurück zum Sheriff können uns jederzeit Banditen oder andere Spieler angreifen.

## So geht es 2020 weiter

Rockstar plant das bisherige Fundament von Red Dead Online auch 2020 weiter auszubauen. Wir haben die vier wichtigsten Punkte aufgelistet, um die das Spiel in den nächsten Monaten erweitert werden soll.

### Neue Berufe

Rockstar will die bestehenden Berufspfade weiter ausbauen, wodurch ihr euch beispielsweise als Händler zum waschechten Western-Industrialisten aufschwingen könnt. Außerdem sollen neue Berufe addiert werden. So denken die Entwickler zum Beispiel darüber nach, den Job des Fotografen zu implementieren.

### Auf den Berufspfaden aufbauen

Die Entwickler beobachten die Spielerbasis, um zu erkennen, auf welche Weise die Berufe genutzt werden. Daraus leiten die Entwickler neue Features ab, die etwa eine Bösewicht- oder eine Guter-Samariter-Rolle vertiefen könnten.

### Housing

Zu einem späteren Zeitpunkt möchte Rockstar vermögenden Spielern den Besitz von Grundstücken und Gebäuden ermöglichen. Dabei sei es aber wichtig, genau auf die Balance zu achten, um der sonst nomadischen Lebensweise mit Lagerstätten nicht gänzlich den Reiz zu nehmen.

### Neue Missionen

Rockstar plant neue Aufgaben für die Spielwelt, um die Auswahl an verfügbaren Beschäftigungen konstant zu vergrößern.



Nebenaktivitäten wie das Pokerspiel machen Spaß und werfen (potenziell) auch Dollar ab.

stufe voran. Die Charakterlevels staffeln sich von eins bis 100 und schalten bei jedem Aufstieg neue kosmetische Items und Ausrüstungsgegenstände frei, mit denen wir langsam zum stilvoll gekleideten und waffenstarken Westernhelden werden.

So haben wir uns ziemlich gefreut, als wir unser altes Schießbeisen endlich gegen einen schmucken Schofield-Revolver eintauschen konnten, der schnellere Schussfolgen erlaubt und in wilden Nahbereichsschießereien eine gute Figur macht.

Wobei »gute Figur« hier relativ zu sehen ist: Die Waffenhandhabung in Red Dead Online erinnert stark an GTA Online. Wir zielen über die Schulter unseres Charakters, wenn wir nicht die eher schwammige Steuerung in der Ego-Perspektive benutzen wollen. Aber selbst da bekommen wir kein »richtiges« Gunplay, etwa mit Zielen über Kimme und Korn. Stattdessen zielen wir immer über ei-

nen Punkt in der Bildmitte. So fühlen sich die Schießereien zwar in Ordnung an – richtig präzise zu zielen fällt uns aber selten leicht, da sich die Maussteuerung besonders auf Distanz etwas ungenau anfühlt. Das ist bei GTA Online schon seit Release genauso, große Änderungen von Rockstar sollten wir hier also nicht erwarten.

### Vom Azubi zum Meister

Wie schon gesagt: In den Berufen leveln wir ebenfalls auf, mit dem besonderen Dreh, dass wir für den Fortschritt nach und nach berufsspezifische Spezialfähigkeiten und Items freispielen. So können wir als Kopfgeldjäger ein verstärktes Lasso verwenden, aus dem sich Gefesselte nicht mehr so leicht befreien können. Oder wir besorgen uns ein Revolver-Skin mit schicker Gravur für den persönlichen Touch. Auch unser Lager, das als Dreh- und Angelpunkt für unsere Gruppenak-

tivitäten dient, bauen wir im Laufe unserer Westernkarriere weiter aus. So schalten wir gegen harte Dollars einen Schnellreisepunkt frei und können fortan vom Camp aus binnen Sekunden zu jeder entlegenen Ecke der Spielwelt reisen. Oder wir bauen uns einen großen Eintopf-Kübel ins Camp, der unserer Lebensenergie einen Boost verleiht.



Wenn wir Cripps (hinten kniend) in unserem Lager mit toten Tieren versorgen, erledigt er die Drecksarbeit für uns.



Das Schießgefühl in RDO ist in Ordnung, aber nicht herausragend. Dafür ist alles ein bisschen zu unpräzise.

**Die Langzeitmotivation und das Endgame**

So richtig große Ziele, auf die wir hinarbeiten können, fehlen aber bislang in Red Dead Online. Wir erinnern uns: In GTA Online können wir Apartments kaufen, eine Motorrad-Bande samt organisierter Kriminalität ins Leben rufen oder als CEO unsere eigene Firma leiten. In Red Dead Online existiert etwas Ähnliches in Form der Berufe, aber großer materieller Besitz abseits von Pferden und einem ausgebauten Lager fehlt – noch.

Rockstar hat bereits angekündigt, stetig neue Inhalte hinzuzufügen. Das soll nicht heißen, dass Red Dead Online Stand jetzt unter mangelndem Content leidet. Mit allen Berufen und hin zu einem Endlevel-Charakter hat man viel Abwechslung und ist Hunderte Stunden beschäftigt.

**Schade, Pay2Win**

In Red Dead Online könnt ihr die meisten Items entweder mit der reinen Spielwährung Dollars oder mit der Premium-Währung Gold erwerben. Gold könnt ihr von Rockstar in Paketen von zehn bis zu 100 Euro kaufen. Alternativ erhaltet ihr Gold in geringen Mengen durch Aktivitäten im Spiel. Einige kosmetische Items sind ausschließlich per Gold erhältlich und fordern entsprechend viel Grind oder den Griff zur Brieftasche von euch. Auch Balance-relevante Items wie Waffen lassen sich per Gold freischalten. Obgleich auch frühe Waffen bereits potent genug sind, um in den Händen eines fähigen Spielers mächtig zu sein, sind zahlende Spieler im Vorteil. Wer Gold ausgibt, kann schneller auf ein größeres und besseres Waffenarsenal zurückgreifen. Daher enthält Red Dead Online Pay2Win-Elemente, für die wir fünf Punkte bei der Wertung abziehen.

Dennoch werden Spieler, die Red Dead Online wirklich als Langzeit-MMO spielen, irgendwann an die Grenzen dessen stoßen, was das Spiel ihnen an neuen und spannenden Inhalten bieten kann. Etwas richtig Großes wie die von langer Hand geplanten Heists in GTA Online fehlen derzeit noch. Rockstar erklärte allerdings, dass große Inhalte kommen werden – sie müssen nur zum »langsameren und intimen« Gameplay des Western-MMOs passen.

**Angeln, Pokern, Pferderennen**

Wer den Open-World-Aspekt mal links liegen lassen möchte und auch nicht schießen will, nimmt an Free-Roam-Events teil oder liefert sich ein gepflegtes Pferderennen. Freizeitaktivitäten in der offenen Spielwelt dagegen sorgen für reichlich Abwechslung und runden das Gesamtpaket von Red Dead Online ab. So können wir etwa Fische fangen und verkaufen oder eine spannende Runde Poker um Ingame-Dollars spielen. Auch in diesen kleinen Aktivitäten steckt viel Unterhaltung – vor allem durch die Liebe zum Detail, die Rockstar investiert hat. Ein Manko im direkten Vergleich mit RDR 2 bleibt die relative NPC-Dichte, die im Einzelspieler deutlich höher ausfällt. In Red Dead Online wirken die Städte vergleichsweise ruhig und weniger lebendig. Das können auch die anderen Spieler nicht ändern.

Dennoch: In Sachen authentischer Spielweltgestaltung und lebensnahen Charakterdesigns setzt Red Dead Online Maßstäbe. Wenngleich bei der Steuerung und der grundsätzlichen Spielstruktur gewisse Ähnlichkeiten zu GTA Online vorhanden sind, sorgt vor allem das Wild-West-Setting und das insgesamt ruhigere Spieltempo für eine ganz eigene Erfahrung. ★

**RED DEAD ONLINE**

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2500K / FX-6300	Core i7 4770K / Ryzen 5 1500X
Geforce 770 / Radeon R9 280	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 150 GB Festplatte	12 GB RAM, 150 GB Festplatte

**PRÄSENTATION**

- sehr gute Animationen
- lebensechte Pferde
- grandiose Lichteffekte
- authentisches Wildwest-Artdesign
- stimmige Soundeffekte

**SPIELDESIGN**

- abwechslungsreiche Berufe
- motivierendes Aufleveln
- moralische Entscheidungen mit Konsequenzen
- schnelles und meist problemloses Matchmaking
- Waffengefühl nicht optimal

**BALANCE**

- flache Lernkurve
- stetiger Fortschritt fühlt sich belohnend an
- optionaler friedlicher Modus
- viele Inhalte solo und zu viert spielbar
- Grind für Gold dauert ewig

**ATMOSPHÄRE / STORY**

- lebendige Spielwelt
- NPCs mit Tagesabläufen
- stimmungs-volle Musik
- kurze, aber spannende Story
- vergleichsweise wenige NPCs

**UMFANG**

- viele Waffen- und Ausrüstungsteile
- drei Berufe mit zahlreichen Unlocks
- riesige Spielwelt
- viele Nebenmissionen
- fehlende Endgame-Aktivitäten

**ABWERTUNG**

Wer extra zahlt, kommt schneller an Waffen und Ausrüstung. Red Dead Online enthält demnach Pay2Win-Elemente.



**FAZIT**

Abwechslungsreiche Western-Sandbox à la GTA Online, die vor allem mit Spielwelt-Faszination und Authentizität überzeugen kann.

