

Gaming Virgin: Red Dead Redemption 2

ICH BIN DAFÜR ZU ALT

Wie das aussieht! Red Dead Redemption 2 spielt sich für mich zunächst wie ein Urlaub. Aber es kommt für mich auch circa zehn Jahre zu spät. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Ein wichtiger Teil von Saschas Job für GameStar ist es, Spiele zu spielen, die er eigentlich verachtet. Ihr wollt ihn leiden sehen, also quält er sich zu eurer Unterhaltung regelmäßig. Und manchmal muss man in diesem Job auch ganz einfach Spiele testen, die sich als richtig fiese Gurken herausstellen. Das fällt dann unter Berufsrisiko, denn wären alle Spiele plötzlich hervorragend, bräuchte man keine Tester mehr. Zum Ausgleich darf sich Sascha ab und zu Spiele und Themen aussuchen, an denen er ehrlich interessiert ist – zum Beispiel hier.

Für viele von euch kommt das jetzt sicher total überraschend, aber Tatsache ist: Als freiberuflicher Spielejournalist wird man eher nicht reich. Urlaub ist ein Luxus, den man sich immer doppelt und dreifach überlegen muss. Denn wer wegfährt, schreibt keine Texte. Wer nichts schreibt, verdient nichts. Darum habe ich mir meine Auszeit einfach digital gegönnt und zum ersten Mal Red Dead Redemption 2 installiert.

Das sieht ohne jede Übertreibung so gut aus, dass ich stundenlang einfach nur blöd in die Landschaft glotzte und überhaupt nicht darüber hinwegkam, wie gut Spiele heutzutage aussehen können. Meine Abenteuer im Wilden Westen waren aber nicht

einfach nur virtuelle Ferien – sie waren auch ganz einfach Erholung von all den Gurken, die ich im vergangenen Jahr testen durfte.

Nach Enttäuschungen wie Dungeons & Dragons: Dark Alliance, dem Flachwitzrohrkrieger Rustler und dem Langeweilesimulator Werewolf: The Apocalypse – Earthblood war das objektiv fabelhafte Red Dead Redemption 2 eine wahre Wohltat.

Letzten Endes habe ich es nicht mal durchgespielt, weil ich eben immer was zu meckern habe, war aber trotzdem dankbar, einfach mal etwas spielen zu dürfen, worauf ich ganz einfach tierisch Bock hatte. Das Spiel hatte mir für einige Stunden hervorragend gefallen, dann nutzte sich die typische

Rockstar-Formel leider immer mehr ab. Dabei hätte es mir vor zehn Jahren vielleicht noch viel besser gefallen.

Atemberaubend schön

In 4K und mit allen Details maximal aufgedreht sieht Red Dead Redemption 2 auch 2022 noch abartig gut aus. Okay, Raytracing hat das Spiel ohne Mods anscheinend überhaupt nicht, und das HDR sieht aus wie gekotzt, trotzdem: Wow!

Vielleicht liegt es daran, dass ich sonst überwiegend Indie- und AA-Games spiele und dadurch einfach keine gute Grafik mehr gewohnt bin. Vielleicht ist es der Placebo-Effekt, weil ich mir dieses Spiel einfach mal



Hosea finde ich cool. Er ist alt und will aufhören. Wie das endet, kann sich jeder selbst ausmalen.



Die Schießereien gefallen mir in den ersten Spielstunden, irgendwann fehlt mir hier aber die Abwechslung.

selbst ausgesucht habe. Aber ich habe vom ersten Moment an Gänsehaut.

Der Schnee, in dem die Spuren aller Charaktere und ihrer Pferde sichtbar sind, der im Vorbeigehen von den Bäumen fällt, der im Licht glitzert. Diese irre coolen Kamerafahrten wie im Film. Der wahnsinnig gute Soundtrack, ach was, die ganze verdammte Vertonung! Wenn du zu einer Mission reitest und dich von deinen Begleitern entfernst, die ihre Texte dann irgendwann nicht mehr sprechen, sondern dir durch den Schneesturm zuhrüllen. Und wollt ihr mich verarschen? Die haben ohne Scheiß Unterhaltungen mehrmals aufgenommen, mal gesprochen und mal gebrüllt, einfach für die Atmo-

sphäre! So müssen Spiele sein, wenn Geld absolut keine Rolle spielt. Wahnsinn!

Ich bin voll dabei, tauche komplett ein, obwohl spieltechnisch im Grunde überhaupt nichts passiert. Hier halte ich mal eine Taste gedrückt, um jemandem zu folgen, dort gibt's auch mal eine kurze Schießerei ohne große Herausforderung, dann durchsuche ich irgendwelche Schränke und besänftige ein Pferd. Nichts davon ist irgendwie anspruchsvoll oder spannend, es sieht nur einfach sehr, sehr geil aus. Ist halt Tutorial.

Jedes moderne Spiel geht heutzutage davon aus, dass ich noch nie im Leben ein Videospiele angerührt habe, und fängt deshalb bei Adam und Eva an. Das darf man dann

auch nicht überspringen, das Intro ist ja wichtig für die Story. Immerhin, nach einer Weile bekomme ich etwas mehr Freiheit und soll zum ersten Mal jagen. Ich rechne mit langanhaltenden Albträumen deswegen.

Sorry, Bambi!

Ich bekomme einen Bogen und soll mal wieder hinter irgendeinem NPC her reiten, der mich an die Hand nimmt und alles erklärt. Immerhin ist meine letzte Schießerei inzwischen 15 Minuten her! So lange kann sich ein durchschnittlicher Spieler unmöglich merken, wie man eine Waffe abfeuert.

Der Kollege erklärt mir, welche Tasten ich zum Spurenlesen drücken muss, dann



Das Saufgelage mit Lenny ist viel spaßiger als irgendwelche Gefängnisausbrüche.



Auf Pferdoggans Rücken mache ich im Alleingang ganze Städte platt. Er ist das ultimative Reittier.



schleichen wir eine Weile durch den Schnee und stoßen schließlich auf ein einzelnes Reh, das seelenruhig an einem Bach steht und mir seinen Kopf präsentiert. Ich nehme das Viech ins Visier und strecke es eine Sekunde später mit einem einzigen Schuss nieder. Ist natürlich auch keine große Kunst, der Rockstar-Aimbot ist mittlerweile ja standardmäßig voreingestellt. In dem Moment gehe ich auch noch fest davon aus, dass man diesen Kill überhaupt nicht verpatzen kann, weil ja Tutorial, erste Jagdmission, das Tier war so schön präsentiert, das war einfach zu perfekt. Zu einfach. Nun...

Mein Begleiter entdeckt ein zweites Paar Spuren, also stöbern wir den Freund unseres Abendessens auf: Ein zweites Reh steht unmotiviert in der Gegend rum und wartet auf mich und meinen Bogen. Oho, diesmal

wird der Schwierigkeitsgrad angehoben: Mein Ziel wendet mir dezent das Hinterteil zu und senkt sein Haupt. Ich mache per Hotkey ein Geräusch, um das Reh aufzuschrecken, dann löst sich mein Pfeil. Volltreffer! Nur leider nicht in den Kopf.

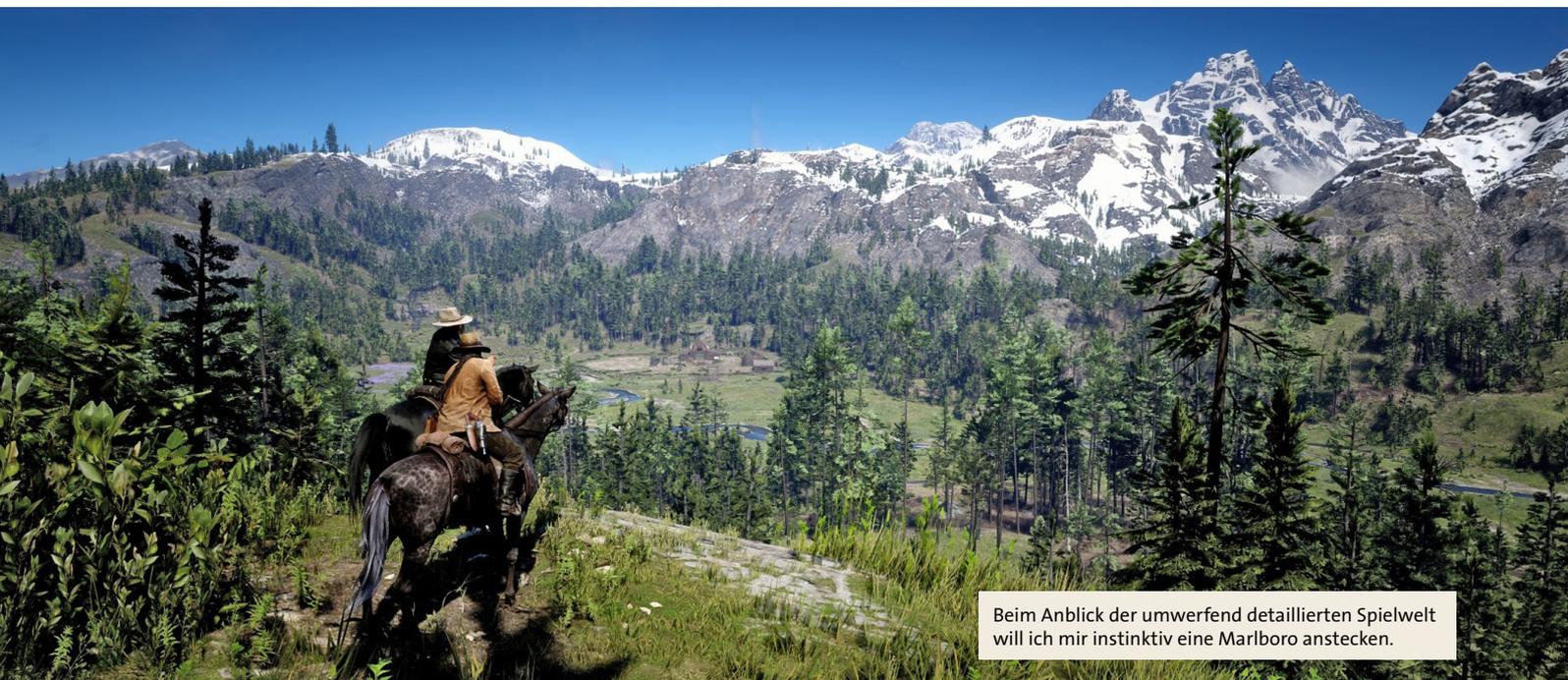
Zuerst mal weiß ich gar nicht, dass der Pfeil sitzt, weil das Reh umgehend flüchtet. Aber nur kurz. Dann unsägliches Gezeter und Geschrei. Eine Bluts spur führt kreuz und quer durchs Gebüsch. Das Tier hat dermaßen Leck geschlagen, dass es bestenfalls noch auf Reserve läuft. Schließlich finde ich das Reh laut schreiend am Boden, mit einem Pfeil im Gesäß. Ein nahezu perfekter Treffer, nur wenige Millimeter vom Auge Saurons entfernt. Shit! Sorry! Das war ein Versehen! Ich habe ungelogen auf deinen Kopf gezielt! Das tut mir so leid, ich ... oh ...

okay, super. Ich beende Bambis Existenz kurzerhand mit dem Messer. Kann man machen. Ab morgen werde ich Veganer.

Kein Rollenspiel

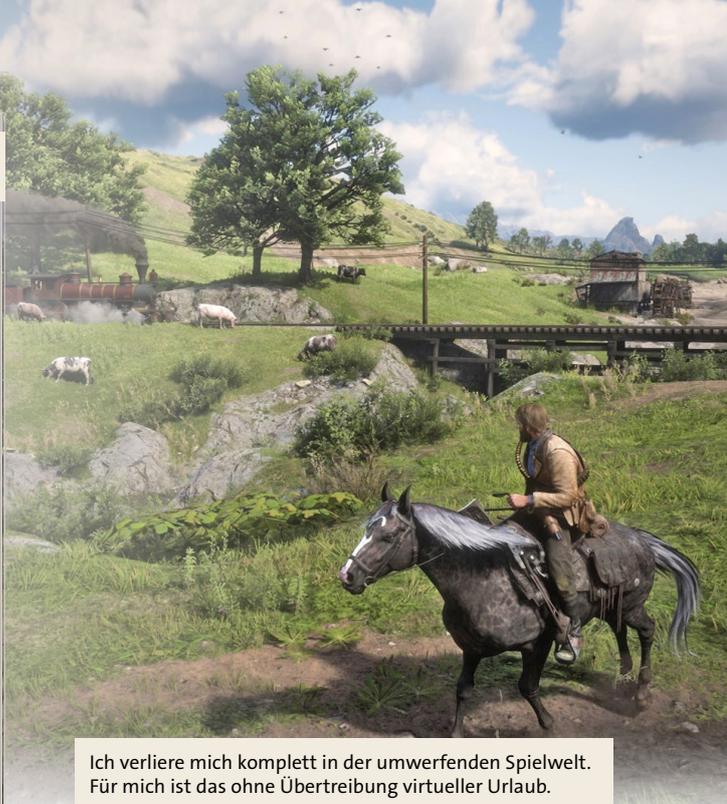
Als das Spiel nach einer ganzen Weile endlich richtig losgeht, lerne ich nach und nach die Mitglieder der Van-der-Linde-Gang kennen und bin ein wenig getriggert, weil sie vom Spiel »Vänderlint« ausgesprochen werden. Huhu, Klischee: Einen deutschen Drecksack muss es natürlich auch geben, weshalb ich kurze Zeit später für Herrn Strauss Schulden bei irgendwelchen armen und kranken Farmern eintreiben soll.

Das mache ich höchst ungern. Ja, Arthur ist kein Chorknabe, und Red Dead Redemption 2 ist auch kein Rollenspiel oder die Sorte Unterhaltungsprodukt, die für jede Situa-



Beim Anblick der umwerfend detaillierten Spielwelt will ich mir instinktiv eine Marlboro anstecken.

Abseits der Hauptstory gibt es einige echt schräge Begegnungen, die oft viel interessanter sind als der Rest des Spiels.



Ich verliere mich komplett in der umwerfenden Spielwelt. Für mich ist das ohne Übertreibung virtueller Urlaub.

tion gute und böse Lösungswege anbietet. Aber als ich einen offensichtlich mittellosen alten Knacker, der sich auch ganz ohne fremde Hilfe die Lunge aus dem Hals hustet, vor dessen flehender Familie windelweich prügeln, stört mich das. Einschüchtern bringt die Mission nicht weiter, einfach weggehen und die Familie in Ruhe lassen, kann ich auch nicht. Du musst den Typen blutig schlagen, anders geht es hier nicht voran.

Die Missionen mit Hosea gefallen mir besser. Der ist älter als der Rest der Bande, entsprechend weise und weiß daher, dass Anführer Dutch viel verspricht und wenig hält. Hosea wirkt desillusioniert, er hat den Mist schon viel zu lange mitgemacht, um noch ernsthaft daran zu glauben, sich bald irgendwo reich niederlassen zu können. Ich bin gespannt, wie viele Missionen er noch

überleben wird, bevor er ganz dramatisch und hässlich an meiner Seite stirbt.

Die Missionen mit Gangmitglied Micah enden derweil immer in viel Chaos und Blutvergießen. Ich will Micah eigentlich mögen, weil mein Sohn Micah heißt, aber sein Namensvetter im Spiel ist kaltblütig, unangenehm und hält sich immer mit irgendeiner Ausrede vom Rest der Bande fern. Der stellt sich später unter Garantie niemals aus Verräter heraus! Überhaupt gar nicht. Nö.

Geschenkter Gaul

Die Pferde im Spiel sind der Hammer! Damit meine ich nicht die Memes von den bei Kälte schrumpelnden Pferdehoden oder dass die Viecher anscheinend alle drei Minuten in die Landschaft äpfeln. Eine Mission beginnt damit, dass Hosea ein absolutes

Monsterpferd aufgestöbert hat. Bis zu diesem Augenblick wusste ich nicht mal, dass die Pferde kein einheitliches 3D-Modell haben, das einfach in ein paar unterschiedlichen Farben und Texturen daherkommt. Im Gegenteil: Das Missionspferd ist muskulös und dermaßen riesig, dass alle Reittiere um es herum wie lächerliche Schaukelpferde wirken. Was für ein absolutes Prachttier!

Weil Rockstar will, dass ich das Stall-Feature kapiere, erhalte ich nun aber den Auftrag, das Monsterpferd beim nächsten Händler zu verticken und vom Erlös ein anderes Pferd zu kaufen. Wo ist da denn bitte der Sinn? »Hier hast du einen Ferrari! Verkauf ihn doch an einen Gebrauchtwagenhändler und hol dir dann einen schicken Astra mit 87 PS!« Hosea, Junge! Bist du komplett bescheuert?



Die Missionen für Strauss muss man annehmen und spielen. Ich würde ihm gerne sagen, dass er seine Kohle selber eintreiben soll.



Red Dead Redemption 2 hat den realistischsten Schnee, den ich je in einem Videospiel gesehen habe.



Ich parke mein krasses Pferd, verkaufe es aber nicht. Das Parken zählt zum Glück als Missionsfortschritt. Weil ich trotzdem ein neues Reittier kaufen soll, kratze ich meine letzte Handvoll Groschen zusammen und kaufe die grottigste abgehalfterte Mähre, die ich für billig Geld finden kann. Okay, alles klar, Mission abgeschlossen!

Jetzt verticke ich das Preiswertpferd, das ich ohnehin niemals wollte, hole das muskulöse Monster zurück aus dem Stall und nenne es kurzerhand Pferdogan. Pferdogan ist größer als die anderen Pferde, er ist stärker, schneller. Er ist der Ferrari 812 Competizione A (A steht für Cabrio) des Spiels. Wir

werden Freunde fürs Leben und bestreiten fortan jedes Abenteuer gemeinsam.

Reiten, labern, ballern

Ich mag Hauptfigur Arthur unheimlich gern. Der alternde Outlaw, der genau weiß, dass für seinesgleichen bald kein Platz mehr in der Welt ist. Immer brummelig, schlecht gelaunt, sarkastisch. Als ihm ein abgedrehter Typ ein Geheimnis anvertrauen will, fragt Arthur trocken: »Bist du heimlich normal?«

Ich versuche, ihn einigermaßen freundlich und hilfsbereit zu spielen, aber selbst dann hilft er nur widerwillig, verdreht die Augen, macht alles eigentlich nur der Belohnung

wegen. Er reagiert also wie ich, wenn ich AA-Spiele testen soll. Als er Micah dringend aus dem Knast retten soll, geht er erst mal mit Lenny in den nächstbesten Saloon und lässt sich die ganze Nacht lang volllaufen. Micah kann warten. Ich mag eigentlich keine Spiele mit fest vorgegebener Hauptfigur, aber mit Arthur Morgan und seinen Stimmungen freunde ich mich problemlos an.

Mein Problem ist nur: Außerhalb einiger toller Momente wie dem Saufgelage mit Lenny oder dem Angelausflug mit Jack folgen die Missionen stur der immergleichen Rockstar-Formel. Reite mehrere Minuten lang von A nach B, während dich ein NPC volllabert. Überlebe eine Schießbude, bei der zwei Dutzend O'Driscolls auf magische Weise hinter irgendwelchen Bäumen und aus irgendwelchen Hütten hervorkommen. Ersetze Bäume und Hütten alle paar Missionen durch Eisenbahnwaggons. Versuche, alle Kadaver zu plündern, während du pau-



Manchmal bleibe ich einfach nur eine Weile untätig stehen und bestaune die Landschaft.



Das Geschwafel und die lange Anreise vor jeder Mission rauben mir immer mehr den Nerv.



vation raubt. Aber so ist das eben, wenn du ein alter Sack bist, der alles schon mal gesehen, gespielt, gelesen und erlebt hat. Irgendwann kennst du alles, Geschichten werden vorhersehbar. Trotzdem hätte ich mir hier mehr Originalität gewünscht.

Für mich zu lang

Ich mag umfangreiche Spiele. Solange ein Spiel Spaß macht und nicht bis zum Anschlag mit belanglosem, MMO-mäßigem Füller-Bockmist vollgestopft ist wie ein modernes Bioware-Rollenspiel, kann mir ein Spiel überhaupt nicht lange genug sein. Ich habe sämtliche Mass Effects, Baldur's Gates, Dragon Ages und auch GTA 5 sowie das erste Red Dead Redemption komplett durchgespielt. Aber hier ist mir der Geduldsfaden ein ganzes Stück vor dem Ende gerissen.

Irgendwann habe ich mich an Zugüberfällen sattgesehen. Irgendwann reicht mir die tolle Landschaft nicht mehr als Grund, mehr Zeit mit der Anreise zu einer Mission zu verbringen als mit der Mission selbst. Das soll überhaupt nicht heißen, dass sich Red Dead Redemption 2 anfühlt, als wäre es mit unsinnigen, belanglosen Nebenaktivitäten unnötig gestreckt. Nur habe ich Rockstars typisches Missionsschema über die Jahre so häufig gesehen, dass es mich inzwischen langweilt. Aber so ist das eben, wenn man älter wird. Das immergleiche Missionsdesign hat sich für mich abgenutzt, und viele der Figuren und Geschichten im Spiel habe ich inzwischen oft genug andernorts schon gesehen, um Ereignisse und Schicksale ohne große Mühe vorauszuahnen.

Hätte das Spiel bereits vor zehn Jahren existiert, hätte ich es wahrscheinlich mit Begeisterung und in sehr wenigen, sehr langen Sitzungen wie im Rausch durchgespielt. Mal sehen, vielleicht probiere ich die Tage mal mit Freunden Red Dead Online aus, und wir basteln uns unsere eigenen Geschichten ohne Wildwestuntergangsstimmung. Falls das möglich sein sollte. Schlimmer als GTA Online wird's schon nicht werden. ★

senlos dafür angemotzt wirst, dass du Kadaver plünderst, weil dafür doch gar keine Zeit sei. Flüchte vor irgendwelchen Zeugen, die über kurz oder lang unvermeidbar aus dem Nichts auftauchen. Begib dich zurück ins Lager. Wieder. Und wieder. Und wieder.

Ein Fest der Klischees

Als ich 25 Prozent der Story abgeschlossen habe, ist die Grafik immer noch überragend. Besonders die Wolken hauen mich um. Die stimmungsvolle Beleuchtung sucht ihresgleichen. Die Kamerafahrten sind immer noch wie im Film, viele Dialoge immer noch gesprochen und gebrüllt, je nach Entfernung. Und ich langweile mich.

Die Story ist einfach nicht besonders interessant, sie strotzt vor Klischees, viele der Dialoge auf dem Weg zu Missionen jucken mich null. Aber wenn ich mit Pferdogan zu stark aufs Gaspedal trete und den obligatorischen Begleit-NPC abhängen, motzt mich

das Spiel an, und es geht nicht weiter: Reite nicht zu schnell, lass dich volllabern – und genieße eine Unterhaltung auch gerne doppelt, wenn du unterwegs unvorsichtig bist und deinen Gaul versehentlich in vollem Galopp um einen Baum wickelst.

Red Dead Redemption 2 verliert mich vollständig, als die Familienfehde zwischen den Grays und den Braithwaites Teil der Story wird. »Wir liegen schon so lange miteinander im Clinch, dass niemand mehr genau weiß, weshalb eigentlich.« Wow. Das ist so dermaßen ausgelutscht und unoriginell, jetzt fehlt eigentlich nur noch ... oh Shit.

Beau Gray bittet Arthur, seinen Liebesbrief an Penelope Braithwaite zu überbringen. Zugegeben, deren Liebesgeschichte endet nicht so wie die von Romeo und Julia, trotzdem habe ich diese Geschichte inzwischen dermaßen oft und in so vielen Spielen und anderen Unterhaltungsmedien gesehen, dass sie mir hier den letzten Rest Moti-

