

Simulation oder Fantasy?

# SO REALISTISCH IST RED DEAD REDEMPTION 2

Red Dead Redemption 2 setzt im Vergleich zu seinem Vorgänger auf viel mehr Realismus. Doch was ist dran? Wir haben einen Experten um seine Einschätzung gebeten. Von Michael Sonntag



## Michael Sonntag

Michael Sonntag ist Gaming-Journalist, Podcaster bei Coffee, Cake & Games und Geschichtenjäger. Hätte jemand im Wilden Westen ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt, hätte Folgendes auf seinem Steckbrief gestanden: Gesucht wegen Klugscheißerei, Wortdrescherei und Immer an allem etwas auszusetzen haben. Lebendig fangen. Belohnung: 25 Goldbarren aus dem PlayStation Store im Wert von 9,99 Euro.

Von wegen ruhmreiche Revolverhelden! Red Dead Redemption 2 zeigt uns eine brutale, schmutzige und knallharte Wildwest-Welt. Das spürt ihr, wenn ihr in einer verwehrlosten und kriminellen Gesellschaft ums Überleben kämpft. Das spürt ihr, wenn ihr euch im Schlamm mit Gangstern prügelt und duelliert. Selbst dann, wenn ihr auf euer Pferd steigt oder euch aus dem Sattel schwingt – sehr beherrscht und sehr langsam. Was ihr da spürt, ist der Realismus in Red Dead Redemption 2. Wer arcadigen Pony-Spaß wie in Elden Ring, Zelda: Breath of the Wild oder

Barbie Horse Adventures sucht, ist hier an der falschen Adresse. Doch wie würde ein echter Cowboy aus dieser Zeit auf Rockstars Darstellung reagieren? Würde er beeindruckt seinen Hut ziehen oder beleidigt ausspucken? Nun, das können wir leider mangels Cowboy nicht simulieren, aber zum Glück haben wir die zweitbeste Option: Sebastian Hartl vom Cowboy Club München ([www.cowboyclub.de](http://www.cowboyclub.de)), Wildwest-Experte und begeisterter Red-Dead-Redemption-2-Spieler. Gemeinsam mit ihm reiten wir durch das Spiel und sagen, was wirklich so gewesen ist und

wo Rockstar – dieser Halunke – die Geschichte etwas umgedichtet hat.

## Generell

Sebastian kennt den Westen. Und zwar wie seine Westentasche. Er trägt die Klamotten, er reitet Pferde, und manchmal stellt er auch mit seinen Freunden den Alltag von Siedlern oder Soldaten aus der Zeit des Amerikanischen Bürgerkriegs nach. Aber er zockt auch gerne. Realismus und historische Akkuratense sind für ihn hierbei kein Muss, sondern ein netter Bonus. 100 Prozent sollten aus guten Gründen niemals erreicht werden. »Wenn wir uns Red Dead Redemption 2 anschauen, müssen wir berücksichtigen, dass Rockstar viele Kompromisse eingehen musste, um ein authentisches, aber gleichzeitig noch unterhaltsames Spiel zu entwickeln. Realismus ohne Spaß – oder künstlerische Freiheit – funktioniert im Gaming nicht«, sagt der Wildwest-Fan.

Schaut sich Sebastian ein Medium an, das den Wilden Westen behandelt, geht es ihm immer darum, wie hoch der Schaffende pokert. Wie realistisch wollte das Werk letztendlich sein? Die Serie »Deadwood« legt



Red Dead Redemption 2 ist ein Kompromiss aus Realismus und kreativer Freiheit. Sebastian analysiert mit uns das Setting, die Waffen und die Klamotten.



beispielsweise viel Wert auf ein hohes Maß an Akkuratess und wird diesem tatsächlich auch gerecht. »Django Unchained« dagegen versteht sich wiederum nur als Actionfilm mit einem Wildwest-Setting, weshalb Sebastian ihm auch jeglichen Blödsinn durchgehen lassen kann. Red Dead Redemption 2 wiederum sei zwischen diesen beiden Extremen einzusortieren, meint er.

### Das Setting und die Spielwelt

Red Dead Redemption 2 spielt im Jahr 1899. »Das Ende der Wildwest-Ära hat begonnen. Gesetzeshüter jagen die letzten verbliebenen Verbrecherbanden. Diejenigen, die sich nicht ergeben oder erliegen wollen, werden getötet«, wie Rockstar hierzu schreibt. Ein interessanter Zeitraum und eine interessante Interpretation seitens Rockstar, wie der Experte findet. »Die 1890er waren ein Wendepunkt. Alte Lebensweisen treffen auf moderne Technik. Eine kluge Entscheidung des Entwicklers, da er so viel Altes mit Neuem kombinieren kann. Gleichzeitig ist vieles im Spiel aber schon deutlich zu alt für diese Epoche, und vieles andere ist seiner Zeit schon weit voraus.« Bestimmte Waffen sind

völlig aus der Zeit gefallen, herumziehende Nomadengruppen waren auch eher untypisch. Andererseits wirken manche Klamotten und Waffen wiederum schon sehr futuristisch. Ein Wildwest-Mischmasch, der streng genommen nicht mal wirklich wild ist, zumindest aus der historischen Perspektive.

Wäre es dem Entwickler wirklich um das Wilde gegangen, hätte er laut Sebastian stattdessen in die 1850er gehen müssen. »Der amerikanisch-mexikanische Krieg ist vorbei, Mexiko ist besetzt, Desperados und Native Americans streifen durch das Land. Alles ist noch sehr chaotisch. Das wäre ein sehr cooles Setting für Teil 2 gewesen, aber dann bleibt es eben mein Wunsch für einen dritten Teil.« So viel jedenfalls zum Setting. Die Spielwelt dagegen sei ein noch viel größeres wahres Wunderland der Kompromisse, meint Sebastian. »New Hannover ist eine Miniaturthemenwelt aus vielen Landschaften, die in Wahrheit viel weiter auseinanderliegen. Hier Florida, da die Rocky Mountains, der Mittlere Westen, und für eine Mission sind wir plötzlich auf einer Kuba-ähnlichen Insel? Ein schöner Gedanke, eine schöne Welt. Aber falsch.«

### Munition war teuer

Womit wir zu einem überraschend emotionalen Teil kommen: Wenn jemand Sebastians Wildwest-Herz erobern möchte, muss er ein hohes Augenmaß auf die Waffen legen. Es geht erstens darum, welche Waffen über-

### DER EXPERTE

Sebastian Hartl ist Wildwest-Fan, seit er denken und reiten kann. Im Cowboy Club München schlüpft er regelmäßig in die Kluft und das Leben eines Menschen aus dem Amerikanischen Bürgerkrieg. Auf Instagram präsentiert er seine vielen Nachstellungen unter [vintage\\_soldier\\_5th](#).



Der Spencer Karabiner musste in der Realität viel umständlicher nachgeladen werden – und war zur Zeit des Spiels bereits antik.



haupt verwendet werden, und zweitens, auf welche Weise sie verwendet werden. Denn hierbei kann man tatsächlich sehr viel falsch machen – was Rockstar auch tut.

»Generell ist Red Dead 2 deutlich realistischer als Red Dead 1, aber immer noch sehr weit weg von der Realität. Manche Spieler beschwerten sich über die Langsamkeit des Spiels? In Wirklichkeit war es noch viel langsamer«, sagt der Experte und lacht. Der Revolver macht noch eine vergleichsweise gute Figur, aber alles darüber hinaus war im damaligen Gefecht weitaus weniger ungenauer. »Red Dead 2 zeigt uns beispielsweise den Spencer Karabiner in Action. Doch das Nachladen gestaltete sich bei dieser Waffe damals viel komplizierter und bräuchte im Spiel eigentlich noch viel mehr Animationen. Der Lauf muss erst nach unten gehalten werden. Der Spencer wurde dann entweder über eine Röhre, die die einzelnen Patronen

enthielt, geladen oder einzeln per Hand. Eine schwierige Prozedur. Zusätzlich bräuchte der Schütze für die verschiedenen Munitionsarten passende Patronengürtel oder Patronentaschen.« Was gar nicht so einfach gewesen wäre: Munition war nämlich teuer, und man trug auch nicht so viel bei sich.

### Unsichere Schießereien

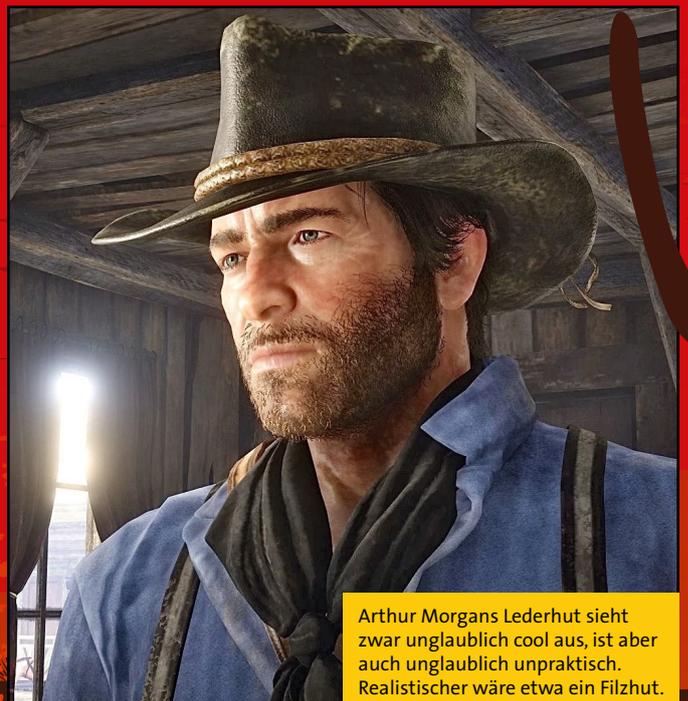
Aber das ist noch nicht alles: Schusswaffen waren zu dieser Zeit noch keine exakte Wissenschaft, für den Schützen tödliche Komplikationen wie Ladehemmungen waren an der Tagesordnung. Wurde das Pulver feucht, war es ebenfalls vorbei. Allein deswegen war der Wilde Westen nicht so schießlastig wie gerne dargestellt. Brutal, keine Frage. Aber Schussgefechte geschahen nicht an jeder Straßenecke, sondern liefen viel seltener, konzentrierter und überlegter ab. Wenn es um die Treffsicherheit geht, verweist Se-

bastian gerne auf die legendäre Schießerei am O.K. Corral von 1881, als vier Gesetzeshüter um Wyatt Earp und vier Gangster 30 Schüsse in 30 Sekunden aufeinander abfeuerten. Wovon allerdings die wenigsten überhaupt irgendetwas trafen. Darüber hinaus handelte es sich beim Spencer Karabiner um eine Kavalleriewaffe aus dem 1860er-Bürgerkrieg, sie wäre laut Sebastian 39 Jahre später bereits eher was fürs Museum gewesen. »Eine Winchester oder eine Springfield Trapdoor wäre für die Zeit logischer gewesen, aber ich kann Rockstar absolut verstehen: Sie wollten ein Ensemble aus Waffen, die cool aussehen. Und das haben sie auch geschafft.«

Etwas, wobei Sebastian allerdings keine Gnade kennt: Explosions- und Brandmunition. »Wenn Revolver oder Flinten so etwas verschießen, befinden wir uns schon in den 1980ern. Noch cooler, aber noch unrealisti-



Sebastian trägt die Klamotten, reitet Pferde und spielt den Wildwest-Alltag nach. Hier ist er als Wachmann aus den 1870ern verkleidet, der ein Sharp-Gewehr in den Händen hält.



Arthur Morgans Lederhut sieht zwar unglaublich cool aus, ist aber auch unglaublich unpraktisch. Realistischer wäre etwa ein Filzhut.

scher sind Pfeile mit Dynamit. Ein Teil in mir hat den Spaß seines Lebens damit, ein anderer liegt weinend am Boden, wenn so etwas in einem Wildwest-Spiel vorkommt.«

### Die Klamotten

Kleider machen Cowboys – oder sieht der Experte das anders? »Red Dead Redemption 2 punktet für mich nicht durch große Aspekte, sondern vor allem durch feine Details, gerade bei den Klamotten.« Da bewundert er die Uniformen und schicken Anzüge, die Taschenuhr des Bandenchefs und das Calico-Hemd von Bandenmitglied Charles.

Sein größtes Highlight: »Wenn die spanischen Soldaten in ihren Tropenuniformen durch die Gegend laufen, werden die Leute sie für lustige Pyjamas halten, aber das haben sie wirklich getragen.« Und sein größtes Lowlight: »Der Lederhut. Es sieht so cool aus, aber es ist so vieles falsch daran. Das Material ist zum einen viel zu teuer, die Hüte bestanden eher aus Filz oder Biberhaar. Und zum anderen heizt sich Leder in der Hitze auf, was ein Umding gewesen wäre.« Sebastian möchte bei allem Lob und aller Kritik noch eine wichtige Sache ergänzen: Allgemein tragen ihm die Leute in Red Dead Redemption 2 zu selten Hüte. Ein Hut schützte nicht nur vor Hitze und Sonne, ein Kopf ohne Hut galt damals auch als nackt und gebräunte Haut als unedler Makel.

### Leben und Sterben

In Red Dead Redemption 2 treffen viele realistische Details auf historische Stoffe und künstlerische Stoffe aus anderen Wildwest-Werken. Sebastian erkennt zum Beispiel Bezüge zu »Bonnie & Clyde«, »Deadwood« oder auch »Winnetou 3« wieder.

Um die wohl wichtigste Frage von allen zu klären: Das am besten passende Vorbild für Arthur Morgans Bande sieht der Experte in der Wild-Bunch-Bande, die Ende des 19. Jahrhunderts ihr Unwesen trieb. Im Jahr 1899 beging ihr Anführer Butch Cassidy einen Banküberfall, der bestens in die Geschichte von Red Dead Redemption 2 passt, die ebenfalls mit einem solchen Überfall im selben Jahr ins Rollen kommt. Butch starb angeblich im Kugelhagel, was sehr stark an das Ende von Red Dead Redemption 1 erinnert. Allgemein ist Sebastian sehr beeindruckt von Red Dead Redemption 2. Es schafft seiner Meinung nach eine gute Mischung aus Wildwest-Detailliebe und knackigem Gameplay. Es sei außerdem ein gutes Werk, um noch mehr Menschen für diese Epoche zu begeistern. Und wer noch mehr will, soll ihn gerne bei einem Showact des Cowboy Clubs München besuchen. Da gibt es dann noch mehr Geschichten bei einem guten Glas Saloon-Bier. ★



Von wegen schießwütig! Ladehemmungen, nasses Pulver, teure Munition, ungenau – das Schießen war im Wilden Westen ein derartiges Chaos, dass es deutlich seltener geschah als meistens dargestellt.



Sieht wie ein Pyjama aus, wurde aber tatsächlich so getragen: spanische Soldaten in ihren Tropenanzügen. Dieses Detail findet der Wildwest-Experte toll, während er den Lederhut nicht durchgehen lassen kann.



Sebastian ist sich sicher: Wenn Rockstar wirklich den Wilden Westen haben will, muss es in die 1850er gehen. Desperados, Native Americans, Chaos – das könnte ein richtiges Fest werden.



Abschließend bleibt zu sagen, dass Rockstar sich zwar viele Freiheiten genommen, aber das bestmögliche Spiel abgeliefert hat. Die Cowboys dürfen beruhigt in den Sonnenuntergang marschieren.