



Red Dead Redemption

Rockstar hat's wieder getan – ein großes Spiel geschaffen. Dieses Mal cruisen wir nicht auf der Suche nach Geld und Glück durch den Großstadtdschungel, sondern atmen den Geist des Wilden Westens.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6855



In Mexiko gerät John mitten in die Revolution. Hier kämpft er an der Seite der Rebellen.

John Marston wirkt auf den ersten Blick wie ein Typ, dem man nachts nicht allein im Park begegnen möchte: Speckige Haare, Bartstoppeln und fiese Narben im Gesicht lassen auf einen schlimmen Halunken schließen. Doch das war einmal. Das ist Geschichte. Als Mitglied einer Verbrecherbande hat Marston in jungen Jahren tatsächlich Angst und Schrecken verbreitet, mittlerweile ist er ein treu sorgender Familienvater, der nur in Frieden leben will. Doch seine Vergangenheit holt Marston ein. Seine ehemaligen Kumpane spielen im Wilden Westen noch immer Wilder Westen. Die Regierung findet das nicht so prima und greift zu unlauteren Mitteln, um Marston dazu zu bringen, dem Treiben ein Ende zu bereiten. Man entführt seine Familie und droht, diese zu töten, falls er sich weigern sollte, den Auftrag auszuführen. Marston hat keine Wahl, er setzt sich in den Zug ins Städtchen Armadillo, schwingt sich dort auf einen Gaul und reitet schnurstracks zum alten Fort. Dort haben sich seine ehemaligen Waffenbrüder verschanz. Doch die lassen sich nicht so leicht vor die Tore lo-

cken und dort umlegen, wie Marston und die Regierungsbuben gedacht haben. Im Gegenteil: Marston fängt sich einen Bauchschuss und verblutet beinahe im Staub vor den Toren des Forts. Doch die resolute Farmerin Bonny MacFarlane rettet den Mann in letzter Sekunde und pflegt ihn gesund. Und erst als sich Marston das erste Mal auf der MacFarlane-Ranch aus seiner kleinen Hütte in die Sonne schält, fängt **Red Dead Redemption** so richtig an.

Red Dead Redemption ist Rockstars neuestes Open-World-Spiel und erschien soeben frisch für Playstation 3 und Xbox 360. Eine offizielle Ankündigung steht zwar noch aus, doch wir sind sicher, dass Rockstar Games hier exakt so verfahren wird wie bei den letzten **Grand Theft Auto**-Spielen und uns in ein paar Monaten mit der PC-Version glücklich macht. Wir haben uns die fertige Konsolenversion des Titels schon mal genau angeschaut und berichten im Folgenden von unseren Abenteuern im Wilden Westen. Ist **Red Dead Redemption** »nur« ein **GTA** mit Pferden statt mit Autos? Oder kann das Spiel (noch) mehr?



John kommt zu Beginn bei der Farmerin Bonny MacFarlane unter. Die Dame hat ein Faible für Haudegen mit dem Herz am rechten Fleck.



Eine Schießerei im kleinen Städtchen Armadillo. Marston versteckt sein Gesicht hinter einem Tuch.

Die Prärie lebt

Als Marston wieder auf den Beinen ist, macht er sich nicht sofort auf den Weg nach Fort Mercer, sondern plaudert zunächst mal mit seiner charmanten Gastgeberin Bonny, geht mit ihr auf nächtliche Patrouille oder reitet ein Rennen gegen die Farmerin. Später hilft er dem Marschall von Armadillo, rettet einen Quacksalber vor einem Banditenüberfall, fahndet nach einem verschwundenen Jugendlichen, sucht einen Schatz, stellt diverse Kriminelle, sorgt dafür, dass eine Herde Rinder nicht in den Tod stürzt, hilft abermals dem Marschall und so weiter und so fort. Viele der Auf-

träge haben nichts mit Marstons eigentlicher Aufgabe zu tun. Sie sind optional, oder der Mann stolpert einfach so hinein. Die Welt von **Red Dead Redemption** steht den **GTA**-Spielen in Sachen Abwechslung und Lebhaftigkeit in nichts nach. Überall passiert etwas, hinter jedem Felsen gibt's was zu tun oder zu erleben. Wenn Sie sich darauf einlassen, dann spüren Sie tatsächlich einen Wilden Westen, wie wir ihn uns (romantisiert) vorstellen. Voller harter Burschen und taffer Frauen, ständiger Schläger- und Schießereien, Verbrecherbanden, die sich in verwinkelten Canyons verstecken, Coyoten, die nächstens



Zusammen mit einigen **Verbündeten** geht's im wilden Galopp dem nächsten Auftrag entgegen.



Die **Pferde** in Red Dead Redemption sind die besten Polygon-Zossen, die wir je gesehen haben.

Zeitvertreib im Wilden Westen



Auch knallharte Cowboys müssen sich mal entspannen. Hier wirft John gegen einen Schmied Hufeisen um die Wette. Von derartigen **Minispielchen** hat Red Dead Redemption eine ganze Reihe in petto.

die Prärie unsicher machen, Lagerfeuer und Duelle auf der staubigen Dorfstraße.

Red Dead Redemption vergisst in all der atemberaubenden Erlebnisfülle aber ein wenig, den Spieler gelegentlich anzustupsen und ihn daran zu erinnern, warum er sich eigentlich mit dieser oder jener Person gut stellen sollte, warum es sinnvoll ist, Dollar zu verdienen, kurz: warum er überhaupt in Armadillo und Umgebung unterwegs ist. Vieles werden Sie nur machen, weil es geht, nicht, weil eine Notwendigkeit darin zu erkennen wäre. Der Titel fühlt sich eben wie ein astreines Sandkasten-Spiel an, in dem man sich stundenlang mit unwichtigem, aber zu jeder Zeit unterhaltsamem Kram befassen kann, obwohl das lange und sehr deutliche Intro das Ziel von Marston klar definiert und auch eine gewisse Eile nahelegt. Wer jedoch diesen Bruch zwischen

Haupthandlung und dem Rest beiseite wischen kann, wird mit einem ungemein echt wirkenden Spielerlebnis voller bemerkenswerter Typen, großartiger Dialoge (Englisch mit deutschen Untertiteln), spannender Missionen und einigen handfesten Überraschungen belohnt. Stellen Sie sich schon mal auf groß angelegten Verrat und herzergreifende Dramatik ein.

Adieu Armadillo

Nachdem Marston seinen Auftrag in und um Armadillo erledigt hat, geht's weiter Richtung Süden nach Mexiko, der zweiten von insgesamt drei Stationen. In Mexiko soll er einen weiteren Halunken aus dem Weg räumen, gerät aber schnurstracks zwischen die Fronten der Revolution. Darin ist er abwechselnd für die Regierung und die Rebellen tätig – falls Sie das wollen. Für die Rebellen müssen Sie nämlich nicht arbeiten, aber wer's nicht tut, dem entgegen einige ziemlich großartige Missionen. In einer beispielsweise soll Marston einen Waffenkonvoi des Regimes sprengen. Zuerst legt er Dynamit auf den Weg, das er dann im richtigen Moment hochgehen lassen muss, um alle Wagen zu erwischen. Hochspannend und angenehm knifflig. Für die Regierung verdingt sich Marston gezwungenermaßen, denn nur so bekommt er die nötigen Informationen über den Aufenthaltsort des nächsten Bösewichts auf seiner Abschlusliste.

Wildwest-Einkauf

In der ersten halben Stunde auf der MacFarlane-Ranch steckt das Tutorial von **Red Dead Redemption**. Sie lernen zum Beispiel das Schießen – auch vom Rücken eines Pferdes herunter. Und



Bei den **Händlern** verkauft John Felle und Fleisch. Beides erhält er von den getöteten Tieren der Prärie.



Darf in einem Western nicht fehlen: der obligatorische **Überfall** auf einen fahrenden Zug.

Ihnen wird beigebracht, dass Sie Ihren Gaul nicht ununterbrochen zum vollen Galopp antreiben dürfen. Ist das Pferd nämlich erschöpft, wirft es sie ab. Das geht zu Beginn des Spiels noch recht schnell. Nur ein paar Meter Höchsttempo und der Zosse mag nicht mehr. Je mehr Missionen Sie aber mit dem Pferdchen erledigen, je mehr Meilen Sie also in der Prärie gemeinsam abreißen, desto länger sprintet es später am Stück. Wem das Start-Hottemax nicht reicht, kann sich mit entsprechendem (Spiel-)Klimpergeld beim Gemischtwarenhändler ein besseres kaufen. Die nötigen Dollar verdienen Sie sich in den Missionen, beim Pokern, indem Sie Händlern eingesammeltes Zeug verkaufen, oder Sie mopsen sie aus den Taschen von kürzlich an einer Bleivergiftung Gestorbenen. Aber nicht nur bessere Pferde lassen sich erstehen, sondern auch bessere Waffen, Heilmittelchen und sogar Glücksbringer. Letztere sorgen dafür, dass Ihre Beute fürderhin 20 Prozent höher ausfällt. Was John alles besitzt, finden Sie auf Knopfdruck in einem übersichtlichen Inventar.

Das Glück der Erde ...

Die Pferde sind übrigens die heimlichen Stars von **Red Dead Redemption**. In keinem anderen Spiel zuvor haben wir derart optisch vielfältige und großartig animierte Reittiere gesehen. Es ist auch nach Stunden noch immer eine wahre Freude, die geschmeidig arbeitenden Muskeln zu beobachten, wenn Sie Ihren Gaul zu einer schnelleren Gangart antreiben. Wie beruhigend es ist, dass man seinen Vierbeiner mit einem Pfiff von überall her zu sich rufen kann, wissen Sie spätestens dann, wenn Sie mutterseelenallein nachts mitten im Niemandsland zwischen bizarr geformten

Kakteen im kalten Mondlicht stehen. Und eine Wegfahrsperrung hat der Zosse auch: Auf Ihr Signal hin wirft er böse Pferdediebe ab.

Ohne Radio

Wer's möglichst realistisch in **Red Dead Redemption** angehen will, reitet jede noch so lange Strecke. Allerdings hat es Rockstar San Diego versäumt, den Pferden Radios einzubauen. Soll heißen: Auf langen Ritten gibt's keine treibenden Beats, kein Gitarrengeschrammel, keine lustigen Talkshows, nichts, was die Zeit vertreiben könnte. Sie hören nur leichte und stets sehr passende Westernmusik, die Huftritte ihres Vierbeiners und gelegentlich mal Marstons kurze Wortmeldungen, wenn Sie Mann und Pferd antreiben oder zügeln. Sollte Ihnen das Rumgereite allerdings auf die Nerven gehen, dürfen Sie sich auch flotter bewegen. Mit der Postkutsche etwa. Die bringt Sie für ein paar Dollar über einen Ladebildschirm an bereits besuchte Hauptorte. Gemütliche Naturen können der Fahrt aber auch in Gänze zuschauen. Zuweilen haben Sie bei den Touren durch das riesige Gebiet um Armadillo auch Begleiter an Ihrer Seite. Dann versüßt Ihnen **Red Dead Redemption** die Strecke zwischen A und B mit interessanten sowie großartig vertonten Dialogen, in denen es mal um Marstons Auftrag geht, mal aber auch einfach nur palavert wird. Praktisch: Mit einem Tastendruck passen Sie die Geschwindigkeit Ihres Pferds dem Tempo des Kameraden an. So müssen Sie sich lediglich aufs Lenken und Zuhören konzentrieren.

Kino zum Spielen

Das Spiel schafft das Kunststück, Ihnen die oft zitierte Weite der

Prärie vorzugaukeln. Wo man sich in **Grand Theft Auto 4** trotz der Größe stets ein wenig zwischen den Wolkenkratzern eingesperrt fühlt, öffnet sich in **Red Dead Redemption** eine endlos scheinende Landschaft vor uns. Wechselndes Wetter (auch Gewitter mit Sturm und Wolkenbrüchen), Kakteen, schroffe Felsen im Lichtspiel der Tageszeiten und dazwischen (jagbares) Getier – all das füllt die Weite mit Leben.

Red Dead Redemption lädt zwar auf den Konsolen zuweilen mit einem hässlichen Aufploppen einiger Texturen nach, das wäre auf dem PC allerdings technisch völlig unnötig. Wir gehen von einer optimierten Fassung für Spiele-

rechner aus. Sicher ist allerdings, dass Sie grafische Fehler oder Schludrigkeiten ohnehin nicht dauerhaft stören werden. Dafür ist der spielbare Western einfach viel zu voll mit liebevollen Details und großen Momenten. Allein die Kamerafahrten in den Zwischensequenzen könnten aus einer sündteuren Hollywoodproduktion stammen. Aus einer, die den Geist des Wilden Westens heraufbeschwört, ohne dabei altbacken wie ein John-Wayne-Film zu wirken. **Red Dead Redemption** ist ein ungemein modernes Spiel in einem zeitlosen Szenario und wird nicht nur Menschen ansprechen, die auf Western stehen. Die aber ganz besonders. **PET**



Einer der vielen lukrativen **Nebenjobs** ist, in der Prärie entlaufene Pferde mit dem Lasso einzufangen und sie ihren dankbaren Besitzern zurückzubringen.

Red Dead Redemption

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin -
 ► Hersteller **Rockstar San Diego / Rockstar Games** ► Status **zu 80% fertig**

Petra Schmitz: Red Dead Redemption ist ein Erlebnis, über das ich stundenlang schwärmen könnte. Allein die Pferde! Und die Figuren! Und überhaupt diese ganze riesige Prärie voller kleiner und großer Abenteuer. Rockstar hat mit Red Dead Redemption meiner Meinung nach sogar Grand Theft Auto 4 übertrumpft. Ich werde es jetzt erst mal auf der Xbox 360 spielen, freue mich aber schon auf die PC-Version. Mit der Maus lässt sich nämlich auch im Wilden Westen deutlich besser schießen als mit dem Gamepad.



petra@gamestar.de

Potenzial **Ausgezeichnet**