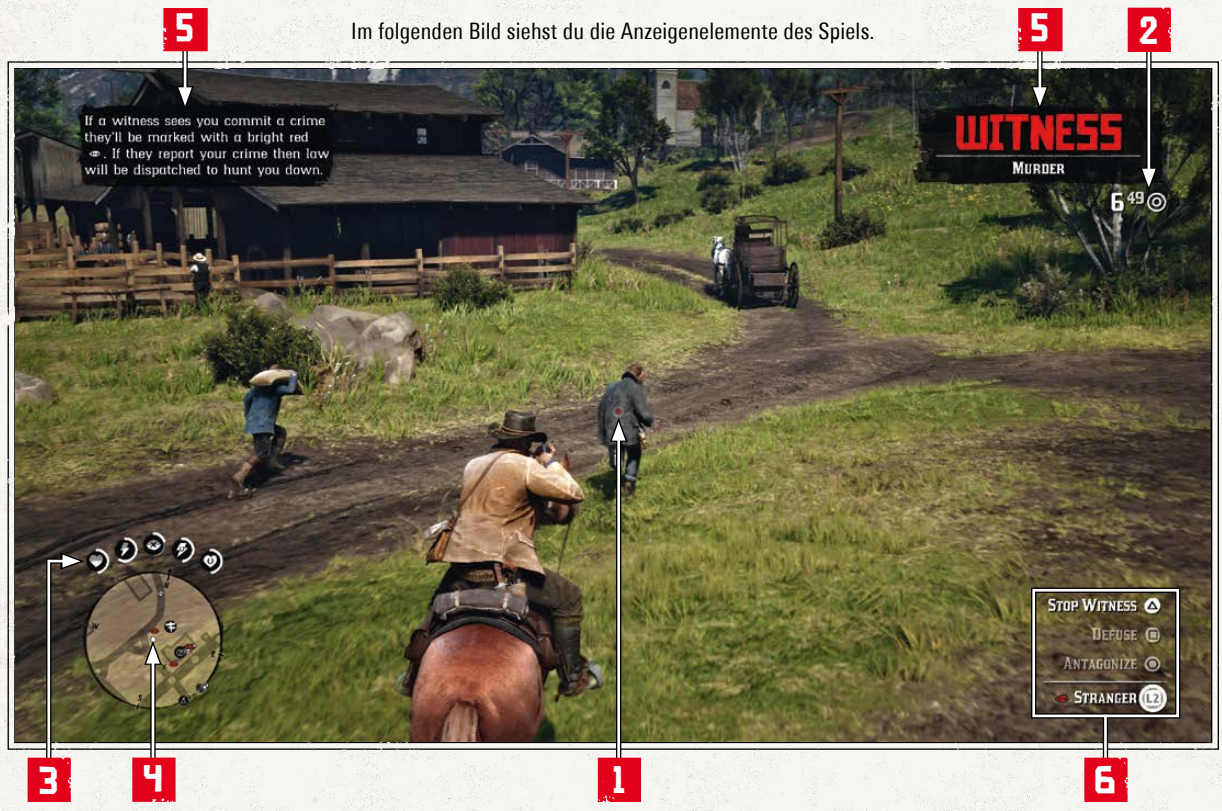


BILDSCHIRMANZEIGEN



1 Fadenkreuz: Wenn du eine Waffe ausrüstest, wird eine weiße Zielmarkierung eingeblendet. Während du **L2/LT** gedrückt hältst, kannst du mit **R** die Zielrichtung verändern. Die Zielmarkierung färbt sich rot, wenn sie auf ein feindlich gesinntes Ziel ausgerichtet ist. Kopftreffer sind in der Regel besonders wirkungsvoll.

2 Munition: Die erste Angabe verrät, wie viel Munition sich in der gewählten Waffe befindet, die zweite nennt den Gesamtvorrat. Das Symbol entspricht der aktuellen Munitionsart.

3 Attribute: Die Anzeigen unten links veranschaulichen die wichtigen Statuswerte – Gesundheit, Ausdauer, Dead Eye, Ausdauer des Pferdes und Gesundheit des Pferdes (von links nach rechts). Auf Seite 16 erfährst du mehr über diese Angaben.

4 Karte: Die Minikarte unten links zeigt die unmittelbare Umgebung sowie nützliche Details wie die Himmelsrichtungen, Missionsziele oder Interaktionsmöglichkeiten. Mehr darüber auf Seite 13. Du kannst den Ausschnitt erweitern oder in einen einfachen Kompass verwandeln, indem du **△** hältst.

5 Informationen: Hier werden verschiedene Mitteilungen eingeblendet, zum Beispiel wenn du Gegenstände oder Belohnungen erhältst, eine Aufgabe abschließt oder gesucht wirst.

6 Situationsabhängige Kommandos: Hier wird angezeigt, dass du situationsabhängige Aktionen ausführen kannst, etwa Gegenstände einsammeln, mit der Umgebung interagieren, Entscheidungen bei Missionen oder interaktiven Gesprächen fällen. Drücke oder halte eine angezeigte Taste, um die entsprechende Aktion durchzuführen.



STEUERUNG

In den ersten Stunden bietet *Red Dead Redemption 2* reichlich Gelegenheiten, um die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten kennenzulernen und ausgiebig zu üben. Die folgende praktische Übersicht zeigt dir das Wichtigste kurz und kompakt. Wenn du das erste *Red Dead Redemption* oder auch die *Grand Theft Auto*-Serie kennst, dürftest du dich von Anfang an gleich wie zu Hause fühlen.

Viele Aktionen und Interaktionen werden durch situationsabhängige Tastenkommandos ausgeführt. Entsprechende Kommandos werden, sofern verfügbar, unten rechts im Bild eingeblendet.

★ FORTBEWEGUNG ★

Die folgenden Funktionen stehen (mit Ausnahme des geduckten Gehens) sowohl zu Fuß als auch beim Reiten zur Verfügung.

- ★ **L** | **Gehen**: Wenn du **L** neigst, gehst du in die entsprechende Richtung. Das gemäßigte Tempo bietet sich an, um durch belebte Ortschaften zu schlendern oder auf Reisen die Aussicht zu genießen.
- ★ **L** + **X** / **A** (halten) | **Rennen**: In den meisten Situationen wird dies deine bevorzugte Geschwindigkeit sein. Man kommt viel schneller voran als beim normalen Gehen, ohne dabei Ausdauer zu verbrauchen. Auf einem Pferd oder Kutschbock kannst du auf diese Weise die Gangart nach einem Galopp beibehalten oder in Gruppen automatisch im gleichen Tempo wie die Begleiter vorankommen.
- ★ **L** + **X** / **A** (wiederholt drücken) | **Sprinten**: Beim Sprinten rennst du mit maximaler Geschwindigkeit – zulasten der Ausdauer. Aber besonders auf der Flucht oder bei einer Verfolgungsjagd ist dieses Tempo unerlässlich. Beim Reiten solltest du versuchen, den Rhythmus des Tastendrucks an den Galopp deines Tieres anzupassen. Diese besondere Technik ermöglicht es, mit hohem Tempo zu galoppieren, ohne dabei die Ausdauer des Pferdes zu erschöpfen.
- ★ **LB** / **RT** + **L** | **Geduckt gehen**: Eine unverzichtbare Technik, wenn du dich irgendwo unbemerkt anschleichen willst. Auch auf der Jagd ist geducktes Gehen zu empfehlen, denn so kannst du dich relativ unauffällig und ohne große Geräuscentwicklung vorwärtsbewegen. Es ist auch möglich, geduckt zu laufen, wenn du gleichzeitig **X** / **A** hältst.

★ KAMPF ★

- ★ **L1** / **LB** | **Waffe ziehen/wegstecken**: Du solltest nach Möglichkeit immer die Waffe bereithalten, wenn Schusswechsel mit Angreifern drohen. Vergiss aber nicht, sie anschließend wieder wegzustecken, denn es kann schnell zu Missverständnissen führen, wenn du ohne akuten Anlass mit einer Waffe herumhantierst.
- ★ **L2** / **L1** (halten) + **R2** / **RT** | **Zielen und schießen**: Die meisten Waffen im Spiel werden nach diesem Schema bedient. Halte mit **L2** / **L1** die Waffe im Anschlag, nimm das Ziel mit **R** aufs Korn – das Fadenkreuz färbt sich rot, wenn ein mögliches Ziel anvisiert wird – und eröffne mit **R2** / **RT** das Feuer. In der Grundeinstellung bietet *Red Dead Redemption 2* eine moderate Zielunterstützung. Das bedeutet, ein Feind in der Schusslinie wird beim Heben der Waffe automatisch anvisiert. Die Zielmarkierung ist dabei in der Regel auf

den Brustkorb der Zielperson ausgerichtet. Wenn du beim Anvisieren **R** ganz kurz antippst und sogleich schießt, erzielst du mit hoher Wahrscheinlichkeit Kopftreffer. Anschließend kannst du **L2** / **L1** loslassen und die Aktion, falls nötig, bei einem weiteren Ziel wiederholen.

- ★ **R2** / **RT** | **Aus der Hüfte schießen**: Wenn du **L2** / **L1** nicht hältst, schießt du in die aktuelle Blickrichtung, wobei automatisch das nächstgelegene Ziel erfasst wird. Das kann nützlich sein, wenn du blitzschnell agieren musst.
- ★ **R3** / **RT** | **Dead Eye**: Wenn du es mit Gegnergruppen zu tun bekommst und die Gefahr besteht, dass du überwältigt wirst, lässt sich mit dieser Taste beim Zielen mit einer Waffe der Zeitfluss verlangsamen. Diese Fähigkeit wird im Spielverlauf schon bald verbessert, sodass es möglich ist, Ziele mit **R1** / **RB** zu markieren. Anschließend drückst du **R2** / **RT**, um in schneller Abfolge auf die ausgewählten Feinde zu schießen. Nach der Aktivierung leert sich die Dead-Eye-Anzeige. Du kannst den Effekt beenden, indem du **R3** / **RT** erneut drückst.
- ★ **R1** / **RB** | **In/Aus Deckung gehen**: Deckung kann deinen Charakter vor neugierigen Blicken schützen und es Angreifern erschweren, ihn zu treffen. Mit **L** hast du die Möglichkeit, dich entlang der Deckung zu bewegen, um ein besseres Schussfeld zu bekommen oder feindlichen Schüssen zu entgehen. Neige **L** und drücke **Q** / **X**, wenn du dabei um eine Ecke gehen oder zu einer anderen Deckung hinüberwechseln möchtest. Mit **L2** / **L1** kannst du zum Schießen aus einer Deckung hervorkommen. Beim Loslassen der Taste kehrst du in die Deckung zurück.
- ★ **Q** / **B** | **Nachladen**: Sobald die letzte Kugel verschossen ist, wird dein Charakter automatisch nachladen. Allerdings ist er dabei mehr oder weniger wehrlos. Grundsätzlich ist es sicherer, bei Gelegenheit vorzeitig manuell nachzuladen, vorzugsweise in Deckung.
- ★ **L2** / **L1** (halten) + **Q** / **X** | **Ausweichsprung**: Wenn du einer herannahenden Gefahr aus dem Weg gehen musst, zum Beispiel einem Raubtier, das auf dich zustürmt, bringst du dich mit diesem Sprung zur Seite in Sicherheit.
- ★ **Q** / **B** | **Lautloses Töten**: Gelingt es dir, dich unbemerkt von hinten an einen Feind heranzuschleichen, kannst du ihn mit dieser Technik unauffällig beseitigen. Sofern du dabei unbewaffnet bist, ist die Aktion nicht tödlich. Trägst du jedoch eine Nahkampf-Waffe wie zum Beispiel ein Messer, wird das Opfer getötet.
- ★ **Q** / **B** | **Nahkampf**: Drücke bei einem Handgemenge diese Taste, um deine Gegner zu schlagen oder zu treten. Bei versierten Angreifern musst du häufig erst einen Hieb mit **Q** / **X** abblocken, bevor du selbst einen Treffer landen kannst. Es ist auch möglich, Gegner mit **A** / **Y** zu ergreifen.

GRUNDLAGEN

MISSIONEN
ERKUNDUNG
ATLAS
WAFFEN
GEGENSTÄNDE
EXTRAS
INDEX

BILDSCHIRM-ANZEIGEN

STEUERUNG

SPIELVERLAUF
REISEN
KARTEN & MARKER
ORTE
ATTRIBUTE
PFERDE
VERBRECHEN
HERAUSFORDERUNGEN
JAGD
ANGELN
GEGENSTÄNDE

★ UNTERWEGS ★

★ **L3 + R3 / T + R** | **Adlerauge:** Bei dieser Spezialfähigkeit sind deine Sinne in höchstem Maße geschärft, sodass wichtige Informationen in der Umgebung wie Fährten von Tieren oder Sammelobjekte optisch hervorgehoben werden. Du kannst Spuren mit **R1 / RB** markieren, damit sie nach der Deaktivierung des Adlerauges noch eine Weile sichtbar bleiben.

★ **L + C / X** | **Springen/Klettern:** Mit der Sprungtaste kannst du über Gräben hüpfen oder auf einen fahrenden Zug aufspringen, aber ebenso über Hindernisse wie halbhohle Zäune und Mauern hinwegsetzen. Es gibt auch Situationen, bei denen sich mit der Taste ein Aussichtspunkt erklimmen lässt, damit du dich umschauen oder Feinde aus erhöhter Position angreifen kannst.

★ **⬇ (halten)** | **Tasche:** Wenn du die Tasche (oder in der Nähe des Pferdes dessen Inventar) öffnest, hast du Zugriff auf die Gegenstände, die sich in deinem Besitz befinden. So kannst du nicht nur deinen Charakter heilen oder seine Attributkerne regenerieren, sondern auch Dokumente lesen oder einen Blick auf die erlangten Sammelobjekte werfen.

★ TASTENBELEGUNG ★

Die folgenden Listen zeigen dir die verschiedenen Controllerfunktionen in der Grundeinstellung.

STANDARDFUNKTIONEN

CONTROLLER	INFO
L	Bewegung
R	Kamera schwenken
L3 / T	Ducken; gleichzeitig mit R3 / R gedrückt: Adlerauge aktivieren
R3 / R	Im Waffenradmenü: gewählte Waffe pflegen (reparieren); gleichzeitig mit L3 / T gedrückt: Adlerauge aktivieren; halten, um nach hinten zu sehen
X / A	Halten zum Rennen, wiederholt antippen zum Sprinten; während Zwischensequenz: halten, um Szene zu überspringen
C / X	Drücken zum Springen oder Erklimmen von Hindernissen; halten, um Gegenstände einzusammeln oder Möbel zu durchsuchen; beim Anvisieren eines Tieres: drücken, um dessen Aufmerksamkeit zu erregen
A / Y	Mit Objekten in der Umgebung interagieren; Leichen ausplündern; Tiere häuten; durchsuchte Schubladen oder Möbel schließen; halten zum Schlafen
L1 / LB	Halten, um das Radmenü zu öffnen; drücken, um Waffe zu ziehen oder wegzustecken
R1 / RB	In Deckung gehen/Deckung verlassen; verschiedene Interaktionsmöglichkeiten durchschalten; ein anvisiertes Tier untersuchen und dann Info ein-/ausblenden
L2 / LT	Halten, um Personen in der Nähe anzusprechen
R2 / RT	Drücken, um Waffe zu ziehen; schießen
⬇	Halten, um Tasche zu öffnen (oder beim Pferd das Inventar)
⬆	Drücken, um Protokoll anzuzeigen; halten, um ins Tagebuch zu schauen
⬆	Pfeifen
⬆	Drücken, um aktuelles Aufgabenziel zu sehen, Karte zu erweitern und aktuellen Ehrenwert sowie Informationen zur Umgebung anzuzeigen; halten, um Modus der Minikarte zu ändern
⬆ / C	Drücken, um Kamerasicht zu verändern; halten, um Kinokamera zu aktivieren
OPTIONS / ⬆	Pausemenü anzeigen; halten, um Karte zu öffnen

STEUERUNG BEIM REITEN

CONTROLLER	INFO
L	Lenken
L3 / T	Halten, um Pferd zu streicheln
X / A	Pferd antreiben; halten, um genauso schnell wie ein Begleiter zu reiten; doppelt drücken und L nach vorn neigen, um in einer Formation nach vorne zu reiten
C / X	Pferd springen lassen; zu Fuß ein Pferd anschauen; drücken oder halten, um es zu streicheln und zu beruhigen
A / Y	Auf-/Absteigen; halten, um das Pferd anzubinden; zu Fuß ein Pferd anschauen und drücken, um es zu führen
C / B	Ein Ziel links oder rechts vom Pferd treten; zu Fuß beim Führen des eigenen Pferdes: das Führen beenden
L1 / LB	Halten, um die auf dem Pferd mitgeführten Waffen zu sehen (beim Reiten oder zu Fuß neben dem Pferd)
R1 / RB	In Bewegung: langsamer werden; bei Stillstand: zurückgehen; beim Reiten in einer Formation: doppelt drücken und L nach unten neigen, um zurückzufallen
L2 / LT	Zu Fuß halten, um ein Pferd in der Nähe anzuvisieren
⬆	Zu Fuß beim Anvisieren des eigenen Pferdes: striegeln
⬆	Halten, um Gepäck des Pferdes zu sehen (beim Reiten oder zu Fuß neben dem Pferd); zu Fuß beim Anvisieren des eigenen Pferdes: füttern
⬆	Pfeifen/das eigene Pferd rufen

STEUERUNG IM KAMPF

CONTROLLER	INFO
L	Neigen, um aus einer Deckung hervorzuschauen
R	Position des Fadenkreuzes justieren
C / X	Beim Zielen drücken für Ausweichsprung; im Nahkampf drücken, um feindliche Schläge abzublocken; aus einer Deckung zur nächsten verfügbaren Deckung wechseln
C / B	Waffe nachladen; einen Feind unbewaffnet oder mit einer Waffe schlagen
A / Y	Im Nahkampf den Gegner packen
R3 / R	Beim Zielen Dead Eye aktivieren
L1 / LB	Halten, um das Waffenrad aufzurufen, eine Waffe mit R auszuwählen und diese beim Loslassen der Taste auszurüsten; drücken, um die Waffe zu ziehen/wegzustecken
R1 / RB	In/Aus Deckung gehen
L2 / LT	Halten, um mit der ausgerüsteten Waffe zu zielen
R2 / RT	Waffe abfeuern/benutzen, entweder aus der Hüfte oder gezielt, während du L2 / LT gedrückt hältst
⬆	Beim Zielen Schulterblick wechseln
⬆	Beim Zielen einen Warnschuss in die Luft abgeben

STEUERUNG IM MENÜ

CONTROLLER	INFO
L & ⬆	Steuerung im Menü oder auf der Karte; im Waffenrad Munitionsart wechseln
L3 / T	Auf der Karte eine Markierung setzen/entfernen
R	Im Radmenü einen Gegenstand auswählen; auf der Karte heran-/herauszoomen
X / A	Auswahl bestätigen; auf der Karte einen Wegpunkt setzen/entfernen
C / B	Auswahl abbrechen/zurückgehen
C / X	Auf der Karte den Index anzeigen
L1 / LB	Menüseiten durchschalten
R1 / RB	Menüseiten durchschalten
L2 / LT	Im Radmenü die Gegenstände innerhalb der gleichen Kategorie wählen; auf der Karte herauszoomen
R2 / RT	Im Radmenü die Gegenstände innerhalb der gleichen Kategorie wählen; auf der Karte heranzoomen

DER SPIELVERLAUF

Red Dead Redemption 2 ist ein nicht lineares Abenteuer in einer weitläufigen Westernwelt. Zwischen den Missionen und unzähligen anderen Aktivitäten kannst du praktisch jeden Meter der Karte erforschen und herausfinden, welche Möglichkeiten sich an den zahlreichen interessanten Orten ergeben. Auf deinen Reisen stößt du auf Hütten, Verstecke, Ortschaften und andere individuelle Schauplätze mit ihren eigenen Anreizen und möglichen Belohnungen. Und wenn dein Forscherdrang vorübergehend gestillt ist, kannst du ins Lager zurückkehren und dich mit den zentralen Charakteren unterhalten, die Ausrüstung verbessern, das Aussehen verändern oder einfach nur schlafen – als Vorbereitung auf einen weiteren aufregenden Tag im Wilden Westen.

Beachte, dass es keine grundsätzlich falsche oder richtige Art gibt, *Red Dead Redemption 2* zu spielen. Manch einer wird sich allein auf die Haupthandlung konzentrieren wollen, während andere lieber vom direkten Weg abschweifen und sich in die Spielwelt vertiefen. Um dich bei der Wahl eines ganz persönlichen Weges zu unterstützen, bietet dieser Abschnitt eine Übersicht verschiedener Aktivitäten, die du unternehmen kannst. Zusätzlich geben wir dir Hinweise zu bestimmten Optionen, die du entsprechend deinen persönlichen Vorlieben anpassen könntest.



★ MISSIONEN ★

Wenn eine Mission verfügbar ist, erscheint auf der Karte eine runde Markierung mit den Initialen der Person, mit der du dort sprechen kannst, um die Mission zu starten.

Die Haupthandlung ist in Kapitel unterteilt, die jeweils eine Reihe von Missionen umfassen, welche nach und nach freigeschaltet werden, wenn du bestimmte Bedingungen erfüllst. Dieses Buch enthält ein spezielles Missionen-Kapitel, in dem du eine umfassende Liste mit den genauen Freischaltbedingungen für alle Handlungsabschnitte findest (siehe Seite 26).

Zum Abschluss einer Mission wird deine Leistung mit einer Medaille bewertet. Jede Mission hat ihre eigenen Missionsziele; die Auszeichnung hängt davon ab, wie viele davon du erreicht hast. Die jeweiligen Bedingungen können allerdings erst nach dem erstmaligen Abschluss einer Mission im Fortschrittsmenü eingesehen werden. Oft sollst du die Aufgabe besonders schnell und präzise erfüllen, häufig musst du auch noch zusätzliche Leistungen erbringen.

Je nach deinen eigenen Vorlieben empfiehlt es sich eventuell, die Medaillenziele beim ersten Spielen einer Handlungsmission nicht zu beachten und alles erst einmal in aller Ausführlichkeit selbst zu

erkunden. Alle Story-Missionen lassen sich über die Fortschrittsfunktion im Pausemenü wiederholen. Wenn du den Ablauf einer Mission bereits kennst, kannst du dich beim wiederholten Durchgang wesentlich besser auf die Medaillenziele konzentrieren.

SPEICHERN

Dein Fortschritt wird bei *Red Dead Redemption 2* nach Schlüsselmomenten der Handlung oder dem Abschluss nennenswerter Leistungen und Herausforderungen automatisch gespeichert; außerdem, wenn dein Charakter in einem Lager oder Schlafzimmer nächtigt.

Darüber hinaus hast du die Möglichkeit, Deinen Fortschritt über das Pausemenü (**OPTIONS** / ) manuell zu speichern und zusätzliche Spielstände anzulegen. Im Verlauf von Missionen und bei einigen anderen Aktivitäten ist die Verwendung dieser Funktion eingeschränkt.

GRUNDLAGEN

- MISSIONEN
- ERKUNDUNG
- ATLAS
- WAFFEN
- GEGENSTÄNDE
- EXTRAS
- INDEX

BILDSCHIRM-
ANZEIGEN

STEUERUNG

SPIELVERLAUF

- REISEN
- KARTEN &
MARKER
- ORTE
- ATTRIBUTE
- PFERDE
- VERBRECHEN
- HERAUS-
FORDERUNGEN
- JAGD
- ANGELN
- GEGENSTÄNDE

★ DIE WELT ENTDECKEN ★

Außerhalb von Missionen kannst du die Karte ganz nach Belieben erkunden – und diese Chance solltest du dir auf keinen Fall entgehen lassen, denn die Welt steckt voller Überraschungen und Geheimnisse. Natürlich ist es auch möglich, sich voll und ganz auf die Handlung zu konzentrieren und auf direktem Wege durch das Spiel zu eilen, aber es steht dir praktisch jederzeit frei, zu schauen, was diese Welt alles zu bieten hat.

Neben Sammelobjekten und anderen nützlichen Gegenständen wirst du auf deinen Reisen viele unerwartete Abenteuer entdecken: Du wirst auf feindlich gesinnte Banden oder auf Gesetzhüter stoßen, in Hinterhalte geraten, Angelstellen ausfindig machen und viele andere aufregende Geschichten erleben.

★ ANDERE AKTIVITÄTEN ★

Bei *Red Dead Redemption 2* steht eine Vielzahl unterschiedlichster Aktivitäten zur Verfügung, von Minispielen über Aufträge anderer Charaktere bis hin zur Kopfgeldjagd auf gesuchte Gesetzlose.

Ein Faktor, den du bei diesen Aufgaben berücksichtigen solltest, ist weniger deren Schwierigkeit als vielmehr die Entfernung, die du dabei zurücklegen musst. Es bietet sich daher an, optionale Aufgaben dann anzunehmen oder abzuschließen, wenn sie auf dem Weg zu deinem nächsten Zielort liegen.



SCHWIERIGKEITSGRAD

Es gibt zwar keine unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade, aber mithilfe verschiedener Optionen und Features kannst du das Spielerlebnis dennoch an deine persönlichen Vorlieben und Fähigkeiten anpassen.

Perspektive wechseln: Mit / schaltest du zwischen vier verschiedenen Kamerapositionen um. Bei der entferntesten Variante ist es am einfachsten, Feinde im Blick zu behalten, Sammelobjekte zu entdecken und sich ganz allgemein zurechtzufinden. In der Ego-Perspektive kannst du am ehesten in die Spielwelt abtauchen; aber manche Aktivitäten sind dann durchaus komplizierter.

Erfassungsmodus: Im Pausemenü lassen sich unter Einstellungen ► Steuerung gewisse Parameter justieren, die dir das Schießen erleichtern. Die Funktion Zielunterstützung sorgt dafür, dass das Fadenkreuz beim Zielen mit einer Waffe automatisch einen Gegner im Blickfeld erfasst. Du kannst bestimmen, wie hilfreich diese Funktion ausfallen soll, sowohl zu Fuß als auch auf einem Pferd/Fahrzeug. „Breit“ bedeutet, dass Feinde auch dann erfasst werden, wenn sie weiter von der

unmittelbaren Blickrichtung deines Charakters entfernt sind, wodurch der Schwierigkeitsgrad bei Schusswechseln erheblich reduziert wird. Im Gegensatz dazu gibt es bei „Freies Zielen“ keinerlei Unterstützung und die Kämpfe werden zu einer wesentlich größeren Herausforderung.

Antipp-Hilfe: Gelegentlich ist es bei Actionsequenzen erforderlich, zum Meistern einer besonderen Situation eine Taste schnell wiederholt zu drücken. Die Antipp-Hilfe erleichtert diesen Vorgang, indem sie die Anzahl der nötigen Tastendrücke reduziert. Du kannst sogar vorgeben, dass es ausreicht, die Taste gedrückt zu halten. Falls du Probleme mit dem schnellen Drücken von Tasten hast, solltest du auf jeden Fall auf diese Option zurückgreifen.

Kontrollpunkt überspringen: Wenn du mit einer bestimmten Sequenz nicht zurechtkommst und dreimal in Folge scheiterst, bietet dir das Spiel die Option, den Abschnitt komplett zu überspringen. Dadurch wirst du praktisch einen Schritt näher ans Missionsziel versetzt. In der Regel überspringst du dabei kaum eine Minute an Gameplay; es gibt aber auch Ausnahmen.

REISEPLANUNG

Wenn du einen Zielort schnell erreichen willst, existieren verschiedene Möglichkeiten, die Reisezeit zu optimieren.

★ KARTENLESEN ★

Studiere die Karte, bevor du eine lange Reise antrittst. Gute Planung kann dir dabei helfen, Zeit zu sparen. Wenn du im Zuge einer Mission einen bereits bekannten Ort erreichen sollst, zeigt dir das Spiel auf der Karte automatisch einen empfohlenen Weg, solange du im Sattel sitzt. Setzt du manuell einen Wegpunkt, wird der Weg auch angezeigt, wenn du zu Fuß unterwegs bist. Dies ist zwar immer eine verlässliche Route, aber nicht zwangsläufig die schnellste Variante. Wenn du dir die Zeit nimmst und die Karte eingehend betrachtest, und unterwegs aufmerksam die Umgebung begutachtest, wirst du mitunter eine praktische Abkürzung entdecken und nach und nach die Fähigkeit entwickeln, Bereiche zu meiden, die dein Vorankommen erheblich behindern.

Ein wichtiger Faktor dabei ist die topografische Darstellung der Karte. Die Höhenlinien vermitteln dir bereits im Vorfeld einen Eindruck von der Beschaffenheit des Gebietes. Führt deine Route durch eine Ebene, kannst du das Ziel höchstwahrscheinlich auf direktem Wege ansteuern.

Geht die Reise jedoch durch Gebirge oder Schluchten, wird der gangbare Weg eher verschlungen und möglicherweise sogar gefährlich sein. Bei der genauen Betrachtung der topografischen Gegebenheiten lassen sich auch Aussichtspunkte ausfindig machen, die dir strategische Vorteile bieten, um Missionen erfolgreich durchzuführen.

★ SCHNELLREISE ★

Durch bestimmte Lagerverbesserungen (siehe Seite 143) erhältst du Zugriff auf eine spezielle Karte neben deinem Bett. Wenn du diese mit **△/▽** untersuchst, wird ein Schnellreisemenü geöffnet, mit dem du bestimmte bekannte Orte (hauptsächlich die wichtigsten Städte und ein paar andere markante Ortschaften) aufsuchen kannst. Wähle einfach einen der Einträge aus, dann wirst du das fragliche Ziel automatisch nach einer kurzen Zwischenszene erreichen.

Durch den Abschluss bestimmter Story-Missionen in der Anfangsphase des Abenteuers schaltest du die Möglichkeit frei, Züge und Postkutschen zu benutzen. Damit gelangst du fast augenblicklich in bereits bekannte Städte. Der Fahrkartenpreis hängt von der zurückgelegten Entfernung ab. Besonders nützlich sind diese Transportmittel bei reiseintensiven Aktivitäten wie Schatzsuchen oder beim Sammeln von Ressourcen.

KARTEN & MARKER

★ ÜBERSICHTSKARTE ★

Du kannst die Karte aufrufen, indem du im Pausemenü **OPTIONS/⊞** drückst. Alternativ ist es möglich, direkt zur Karte zu springen, indem du die Taste gedrückt hältst.

Anfangs ist die Karte verdeckt; die Einzelheiten werden erst nach und nach beim Erforschen enthüllt. Beschriftungen und Symbole werden hinzugefügt, wenn du neue Orte oder Lebensräume von Tieren entdeckst. Die Position deines Charakters wird durch eine kleine Nadel repräsentiert, die in die Blickrichtung zeigt (**⦿**). Du kannst die Karte mit **L** scrollen und mit **R** (oder **L2/R2** und **LT/RT**) zoomen. Mit **⊗/⊕** setzt du einen Wegpunkt, der eine Route zum Ziel anzeigt, und mit **Ⓞ/ⓧ** markierst du Orte, die du beispielsweise für spätere Besuche vormerken möchtest. Mit **Ⓞ/⊗** wird ein Index aller verfügbaren Symbole eingeblendet.

★ MINIKARTE ★

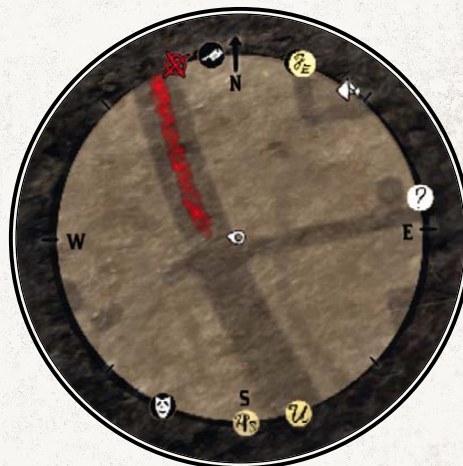
Die im Bild eingeblendete Karte zeigt einen kleinen Ausschnitt der Übersichtskarte: deine unmittelbare Umgebung. Die vier Buchstaben am Rand markieren die Himmelsrichtungen Nord, Ost, Süd und West. Alle anderen Symbole hier sind identisch mit denen der Übersichtskarte.

Die meisten Symbole verschwinden, sobald sie außerhalb des Kartenausschnitts liegen. Ausnahmen bilden Missionsmarker, dein Pferd, Wegpunkte und Markierungen. Sie bleiben am Rand der

Minikarte sichtbar und verblassen langsam, um über große Distanzen hinweg in die entsprechende Richtung zu weisen.

Aktive Gegner werden auf der Minikarte durch rote Punkte dargestellt. Befinden sie sich außerhalb des Bereichs, zeigt ein roter Bedrohungsmarker an, in welche Richtung du dich begeben musst, um dem Feind gegenüberzutreten – oder welchen Bereich du meiden solltest, falls du der Konfrontation aus dem Weg gehen möchtest.

Gelegentlich erhältst du die Aufgabe, ein Gebiet nach bestimmten Gegenständen, Personen oder Tieren abzusuchen. Das jeweilige Areal ist auf beiden Karten deutlich in Gelb oder Weiß markiert. Beachte, dass du die Minikarte erweitern oder in einen einfachen Kompass verwandeln kannst, indem du **⦿** hältst.



GRUNDLAGEN

MISSIONEN
ERKUNDUNG
ATLAS
WAFFEN
GEGENSTÄNDE
EXTRAS
INDEX

BILDSCHIRM-
ANZEIGEN

STEUERUNG

SPIELVERLAUF

REISEN

KARTEN &
MARKER

ORTE

ATTRIBUTE

PFERDE

VERBRECHEN

HERAUS-
FORDERUNGEN

JAGD

ANGELN

GEGENSTÄNDE

★ MARKIERUNGEN ★

Mit /A und /T kannst du manuell einen Wegpunkt und mehrere Markierungen auf der Übersichtskarte setzen. Diese werden auf der Minikarte permanent angezeigt, wodurch sie für die Zielfindung überaus nützlich sind. Falls du die Markierungen nicht mehr benötigst, lassen sie sich mit denselben Tasten aus der Karte entfernen.

LEGENDE

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Dein Charakter
	Dein Pferd/temporäres Pferd
	Markierung
	Wegpunkt
	Feind
	Leiche
	Auftraggeber (Mission)
	Fremde Person
	Lagerplatz (in der Wildnis)
	Lager der Bande

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Barbier
	Schlachter
	Arzt
	Gemischtwarenladen
	Büchsenmacher
	Hotel
	Zeitungsverkäufer
	Postmeisterei
	Saloon
	Aufführung

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Stall
	Postkutsche
	Bahnhof
	Schneider
	Trapper
	Ködergeschäft
	Five Finger Fillet
	Poker
	Blackjack
	Domino

ORTE & ORTSCHAFTEN

Verschiedene Symbole weisen im Spiel auf die unterschiedlichen Angebote hin, die dir in *Red Dead Redemption 2* zur Verfügung stehen. In diesem Abschnitt stellen wir dir vor, was in den ersten Stunden deines Abenteuers besonders relevant ist. Bitte beachte dabei: Ein blassgraues Symbol zeigt an, dass dieses Angebot (zum Beispiel ein Geschäft) momentan nicht zur Verfügung steht. Ein kleineres Symbol innerhalb des eigentlichen Symbols liefert manchmal zusätzliche Informationen zum gegenwärtigen Status. Ganz allgemein gilt: Solange du einen aktiven Fahndungslevel hast, musst du auf vieles verzichten.

SYMBOLVARIANTEN

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Das Angebot (in diesem Fall ein Gemischtwarenladen) ist verfügbar.
	Dieses Angebot ist momentan nicht verfügbar, da das Geschäft geschlossen ist. Während der Öffnungszeiten sieht das anders aus.
	Dieses Angebot ist noch nicht freigeschaltet. Es wird verfügbar sein, sobald du einen bestimmten Punkt in der Handlung erreicht hast. Bei aktivem Fahndungslevel: Das Gebäude ist geschlossen, bis sich der ganze Trubel gelegt hat.
	Dieses Angebot ist verfügbar, und etwas erwartet dich dort, zum Beispiel eine neue Ware in einem Laden oder eine neue Interaktionsmöglichkeit.

★ LAGER ★

Van der Lindes Bande hat normalerweise irgendwo ein Lager aufgeschlagen. Du kannst dort von verschiedenen Angeboten Gebrauch machen oder dich mit den Gesetzlosen verbrüdern. Ist ein Bandenmitglied mit einem Symbol mit seinen Initialen markiert (zum Beispiel für Dutch), dann ist dies ein Startpunkt für eine Mission. Wenn du dich dem jeweiligen Charakter näherst oder mit ihm sprichst, wird eine Aufgabe gestartet. Die Bandenmitglieder sind aber nicht nur

Auftraggeber, sondern du kannst mit den Bewohnern des Lagers auch völlig normale Gespräche führen und alltägliche Szenen erleben, die praktisch ganz nebenbei zur Handlung beitragen.

Nach dem Abschluss einer recht frühen Mission für Leopold Strauss kannst du beim Kontrollbuch vor Dutchs Zelt verschiedene Features des Lagers aufwerten. Diese Verbesserungen erfordern erhebliche finanzielle Investitionen, bringen aber auch bedeutende Vorteile mit sich. Dazu zählt zum Beispiel die Möglichkeit, die Schnellreisefunktion freizuschalten oder die Auswahl und Qualität der Vorräte zu verbessern, die dir im Lager zur Verfügung stehen. Zum Erwerb derartiger Verbesserungen ist es erforderlich, die Lagerkasse aufzufüllen. Du kannst direkt deinen Beitrag leisten, indem du beim Kontrollbuch etwas in die Spendendose der Bande steckst.

LAGERSYMBOL

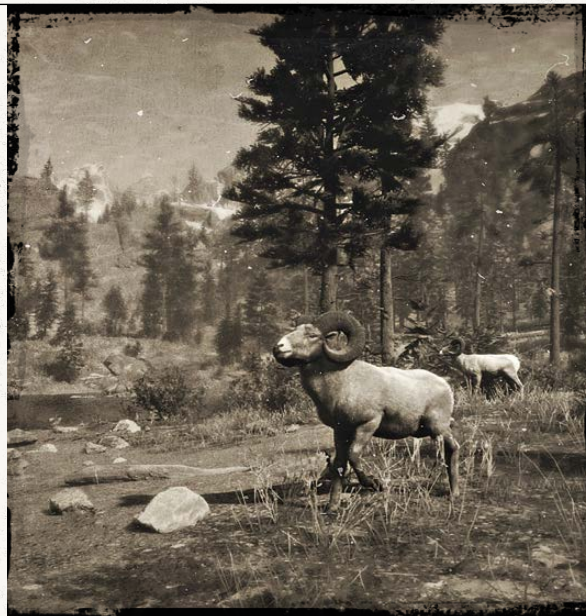
SYMBOL	BEDEUTUNG
	In deinem Zelt kannst du schlafen, dich rasieren und die Kleidung wechseln.
	Pearson ist der Schlachter und Koch des Lagers. Wenn du ihm deine Jagdausbeute überlässt, ernährst du nicht nur die Gruppe, sondern er kann auch wertvolle Verbesserungen für dich anfertigen, zum Beispiel Taschen mit erhöhter Tragkapazität.
	Vorräte stehen bei Pearsons Wagen zur Verfügung.
	Munition und Waffen gibt es bei Arthurs Wagen.
	Medizinische Vorräte sind bei Strauss' Wagen verfügbar.
	Lagereintopf
	Diese Aufgaben sind einfache Aktivitäten zugunsten des Lagers.
	Beim Kontrollbuch kannst du Lagerverbesserungen erwerben und via Spendendose einen Beitrag zur Lagerkasse leisten.
	Deine persönlichen Ersparnisse

★ ORTSCHAFTEN ★

Die meisten Ortschaften bieten allerlei Annehmlichkeiten; es ist also nicht verkehrt, sie regelmäßig zu besuchen. Nicht alle Angebote stehen von Anfang an zur Verfügung, sondern werden nach dem Abschluss bestimmter Missionen innerhalb der ersten Kapitel freigeschaltet.

STADTSYMBOL

SYMBOL	BEDEUTUNG
	In Städten gibt es zahlreiche Charaktere, mit denen du interagieren kannst, darunter auch diverse Auftraggeber. Manche gelten anfangs als Fremde, die mit einem Fragezeichensymbol gekennzeichnet sind. Grundsätzlich ist es immer ratsam, bei ihnen vorstellig zu werden, denn sie können der Auslöser für eine ganze Reihe von Ereignissen sein.
	Beim Barbier hast du die Möglichkeit, dir die Haare schneiden und frisieren sowie den Bart stutzen zu lassen und so dein Erscheinungsbild zu verändern. Das kann nützlich sein, wenn ein Kopfgeld auf dich ausgesetzt ist und du eine Entdeckung und damit verbundene Scherereien vermeiden willst.
	Schlachter kaufen und verkaufen Teile von Tieren, die bei vielen Rezepten verwendet werden.
	Ärzte veräußern Tonika und Stimulanzen, die zur Wiederherstellung der Attributanzeigen von Mensch und Pferd dienen.
	Gemischtwarenläden verkaufen allerlei nützliche Dinge wie zum Beispiel Vorräte, Angel- und Jagdbedarf sowie Kleidung.
	Büchsenmacher verkaufen Waffen und Munition.
	Hehler handeln mit illegalen Waren wie Dynamit und Schwarzgebranntem. Sie haben auch seltene und exotische Waren wie Talismane und Amulette im Angebot.
	In Hotels kannst du schlafen (um die Attributanzeigen und Kerne zu regenerieren) oder ein Bad nehmen (um deinen Charakter zu säubern und die Kerne aufzufüllen). Außerdem ist es möglich, die Garderobe zu nutzen, um die Kleidung zu wechseln.
	Zeitungsverkäufer tun genau das, was der Name erwarten lässt, damit du immer auf dem Laufenden bleibst.
	Im Fotostudio kannst du Porträts von dir machen lassen.
	Postmeistereien findet man oft an Bahnhöfen. Hier kann man Briefe versenden oder erhalten und eigene Kopfgelder begleichen.
	In Saloons gibt es Getränke und nahrhafte Mahlzeiten zu kaufen.
	In kleinen Theatern kann man Aufführungen anschauen.
	Ein Stall bietet verschiedene Angebote rund ums Pferd, inklusive der Möglichkeit, Reittiere zu kaufen und zu verkaufen, ihr Aussehen anzupassen sowie ihre Ausrüstung zu verbessern.
	Bahnhöfe und Postkutschen ermöglichen Reisen zwischen verschiedenen Regionen.
	Bei Schneidern und dem Trapper erwirbst du bei Bedarf neue Kleidung.
	In Städten kannst du dein Glück bei Gesellschaftsspielen wie Five Finger Fillet, Poker, Blackjack und Domino versuchen.



★ DIE WILDNIS ★

Die Weltkarte von *Red Dead Redemption 2* besteht zum größten Teil aus ungezähmter Wildnis, von Bergen über weite Ebenen bis hin zu Sümpfen. Beim Erkunden der Landschaft wirst du schnell feststellen, dass hier nicht nur Gefahren lauern, sondern auch nahezu unbegrenzte Möglichkeiten auf dich warten.

Unterwegs begegnen dir die verschiedensten Vertreter der Fauna, von ängstlichen Nagetieren bis hin zu furchterregenden Bären. Jede Spezies hat ihren individuellen Lebensraum, wo du Dich auf die Pirsch nach der jeweiligen Jagdbeute machen kannst. Auf das Thema Jagd kommen wir im späteren Verlauf dieses Kapitels noch einmal ausführlich zurück (siehe Seite 22).

In den Seen und Flüssen tummeln sich zudem allerlei Fische. Nachdem du im zweiten Kapitel des Abenteuers eine eigene Angelrute erhalten hast, kannst du dein Glück bei dieser fesselnden Freizeitbeschäftigung versuchen. Dabei hilft neben der richtigen Ausrüstung auch das Wissen über die besten Angelplätze des Landes (siehe Seite 163).

Bei Bedarf ist es in der Wildnis praktisch überall möglich, dein Lager aufzuschlagen. Wähle im Objektradmenü die entsprechende Option, um ein Lagerfeuer zu entzünden. Nun kannst du kochen, Dinge herstellen oder schlafen, um die Attributkerne zu regenerieren. Besonders Letzteres solltest du immer im Hinterkopf behalten und regelmäßig auf diese Option zurückgreifen.

Verschiedene Regionen unterscheiden sich auch durch ihr Klima. Große Hitze oder Kälte können schädliche Auswirkungen auf deinen Charakter haben. Denke also daran, passende Kleidung anzulegen, entweder im Lager oder bei einem Schneider.

Das Spiel folgt einem Tag-Nacht-Zyklus, wobei 24 Stunden im Spiel 48 reale Minuten dauern (außer im Lager, wo die Zeit langsamer vergeht). Die aktuelle Tageszeit hat direkte Auswirkungen, zum Beispiel was die Öffnungszeiten einiger Läden betrifft. Auch manche Charaktere sind nur zu bestimmten Zeiten anzutreffen; das Gleiche gilt für einige Tierarten. Und nicht zuletzt entwickeln sich bestimmte Missionen bei Tag und bei Nacht unterschiedlich. Falls du eine Aufgabe zu einer bestimmten Zeit angehen sollst, kannst du die Zeit vergehen lassen, indem du an einem Lagerfeuer, in deinem Zelt im Lager oder in einem Hotelzimmer schläfst. In der Regel hast du bei der Frage, wie lange du nächtigen willst, drei verschiedene Optionen zur Auswahl.

GRUNDLAGEN

MISSIONEN
ERKUNDUNG
ATLAS
WAFFEN
GEGENSTÄNDE
EXTRAS
INDEX

BILDSCHIRM-
ANZEIGEN
STEUERUNG
SPIELVERLAUF
REISEN

KARTEN & MARKER

ORTE
ATTRIBUTE
PFERDE
VERBRECHEN
HERAUS-
FORDERUNGEN
JAGD
ANGELN
GEGENSTÄNDE

ATTRIBUTE & ANZEIGEN

Es gibt fünf Hauptattribute im Spiel. Drei beziehen sich auf deinen Charakter und zwei auf dein Pferd.

ATTRIBUTE

SYMBOL	WERT	INFO
	Gesundheit	Das Ausmaß an Schaden, den dein Charakter wegstecken kann.
	Ausdauer	Das Ausmaß der Kraft, die dein Charakter zum Springen oder Sprinten braucht.
	Dead Eye	Der Zeitraum, den dein Charakter im Dead-Eye-Modus verbringen kann.
	Ausdauer des Pferdes	Das Ausmaß der Kraft, die dein Pferd zum Springen oder Galoppieren braucht.
	Gesundheit des Pferdes	Das Ausmaß an Schaden, den dein Pferd wegstecken kann.

Die Attribute werden durch Anzeigen unten links im Bild verdeutlicht. Sie sind jeweils zweigeteilt und bestehen aus der **Hauptanzeige** und dem **Kern**.

★ ATTRIBUT-HAUPTANZEIGE ★

Die kreisförmigen Hauptanzeigen leeren sich bei gewissen Handlungen oder Ereignissen. So sinkt beispielsweise die Gesundheitsanzeige, wenn du Schaden kassierst. Wieder auffüllen kannst du sie durch die Einnahme von Tonika, durch schlafen oder durch die regenerative Wirkung der Attributkerne. Letzteres geschieht bei Gesundheit und Ausdauer automatisch im Laufe der Zeit und bei Dead Eye mit jedem Abschuss.

Die Attributanzeigen deines Charakters beginnen auf niedrigem Niveau, können aber verbessert werden. Bei bestimmten Aktivitäten bekommst du Attribut-Erfahrungspunkte. Wenn diese einen bestimmten Gesamtwert überschreiten, wird das entsprechende Attribut hochgestuft und erhält ein zusätzliches Anzeigensegment.

★ ATTRIBUTKERNE ★

Kerne sind die Symbole innerhalb der Anzeigen. In erster Linie dienen sie als eine Art Notreserve für das jeweilige Attribut. Sobald die Hauptanzeige leer ist, geht jede zusätzliche Belastung zulasten des Kerns. Beim Gesundheitsattribut bedeutet das zum Beispiel, das Leeren von Hauptanzeige und Kern führt zum Tod.

Der Kern hat allerdings noch eine sekundäre Funktion. Er bestimmt die Regenerationsrate der dazugehörigen Hauptanzeige. Bei einem vollen Kern erholt sich das Attribut mit höchstmöglichem Tempo, bei einem reduzierten Kern dauert es entsprechend länger.

Dadurch ist der Kern von großer Bedeutung. Wenn dein Charakter bei einem Schusswechsel verletzt wird, heilt er bei einem vollen Gesundheitskern recht schnell; du musst lediglich eine Weile in Deckung bleiben. Bei einem fast leeren Kern ist dieselbe Situation weitaus dramatischer; höchstwahrscheinlich wirst du auf ein Gesundheitstonikum

zurückgreifen müssen ... sofern du eines zur Hand hast. Ansonsten könnte die Sache ein fatales Ende nehmen.

Hunger und Müdigkeit leeren den Kern langsam, aber stetig. Der Ausdauerkern ist zum Beispiel anfangs makellos weiß. Im Laufe der Zeit wirst du jedoch feststellen, dass er sich nach und nach leert, wobei der aufgebrauchte Anteil grau dargestellt wird.

Unter normalen Umständen dauert es 90 Minuten, bis ein Kern komplett aufgezehrt ist. Widrige Witterungsbedingungen können den Verbrauch jedoch beschleunigen. Deshalb erfordern Kerne regelmäßige Pflege.

★ KERNPFLEGE ★

Die Regeneration der Kerne erfolgt durch Schlafen, Baden oder angemessene Mahlzeiten. Beachte, dass das Spiel vor dem tatsächlichen Verzehr eine Vorschau auf die zu erzielende Wirkung bietet.

Schlaf ist eine günstige und praktische Methode. Dabei hast du folgende Möglichkeiten:

★ **Lagerfeuer:** Nach der frühen Story-Mission „Tritt ab, mit gesenktem Haupt“ kannst du praktisch überall dein eigenes Lager aufschlagen, entweder durch Ausruhen (Ⓐ/Ⓢ halten und dann dieselbe Taste erneut drücken) oder indem du unten im Objektrad die Lageroption wählst. Am Lagerfeuer ist es nicht nur möglich, zu schlafen, sondern auch, Dinge herzustellen, sodass du häufig von dieser Möglichkeit Gebrauch machen wirst. Beachte, dass du in Städten kein Lager aufschlagen kannst.

★ **Bett:** Im Lager der Bande kannst du in deinem eigenen Bett schlafen.

★ **Zimmer:** In Städten lassen sich Zimmer zum Einheitspreis mieten.

Eine umfassende Abhandlung zum Thema Attributkerne findest du auf Seite 167.



★ GESUNDHEIT ★

Die Gesundheit ist natürlich ein ganz entscheidender Wert, denn wenn die Anzeige inklusive Kern vollkommen geleert wird, bedeutet das den Tod deines Charakters. Für Notfälle solltest du nach Möglichkeit immer Tonika zur Hand haben, damit du diese Anzeige auffüllen und dem Tod noch einmal von der Schippe springen kannst.

Eine einfache Methode, um dieses Attribut hochzustufen, ist das regelmäßige Erzielen von Nahkampf-Knockouts oder ein erfolgreicher Wurfwareneinsatz. Sobald dir ein Boot zur Verfügung steht, kannst du auch durch fleißiges Rudern die Anzeige erweitern. Eine vollständige Übersicht geeigneter Trainingsmethoden findest du auf Seite 167.



★ AUSDAUER ★

Von diesem Wert hängt die Fähigkeit deines Charakters ab, körperlich anstrengende Tätigkeiten auszuführen.

Der häufigste Verbrauch von Ausdauer erfolgt durch Sprinten. Du kannst den Gesamtverbrauch verringern, indem du regelmäßig zwischen dem maximalem Tempo (durch wiederholtes Drücken von **X/A**) und der normalen Laufgeschwindigkeit (**X/A** gedrückt halten) wechselst. So vermag sich die Anzeige wieder zu füllen, ohne dass der Kern angegriffen wird.

Gleiches gilt beim Reiten für die separate Ausdaueranzeige des Pferdes. Allerdings verhinderst du hier selbst bei vollem Tempo einen übermäßigen Ausdauerverbrauch, indem du **X/A** im Rhythmus mit

dem Galopp des Pferdes drückst. Es wird nicht lange dauern, diese Methode zu verinnerlichen, sodass du auf deinen Reisen über Land nicht ständig die Anzeige im Blick behalten musst.

Eine ganz einfache Methode zum Hochstufen der Ausdaueranzeige ist häufiges Sprinten über längere Zeiträume hinweg. Auf Seite 167 kannst du dich über alle möglichen Trainingsmethoden informieren.



★ DEAD EYE ★

Dead Eye ist eine Spezialfähigkeit, mit der du den Zeitfluss verlangsamen kannst, während du mit einer Waffe zielst. Damit verschaffst du dir zeitweilig einen erheblichen Vorteil gegenüber den Feinden.

Zur Aktivierung von Dead Eye drückst du während des Zielens **R3/R**. Nun kannst du manuell auf Gegner schießen, während die Zeit langsamer verläuft. Sobald sich deine Dead-Eye-Fähigkeit im frühen Handlungsverlauf verbessert hat, ist es möglich, mehrere Ziele für eine Schussfolge vorzusehen oder mehrfach auf ein einzelnes Ziel zu feuern. Bewege dazu bei aktivem Dead Eye das Fadenkreuz über die Zielperson(en) und drücke **R1/RB**, um sie zu markieren. Anschließend drückst du **R2/RT**, um in schneller Abfolge auf alle festgelegten Ziele zu schießen.

Wenn du die Stufe dieses Attributs erhöhen möchtest, solltest du Kopftreffer aus großer Entfernung erzielen oder bei freiem Zielen Abschnüsse durchführen. Eine vollständige Liste geeigneter Trainingsmethoden findest du auf Seite 167.

GRUNDLAGEN

MISSIONEN
ERKUNDUNG
ATLAS
WAFFEN
GEGENSTÄNDE
EXTRAS
INDEX

BILDSCHIRM-
ANZEIGEN
STEUERUNG
SPIELVERLAUF
REISEN

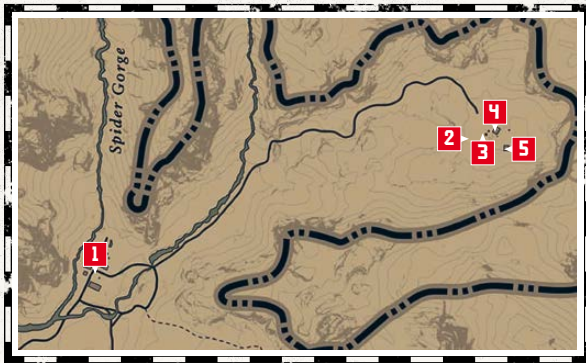
KARTEN &
MARKER
ORTE

ATTRIBUTE

PFERDE
VERBRECHEN
HERAUS-
FORDERUNGEN
JAGD
ANGELN
GEGENSTÄNDE



★ GESETZLOSE AUS DEM WESTEN ★



Medaillen- ziele

- ★ Nimm bei der Schießerei keinen Schaden.
- ★ Plündere sechs oder mehr Gegenstände von der Ranch der Adlers.
- ★ Schließe die Mission mit mindestens 80 % Genauigkeit ab.

Info

Die größte Herausforderung hierbei ist, keinen Schaden zu kassieren. Bleibe in Deckung und warte auf Gelegenheiten, um kurz hervorzukommen und jeweils immer nur ein Ziel auszuschalten.



1 Nach der Eröffnungsszene hältst du X/A und neigst L , um mit Dutch Schritt zu halten. Beachte die Anweisungen, die im Bild eingeblendet werden.



Beim Erreichen des Hofes bindest du dein Pferd an, indem du A/Y hältst, und folgst Dutch zu Fuß. Gehe in dem Unterstand auf der linken Seite in Deckung (R1/RB), wenn du dazu aufgefordert wirst.



Nachdem du in die Richtung von Micah geschaut hast (R), rüstest du deinen Revolver aus: Halte L1/LB und neige R nach oben, dann lässt du los. Nun sollst du Dutch beschützen, indem du die Männer ausschaltest, die ihn bedrohen. Halte L2/LT , um mit der Waffe auf einen zu zielen, justiere das Fadenkreuz bei Bedarf mit R und dann schießst du mit R2/R1 . Bleibe in Deckung und schalte nach und nach Feinde aus, bis die Luft rein ist. Beachte, dass einer auf der oberen Ebene erscheint, und einer bei dem Klohäuschen zu deiner Linken, sodass du entsprechend zielen musst. Den O'Driscoll, der wegrennt, kannst du getrost ignorieren.



4 Folge Dutch ins Haus und halte O/X zum Aufheben aller verfügbaren Fundsachen, inklusive jener in Möbelstücken und im oberen Stockwerk. Halte O , um die Tasche zu öffnen, wenn die entsprechende Einblendung erscheint, und iss etwas von deinen Vorräten, zum Beispiel Bohnen. Damit wird ein Teil deines Gesundheitskerns aufgefüllt und somit die Genesungsrate erhöht – mehr zu diesem Thema auf Seite 16.

5 Draußen begibst du dich zur Scheune und öffnest mit A/Y die Tür. Gehe hinein und drücke dann wiederholt O/B , um deinen Gegner zu überwältigen. Anschließend hältst du L2/LT und folgst den eingeblendeten Anweisungen, um ihn zu verhören, bevor du deine Waffe und den Hut aufhebst. Nachdem die Sache mit dem O'Driscoll geklärt ist, hältst du L2/LT , um das Pferd in der Scheune anzuvisieren und dich langsam zu nähern, während du das Tier mit O/X beruhigst. Führe es mit A/Y und binde es an einen Pfosten, bevor du die Hütte betrittst.

TRANSPORT

Die Möglichkeit, längere Reisen abzukürzen, kommt angesichts der großen Entfernungen im Spiel nicht ungelegen, besonders wenn man auf Schatzsuche ist oder verschiedene Materialien sammelt. Es gibt drei verschiedene Methoden, um gewisse Ziele direkt zu erreichen: Schnellreise, Züge und Postkutschen.

★★★★★

SCHNELLREISE

Nachdem du deine Unterkunft am Kontrollbuch in van der Lindes Lager verbessert hast (siehe Seite 143), erscheint eine Karte an der Seite von Arthurs Wagen (oder in seinem Raum in Shady Belle). Untersuche die Karte durch Halten von , um ein Schnellreisemenü aufzurufen, mit dem du an bestimmte Orte (siehe folgende Liste) reisen kannst. Voraussetzung ist, dass du den jeweiligen Ort zuvor schon mindestens einmal besucht hast. Du wirst dann nach einer kurzen Zwischenszene automatisch am Zielort ankommen.

Mögliche Ziele:

- | | | |
|-----------------|---------------|--------------------------|
| ★ Annesburg | ★ Rhodes | ★ Valentine |
| ★ Emerald-Ranch | ★ Saint Denis | ★ Van-Horn-Handelsposten |
| ★ Lagras | ★ Strawberry | ★ Blackwater* |



ZÜGE

Züge sind das komfortabelste Transportmittel von einer Stadt zur anderen. Du musst am Bahnhof lediglich eine Fahrkarte kaufen, und schon erreichst du nach wenigen Sekunden dein Ziel.

Zielbahnhöfe:

- | | | |
|------------------|-----------------|-------------------|
| ★ Annesburg | ★ Rhodes | ★ Valentine |
| ★ Benedict Point | ★ Riggs Station | ★ Wallace Station |
| ★ Emerald-Ranch | ★ Saint Denis | |



POSTKUTSCHEN

Postkutschen bieten wie Züge eine praktische Verbindung zwischen Städten. Interagiere mit einem Haltestellenschild oder dem Kutscher , kaufe dir eine Fahrkarte zum Zielort deiner Wahl, und du wirst nach einer kurzen Zwischenszene hingebacht.

Zielhaltestellen:

- | | | |
|-------------------|----------------------|---------------|
| ★ Annesburg | ★ MacFarlanes Ranch* | ★ Tumbleweed* |
| ★ Armadillo* | ★ Rhodes | ★ Valentine |
| ★ Blackwater | ★ Saint Denis | ★ Van-Horn- |
| ★ Emerald Station | ★ Strawberry | Handelsposten |



* ab Epilog 1

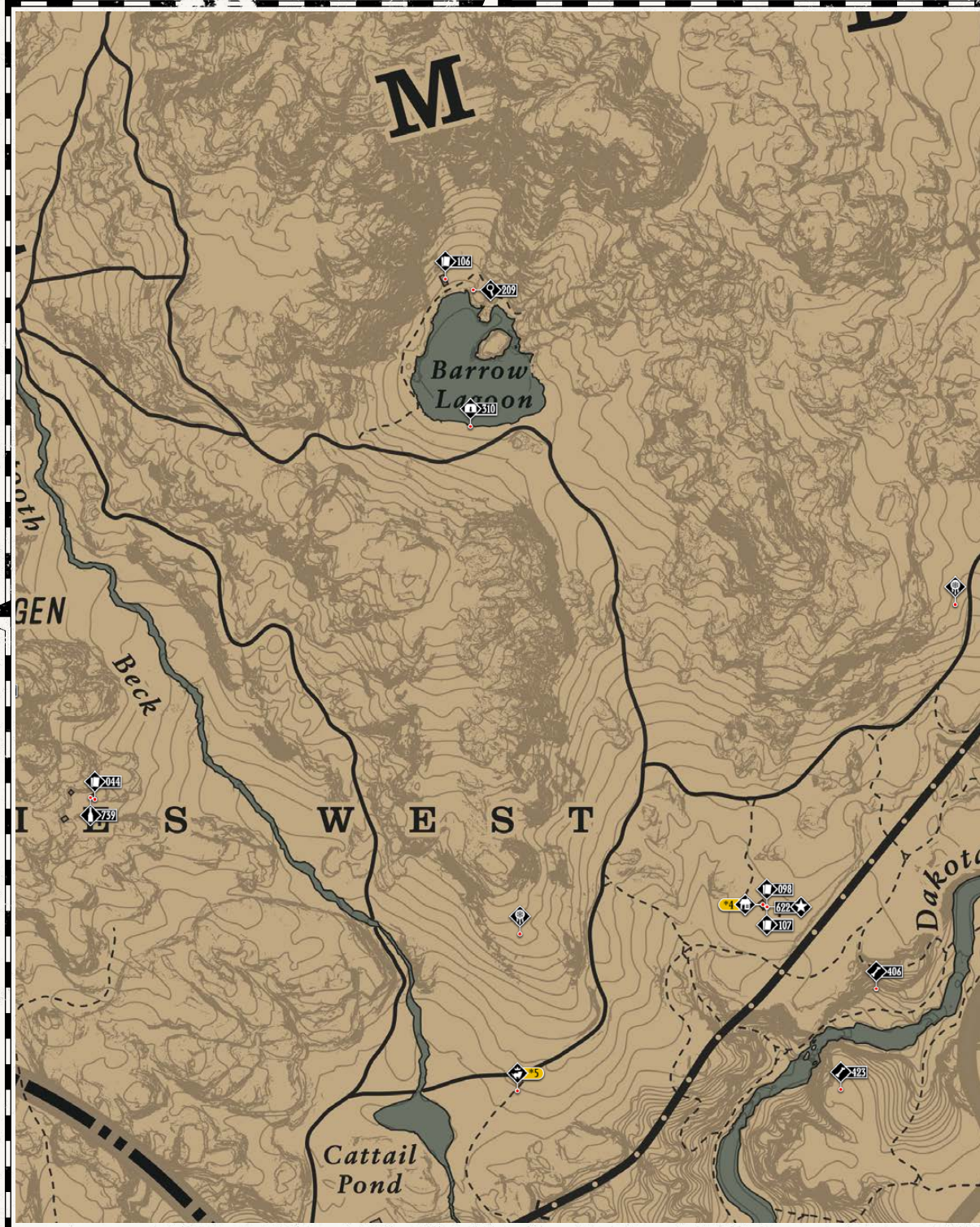


STRASSENBAHN IN SAINT DENIS

In Saint Denis kannst du in die Straßenbahn einsteigen, die durch die Stadt fährt. Es handelt sich allerdings nicht um ein besonders nützliches Transportmittel, sondern eher um eine Möglichkeit, die Sehenswürdigkeiten in Ruhe zu genießen. Zu Fuß bist du schneller.



- | | |
|---|---|
| 043 Geraldine Emerson Auf einer Kiste oben in der Scheune | 501 1. Felsschnitzerei-Koordinaten Auf dem Gipfel von Mount Hagen |
| 064 Augusta Tremlow Auf der Plattform des Windradturms | 627 Messer mit Horngriff An einem toten Bären |
| 111 Elektrischer Stuhl – 1888 – H. P. Brown, A. Kennelly Oben im Haus, unter einem Etagenbett | 745 Auf einem Fass oben in der Scheune |
| 216 Erfrorener Siedler Bei der Leiche kann der Morionhelm eingesammelt werden | 757 Auf einem Stamm in der Berghütte, zwischen den Etagenbetten und der Leiter |
| 312 Kobaltblaues versteinertes Holz, Geld Auf dem Karren unter dem Felsüberhang nordwestlich vom Lake Isabella | 902 Frauenschuhorchidee |
| 337 Geld Im oberen Stock der Hanging-Dog-Ranch, bei den beiden Etagenbetten | *1 Snowfield-Hütte |
| 373 Münzensack, gereifter Piratenrum Obere Etage der Berghütte | *2 Legendärer Weißer Bison |
| 426 Knochen-Koordinaten, Big Valley (nördliche Höhle) In einer Höhle | *3 Legendärer Rotlachs |



GRUNDLAGEN

MISSIONEN

ERKUNDUNG

ATLAS

WAFFEN

GEGENSTÄNDE

EXTRAS

INDEX

EINLEITUNG

LEGENDE

NAVIGATION

ÜBERSICHTSKARTE

ATLAS

SEITE 250 | B7

SEITE 256 | C6

- 044** Agnès Guyon | Auf einer Kiste in der Hütte
- 098** Edwin A. Rowe – Billardspieler | Auf einem Fensterbrett in der Hütte
- 106** Felix Hawley – Eisläufer | Auf einem Tisch in der Hütte
- 107** Capt. Jack Page – Hammerwerfer | Auf einem Fensterbrett in der Hütte
- 209** Entweihetes Grab
- 310** Wundertornikum, Geld | In einem hohlen Baumstumpf am Südufer von Barrow Lagoon
- 406** Knochen-Koordinaten, Grizzlies (Felshang) | Am Fuße der Felswand

- 423** Knochen-Koordinaten, Heartlands (nördliche Grenze) | Nahe am oberen Rand der Klippe
- 622** Otis Miller und der arabische Prinz | Clawson's Rest, auf einem Nachttisch in der Hütte
- 739** In einer kleinen Kiste in der östlichsten Hütte der Millesani-Mine, neben dem Mineneingang
- *4** Clawson's-Rest-Hütte
- *5** Legendärer Dickhornwidder

WAFFENLISTE

REVOLVER



CATTLEMAN-REVOLVER

Verfügbarkeit: alle Büchsenmacher. | Von Anfang an im Besitz.



FLACOS REVOLVER

Verfügbarkeit: zu finden neben der Leiche von Flaco Hernandez nach eurem Duell bei der entsprechenden Revolverheld-Mission; wenn du ihn nicht aufhebst, kannst du ihn später nicht mehr bekommen (siehe Seite 193).
Hinweis: keine Anpassung möglich.



GRANGERS REVOLVER

Verfügbarkeit: zu finden neben der Leiche von Emmet Granger nach eurem Duell bei der entsprechenden Revolverheld-Mission; wenn du ihn nicht aufhebst, kannst du ihn später nicht mehr bekommen (siehe Seite 192).
Hinweis: keine Anpassung möglich.



DOUBLE-ACTION-REVOLVER

Verfügbarkeit: alle Büchsenmacher (nach „Befremdliche Güte“, Kapitel 2). Fundstück bei dem Einbruch, den Sean in Kapitel 3 anbietet (siehe Seite 183).
Hinweis: Spieler, die bei *GTA Online* die Schatzsuche abgeschlossen haben, finden nach „Ostwärts“ (Kapitel 1) eine modifizierte Version in ihrem Inventar, und sie allein haben Zugriff auf die Gold-Modifikation dieser Waffe.



ALGERNONS REVOLVER

Verfügbarkeit: abschließende Belohnung für „Herzoginnen und andere Tierarten“ (siehe Seite 206). | **Hinweis:** keine Anpassung möglich.

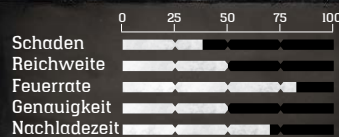


REVOLVER (FORTSETZUNG)



MICAHS REVOLVER

Verfügbarkeit: Kehre nach „Amerikanisches Gift“ (Epilog 2) an den Ort des finalen Schusswechsels auf dem Mount Hagen zurück und hole dir die Waffe von der gefrorenen Leiche. | **Hinweis:** keine Anpassung möglich.



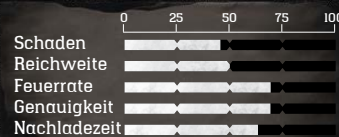
SCHOFIELD-REVOLVER

Verfügbarkeit: alle Büchsenmacher (nach „Selig sind die Sanftmütigen?“, Kapitel 2). Fundstück bei dem Einbruch in die Arztpraxis von Valentine (siehe Seite 181).



CALLOWAYS REVOLVER

Verfügbarkeit: Schließe den letzten Teil von „Die edelsten Männer und eine Frau“ ab und sammle die Waffe neben der Leiche deines Duellgegners ein; wenn du sie nicht aufhebst, kannst du sie später nicht mehr bekommen (siehe Seite 193). | **Hinweis:** keine Anpassung möglich.



OTIS MILLERS REVOLVER

Verfügbarkeit: zu finden in einer gut versteckten Truhe im nördlichen Teil von Cholla Springs; zwei Schatzkarten führen dich hin (siehe Seite 341). | **Hinweis:** keine Anpassung möglich.



VOLCANIC-PISTOLE

Verfügbarkeit: alle Büchsenmacher (nach „Ostwärts“, Kapitel 1). **Hinweis:** umsonst verfügbar bei der Special-/Ultimate-Edition.

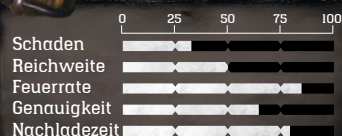


PISTOLEN



HALBAUTOMATISCHE PISTOLE

Verfügbarkeit: Büchsenmacher in Valentine und Saint Denis (nach „Die Freuden der Zivilisation“, Kapitel 4).



GRUNDLAGEN

MISSIONEN

ERKUNDUNG

ATLAS

WAFFEN

GEGENSTÄNDE

EXTRAS

INDEX

STATUSWERTE

ABNUTZUNG

MUNITION

BÜCHSENMACHER

ANDERE
GESCHÄFTE

WAFFEN-
ANPASSUNG

WAFFENLISTE

★ PFERDEDATENBANK ★

Du erfährst mehr über ein Pferd, wenn du es in direkter Nähe als Ziel erfasst (**L2** / **L1** halten) oder es durchs Fernglas betrachtest. Halte dann **R1** / **RB**, um es zu untersuchen. Sobald die runde Anzeige gefüllt ist, kannst du die Taste erneut drücken, damit einige Informationen des Tiers angezeigt werden.

Dieser Abschnitt enthält eine ausführliche Übersicht aller Pferde und ihrer individuellen Werte. Die meisten Angaben erklären sich von selbst. Der Kaufpreis ist der theoretische Wert des Pferdes, den du in einem Stall für dieses Tier bezahlen müsstest. Wie viel Prozent dieses Wertes du beim Verkauf erhältst, hängt davon ab, wie du in den Besitz des Pferdes gelangt bist und wie hoch eure Verbundenheits-Stufe ist.

VERKAUFSPREIS: PROZENTSATZ VOM KAUFPREIS

	LEGALER BESITZER, VERKAUF IM STALL				GESTOHNEN, VERKAUF IM STALL					GESTOHNEN, VERKAUF BEIM PFERDEHEHLER				
VERBUNDENHEITS-STUFE	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4
PROZENTSATZ	50%	65%	80%	95%	2%	4%	10%	15%	20%	4%	8%	12%	20%	30%

	GESUNDHEIT	AUSDAUER		GESCHWINDIGKEIT		WENDIGKEIT		
	3	4		2		2		
	VERFÜGBARKEIT				GRUNDWERT			
	„Gesetzlose aus dem Westen“ (Kapitel 1)				Standard			
	GRUNDWERT		VERKAUFSPREIS IM STALL (LEGALER BESITZ)					
Tennessee Walker	\$ 60,00	W1 \$ -	W2 \$ -	W3 \$ -	W4 \$ -			
FELLFARBE	VERKAUFSPREIS IM STALL (GESTOHLN)							
Mahagoni-Brauner	W0 \$ 1,20	W1 \$ 2,40	W2 \$ 6,00	W3 \$ 9,00	W4 \$ 12,00			
KATEGORIE	VERKAUFSPREIS BEIM PFERDEHÄHLER (GESTOHLN)							
Reitpferde	W0 \$ 2,40	W1 \$ 4,80	W2 \$ 7,20	W3 \$ 12,00	W4 \$ 18,00			

	GESUNDHEIT		AUSDAUER		GESCHWINDIGKEIT		WENDIGKEIT			
	4		4		3		2			
	VERFÜGBARKEIT					GRUNDWERT				
	„Tritt ab, mit gesenktem Haupt“ (Kapitel 2)					Schwerfällig				
	GRUNDWERT		VERKAUFSPREIS IM STALL (LEGALER BESITZ)							
Shire	\$	130,00	U1	\$ 65,00	U2	\$ 84,50	U3	\$ 104,00	U4	\$ 123,50
FELLFARBE	VERKAUFSPREIS IM STALL (GESTOHLEN)									
Kohltrappe	U1	\$ -	U1	\$ -	U2	\$ -	U3	\$ -	U4	\$ -
KATEGORIE	VERKAUFSPREIS BEIM PFERDEHÄHLER (GESTOHLEN)									
Zugpferde	U1	\$ 5,20	U1	\$ 10,40	U2	\$ 15,60	U3	\$ 26,00	U4	\$ 39,00

	GESUNDHEIT		AUSDAUER		GESCHWINDIGKEIT		WENDIGKEIT			
	3		3		5		4			
	VERFÜGBARKEIT					GRUNDWERT				
	Stall Valentine (Kapitel 2)					Renntauglich				
	GRUNDWERT		VERKAUFSPREIS IM STALL (LEGALER BESITZ)							
American Standardbred	\$	150,00	W1	\$ 75,00	W2	\$ 97,50	W3	\$ 120,00	W4	\$ 142,50
FELLFARBE	VERKAUFSPREIS IM STALL (GESTOHLN)									
Isabell-Windfarben	W0	\$ -	W1	\$ -	W2	\$ -	W3	\$ -	W4	\$ -
KATEGORIE	VERKAUFSPREIS BEIM PFERDEHÄHLER (GESTOHLN)									
Rennpferde	W0	\$ 6,00	W1	\$ 12,00	W2	\$ 18,00	W3	\$ 30,00	W4	\$ 45,00

	GESUNDHEIT		AUSDAUER		GESCHWINDIGKEIT		WENDIGKEIT	
	5		6		4		3	
	VERFÜGBARKEIT					GRUNDWERT		
	Stall Valentine (Kapitel 2)					Standard		
	GRUNDWERT		VERKAUFSPREIS IM STALL (LEGALER BESITZ)					
Niederländisches Warmblut	\$ 450,00	U1.1 \$ 225,00	U2.2 \$ 292,50	U3.3 \$ 360,00	U4.4 \$ 427,50			
FELLFARBE	VERKAUFSPREIS IM STALL (GESTOHLEN)							
Braunschimmel	U1.0 \$ -	U1.1 \$ -	U2.2 \$ -	U3.3 \$ -	U4.4 \$ -			
KATEGORIE	VERKAUFSPREIS BEIM PFERDEHÄHLER (GESTOHLEN)							
Arbeitspferde	U1.0 \$ 18,00	U1.1 \$ 36,00	U2.2 \$ 54,00	U3.3 \$ 90,00	U4.4 \$ 135,00			

	GESUNDHEIT	AUSDAUER	GESCHWINDIGKEIT	WENDIGKEIT	
	5	4	3	3	
	VERFÜGBARKEIT		GRUNDWERT		
	Stall Valentine (Kapitel 2)		Standard		
	GRUNDWERT	VERKAUFSPREIS IM STALL (LEGALER BESITZ)			
Ungarisches Halbblut	\$ 150,00	W1 \$ 75,00	W2 \$ 97,50	W3 \$ 120,00	W4 \$ 142,50
FELLFARBE	VERKAUFSPREIS IM STALL (GESTOHLN)				
Dunkler Apfelschimmel	W0 \$ -	W1 \$ -	W2 \$ -	W3 \$ -	W4 \$ -
KATEGORIE	VERKAUFSPREIS BEIM PFERDEHÄHLER (GESTOHLN)				
Streittrösser	W0 \$ 6,00	W1 \$ 12,00	W2 \$ 18,00	W3 \$ 30,00	W4 \$ 45,00

	GESUNDHEIT		AUSDAUER		GESCHWINDIGKEIT		WENDIGKEIT			
	2		3		3		2			
	VERFÜGBARKEIT					GRUNDWERT				
	Umgebung/Stall Valentine (Kapitel 2)					Standard				
	GRUNDWERT		VERKAUFSPREIS IM STALL (LEGALER BESITZ)							
Morgan	\$	15,00	W1	\$ 7,50	W2	\$ 9,75	W3	\$ 12,00	W4	\$ 14,25
FELLFARBE	VERKAUFSPREIS IM STALL (GESTOHLN)									
Isabell	W0	\$ -	W1	\$ -	W2	\$ -	W3	\$ -	W4	\$ -
KATEGORIE	VERKAUFSPREIS BEIM PFERDEDEHLER (GESTOHLN)									
Reitpferde	W0	\$ 0,60	W1	\$ 1,20	W2	\$ 1,80	W3	\$ 3,00	W4	\$ 4,50

	GESUNDHEIT	AUSDAUER	GESCHWINDIGKEIT	WENDIGKEIT	
	3	2	3	2	
	VERFÜGBARKEIT		GRUNDWERT		
	Umgebung/Wildnis/Stall Valentine (Kapitel 2)		Standard		
Kentucky Saddler FELLFARBE Schimmel KATEGORIE Reitpferde	GRUNDWERT	VERKAUFSPREIS IM STALL (LEGALER BEITZ)			
	\$ 50,00	U1 \$ 25,00	U2 \$ 32,50	U3 \$ 40,00	U4 \$ 47,50
		VERKAUFSPREIS IM STALL (GESTOHLN)			
	U0 \$ 1,00	U1 \$ 2,00	U2 \$ 5,00	U3 \$ 7,50	U4 \$ 10,00
		VERKAUFSPREIS BEIM PFERDEDEHLER (GESTOHLN)			
	U0 \$ 2,00	U1 \$ 4,00	U2 \$ 6,00	U3 \$ 10,00	U4 \$ 15,00

	GESUNDHEIT 2		AUSDAUER 3		GESCHWINDIGKEIT 3		WENDIGKEIT 2	
	VERFÜGBARKEIT						GRUNDWERT	
	Umgebung/Wildnis/Stall Valentine (Kapitel 2)						Standard	
	GRUNDWERT		VERKAUFSPREIS IM STALL (LEGALER BESITZ)					
	\$ 55,00		W.1 \$ 27,50	W.2 \$ 35,75	W.3 \$ 44,00	W.4 \$ 52,25		
FELLFARBE	VERKAUFSPREIS IM STALL (GESTOHLÉN)							
Stichelhaariger Brauner	W.0 \$ 1,10	W.1 \$ 2,20	W.2 \$ 5,50	W.3 \$ 8,25	W.4 \$ 11,00			
KATEGORIE	VERKAUFSPREIS BEIM PFERDEDEHLER (GESTOHLÉN)							
Reitpferde	W.0 \$ 2,20	W.1 \$ 4,40	W.2 \$ 6,60	W.3 \$ 11,00	W.4 \$ 16,50			

	GESUNDHEIT		AUSDAUER		GESCHWINDIGKEIT		WENDIGKEIT	
	3		3		2		2	
	VERFÜGBARKEIT						GRUNDWERT	
	Umgebung/Wildnis/Stall Valentine (Kapitel 2)						Standard	
	GRUNDWERT		VERKAUFSPREIS IM STALL (LEGALER BESITZ)					
Tennessee Walker	\$ 60,00	W1 \$ 30,00	W2 \$ 39,00	W3 \$ 48,00	W4 \$ 57,00			
FELLFARBE	VERKAUFSPREIS IM STALL (GESTOHLLEN)							
Rotschimmel	W0 \$ 1,20	W1 \$ 2,40	W2 \$ 6,00	W3 \$ 9,00	W4 \$ 12,00			
KATEGORIE	VERKAUFSPREIS BEIM PFERDEHÄHLER (GESTOHLLEN)							
Reitpferde	W0 \$ 2,40	W1 \$ 4,80	W2 \$ 7,20	W3 \$ 12,00	W4 \$ 18,00			

	GESUNDHEIT		AUSDAUER		GESCHWINDIGKEIT		WENDIGKEIT	
	5		4		3		3	
	VERFÜGBARKEIT					GRUNDWERT		
	Stall Scarlett Meadows (Kapitel 2)					Standard		
	GRUNDWERT		VERKAUFSPREIS IM STALL (LEGALER BESITZ)					
Ardenner	\$ 140,00	W1 \$ 70,00	W2 \$ 91,00	W3 \$ 112,00	W4 \$ 133,00			
FELLFARBE	VERKAUFSPREIS IM STALL (GESTOHLEN)							
Stichelhaariger Brauner	W0 \$ -	W1 \$ -	W2 \$ -	W3 \$ -	W4 \$ -			
KATEGORIE	VERKAUFSPREIS BEIM PFERDEDEHLER (GESTOHLEN)							
Streitrösser	W0 \$ 5,60	W1 \$ 11,20	W2 \$ 16,80	W3 \$ 28,00	W4 \$ 42,00			

	GESUNDHEIT		AUSDAUER		GESCHWINDIGKEIT		WENDIGKEIT	
	4		5		3		3	
	VERFÜGBARKEIT						GRUNDWERT	
	Stall Scarlett Meadows (Kapitel 2)						Standard	
	GRUNDWERT		VERKAUFSPREIS IM STALL (LEGALER BESITZ)					
Niederländisches Warmblut	\$ 150,00	W1 \$ 75,00	W2 \$ 97,50	W3 \$ 120,00	W4 \$ 142,50			
FELLFARBE	VERKAUFSPREIS IM STALL (GESTOHLEN)							
Sooty Buckskin	W.0 \$ -	W1 \$ -	W2 \$ -	W3 \$ -	W4 \$ -			
KATEGORIE	VERKAUFSPREIS BEIM PFERDEHÄHLER (GESTOHLEN)							
Arbeitspferde	W.0 \$ 6,00	W1 \$ 12,00	W2 \$ 18,00	W3 \$ 30,00	W4 \$ 45,00			

	GESUNDHEIT		AUSDAUER		GESCHWINDIGKEIT		WENDIGKEIT	
	5		4		3		3	
	VERFÜGBARKEIT					GRUNDWERT		
	Stall Strawberry (Kapitel 2)					Standard		
	GRUNDWERT		VERKAUFSPREIS IM STALL (LEGALER BESITZ)					
Andalusier	\$ 140,00	W1 \$ 70,00	W2 \$ 91,00	W3 \$ 112,00	W4 \$ 133,00			
FELLFARBE	VERKAUFSPREIS IM STALL (GESTOHLEN)							
Schwarzbrauner	W0 \$ -	W1 \$ -	W2 \$ -	W3 \$ -	W4 \$ -			
KATEGORIE	VERKAUFSPREIS BEIM PFERDEDEHLER (GESTOHLEN)							
Streitrosser	W0 \$ 5,60	W1 \$ 11,20	W2 \$ 16,80	W3 \$ 28,00	W4 \$ 42,00			