

L.A. Noire

In der Stadt der Engel geht's teuflisch zu: Ab Herbst dürfen wir auch auf dem PC als Polizist Cole Phelps das Verbrechen in Los Angeles bekämpfen. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: Action-Adventure Publisher: Rockstar
Entwickler: Team Bondi / Rockstar Leeds (L.A. Noire ist das Erstlingswerk)
Termin: 4. Quartal 2011 Status: zu 90% fertig

GameStar.de/Quicklink/7476

Auf DVD: Video-Special

Bilder von den Konsolenversionen

Bisher ist L.A. Noire für den PC nur angekündigt. Material (Screenshots, Videos) fehlt allerdings noch. Alle Bilder des Artikels stammen deswegen aus den bereits erschienenen Konsolenversionen.

Cole Phelps ist das, was man einen engagierten Mitarbeiter nennt. Er ackert sich in den 40ern in Los Angeles vom gewöhnlichen Streifenpolizisten zum führenden Ermittler des Morddezernats hoch und darf sich unter anderem der berühmten Black-Dahlia-Fälle annehmen. Das Action-Adventure **L.A. Noire** erklärt uns dabei sogar recht plausibel, warum es bei den grausamen Verbrechen niemals zu einer offiziellen Aufklärung kam. Hochspannend! Wie so ziemlich jeder Fall in **L.A. Noire** und überhaupt die gesamte Handlung des Spiels. Die hat nämlich die eine oder andere Wendung in petto und zeigt uns unerwartete Facetten des vermeintlichen Saubermann Phelps.

Warum wir schon so genau über Mr. Phelps Fast-Bilderbuchkarriere und die Stärken sowie Schwächen von **L.A. Noire** Bescheid wissen, ist einfach erklärt: Das Spiel steht bereits seit dem 20. Mai für die Konsolen im

Laden und hat bei unseren Kollegen von der GamePro beispielsweise eine Wertung von 85 Punkten einfahren können. Ein großes Herausstellungsmerkmal von **L.A. Noire**: die Gesichter und die



Spricht der Barkeeper die Wahrheit oder lügt er? Das lässt sich im Regelfall einfach an der Mimik ablesen.

Mimik der lebendigen Figuren. Der Entwickler Team Bondi hat einen Haufen bekannter und weniger bekannter Schauspieler engagiert, diese dann jeweils mit angeblich 30 Kameras umrahmt und dabei aufgenommen, wie sie sich etwa in Verhören winden und um ausweichende Antworten ringen. Diese Aufnahmen wurden dann ins Spiel übertragen. Beispielsweise erleben wir den Schauspieler John Noble (besser bekannt als Denethor, der Statthalter von Minas Tirith aus den letzten beiden **Herr der Ringe**-Filmen) als zwielichtigen Immobilienmagnaten Leland Monroe. Oder wir beobachten Greg Grunberg (Matt Parkman aus der TV-Serie **Heroes**) als des Mordes an seiner Frau verdächtigen Ehemann. Cole Phelps wird von Aaron Staton verkörpert, einem der Schauspieler aus der erfolgreichen US-Serie **Mad Men**. Wir sehen die Darsteller natürlich nicht nur. Wir hören sie auch. Der Publisher Rockstar verzichtet wie üblich auch bei **L.A. Noire** auf eine deutsche Vertonung, dafür gibt's sehr gut übersetzte Untertitel.

Der Aufwand, den Team Bondi in die Figuren und in die Handlung gesteckt hat, hätten wir uns auch für die Mechanik der Fälle gewünscht, die Phelps aufklären muss. Nicht

falsch verstehen, die Mini-Stories sind erstaunlich gut durchdacht und wirken nur ganz selten leicht aufgesetzt. Zudem hat's der Entwickler geschafft, viele Geschichten sinnvoll in die übergeordnete Handlung zu verweben. Aber die Wege zur jeweiligen Lösung ähneln sich dann doch sehr: Phelps und Partner fahren zu einem Tatort, dort

Der Truchsess von Gondor ist ein Immobilienhai.

nehmen sie das Verbrechen in Augenschein, die Umgebung wird untersucht, erste Zeugen werden befragt. Weiter geht's an den Wohnorten oder Arbeitsplätzen der involvierten Personen. Dort stellt Phelps Zimmer für Zimmer bei der Suche nach weiteren Hinweisen auf den Kopf. Ein bisschen seltsam dabei: Niemand will einen Durchsuchungsbefehl sehen. Anschließend wird ein Kreis von Verdächtigen gezeichnet. Die werden abgeklappert und schließlich wird der Täter in einem Verhör überführt. Ob jemand flunkert oder die Wahrheit sagt, ergibt sich aus den zuvor gesammelten Beweisen und

+ Stärken

- + spannende Story
- + tolle Gesichtsanimationen
- + großartige englische Sprecher

- Schwächen

- insgesamt angestaubte Grafik
- frustrierende Action-Passagen
- Open World nur Kosmetik



Phelps muss im Laufe der Handlung auch die berühmten **Black-Dahlia-Morde** untersuchen. Ob er tatsächlich einen Täter findet, verraten wir nicht.



Gelegentlich kommt es in L.A. Noire auch mal zu (nervigen) **Schießereien** oder **Faustkämpfen**.



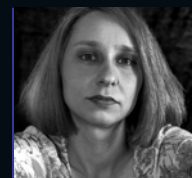
der Mimik der Befragten. Denn die Schauspieler wurden von den Entwicklern offenbar angewiesen, an entscheidenden Stellen zu übertreiben. Dass jemand lügt, erkennt man zu 99 Prozent am überdeutlichen Gesichtsausdruck. So verkehrt sich eine der größten Stärken des Spiels, nämlich die Darstellung der Charaktere, an diesen Stellen in eine Schwäche. Schade.

Schade auch, dass die großartige Kulisse des akribisch nachgebauten Los Angeles tatsächlich nichts weiter ist als eine Kulisse. Team Bondi hat **L.A. Noire** den Anstrich eines Open-World-Spiels à la **Grand Theft Auto** verpasst. Zum Teil braust man mehrere Minuten von einem Handlungsort zum anderen. Über viel befahrene Straßen, an massig über die Gehwege flanierenden Passanten vorbei. Trotzdem bleibt die Stadt leblos, man kann mit niemandem interagieren. Selbst wenn Phelps und Kollegen zwischenzeitlich mal Lust auf eine Limonade hätten (was sich nie haben), könnten sie keine bei den zahlreichen Soda-Verkäufern an den Straßenecken erstehen.

Interessant bleibt die Antwort auf die Frage, wie Rockstar Leeds (ist für die Umsetzung

des Spiels zuständig) die Suche nach Hinweisen auf dem PC gestalten wird. Auf den Konsolen vibriert der Controller spürbar, wenn sich Phelps einem der vielen Gegenstände nähert, die er betrachten kann. Am PC kann aber nichts vibrieren, wenn man mit Maus und Tastatur unterwegs ist. Wird Rockstar Leeds das Ganze dann grafisch abfangen? Oder werden wir uns Dinge per Tastendruck wie in einem klassischen Adventure anzeigen lassen können? Das wäre indes blöd, denn das würde das auf verdienten Punkten basierende Tippsystem (Phelps sackt pro gelöstem Fall Punkte ein, die Sie gegen Hinweise eintauschen können, sollten Sie ausnahmsweise mal hängen) ad absurdum führen. Wir können nur hoffen, dass sich Rockstar da etwas Sinnvolles und nicht den Spielfluss Störendes einfallen lässt. Informationen darüber gab's auf Nachfrage jedenfalls noch nicht. Auch über den möglichen Kopierschutz von **L.A. Noire** haben wir noch nichts erfahren können. Rockstar Social Club? Games for Windows Live? Wie auch immer: Wir sind jedenfalls schon mal froh, dass **L.A. Noire** überhaupt für den PC erscheinen wird. Sonst würde uns nämlich ein interessanter und über weite Strecken beeindruckender Mitspiel-Krimi entgehen.

Ach ja, und wenn Rockstar Leeds mit der Umsetzung von **L.A. Noire** fertig ist, dürfen die Damen und Herren Entwickler gleich mit **Red Dead Redemption** weitermachen. Das hätten wir auch nur allzu gerne in der PC-Version. Danke! **PET**



Grandiose Illusion

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Wenn man den ersten längeren Dialog in **L.A. Noire** erlebt, dann bleibt einem wirklich die Spucke weg. Die Gesichter, die Mimik – so verflucht echt haben wir das bisher in keinem anderen Spiel gesehen. Nicht mal in den grafisch anspruchsvollsten reinen PC-Titeln. Eine grandiose Illusion! Dass das Spiel obendrein auch noch eine hochspannende Geschichte mit greifbaren Charakteren und überraschenden Wendungen bietet, sorgt dafür, dass man gnädig über die Macken hinweg sieht. Man muss sich nur von Anfang an darüber klar sein, kein GTA in den Vierzigern zu bekommen.

Potenzial: Sehr gut