

# L.A. Noire

Hat Rockstar alle Spuren der Konsolen-Vergangenheit in der PC-Version von L.A. Noire verwischt? GameStar ermittelt. Von Daniel Feith

## Angespielt

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

[GameStar.de/Quicklink/7476](http://GameStar.de/Quicklink/7476)

**B**rendan McNamara ist eine der schillerndsten Figuren der Spielebranche. Der cholerische Studiochef des australischen Entwicklers Team Bondi ist bei seinen Mitarbeitern gefürchtet, steckt aber als Visionär hinter einem der ungewöhnlichsten Spiele der letzten Jahre: dem »Detective Thriller« **L.A. Noire**. Der Mix aus Detektiv-Adventure und Actionspiel bestach schon beim Konsolen-Verkaufsstart im Frühling 2011 mit

grandiosen Gesichtsanimationen und stillicherer Atmosphäre, litt aber unter der altbackenen Grafik und dem Mangel an spielerischer Abwechslung: Der Mix aus Indizien-suche und Dialogen verläuft immer gleich. Ende des Jahres soll **L.A. Noire** für den PC erscheinen – mit aufgebohrter Optik, Maussteuerung und optionalem 3D-Modus. Außerdem enthält der PC-Krimi alle DLC-Episoden. Beim Publisher Rockstar konnten wir den Download-Fall »Nicholsons Galvanisierung« schon mal probespieren.

Howard Hughes war eine der schillerndsten Figuren des Los Angeles der 1940er Jahre. Der Filmproduzent, Playboy und Luftfahrtpionier war als Visionär und Geldgeber verantwortlich für die Entdeckung von Hollywood-Starlets wie Jane Russell, die Rettung der Filmproduktionsfirma RKO und die Konstruktion der »Spruce Goose«, dem Transportflugzeug mit der bis heute größten Flügelspannweite. Von der ist auch **L.A. Noire**-Hauptdarsteller Cole Phelps beeindruckt, als ihn nach der Explosion einer

## + Stärken

- + erwachsene Geschichte
- + ungewöhnliches Spielprinzip
- + herausragende Gesichtsanimationen
- + alle Fälle und Bonusmissionen
- + praktische Social-Club-Einbindung

## - Schwächen

- keine »echte« Maussteuerung
- 3D-Modus nur in Third-Person-Sicht brauchbar
- Grafik nicht ganz taurisch

Was weiß Fred Nicholson? In den Ruinen seiner Chemiefabrik stellt sich der Industrielle den Fragen von **Detective Phelps**.



Howard Hughes Transportflugzeug  
»Spruce Goose«: Die Spurensuche in  
dem Hangar dauert einige Zeit.



Fabrik für Galvanisierung die Spur in den Hangar der »Spruce Goose« führt. Wie in jedem Fall sucht Phelps zunächst am Tatort, also am Schauplatz der Explosion, nach Hinweisen: ein zerfetztes Hemd, ein beschädigtes Flugzeugteil, ein Koffer mit einer Chiffrierungs-Scheibe für Agenten. Letztere lässt Fred Nicholson, den Besitzer der zerstörten Fabrik, im Verhör aufhorchen. Der Zulieferbetrieb wurde offenbar Opfer von Industriespionage, in die auch das Unternehmen von Howard Hughes verstrickt ist.

Eine gute Spielstunde später hat Cole Phelps einige simple Kombinationsrätsel gelöst, Sicherheitsbeamte bei Hughes Aircraft verhört, sich eine Verfolgungsjagd durch L.A. und eine wilde, wenn auch unglaubwürdige Schießerei mit der Militärpo-

izei geliefert. »Nicholson's Galvanisierung« ist einer der abwechslungsreichsten Fälle. Der Ex-DLC ist zusammen mit »Die nackte Stadt«, »Falsche Papiere«, »Kifferwahnsinn«, dem bis dato Playstation-3-exklusiven »Das Auto des Konsuls« sowie sämtlichen Bonus-Waffen, -Missionen und -Anzügen (erhöhen die Kampfkraft) in der PC-Version von **L.A. Noire** enthalten. PC-Besitzer bekommen also das Krimi-Komplettpaket.

Auf dem PC sieht **L.A. Noire** außerdem aufgrund der höheren Auflösung und schärferen Texturen etwas besser aus als auf den Konsolen; bei der Beleuchtung hätte das mit der Portierung beauftragte Studio Rockstar Leeds aber noch eine Schippe drauflegen können. Auch der 3D-Modus konnte uns in der Präsentation noch nicht

vollends überzeugen. Bei Autofahrten und Tatortbegehungen wirkt das Bild sehr plastisch, bei den wichtigen und zahlreichen Verhören aber flach und fehlerhaft. Das irritiert und lenkt von der grandiosen Mimik verhörter Personen stark ab. Zudem kam es häufig zu Fehlern bei der 3D-Darstellung der Benutzeroberfläche, die Schrift lag oft »hinter« dem Bild. Rockstar arbeitet bei der 3D-Variante von **L.A. Noire** eng mit Nvidia zusammen. Hoffentlich kriegen die Grafiker die Probleme bis zum Release in den Griff.

Nichts mehr ändern dürfte sich hingegen an der vermurksten Maussteuerung. Schießereien und die Lenkung der Fahrzeuge in **L.A. Noire** funktionieren einwandfrei – bei der Spurensuche und in Verhören fungiert die Maus aber nicht PC-typisch als Zeiger,

Der Immobilienhai **Leland Monroe** verdient sich mit Sozialbauprojekten eine goldene Nase.



„Die coolste Website designen.“

Jeder Mensch hat etwas, das ihn antreibt.

Wir machen den Weg frei.

Jetzt 10.000 Euro gewinnen!



Was echt Cooles machen oder lieber auf Nummer sicher gehen? Machen Sie beides! Wir unterstützen Sie dabei, Ihre finanzielle Zukunft auf eine solide Basis zu stellen, damit Sie Ihre Pläne verwirklichen können. Sagen Sie uns, wie Ihre Wünsche aussehen und gewinnen Sie bei unserem Gewinnspiel 10.000 Euro. Sie mögen's kreativ? Dann gehen Sie online und designen Sie Ihr eigenes T-Shirt. Mehr Infos erhalten Sie bei teilnehmenden Volksbanken Raiffeisenbanken oder unter [www.vr-future.de](http://www.vr-future.de).

Volksbanken  
Raiffeisenbanken

## Hintergrund Der Film Noir

Die Definition des Begriffs »Film Noir« ist so undurchsichtig wie die Gestalten, die die Werke des Genres bevölkern. In den 1940er Jahren wurden in den USA eine Reihe von Kriminalfilmen produziert, die vom französischen Filmkritiker Nino Frank unter dem Überbegriff »Film Noir« als neue Spielart des US-Kinos identifiziert wurden. Streng ausgelegt ist »klassischen« Noir-Filmen die expressive Schwarz-Weiß-Bildsprache, desillusionierte Charaktere sowie eine pessimistische Weltansicht gemein. Zu den Klassikern des Film Noir gehören »Die Spur des Falken« (1941) und »Tote schlafen fest« (1946). Letzterer basiert auf einer Romanvorlage des Schriftstellers Raymond Chandler, der mit Philip Marlowe (Humphrey Bogart) den Archetypen des abgewrackten Film-Noir-Detektivs erschuf.

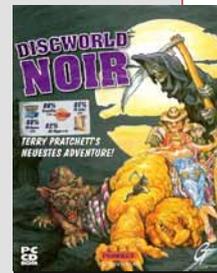
(Farb-)Filme nach 1958, die Themen und Charakterzeichnung des Film Noir aufgreifen, die typische Stilistik aber lockerer interpretieren, werden als »Neo-Noir« bezeichnet. Dazu gehören Meisterwerke wie »Chinatown« (1971), »Taxi Driver« (1976) und »L.A. Confidential« (1997). Auch der Science-Fiction-Film »Blade Runner« (1981) ist dem

Genre Neo-Noir zuzurechnen, da er alle Elemente des Film Noir enthält. **L.A. Noire** ist streng genommen auch ein Neo-Noir-Spiel, da es meist tagsüber spielt.

Das Los Angeles der Nachkriegsjahre ist ein häufig verwendetes Szenario im Film Noir. Echte Kriminalfälle, wie der brutale Mord an der 22-jährigen Elizabeth Short, der als »Black Dahlia«-Fall bekannt wurde, wurden von Autoren für halb fiktive Filme wie Brian De Palmas »The Black Dahlia« (2006) adaptiert. In **L.A. Noire** ermittelt der Hauptdarsteller Cole Phelps in einer Mordserie, die auf dem realen, nie aufgeklärten »Black Dahlia«-Fall basiert, ihn aber um mehrere fiktive Folgefälle erweitert.

Viele typische Film-Noir-Elemente wie durch Jalousien fallendes Licht und der zynische Off-Sprecher wurden in zahllosen Filmen zitiert und parodiert. Witzige Interpretationen des Film Noir sind beispielsweise die Kinostreifen »Tote tragen keine Karos« (1982) und »Falsches Spiel mit Roger Rabbit« (1988) sowie – auf Spieleseite – **Discworld Noir** und die Titel der **Sam & Max**-Reihe.

Der Film »The Black Dahlia« behandelt den Mord an Elizabeth Short.



Das Adventure **Discworld Noir** (1999) ist eine Film-Noir-Parodie.

## Bilder vom PC

Die Bilder auf diesen Seiten stammen aus der PC-Version von **L.A. Noire**, was – abgesehen von der höheren Auflösung und der Kantenglättung – aber kaum sichtbare Auswirkungen hat. Der Detektiv-Thriller sieht unter Windows genauso dezent veraltet aus wie auf der Xbox 360 und der Playstation 3.



Beinahe jeder Fall in **L.A. Noire** beginnt mit einer **Besprechung** in der Polizeistation.

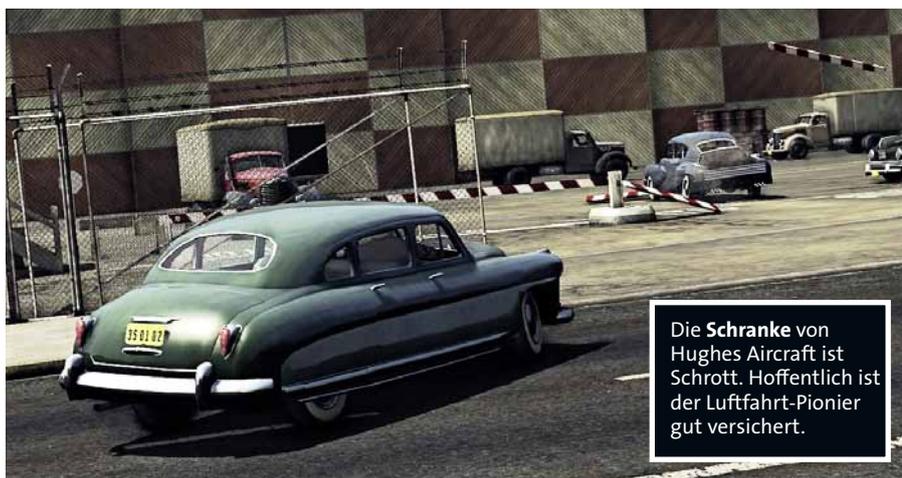
sondern als Gamepad-Ersatz. Wir klicken nicht auf einen Punkt im Notizblock, sondern manövrieren den Marker mit Oben-Unten-Bewegungen über den Text. Wir klicken nicht auf ein Beweismittel am Boden, sondern drehen Phelps mit Maus und WASD-Tasten, bis endlich der Klavierton erklingt, der anzeigt, dass wir die Spur gefunden haben. Wenn Rockstar Leeds nicht in letzter Sekunde eine alternative Maussteuerung einbaut, dürfte sich **L.A. Noire** auf dem PC mit einem Gamepad am besten steuern lassen.

Gelungen ist dafür die Einbindung von Rockstars Social-Club-Netzwerk. Keine Sorge: Das Spiel setzt im Gegensatz zu **Grand Theft Auto 4** weder eine Anmeldung bei

Games for Windows noch beim Social Club voraus. Eine Mitgliedschaft bei Letzterem hat aber den Vorteil, dass sich die Spieler von der Community im Spiel helfen lassen können. In Verhören zeigt **L.A. Noire** zum Beispiel auf Wunsch an, welche Gesprächsoption von den anderen Spielern am häufigsten gewählt wurde. Auch versteckte Items lassen sich so schneller aufspüren.

Wenn Rockstar Leeds die Macken in der bisher allzu deutlich als Konsolenportierung erkennbaren PC-Version von **L.A. Noire** noch

ausbügelt, erwartet uns Ende des Jahres ein einzigartiges Krimi-Adventure. Brendan McNamara wird davon allerdings nicht mehr viel haben. Inzwischen hat Team Bondi die Pforten wegen Misswirtschaft geschlossen – **L.A. Noire** wuchs den Machern während der Entwicklung über den Kopf, da können auch rund 3,6 Millionen weltweit verkaufte Exemplare nichts dran ändern. Wir wünschen McNamara, dass ihm das Schicksal seines Visionärs-Kollegen Howard Hughes erspart bleibt. Der starb in einsamer Paranoia. Daniel Feith / GR



Die **Schranke** von Hughes Aircraft ist Schrott. Hoffentlich ist der Luftfahrt-Pionier gut versichert.



### Komplettpaket mit Macken

Daniel Feith  
Online-Redakteur  
dfeith@gampro.de

Ein Jammer, dass sich Rockstar mit dem 3D-Modus und der Maussteuerung nicht mehr Mühe gibt. Aber das Spiel lebt von seiner Atmosphäre und den glaubwürdigen Darstellern. Technische Nickschichten treten dabei in den Hintergrund. Ich werde den Detektiv-Thriller alleine wegen der neuen Fällen noch mal durchspielen. Allerdings – auch auf dem PC – mit einem Gamepad.

**Potenzial: Sehr gut**