



Bei der **Spurensuche** weist uns ein kleines Lupensymbol und ein akustisches Signal auf einen Hotspot hin.



Action-Einlagen wie diese **Schießerei** sind selten und nicht sehr anspruchsvoll.



Das **Los Angeles** der 40er-Jahre hinterlässt trotz technischer Schwächen einen sehr glaubhaften und authentischen Eindruck.



L.A. Noire

Umfangreiche Ermittlungsergebnisse bestätigen: L.A. Noire kann seine Konsolenherkunft nur leidlich kaschieren. Ein tolles Erlebnis bleibt es trotzdem. Von Jochen Gebauer

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Rockstar Games** Entwickler: **Team Bondi (L.A. Noire ist das Erstlingswerk)**
 Termin: **11.11.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7476 Auf DVD: Test-Video

Vier Millionen Exemplare verkauft und trotzdem pleite gegangen. Dieses Kunststück gelang im Spätsommer den Machern von **L.A. Noire**. Eine achtjährige Entwicklungsdauer und die immensen Kosten der aufwändigen Gesichtsanimationen brachen Team Bondi trotz der anständigen Verkaufszahlen das Genick. Um die PC-Umsetzung (die alle bislang veröffentlichten Konsolen-DLCs enthält) kümmerte sich unterdessen Rockstar Leeds, das bislang vornehmlich im Handheld-Bereich aktiv war. Schlechtes Omen für noir-hungrige

PC-Spieler? Keineswegs, denn das spielerische Erbe von Team Bondi erweist sich nach wie vor als gehobene Erzählkunst. **L.A. Noire** ist die Geschichte von Cole Phelps. Cole ist jung, idealistisch und sehr,

sehr ehrgeizig. Außerdem ist Cole ein Cop, und als er beim Streifegehen zufällig über einen Mord stolpert, wartet er natürlich nicht erst auf die »großen Jungs«. Nein, er wittert Ruhm, Ehre und eine Beförderung, löst den Fall auf eigene Faust und wird so zum Darling des Polizeichefs. Ein junger, tatkräftiger Cop, das passt zum Image des Los Angeles der 40er-Jahre, die goldene Ära, Pio-

nier-Stimmung und Hollywood-Glamour. So beginnt **L.A. Noire**, der Aufstieg des Cole Phelps, dem wie in einer griechischen Tragödie unweigerlich der tiefe Fall folgen muss. Denn **L.A. Noire** inszeniert kein Heldenepos, sondern das Sittengemälde einer Epoche, demaskiert die hässliche Fratze hinter der Glitzer-Fassade. Und mittendrin die Charakterstudie eines Mannes, der sich selbst ver-



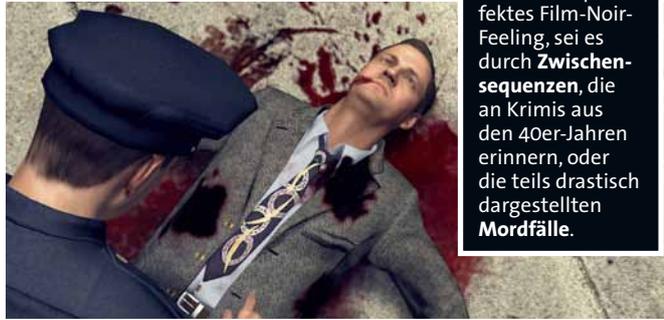
⊕ Stärken

- + stimmungsvolle Film-Noir-Atmosphäre
- + packende Geschichte
- + nachvollziehbare Verhöre

⊖ Schwächen

- PC-Steuerung umständlich
- Detektivarbeit mitunter ziemlich repetitiv

Film Noir pur



L.A. Noire erzeugt an allen Ecken und Enden perfektes Film-Noir-Feeling, sei es durch **Zwischensequenzen**, die an Krimis aus den 40er-Jahren erinnern, oder die teils drastisch dargestellten **Mordfälle**.

liert in diesem Moloch aus Gewalt, Drogen und Korruption. Das ist harter Erzähltobak im Stile eines James Ellroy (**L.A. Confidential**), oft perfekt in Szene gesetzt, aber eben so oft auch knapp an der Grenze zum interaktiven Film, denn unsere Interaktion beschränkt sich gerade in den wirklich mitreißenden Momenten aufs reine Zuschauen.

Der spielerische Ablauf folgt dabei einem strengen Muster. Wir bekommen einen Fall zugeteilt, rasen im Auto zum Tatort und suchen nach Indizien. Das hört sich spannend an – ist es aber nur bedingt. Denn in der Praxis erweist sich der Adventure-Aspekt als stures Abklappern von Hotspots. Auf Rätsel im klassischen Sinne stoßen wir so gut wie nie. Bei der Spurensuche kommen wir zudem einer ganz anderen Sache auf die Schliche: der Konsolenherkunft von **L.A. Noire**. Anstatt PC-Adventure-typisch mit dem Mauszeiger nach Hinweisen zu fahn-

den, müssen wir Cole umständlich per WASD-Tasten über den Tatort latschen lassen und mit Adleraugen mitunter winzige Objekte wie Kippen erspähen. Dass wir es mit einem Hotspot zu tun haben, sagt uns **L.A. Noire** erst, wenn wir beinahe draufstehen – dann macht's dezent »Pling«, und in der unteren Bildschirmecke taucht eine zuschaltbare Lupe auf. Die beste Lösung: ein Xbox-360-Gamepad. Damit stiefeln wir nicht nur präziser über die Tatorte, sondern erhalten auch ein Vibrations-Feedback bei der Hotspot-Suche. Sind alle Hinweise gesammelt, geht es direkt zum spielerischen Höhepunkt: den brillant inszenierten Verhören. Relevant bei Zeugen und Verdächtigen ist nämlich nicht nur das »was«, sondern vor allem das »wie«. Zuckende Mundwinkel, das Vermeiden von Augenkontakt, ein aufgesetztes Lächeln, all das lässt sich aus den verblüffend realistischen Gesichtsanimationen herauslesen und verwenden.

Da wir nur selten handfeste Beweise haben, um unser Gegenüber der Lüge zu überführen, stellt uns **L.A. Noire** allenthalben vor die Frage: Kriegen wir hier gerade einen Bären aufgebunden? Ist die unlängst verwitwete Ehefrau ehrlich geschockt oder spielt sie das nur? Wenn wir die richtige Spur wittern und einen Verdächtigen im Verhör so richtig in die Ecke treiben und festnageln, dann fühlt sich das schon sehr befriedigend an. Wobei der Ausgang der Verhöre keinerlei Einfluss auf den Verlauf der Story hat: Im Spielverlauf muss Cole zwangsläufig mehrere Unschuldige verhaften, bevor er dem Mörder endlich auf die Schliche kommen darf. Ein elementarer Teil des überzeugenden Detektiv-Feelings sind dabei die erstklassigen Dialoge. Die gibt's allerdings nur im englischen Original zu hören, und trotz der optionalen deutschen Untertitel sind entsprechende Englisch-Kenntnisse mitunter sehr hilfreich. So fällt es nicht ganz leicht, die

Mimik eines Zeugen zu studieren und gleichzeitig den Untertiteln zu folgen. Als sehr gelungen empfinden wir die stimmungsvolle Musik-Unterlegung, kreiden aber an, dass **L.A. Noire** optisch einen latent morschen Eindruck hinterlässt. Zwar wirkt das Geschehen in hohen PC-Auflösungen schärfer und einige Texturen nicht ganz so verwaschen wie in den Konsolenversionen. Technisch mithalten kann **L.A. Noire** mit aktuellen Referenztiteln trotzdem nicht. **JG**

TERMIN 11.11.2011 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

L.A. Noire

Actionspiel

Publisher Rockstar Games
Entwickler Team Bondi
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 32 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GRAFIK

- erstklassige Gesichtsanimationen
- stimmungsvoll in Szene gesetztes LA
- filmreif inszenierte Zwischensequenzen
- technisch angestaubt
- teils maue Beleuchtung

7/10

SOUND

- exzellente Sprecher
- starker Soundtrack
- Akustik sinnvoll in Spurensuche integriert
- ohne Englischkenntnisse trotz Untertitel schwer verständlich

9/10

BALANCE

- perfekt in die Handlung integriertes Tutorial
- sanfte Lernkurve
- sinnvolle Hilfe-Funktion
- in der zweiten Spielhälfte mitunter zu einfach

8/10

ATMOSPHERE

- glaubhaftes Sittengemälde einer Epoche
- komplexe Figuren
- spannende Handlung
- packende Verhöre
- originalgetreues Los Angeles der 40er-Jahre

10/10

BEDIENUNG

- tadellose Auto-Steuerung
- optional Schnellreise-Funktion
- faire Speicherpunkte
- Spurensuche fummelig
- Maussteuerung nicht optimal
- kein freies Speichern

6/10

UMFANG

- umfangreiche Handlung
- alle DLCs bereits enthalten
- viele Nebenmissionen
- Fälle werden im weiteren Verlauf komplex

10/10

LEVELDESIGN

- spannende Fälle
- tolle Verhör-Mechanik
- Action-Einlagen lockern Ermittlungen auf
- ... fühlen sich aber aufgesetzt an
- repetitive Spurensuche
- kaum Rätsel

7/10

KI

- Verkehr wirkt glaubhaft
- Gegner nutzen Deckung
- ... verhalten sich sonst aber wie Kanonenfutter

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- 95 Fahrzeuge
- Bonus-Outfits mit spielerischen Vorteilen
- großes Waffenarsenal
- ... ohne nennenswerte Unterschiede
- langweilige Schießereien

7/10

HANDLUNG

- an reale Verbrechen angelehnt
- wendungsreiche Geschichte
- glaubhafte Charaktere
- tiefgründig und anspruchsvoll

10/10



Mut gewinnt

Jochen Gebauer
 Freier Redakteur
 redaktion@gamestar.de

L.A. Noire ist kein tolles Adventure. Dafür sind mir die Spurensuche zu repetitiv und die Rätsel zu spärlich. L.A. Noire ist auch kein tolles Actionspiel. Dafür sind die gelegentlichen Baller- und Prügel-Intermezzos zu selten und anspruchslos. Aber es ist eine verdammte gute Erzählung, ein komplexes, packendes, berührendes Erlebnis, bei dem die Grenze zwischen Film und Spiel und Roman verschwimmt, bei dem ich aufrichtig mit den Figuren fühle und über dessen Mut und Ambition ich staune. Lediglich die Steuerung wollte mein Mittendrin-Gefühl stören, denn die zwickt wie ein schlecht sitzender Anzug. Aber ich bin ja Profi. Also hab ich meiner Nichte das Gamepad gemopst.

