

## Digitales | Games: L.A. Noire

Recht harmlos klang die Frage meines guten Freundes Peter Just, ob ich irgendwie an L.A. Noire rankäme, man könne dann ja zusammen Fälle lösen. Da ich, **RUDOLF INDERST**, an den Wert von Freundschaft und guter Polizeiarbeit gleichermaßen glaube, konnte ich keinen Widerspruch leisten, sondern setzte alle Hebel in Bewegung (= schrieb eine unterwürfige E-Mail an den Publisher).



Um eines vorwegzunehmen, wir sind mit dem Titel noch lange nicht fertig. Wir stecken, sozusagen, inmitten einer großen Sache. Doch als gute Polizeibeamte kennen wir die Jungs von der Presse, sie wollen ständig irgendwelche Neuigkeiten, auch wenn es nichts zu berichten gibt oder schlichtweg geschwiegen werden muss. Nun gut, obgleich wir es eigentlich besser wissen müssten, gewähren wir Einblick in unsere tägliche Arbeit (»to serve and protect«). Bei unserer ersten Spielesitzung waren wir allerdings zu dritt: Auch Steffi Marx griff zur Dienstmarke, was sehr förderlich war – drei geschulte Augenpaare sind offensichtlich besser in der Lage, allen – auch noch so kleinen, möglicherweise versteckten – Hinweisen nachzugehen.

Mitten im Nachkriegs-Boom der goldenen Ära Hollywoods findet sich der idealistische Detective Cole Phelps in einer Stadt wieder, deren Erfolg ihr zum Verhängnis wird. Korruption ist allgegenwärtig, der Drogenhandel explodiert und die Mordrate ist höher als je zuvor. Auf seinem Weg nach oben auf der Karriereleiter und bestrebt, das Richtige zu tun, muss Phelps die wahren Hintergründe einer Reihe von Brandstiftungen, finsternen Machenschaften und brutalen Morden aufdecken und sich der Unterwelt von Los Angeles und sogar Mitgliedern seiner eigenen Abteilung stellen, um ein Geheimnis aufzudecken, das die Stadt in ihrem verdorbenen Kern erschüttern könnte.

### Drei Freunde sollt ihr sein

Als Trio in der Haut des einfachen Streifenpolizisten bestreiten wir also die erste Stunde des Spiels. Doch schon bald führen unsere Geduld und unsere Fahndungserfolge raus aus der boys in blue-Clique direkt in die Welt der suits. Mehrfach blamiere ich mich, indem ich die Verdächtigen aus den Augen verliere, bei Autoverfolgungsjagden zu nahe auffahre, mich im Faustkampf nach Strich und Faden vermöbeln lasse oder bei Verhören konsequent versage. Das Einzige, was ich recht gut zustande bringe, sind nicht vorgesehene Autostunts oder das gezielte An- bzw. Überfahren von Passanten.

Ein klarer Fall, ich gehöre zu dieser Sorte Spieler, die alles für einen digitalen Spielplatz hält.

Während Peter bei physischen Auseinandersetzungen wesentlich schwungvoller zur Sache geht, sind die Befragungen auch seine Sache nicht. Mit Erleichterung stelle ich fest, dass auch bei ihm oftmals die Zeile »1/5 richtig« auftaucht. Dennoch: Er ist mein Partner - und ich halte ihm den Rücken frei. Das würde er auch tun. Würde er doch... oder?

**»I wead noirisch!« (= »Ich werde verrückt!«)**

Eines der wichtigsten Features von L.A. Noire ist eine Technologie namens »MotionScan«. MotionScan erfasst so ziemlich jede Nuance des Mienenspiels eines realen Schauspielers und bindet diese direkt ins Spiel ein. Der Realismus- und Detailgrad und die Darstellung von Emotionen, die dadurch ermöglicht werden, setzen tatsächlich neue Maßstäbe für Videospiele. Aber für das Ermittlerpaar Just / Inderst ist vielleicht etwas anderes an dem Titel wesentlich interessanter. Egal, ob im Dienst oder nicht, als Eleven der amerikanischen Kulturgeschichte ist es - genauso wie bei Fallout 3 - schlichtweg wunderbar, in ein Zeitportrait der US-Geschichte einzutauchen. Dabei ist das Milieu, das hier mit einem Millionenbudget realisiert wurde, natürlich doppelt gespiegelt. Nomen est omen, L.A. Noire lehnt sich schon bei der Namensgebung an das Filmgenre film noir an.

In James Naremore's *More Than Night: Film Noir In It's Contexts* wird sehr anschaulich auf den Begriff »noirness« abgehoben: »(it is) a feeling of discontinuity, an intermingling of social realism and oneiricism, an anarcho-leftist critique of bourgeois ideology, and an eroticized treatment of violence.« Das Los Angeles ist voller noirness, und gerade deutsche Spieler sollten sich angesprochen fühlen, ist doch das Genre des film noir das Erbe des deutschen Filmexpressionismus - dazu zählen Persönlichkeiten wie etwa Fritz Lang, Otto Preminger oder Billy Wilder. Foster Hirsch ergänzt diesen kurzen Ausflug in die Vergangenheit: »Combining the objectivity and harshness of naturalism with the tough, stylized realism of the hard-boiled crime school, film noir draws on a rich literary tradition (...) making it one of the most accomplished and most intelligent of the Hollywood genre.«

Mit dem großartigen PS2-Liebhaberstück *The Warriors* zeigte Rockstar bereits, dass man durchaus bereit ist, gegen Erwartungen und Konventionen zu arbeiten. Auch *Red Dead Redemption* stellt nicht weniger als ein großes Ausrufezeichen dar: Das Westerngenre ist nicht tot, es bedarf lediglich williger Liebhaber, die es wieder zum Thema machen. Couch-Detektive wie ich sind sehr froh, dass diese Rockstar-Tradition nun auch für das noir-Genre gilt.

| [RUDOLF INDERST](#)

### **Titelangaben**

L.A. Noire

Entwickler: Team Bondi

Publisher: Rockstar Games

Plattformen: Xbox 360, PS3

Genre: Third-Person Actionadventure

USK: 16