

## L.A. NOIRE

Lüge oder Wahrheit? In dem **Thriller** sammeln Hobbydetektive Beweise und verhören Verdächtige. Um den Grad ihrer **Glaubwürdigkeit** zu vermitteln, wurde eigens eine Technik entwickelt, die detailliert Mimik zeigt (Fotos unten). Aber auch Action gehört zum Alltag der Cops im L.A. der 40er-Jahre. **Für PS3, Xbox 360. Preis: ca. 55 Euro**

**FAZIT** Packendes Adventure für Privatdetektive mit Menschenkenntnis



Kameras filmen das Gesicht von allen Seiten



Der MotionScan digitalisiert jede Regung



Im Spiel wirkt die Mimik so real wie nie zuvor

# Ganz großes KINO

Was zeichnet ein gutes Videospiel aus? Eine **ORIGINELLE SPIELIDEE** ist schon eine tolle Basis - wie bei „L.A. Noire“

**D**eckt die Zeugin etwa jemanden? Ihre Augen sind aufgerissen. Sie zieht die Brauen hoch, blinzelt, schluckt. Sie lügt! Im Los Angeles des Jahres 1947 haben sehr viele Menschen etwas zu verbergen. Es ist nicht nur die große Zeit des Jazz und der Traumfabrik Hollywood, sondern auch die des Alkohols, der Korruption, des Verbrechens. So muss Polizist Cole Phelps im Verhör genau hinsehen, was im Gesicht seines Gegenübers vorgeht. Klingt nach spannendem Krimi? Ist es auch - aber nicht im TV, sondern an der Spielkonsole. **BISLANG WAR ES UNDENKBAR**, die Mimik von Spielfiguren zu interpretieren. Der brandneue Thriller „L.A. Noire“ vom Publisher Rockstar Games („Red Dead Redemption“) schafft jetzt das Unmögliche: Er zeigt die Köpfe der Protagonisten mit allen Regungen so detailliert wie nie zuvor, das Lesen in Gesichtern ist Spielinhalt. Hintergrund der Handlung: L.A. mit seinen Gangstern, Killern und korrupten Beamten. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Cops Phelps. Er verhört Zeugen und sammelt Beweise, die ihn zu neuen Hinweisen führen. Je besser die Menschenkenntnis und das Urteilsvermögen, desto schneller ist der Fall gelöst. Setzt sich ein Verdächtiger zur Wehr, kommt es auch zur Verfolgungsjagd oder Schießerei. Nach einer ▶

## FROM DUST

Um ein Naturvolk vor **Katastrophen** zu schützen und ihm den Weg zu bahnen, formt der Spieler hier Landschaften um, statt einzelne Figuren zu steuern. Das Comeback der **Göttersimulation** gibt es nur als Download. **Für PC, Xbox 360, PS3. Preis: ca. 15 Euro**

**FAZIT** Toll inszeniertes Schauspiel der Naturgewalten für Denker & Tüftler

## THE WITCHER 2

Düster wirkt die mittelalterliche Fantasy-Welt dieses Rollenspiels mit seinen märchenhaften Kulissen. **Monsterjäger** Geralt von Riva kämpft nicht nur gegen diese Kreaturen, sondern erlebt - für das Genre untypisch - auch jede Menge **amouröser Abenteuer**. Zwischendurch erlernt er magische Fähigkeiten. Die Gefechte sind nichts für schwache Nerven. **Für PC. Preis: ca. 50 Euro**

**FAZIT** Hochspannendes Schauer-märchen für Erwachsene

## CRYSIS 2

Krakenähnliche **Außerirdische** überfallen New York, um von dort die **Erde zu erobern**. Die letzte Hoffnung der Menschheit ist der Spieler in der Rolle eines Super-soldaten. Er durchforstet den bedrohlichen, morbiden Großstadt-dschungel und lässt es im Kampf gegen die Aliens so richtig krachen. Fesselnder Shooter mit bestechender Grafik. **Für PC, Xbox 360, PS3. Preis: ca. 60 Euro**

**FAZIT** New York ist eine Reise wert - ein Muss für Shooter-Fans

## RIFT

Die Welt Telara ist Schauplatz des **Onlinerspiels**, das auch als Konkurrent zum Genre-Hit „World of Warcraft“ auftritt. So setzt „Rift“ auf bewährte Elemente von WoW, überzeugt mit besserer Grafik und neuen Inhalten in Form von **Ebenenrissen**, die sich plötzlich öffnen und durch die finstere Kreaturen nach Telara strömen. **Für PC. Preis: ca. 40 Euro. Kosten: ca. 15 Euro/Monat**

**FAZIT** Sehens- und spielsenswerte Alternative zu WoW



**CALL OF JUAREZ: DAS KARTELL**

Nicht Viehdiebe gilt es in dem dritten Teil der **Western-Reihe** zu jagen, sondern die Bosse eines **Drogenkartells**. Deshalb spielt er auch in der Jetztzeit, was einen besonderen Reiz ausmacht. Für Motivation sorgen drei individuelle Spielcharaktere, mit denen man die komplette Geschichte jeweils einmal durchspielen kann. **Für PC, Xbox 360, PS3. Preis: ca. 70 Euro**

**FAZIT** Gelungener Versuch, dem Western neue Facetten zu geben

„Call of Juarez“-Protagonisten Kim Evans, Ben McCall und Eddie Guerra

halben Stunde Detektivarbeit wähnt sich der Spieler mitten in einem Raymond-Chandler-Krimi. „Das Konzept des Rätsels und Interpretierens gab es in dieser Form noch nie“, sagt Brendan McNamara, Gründer der Spieleschmiede Team Bondi, die „L.A. Noire“ für Rockstar Games umsetzte. Team Bondi hat die Technik MotionScan ersonnen, um Gesichter von Schauspielern abzufilmen und ins Spiel zu übertragen. McNamara: „Wir wollten so die Glaubwürdigkeit der Charaktere in das Spielprinzip einbauen.“ Das funktioniert, ist aber knifflig. Einige Personen lügen ungerne und sind dabei sehr schwer zu überführen.

Eine Herausforderung war auch die Gestaltung der tollen Stadtkulisse: Mithilfe von 180000 Fotos haben die Entwickler Straßen, Gebäude, Autos und Kleidung detailliert nachgebaut. Der Aufwand für die historisch korrekte Darstellung gleicht dem einer Hollywood-Produktion. So haben Mitarbeiter Hotels besucht, alte Wohnzeitschriften studiert und überlegt, welcher Einrichtungsstil zum Charakter welcher Figur passt. Für das Festlegen der Farbstimmung wurden Farbpaletten aus den 40er-Jahren besorgt. Die Akribie hat sich gelohnt: Das Spiel wirkt wie eine Zeitreise voller Rätsel. McNamara wollte eine Herausforderung schaffen: „Man muss Menschen durchschauen, sich einiges merken und Beziehungen zwischen Dingen erkennen. Nicht einfach nur Knöpfe drücken. Das ist eine völlig neue Art des Spielens.“

„Das ist eine völlig neue Art des Spielens.“

Brendan McNamara, Spieleentwickler

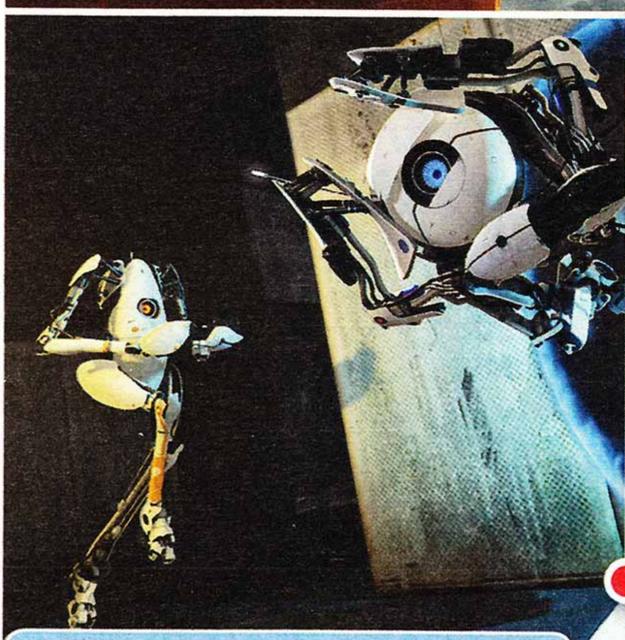
haben Mitarbeiter Hotels besucht, alte Wohnzeitschriften studiert und überlegt, welcher Einrichtungsstil zum Charakter welcher Figur passt. Für das Festlegen der Farbstimmung wurden Farbpaletten aus den 40er-Jahren besorgt. Die Akribie hat sich gelohnt: Das Spiel wirkt wie eine Zeitreise voller Rätsel. McNamara wollte eine Herausforderung schaffen: „Man muss Menschen durchschauen, sich einiges merken und Beziehungen zwischen Dingen erkennen. Nicht einfach nur Knöpfe drücken. Das ist eine völlig neue Art des Spielens.“ **NEUE WEGE GEHEN** auch andere Entwickler, um aus der Masse herauszustechen. „Portal 2“ spielt mit physikalischen Gesetzen und sprengt Genre-Grenzen. „Call of Juarez: Das Kartell“ wiederum versetzt Western-Helden in die Jetztzeit – und zeigt wie die anderen Spiele in unserem Special: auf die richtige Idee kommt es heute an! *Nina Ernst, Michael Furmanek*



**LEGO - PIRATES OF THE CARIBBEAN**

Wer glaubt, die Idee der Umsetzung berühmter Filme im **Legostil** hätte sich totgelaufen, der irrt. Mit den Geschichten um **Captain Jack Sparrow** nimmt sie wieder Fahrt auf. Die insgesamt 20 Level, gespickt mit zum Teil sehr schweren Rätseln, basieren auf allen vier „Pirates of the Caribbean“-Filmen. **Für alle Plattformen. Preis: ab 30 Euro**

**FAZIT** Komischer und spannender als Teil zwei und drei der Film-Saga



**PORTAL 2**

Könnte ein Shooter sein, ist aber ein **innovatives Denkspiel**: Der Spieler muss den Weg aus einem Gebäude finden. Per Kanone erzeugt er Portale, um Hindernisse zu überwinden und die **Gesetze der Physik** außer Kraft zu setzen. Witzig dabei: die Kommentare eines sarkastischen Versuchscomputers. **Für PC, Xbox 360, PS3. Preis: ca. 45 Euro**

**FAZIT** Passt in keine Schublade. Eines der besten Spiele des Jahres

**OMSI - DER OMNIBUS-SIMULATOR**

Mit unglaublicher **Liebe zum Detail** schufen zwei Studenten der Verkehrstechnik diesen Omnibus-Simulator. Allein über 100 Einzelgeräusche der **MAN-Doppeldecker** SD200 und SD202 wurden original eingescannt. Vorsicht: Bei übler Fahrweise flüchten die Fahrgäste! **Für PC. Preis: ca. 30 Euro**

**FAZIT** Sehr realistische Simulation mit einigen witzigen Einfällen



+ Alle Informationen zu den **spannendsten neuen Videospiele**n und mehr finden Sie auch im Internet auf [www.tvdigital.de](http://www.tvdigital.de)