



Games

Game-junkie Philip Fokker bespreekt zijn favoriete game. Deze maand *L.A. Noire* voor PlayStation 3. Je kunt het spel ook nog eens winnen.

De gamewereld lijkt op Hollywood. Als je als ontwikkelaar in de kluwen van games, die elke maand verschijnen, wil opvallen moet je met verrassende spellen en nieuwe technieken komen. Zo gaat het ook in de filmwereld. Rockstar verdiende miljoenen aan de succesvolle *Grand Theft Auto*-reeks en besloot te investeren in de ontwikkeling van een revolutionaire techniek. Motion Scan brengt emotie in de detectivegame die Rockstar ontwikkelde. Het spel *L.A. Noire* speelt zich af in het Hollywood van vlak na de Tweede Wereldoorlog. Zoals de laatste GTA-game werd verkocht met het argument dat de speler 'morele keuzes' moest maken, zo voegt ook Motion Scan een psychologische dimensie aan het gamen toe. Bij Motion Scan werden de gezichten van de

acteurs die de stemmen hebben ingesproken tijdens de opnamen door verschillende camera's uit verschillende hoeken gefilmd. Zo konden alle gezichtsuitdrukkingen worden vastgelegd en in de game verwerkt. Bij het aan de tand voelen van een verdachte, kan de gamer proberen vast te stellen of een personage liegt, aan de hand van diens gelaatsuitdrukkingen. In *L.A. Noire* reis je als detective te voet of per auto door een avontuur dat de realiteit weer iets meer benadert dan zijn voorgangers. Deze game is echt iets heel bijzonders, het is werkelijk net alsof je in je eigen detective serie of film speelt. Zelf proberen? Stuur dan snel een mailtje naar administratie@mugweb.nl. Want wie het eerst reageert, krijgt 'm gratis!