

Sherlock Holmes: Chapter One



EINE STADT VOLLER RÄTSEL

Genre: **Adventure** Publisher: **Frogwares** Entwickler: **Frogwares** Termin: **16.11.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Chapter One hat eine famose Open World, aber zahlt dafür einen Preis.

Wir stecken uns eine Pfeife an und klären, ob sich dieser Preis lohnt. Von Fabiano Uslenghi

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter hat sich 2016 angefühlt wie der Reichenbachfall für die Sherlock-Holmes-Adventures. Eine einst eigentlich sehr achtbare Serie wurde in eine ausweglose Situation gebracht, und so blieb ihr nur noch der Sturz in die Tiefe. Actioneinlagen und Quick-Time-Events kombiniert mit uninspirierten Fällen und einer zum Schreien unlogischen Rahmenhandlungen brachten das miserabelste Holmes-Adventure aller Zeiten hervor. Doch war das wirklich der Todesstoß? Gut, wir werden Holmes-Fans hier mit dieser rhetorischen Frage nichts vormachen können. Ihr wisst natürlich alle, dass Sherlock den Sturz den Reichenbachfall hinunter überlebt. Das macht diesen Vergleich im Einstieg aber gerade so passend! Denn das neue, circa 30 Stunden

lange Adventure der Holmes-Experten bei Frogwares beweist, dass Devil's Daughter die Serie weder ermordet noch für immer ruiniert hat. Der Meisterdetektiv lebt! Aber er hat sich merklich verändert.

Der erste Eindruck täuscht

Sherlock Holmes: Chapter One hatte es schon vor Release nicht leicht. Der Reveal-Trailer sorgte in den YouTube-Kommentaren für scharenweise Hohn. »Sherlock sieht aus wie ein Mitglied der Backstreet Boys!«, »Er sieht aus wie die Twilight-Version von L aus Death Note!«, »Dieses Spiel richtet sich wohl an Teenager-Mädchen aus den oer Jahren!« Und irgendwo haben all diese Kommentare auch recht. Klar, das Aussehen ist Geschmackssache, trotzdem ließ Holmes'

neuer jugendlicher Look befürchten, dass man eben nichts aus den Fehlern bei Devil's Daughter gelernt hat. Insbesondere Holmes-Fans mussten befürchten, dieses Mal den eigentlich emotional distanzierten Sherlock als weinerlichen Jungspund zu verkörpern. Eine schaurige Vorstellung – die sich zum Glück als falsch herausstellt. Lasst euch

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr eine kleine, stimmige Open World sucht.
- ... ihr gerne selbst nach Lösungen sucht.
- ... ihr Holmes als Charakter spannend findet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch komplexe Fälle wichtig sind.
- ... ihr Wert auf gute Actionsequenzen legt.
- ... euer Holmes Anfang, Mitte 40 sein soll.



In Gesprächen können wir Antwortoptionen auswählen, das verändert aber nicht den Ausgang einer Story.

Wo waren Sie zum Tatzeitpunkt?

Leben Sie hier alleine?

(Gehen)



Nichts ist Sherlock wichtiger als die Wahrheit! Hier findet er sie heraus, indem er sich mit falschem Schnurrbart als Polizist ausgibt.

Ich habe auf Ihrem Zimmer ein unvollendetes Porträt Ihres Bruders gesehen. Ein schönes Gemälde, aber ein Detail erregte meine Aufmerksamkeit.

nicht davon irritieren, dass Holmes im Trailer melodramatisch eine einzelne Träne von der Wange purzelt. Chapter One zeigt uns zwar einen jungen Holmes, aber bricht zu keiner Zeit mit der Vorlage. Sherlock kann offenbar unabhängig von seinem Alter in Gesprächen wie ein empathieloser Sack rüberkommen, dem Fakten oft wichtiger sind als die Empfindsamkeiten seiner Gesprächspartner. Das macht ihn aber nicht zu einem kompletten Unsympathen, denn gelegentlich schimmert doch etwas Einfühlungsvermögen durch (oft abhängig von den gewählten Gesprächsoptionen). Hier und da lässt er sich auch zu einem lockeren Witz hinreißen, meistens auf Kosten der Intelligenz anderer Menschen. Als Charakter hat uns Sherlock insgesamt sogar besser gefallen als in allen anderen Spielen davor. Nicht zuletzt aufgrund der erfrischend anderen Dynamik, die zwischen ihm und seinem neuen Begleiter Jon besteht. Mit Anfang 20 kennt Sherlock John Watson noch nicht. Stattdessen reist er in Begleitung seines Jugendfreundes. Besagter Jon ist aber weit davon entfernt, lediglich als Stichwortgeber zu agieren, dem Sherlock Dinge erklären kann. Jon gibt Widersprüche, zieht Sherlock auf, nennt ihn Sherry und zeigt sich gerne auch mal als mahnende Stimme der Moral. Irgendwann wächst einem der Mann richtig ans Herz.

Die Stadt des Verbrechens

Sowohl Jon als auch Sherry reisen zu Beginn per Schiff auf die Mittelmeerinsel Cordona, wo sich das komplette Abenteuer abspielt und die wir frei bereisen dürfen. Es ist die erste wahrhaftige Open World in einem Holmes-Adventure, inklusive Nebenaufgaben und kleiner Aktivitäten. Und das erste Mal, dass wir London und die Baker Street kein einziges Mal zu Gesicht bekommen. Wahrscheinlich auch, da man wohl groß wie Assassin's Creed sein muss, um die viktorianische Metropole komplett frei begehbar zu machen. Frogwares backt da eher kleinere Brötchen. Die duften aber fantastisch.

Cordona sieht wundervoll aus. Es gibt viele unterschiedliche Stadtviertel, in denen sich jeweils andere Menschen verschiedenster Herkunft tummeln. Britische Adelige, italienische Gauner, osmanische Händler, schottische Seemänner, deutsche Handwerker. Die Straßen platzen jetzt nicht aus allen

Nähten, doch trotzdem fühlt sich Cordona lebendig an. Allerdings zugleich ein wenig statisch, da beispielsweise Tiere auf der Stelle stehen und Kutschen immer parken. Die eigentliche Stärke der Open World von Chapter One ist ihr Design. Riesige Welten mit belanglosen Nebenaufgaben stören die Immersion in der Regel mehr, als dass sie ihr helfen. Chapter One ist da ein perfektes Gegenbeispiel. In Cordona geht es nicht darum, penibel jeden Winkel abzusuchen und irgendwelchen Fragezeichen zu folgen (Wegmarker können wir ohnehin nur selbst setzen). Am meisten profitiert unsere Immersion, wenn wir einfach auf die Schnellreise via Rikscha verzichten. Unterwegs schnappt Holmes nämlich Geflüster auf und entdeckt so neue Kriminalfälle. Das fühlt sich alles

sehr natürlich an, spricht bei den ganzen Mordopfern aber nicht für die Polizeiarbeit in der beschaulichen Kleinstadt.

Verbrechen macht Arbeit

Die Fälle zu lösen, macht schon Spaß, es gibt aber noch mehr zu tun. Und diesen kleineren Aktivitäten gehen wir mit Freude nach, denn sie passen genauso gut zur Detektivprämisse wie das Aufklären von Verbrechen. Am besten zeigt sich das an den sammelbaren Münzen.

Was erst wie ein simples Collectible klingt, entpuppt sich als eine spannende Herausforderung. Die Münzen wurden nämlich schon vor Jahren von Holmes' Bruder Mycroft versteckt, der Sherlock damit etwas ablenken wollte. Deshalb stecken hinter den



Durch Cordona zu schlendern, macht richtig viel Spaß, und wer die Welt komplett erleben will, sollte auf die Schnellreise verzichten.



MYCROFTS INFORMANT BEI DEN AALEN
Mycroft hat einen Informanten bei den Aalen.

Gelb hervorgehobene Objekte wie das Ventil können Gegner betäuben, aber nur, wenn schon alle Rüstungsteile entfernt wurden.



Zwar gibt es ein paar Symbole auf der Karte, die helfen aber nur bei der Orientierung und müssen nicht abgeklappert werden.



Die Fallmappe sammelt alle Aktivitäten und Hinweise zu aktuellen Fällen. Leider fehlt ein komplettes Protokoll für geführte Gespräche.

Münzen immer kleine Rätsel, die manchmal sogar Kriminalfälle früherer Tage behandeln. Für eine Münze müssen wir etwa herausfinden, welchen Fluchtweg ein Dieb genommen hat und wo er seine Beute versteckte. Unsere einzigen Hilfsmittel dabei sind die Berichte der Polizei, der Stadtplan und unser Grips. So gehören sich gescheite Nebenaufgaben in einem Detektivspiel!

Es gibt fast keine Aktivität in Cordona, die wie eine sinnlose Beschäftigung wirkt. Die einzige Ausnahme von der Regel sind die Räuberverstecke. Ganz ohne Actioneinlagen kommt Chapter One nämlich nicht aus. Nur sind die jetzt Arenakämpfe gegen Gegnergarden, die wir mit unserem Revolver erst gezielt verwundbar ballern und dann in einem Quick-Time-Event ausknocken. Das macht mehr Spaß als der hakelige Kampf aus Devil's Daughter, wird auf Dauer aber repetitiv. Zumal es sich falsch anfühlt, dass Holmes im Alleingang ein Dutzend Gauner lang macht. Diese Gefechte gibt es auch in einigen großen Storyfällen, sie lassen sich da aber wahlweise immerhin überspringen.

Viele Fälle, viele Lügen

Wie Arthur Conan Doyle einst schrieb: »Arbeit ist das beste Gegengift zur Trauer.« Da ist es nur selbstverständlich, dass Sherlock in Chapter One so viele Fälle wie noch nie zu knacken hat. Eigentlich kam er nämlich nur in die Stadt, um das Grab seiner Mutter zu

besuchen. Schon dieser Besuch stellt sich als Stein des Anstoßes für einen Fall heraus: Denn (so viel sei verraten) schnell wird klar, dass Sherlocks Mutter Violet gar nicht an Tuberkulose gestorben sein kann, wie es dem jungen Detektiv erzählt wurde.

Dieser erste von insgesamt fünf großen Fällen bildet den Rahmen für Sherlocks Zeit auf Cordona. Im Kern geht es darum, dass Sherlock sich daran erinnert, was vor zehn Jahren vorgefallen ist. Fans des Detektivs werden wissen, dass Holmes dafür berühmt ist, seine eigenen Erinnerungen auszusieben. Es werden nur die Dinge in sein Oberstübchen gestopft, die er für nützlich hält. Den Rest vergisst er einfach. Nicht verwunderlich also, dass ein Genie wie Sherlock trotzdem solche Gedächtnislücken aufweist.

Die vier anderen großen Fälle helfen Sherlock dabei, sich zu erinnern, bis wir schließlich das Rätsel um den Tod seiner Mutter lösen können. Um einen Fall zu knacken (egal ob ein großer oder ein optionaler Fall), können wir auf Holmes' gesamtes Register an detektivischen Fähigkeiten zurückgreifen. Zusammengefasst heißt das:

- Gedankenkabinett: Hinweise werden in Sherlocks Kopf zu Rückschlüssen und Deduktionen kombiniert. Auf diese Art legen wir Schuldige bei großen Fällen fest.
- Tathergänge: Mit Jons Hilfe müssen wir anhand von Hinweisen entscheiden, wie eine

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



In etwa so, wie Sherlock im ersten Trailer zu Chapter One traurig in die Kamera blickt, während ihm eine Träne über die Wange rollt, hab ich auch ausgesehen, als ich diesen Trailer das erste Mal geschaut habe. Ich war tatsächlich ziemlich enttäuscht. Enttäuscht und wütend. Denn Prettyboy-Sherlock, der vor einem Grab steht und flennt, war das Letzte, was ich sehen wollte, nachdem mir Devil's Daughter schon so schmerzhaft vor den Bug geschossen hatte. Crimes and Punishment gehört bis heute zu meinen liebsten Adventures, da ich mich hier endlich wie ein echter Detektiv fühlen konnte, und dasselbe habe ich natürlich auch vom Nachfolger erwartet.

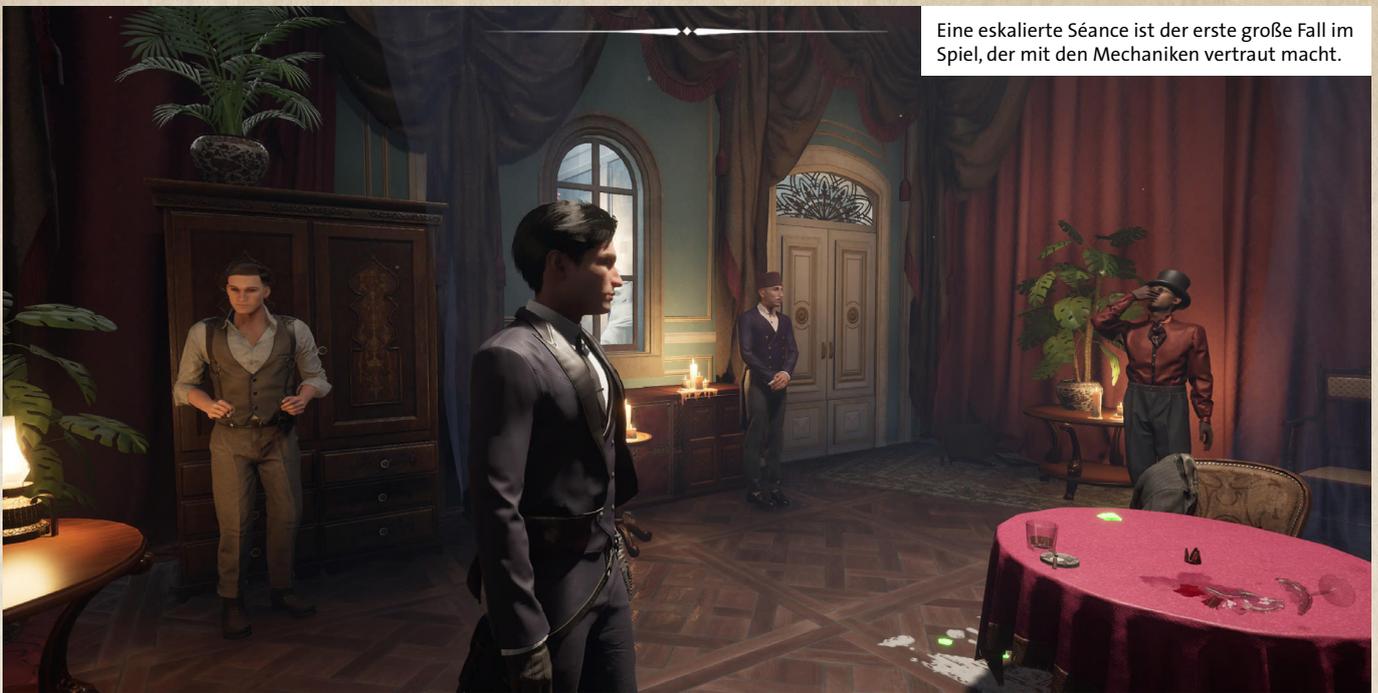
Aber gut. All das ist jetzt Schnee von vorgestern – denn wie es nun mal Holmes' Art ist, hat Chapter One mir gezeigt, dass ich natürlich völlig falsch lag. Sherlock ist kein heulender Teenager, der nichts mit der eigentlichen Figur gemeinsam hat. Das Spiel zeigt ihn in einem etwas anderen Licht, aber zu keinem Zeitpunkt hatte ich das Gefühl, nicht Sherlock Holmes zu sein. Zumal das Adventure es eben auch spielerisch schafft, dass ich nie aus der Rolle falle. Genau so wünsche ich mir eigentlich jedes Open-World-Spiel! Ich will nicht entdecken um des Entdeckens Willen. Ich will ein stimmiges Abenteuer erleben – und wenn dort eine offene Welt dazu gehört, dann lasst mich diese Welt auch so erleben, wie es meine Spielfigur tun würde.

Ich traure den komplexeren Fällen aus Crimes and Punishment zwar nach, doch man kann auch nicht immer alles haben. Und für meinen Geschmack bietet Chapter One genug, damit ich diese kleine Verfehlung gerne übersehe. Denn selbst Sherlock Holmes wird nicht jeden Schuldigen unreflektiert dem Gesetz übergeben.

Tat durchgeführt wurde. Dafür wird der Hergang gedanklich rekonstruiert.

- Beobachtung: Wir zoomen an Gegenstände oder sogar an Menschen heran und finden teilweise winzige Details, die uns etwas über sie verraten.
- Konzentrationsmodus: Wir können die Umgebung scannen und so Hinweise an Tatorten entdecken oder drei Eigenschaften von NPCs in Erfahrung bringen.
- Chemische Analyse: Wir kombinieren unterschiedliche Chemikalien, um den entsprechenden Wert herauszubekommen.
- Zeugen verhören: Wir reden mit NPCs und müssen sie mit gefundenen Beweisen konfrontieren. Gut zuhören! Dialoge sind allerdings ausschließlich auf Englisch mit deutschen Untertiteln.
- Gespräche abhören: Wenn zwei Menschen miteinander flüstern, können wir lauschen und Schlagwörter rausfiltern.
- Verkleidungen einsetzen: Je nach Verkleidung reagieren Leute unterschiedlich auf

Eine eskalierte Séance ist der erste große Fall im Spiel, der mit den Mechaniken vertraut macht.



uns, wir müssen also gelegentlich unseren Klamottenstil wechseln.

- In Archiven nach Informationen suchen: Wir müssen bei der Polizei, Zeitung oder im Rathaus drei Infos bestimmen, die zusammen ein weiteres Dokument mit neuen Hinweisen zutage fördern.

Jeder Fall besteht aus einer Zusammensetzung einzelner oder aller dieser Gameplay-Elemente. Am wichtigsten sind dabei meistens der Konzentrationsmodus sowie die Analyse von Tatorten, Zeugen oder Opfern. Auf Tastendruck kann Sherlock sich auf das Wesentliche in seiner Umgebung konzentrieren und so selbst winzige Auffälligkeiten erkennen. Hier ein Kratzer auf einem Geländer, dort ein Geheimfach in einer Schublade. Nichts entgeht dem Blick. Zumindest wenn wir wachsam alle relevanten Orte untersuchen. Es gibt zwar Hinweise, die für das Voranschreiten eines Falls essenziell sind, manche können wir aber gerade auf dem höheren Schwierigkeitsgrad verpassen. Die landen dann nicht in unserem Fallbuch und machen die Deduktion schwieriger.

Wie in den Vorgängern können wir Fälle nämlich auch falsch lösen. Dann verknüpfen wir Fakten im Gedankenkabinett zu fehlerhaften Rückschlüssen, oder uns fehlen die richtigen Beweise. Denn obwohl das seit Crimes and Punishment bekannte Gedankenkabinett viele Verbindungen automatisch knüpft, ist für ein klares Bild immer der Blick für unscheinbare Details nötig. Wir müssen also stets selbst miträtseln.

Im Schatten der Open World

Allgemein sind die Fälle spannend und abwechslungsreich. Einige greifen sogar Besonderheiten von Cordona auf oder bringen uns Holmes als Figur etwas näher. Allerdings schwächeln die Fälle im direkten Vergleich mit Crimes and Punishment. Insbesondere die großen Fälle.

Auf dem Papier bietet Chapter One davon in etwa genauso viel wie der sieben Jahre äl-

tere Vorgänger, dort waren es insgesamt sechs umfangreiche Fälle. Doch darf man dabei nicht übersehen, dass von den fünf Fällen in Chapter One einer als Tutorial-Fall wenig Knobelherausforderung bietet, einer aufgrund eines moralischen Dilemmas gar keine Deduktion braucht und einer als Hauptfall eher nebenher läuft. Zumal die Auflösung des Hauptfalls ebenfalls keine echte Knobelherausforderung darstellt – mehr wird dazu aber nicht verraten.

So bleiben am Ende zwei große Fälle, die uns aber auch nicht so viel Kopfzerbrechen bereiten wie die in Crimes and Punishment. Es fehlt oft der Impuls, wirklich jedes Detail durchzugehen, und es fehlen die Aha-Momente, wenn es endlich Klick macht. Im Gegenzug hat das Spiel aber seine wunderbare Open World und zahlenmäßig damit sogar einen Fallvorteil. Tatsächlich gibt es sogar ein, zwei optionale Fälle, bei denen wir wirklich lange grübeln mussten. Zumal hier das Gedankenkabinett wegfällt und wir damit komplett selbst denken müssen.

Ist die Open World schuldig?

Eine stimmungsvolle Open World zu entwerfen, ist eine schwierige Herausforderung, an der selbst Blockbuster scheitern können. Das Ergebnis sind oft lahme Miniaufgaben, die kaum zum Helden oder zur Story passen. In Chapter One ist das nicht der Fall. Die offene Spielwelt wurde sehr geschickt mit sinnvollen Aufgaben gespickt und macht es uns damit möglich, nahtlos in die Welt von Sherlock Holmes einzutauchen. Die Immersion wird im Grunde nur durch die zu groß geratenen Schießereien gestört.

Eine so offene und zugleich sinnvoll gefüllte Welt kostet aber nun mal Entwicklungszeit, und in Chapter One ist spürbar, dass dafür bei den großen Fällen etwas verloren ging. Letztlich bleibt es ein Tausch, bei dem ebenso viel genommen wie gegeben wird. Doch es kann unter Umständen passieren, dass die Rechnung nicht für alle aufgeht. Wer etwa kaum durch die Welt spaziert

und keine Fälle entdeckt, der hat die Hauptstory schnell durch und wird in deren Verlauf selten so gefordert wie in den Vorgängern. Ein schlechtes Spiel wird Chapter One dadurch nicht. Es ist wundervoll, gerade für Fans von Sherlock Holmes. Aber ihr solltet eben wissen, worauf ihr euch einlasst und dass das geniale Crimes and Punishment nach wie vor die Spürnase vorn hat. ★

SHERLOCK HOLMES CHAPTER ONE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600 / Ryzen 5 2600
GTX 960 / R9 380
12 GB RAM, 28 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8400 / Ryzen 5 3600
GTX 1070 / RX 5600 XT
12 GB RAM, 28 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 detaillierte Modelle 👍 melancholischer Soundtrack 👍 professionelle Zwischensequenzen 👍 hinreißende Lichtstimmung 👎 starre Gesichter

SPIELDESIGN



👍 kohärente Open World 👍 interessante Fälle
👍 Spielelemente decken Holmes' Talente ab 👍 Möglichkeit zu scheitern 👎 Kampfpassagen unpassend

BALANCE



👍 Kampf- und Rätselhärtigkeit anpassbar 👍 logische Rätsel 👍 gute Spielerführung 👎 große Fälle stechen kaum hervor 👎 Herausforderungen zu leicht

ATMOSPHERE / STORY



👍 Sherlocks Persönlichkeit 👍 Partnerdynamik mit Jon 👍 Mysterium um Sherlocks Mutter 👍 viele kleine Anspielungen 👎 Hauptfall enttäuscht

UMFANG



👍 ausreichend große Open World 👍 jede Menge Fälle 👍 zahlreiche Kostüme 👍 unterhaltsame Nebenaktivitäten 👎 zu wenig große oder komplexe Fälle

FAZIT

In Chapter One knobeln wir nicht so intensiv wie in Crimes and Punishment, dafür tauchen wir in die Welt des Detektivs ein.

