

Sherlock Holmes: The Awakened

MEISTERDIEB GEGEN KULT

Genre: **Adventure** Publisher: **Frogwares** Entwickler: **Frogwares**

Termin: **11.4.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**

USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden**

Preis: **40 Euro** DRM: **GOG (nein)** Enthalten in: –

Frogwares lässt im Remake Sherlock Holmes: The Awakened den Meisterdetektiv erneut die düsteren Machenschaften einer finsternen Vereinigung aufklären. Von Glória H. Manderfeld

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Sherlock Holmes in jung erleben wollt.
- ... euch die Lovecraft'schen Mythen gefallen.
- ... ihr gerne tüfelt und Tatorte durchkämmt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr übernatürliche Komponenten blöd findet.
- ... euch Herumlaufen und Ausprobieren nerven.
- ... ihr eine detaillierte Open World erwartet.

Bei der Erkundung einer Kultstätte bekommen wir einen Ausblick darauf, was uns erwartet.

Im Remake des 2006 exklusiv für den PC erschienenen Detektivspiels startet unser Abenteuer recht geruhsam, als der Maori-Diener eines reichlich arroganten Offiziers aus der Nachbarschaft verschwindet. Wie gewohnt sucht Sherlock Holmes nach Fußspuren, nimmt die Kate des Dieners in Augenschein und kommt schließlich zu dem Schluss, dass der Maori von Unbekannten entführt wurde. Recht bald stoßen wir auf eine Spur im Hafen von London, die in die Schweiz, nach Louisiana und zurück nach Großbritannien, genauer Schottland führt. Gerade die Schauplätze dürften Fans der ursprünglichen The-Awakened-Version bekannt vorkommen, sowohl in London als auch der Schweiz und in New Orleans entdecken wir viel Vertrautes. Gruselige Orte wechseln sich mit Stadtscenen, einem edlen Herrenhaus und dem düsteren Bayou ab,

gerade die Schweizer Heilanstalt drückt kräftig alle Knöpfe, die wir aus einschlägigen Horrorspielen kennen (und lieben). Dass es in der Realität solche durchgedrehten Wissenschaftler gegeben hat, die mit den wissenschaftlichen Methoden ihrer Zeit im Namen des Fortschritts Menschen quälten, verleiht der ganzen Geschichte einen beängstigend realistischen Schauer, auch wenn uns irgendwann die vielen blutigen Kultmomente etwas abtumpfen lassen.

Zudem verfolgen wir, wie Sherlock Holmes durch seine Episoden in der Zwischenwelt an seiner Wahrnehmung zu zweifeln beginnt und auch sein Äußeres diesen Prozess widerspiegelt. Vom manierlichen jungen Herrn wandelt er sich zum rotäugigen, wirr dreinblickenden Verlotterten. Durch Lichtstimmung, Musik, Wettereffekte und Umgebungsgestaltung gelingen Frogwares immersive Szenerien, in die sich auch kleinere Minispiele wie Quick-Time-Events, Zielschießen und Schloßerknacken sowie Rätsel organisch einfügen. Gute Sprecher und Sprecherinnen machen die Charaktere auf Englisch lebendig, eine deutsche Übersetzung gibt es nur in Untertiteln.

Detektivische Deduktionen

Auch wenn sich Holmes nicht sicher ist, was der Wahrheit entspricht – an seinen Methoden zweifelt er nicht: Seine überragende Beobachtungsgabe, die Fähigkeit zur Deduktion und sein Spürsinn bringen uns auf die Fährte des Vermissten und schließlich auf die eines Kults. Wie schon in Sherlock Holmes: Chapter One (2021) sammeln wir Hinweise, befragen und konfrontieren Zeugen, analysieren Ermittlungsorte bis ins kleinste Detail, rekonstruieren Tathergänge und be-

Am Hafen von London befragt Sherlock Holmes einen Jungen, der seinen Bruder vermisst.

Ich würde gerne mit Daya sprechen, ist sie hier?

MEINUNG

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Mein erstes Sherlock-Holmes-Spiel war The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel, und seitdem greife ich oft zu, wenn mir der Detektiv unter die Finger gerät, vor allem bei einer interessanten Geschichte. Dass Sherlock Holmes: The Awakened bis auf zwei Minispiele auf Actionmomente fast völlig verzichtet, gefällt mir besonders gut, da »mein« Sherlock durch seinen Intellekt besticht, nicht durch Waffen – stiehlt schießt in The Awakened auch nur Dr. Watson. Ich hatte trotz der recht leeren Open World meinen Spaß, da die Geschichte gemächlich mit einer Mini-Ermittlung beginnt und dann langsam, aber sicher immer tiefer in den Kultwahn sinn eintaucht. Das hat mich immer neugierig darauf gemacht, wie die Story weitergeht, was hinter all dem blutigen Irrsinn steckt, auch wenn ich natürlich das Grundgerüst bereits vom ursprünglichen Spiel kannte. Auch der Umgang mit den Hauptfiguren hat mir gut gefallen, da sowohl Sherlock Holmes als auch Dr. Watson ihre Päckchen zu schultern haben und sie sich in der langsam aufkeimenden Freundschaft helfen, diese zu tragen. Auch wenn ein an sich zweifelnder, wahnhafter Sherlock ein eher ungewöhnliches Motiv ist, wird dies auch in Arthur Conan Doyles Romanen angedeutet und passt angesichts des Settings umso besser. Ich bin gespannt darauf, was Frogwares als nächste Geschichte für den jungen Holmes auf Lager hat.

antworten schließlich in Sherlocks Gedankenspielen die zentralen Fragen des Falls. Verkleidungen, chemische Analysen und das Belauschen anderer spielen nur noch eine geringere oder gar keine Rolle mehr. Wer den Vorgänger nicht kennt, bekommt im Tutorial die wichtigsten Mechaniken erklärt, daneben gibt es auch im Spiel selbst einen ausführlichen Infoabschnitt. Mehrfach dürfen wir auch in John Watsons Rolle Leute be-

Im Gedankenspiel zum Verschwinden des Dieners haben wir einen grün markierten Hinweis verknüpft, zwei fehlen noch.



fragen, mehr schlecht als recht schauspielen, mit medizinischem Wissen glänzen und Holmes' Methoden anwenden.

Laut Frogwares nimmt uns Sherlock Holmes: The Awakened beim Ermitteln nicht an die Hand. Dennoch erhalten wir faire, unaufdringliche Hilfen: In der Fallmappe werden beispielsweise Hinweise mit einem Nadel-symbol versehen, die wir als Grundlage für Zeugenbefragungen oder die Suche nach neuen Hinweisen nutzen können. Hinweise und Erkenntnisse, die wir bei den Gedankenspielen verwendet haben, die aber für die Fragestellung nicht hilfreich sind, verschwinden aus der Auflistung der Möglichkeiten. Richtige Hinweise bleiben angepinnt, bis die Frage beantwortet ist. Wer also überhaupt keine Idee hat, wie es weitergehen soll, benutzt einfach die Ausschlussmethode und sieht schnell klarer.

Nichts Halbes und nichts Ganzes

Das Anhefts-system hat uns ein paar Mal gezwungen, bereits besuchte Orte erneut für die Suche nach dem einen Detail aufzusuchen, das uns entgangen war. Das hat sich manchmal schon etwas müßig angefühlt, da die nur halb-offene Spielwelt neben den eher hölzernen animierten Bürgern ein weiteres Manko hat: Wo das Vorgängerspiel Chapter One die Open World noch mit Sammelaufgaben, Gerüchten und Nebenaufgaben füllte, ist die schön gestaltete Spielwelt in The Awakened vor allem eine nette Kulisse. Haben wir erst mal entdeckt, wo sich die relevanten Leute und Orte befinden, können wir gerade in der Stadtumgebung von London und New Orleans vieles links liegen lassen.

Dass Tiere und Kutschen bewegungslos herumstehen, hat sich seit Chapter One nicht verändert, ein Metropolengefühl will

Auf der Suche nach einem Entführungsoffer paddelt unser Detektivduo durch die Sümpfe von Louisiana.

sich nicht so recht einstellen. Viele NPCs verharren zudem ewig in ihrer einen Animation, manche kehren dauerhaft den Boden, andere pinkeln stundenlang an eine Hauswand. Bei einsam gelegenen Schauplätzen wirkt die Welt dagegen homogener.

Dass die Spielwelt nicht so gefüllt sein kann wie beim Vorgänger, erklärt sich durch die kurze Entwicklungszeit. Das ist schade, da die Erkundung der Umgebung maximal mit ein paar Schmunzeln und versteckten Anspielungen belohnt wird und wir im Grunde dauernd vor verschlossenen Türen stehen. Zumindest können wir lange Wege dank Schnellreisefunktion überspringen.

Nach knapp 15 Stunden standen wir vor der finalen Konfrontation, die Sherlocks Abenteuer sinnvoll und glaubwürdig abschließt. Für Leute, die ein klassische Adventure mit ein paar neue Ideen erleben wollen, ist The Awakened eine gute Wahl. ★

SHERLOCK HOLMES THE AWAKENED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 3470 / Ryzen 3 1200 GTX 770 / Radeon R9 380 8GB RAM, 30 GB Festplatte	i7 6700 / Ryzen 5 2600 GTX 1060 / Radeon RX 590 12 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

👍 tolle Licht- und Wettereffekte 👍 überzeugende englische Sprecher 👍 plausible Szenarien 👍 detailreiche Ermittlungsorte 🚫 hölzerne Animationen

SPIELEDISIGN

👍 Fehler werden nicht bestraft 👍 viele Methoden 👍 Minispiele fügen sich gut ein 👍 falsche Deduktionen möglich 🚫 Welt abseits wichtiger Orte leer

BALANCE

👍 in Geschichte eingebettetes Tutorial 👍 Schwierigkeitsgrad frei anpassbar 👍 kleinere Hilfsmittel 👍 Rätsel alle lösbar 🚫 teils nervige Laufarbeit

ATMOSPHERE / STORY

👍 Holmes gut beleuchtet 👍 Watson mit eigenem Spielgefühl 👍 gruselige Kultinszenierung 🚫 Freundschaftsentwicklung 🚫 leblose Kulissen

UMFANG

👍 15 Stunden 👍 acht in sich stimmige Kapitel 👍 große Areale 👍 abwechslungsreiche Inszenierung 🚫 mehr Nebenaufgaben nur in Deluxe-Edition

FAZIT

Gelungenes Remake eines Crossovers der Lovecraft'schen Mythen und der kühlen Logik von Meisterdetektiv Sherlock Holmes.

