

Sherlock Holmes Crimes and Punishments



Das würde selbst Moriarty gerne spielen: Meisterschnüffler Sherlock Holmes glänzt in einem der besten Detektivspiele der letzten Jahre. Von Dimitry Halley

Genre: **Adventure** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Frogwares (Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper, GS 07/09: 73 Punkte)**
Termin: **29.9.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **40 Euro**

Auf XL-DVD: Test-Video

Seien wir mal ehrlich: Adventures gehören in der Regel nicht zu jener Sorte Spiel, bei denen man nach dem Abspann mit offenem Mund vor dem Bildschirm sitzt und die gerade erlebte Achterbahnfahrt schlechterdings kaum fassen kann. Klar: Das müssen sie auch gar nicht, ein gutes Adventure lebt von seinen Knocheleien – vor allem aber von seiner Geschichte. Warum wir das hervorheben? Weil Sherlock Holmes: Crimes and Punishments

den ebenso seltenen wie bewundernswerten Mut besitzt, über den eigenen Tellerand hinauszublicken. Und weil es uns gerade deshalb so tief in seine Detektivarbeit zieht wie kaum ein Spiel zuvor.

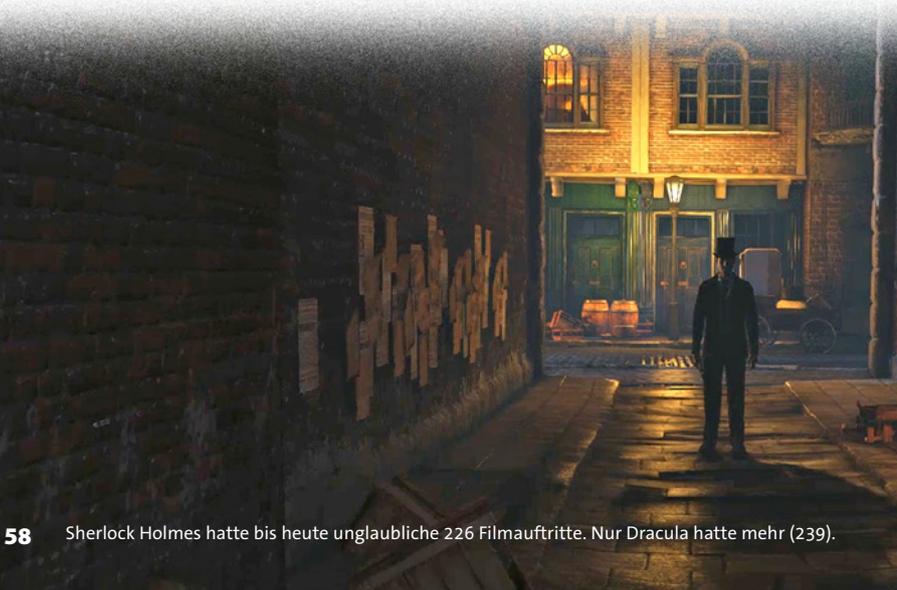
Das hängt natürlich nicht zuletzt damit zusammen, dass wir den größten Detektiv aller Zeiten verkörpern. Insgesamt muss Sherlock Holmes sechs Einzelfälle knacken, in manchen davon steht ihm Doktor Watson mit Rat und Tat zur Seite. Jeder Fall erzählt

eine eigene Geschichte – zwar gibt es einen roten Faden, der ist jedoch so lose, dass man kaum von einer Rahmenhandlung sprechen kann. Stört aber nicht, denn die einzelnen Episoden sind in sich geschlossen, genauso spannend wie ein einziger »großer« Fall und spielen sich wunderbar abwechslungsreich: Mal müssen wir den Mord an einem Seemann aufklären, der mit einer Harpune an die Wand genagelt wurde, dann wieder geht's um Gift im Gewächshaus, wir jagen einen verschwundenen Zug oder begeben uns als Grabräuber auf die Fährte eines Artefakts in den Katakomben Londons.

Für Holmes-Kenner gibt es allerdings einen kleinen Wermutstropfen: Zwei Episoden basieren auf Originalgeschichten von Arthur Conan Doyle, sodass wir den Täter schon kennen, bevor Sherlock überhaupt mit seiner Deduktion angefangen hat. Ein dritter Fall, der des spurlos verschwundenen Zugs, ist ebenfalls von einer Kurzgeschichte inspiriert, nimmt sich aber genügend Freiheiten, um als eigenständige Story durchzugehen. Was jedoch alle Geschichten – egal ob alt oder neu – verbindet, sind die großartig geschriebenen Dialoge. Keine Zeile fühlt sich überflüssig an, kein Gespräch hat es verdient, beiseitegeklickt zu werden. Jede Figur, jedes noch so kleine Detail ist von Bedeu-



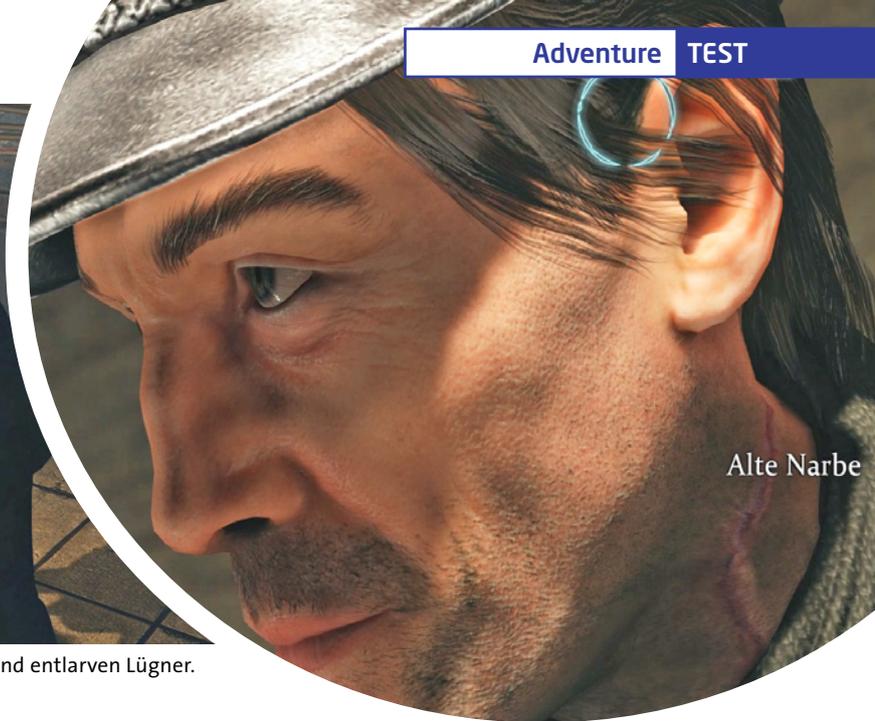
Meist steuern wir Holmes, an wenigen Stellen aber auch Watson und sogar Spürhund Toby.



In einem Fall geht's zurück nach Whitechapel, wo wir zuletzt den Ripper zur Strecke gebracht haben.



Die Verhöre sind flott und interaktiv, wir steuern das Gespräch und entlarven Lügner.



Alte Narbe

tung – oder könnte es sein. Wir müssen aufmerksam vorgehen, Nebensächlichkeiten förmlich in uns aufsaugen, potenzielle Indizien in Gedanken drehen und wenden. Dieses Aufsaugen, diese werkgetreue Liebe zum Detail sorgt für ein ganz besonderes Gefühl von Immersion. Und anders als die meisten Adventures erreicht das Spiel diesen Zustand nicht nur durch eine spannend geschriebene Geschichte und interessante Charaktere, sondern vor allem durch seine Mechanik. Denn um die Täter zu überführen, müssen wir nicht »bloß« zum richtigen Zeitpunkt den richtigen Gegenstand kombinieren oder irgendeinen Hebel drücken, sondern tatsächlich wie ein Detektiv denken.

Ein Beispiel: In einer Adelsvilla wurde der Hausherr ermordet und wertvolles Silberbesteck geklaut. Die Witwe beschreibt uns bis ins Detail drei Räuber, die sie verprügelt und im Anschluss ihren Mann ermordet haben sollen. Wir können ihr Wort für bare Münze nehmen – oder wir schauen uns die Dame genauer an, entdecken alte Verletzungen, inspizieren die zahlreichen Schnapsflaschen im Raum und stellen ihr die Frage: »Wie war Ihre Ehe eigentlich so?« Danach werfen wir einen Blick in die Zeitung, entdecken eine Beschreibung der Räuberbande, die auffällig wortgleich mit

der Zeugenaussage der jungen Witwe ist, und fragen uns: Könnte der Raub inszeniert worden sein, um einen Mord zu vertuschen? In einem eigenen Menü verknüpfen wir unsere Erkenntnisse miteinander und entwickeln Theorien darüber, wer der Täter sein könnte. Das Spiel nimmt uns die Ermittlung nicht ab – auch wenn wir alle Hinweise in einem Fall gesammelt haben, können wir zu völlig falschen Schlüssen kommen, den verkehrten Täter verhaften und die Welt daran zweifeln lassen, ob das viele Kokain dem De-

Aufregender Trip

ektiv letztlich doch zu Kopf gestiegen ist. Im Übrigen lässt uns jeder Fall am Ende die Wahl, ob wir den Täter laufen lassen oder an den Galgen bringen. Da es sich aber meist um kaltblütige Mörder handelt, stellt uns das nicht wirklich vor ein moralisches Dilemma.

Klar, in der Theorie ist auch Crimes and Punishments ein mehr oder minder lineares Adventure. Schließlich gibt's nur einen Täter, eine Tatwaffe und einen idealen Weg, der zum Ziel führt. Aber durch die Freiheit in der Beweisführung schafft es das Spiel, diese Linearität nahezu perfekt zu kaschieren.

Bei genauerem Hinsehen entdecken wir Details, die uns mehr über den Charakter der Figuren verraten.

Statt eingengt fühlen wir uns frei, unsere nächsten Schritte zu planen, brüten über unserem Notizbuch und wägen Möglichkeiten ab. Gerade das Verknüpfen von Hinweisen spielt sich herrlich interaktiv: War die verschwundene Tatwaffe nun aus Silber oder aus Eis? Beide Antworten sind plausibel, entweder ist das Teil geschmolzen oder verdampft – nur wer exakt auf die Umgebung achtet und die Eigenschaften der möglichen Täter im Blick behält, kann hier die richtige Entscheidung treffen. Diese aktive Knochelei erweckt nur deshalb so einen stimmigen Spielfluss, weil die möglichen Ermittlungsschritte fast immer logisch aufeinander aufbauen. Gelegentlich merkt man den Fälen allerdings an, dass sie eben doch von Autoren konstruiert wurden: etwa dann, wenn wir Kletterwerkzeug brauchen, um einen Fluchtplan nachzustellen, und ganz zufällig, während wir einer anderen Spur nachgehen, bei einem Pfandleiher genau diese Utensilien finden.

Für ein Adventure spielt sich Crimes and Punishments dabei ungewöhnlich dynamisch:



Die Schauplätze sind extrem abwechslungsreich und optisch schön gestaltet – wie hier im Garten der Öko-Extremisten.



Experimente gibt es reichlich – hier testen wir die Durchschlagskraft von geworfenen Harpunen an einem Schwein.



Fast ein Rollenspiel

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Das neue Sherlock Holmes ist für mich das beste Adventure der letzten Jahre. Denn ich liebe Spiele vor allem wegen ihrer Immersion: Teil der Handlung zu sein und mich in einer fremden Welt zu entfalten, das bietet mir sonst kein anderes Medium. Und genau in dieser Hinsicht gelingt Crimes and Punishment ein Kunststück, an dem viele andere Adventures scheitern: Es erzählt nicht nur eine spannende Geschichte, sondern gibt mir tatsächlich das Gefühl, eine Rolle zu spielen, in die Haut des Meisterdetektivs zu schlüpfen.

Ich verhöre Zeugen, formuliere im Kopf meinen ersten Verdacht, suche nach Beweisen, die diesen Verdacht stützen, spinne ein immer dichteres Netz um den Mörder. Holmes neues Abenteuer ist in erster Linie ein tolles Spiel – und dann erst eine tolle Geschichte.

Nahezu jeder Ermittlungsschritt findet interaktiv statt – selbst in Dialogen können wir per Tastendruck einen Beweis auf den Tisch knallen, um einen Zeugen der Lüge zu überführen, das erinnert an L.A. Noire. Oder wir schauen uns den Gesprächspartner genauer an. So deutet der nervöse Blick eines Schaffners in Kombination mit einem Wertschein in der Tasche, dem Abdruck eines Eherings am Finger und ausgeleierten Klä-

Gnade vor Galgen

motten darauf hin, dass der Kerl ein mittel- loser Geschiedener mit Spielschulden ist und somit besonders anfällig für Korruption sein könnte. Solche Merkmale poppen beim Beobachten ähnlich wie in der BBC-Serie Sherlock als Wortfetzen auf und machen selbst Nebenfiguren spannend. Für Untersuchungen im Labor, Handgreiflichkeiten oder zu knackende Schlösser gibt es Mini-

sple, darüber hinaus eine spezielle Sherlock-Sicht, die an den Detektivmodus aus den Batman-Spielen erinnert und vergangene Ereignisse in Silhouetten anzeigt. Im Einzelnen sind diese interaktiven Elemente kaum der Rede wert, in der Summe sorgen sie aber für einen flotten Spielfluss, der uns konstant bei der Stange hält: nur noch diesem einen Hinweis nachgehen, nur noch dieses eine ungewöhnliche Haar unterm Mikroskop betrachten, nur noch diesen einen Zeugen befragen.

Leider verhindern die statischen Animationen gerade bei Dialogen, dass wir die Mimik der Figuren in unsere Überlegungen miteinbeziehen können. Das hat L.A. Noire deutlich besser gemacht, die Gesichter in Crimes and Punishments wirken steif und im direkten Vergleich ausdruckslos. Was nicht heißen soll, dass das Spiel hässlich wäre. Gerade die detaillierten Schauplätze stellen einen der größten Fortschritte zu den bisherigen Sherlock-Adventures dar. So ist jeder Ort einzigartig, jeder Raum individuell eingerichtet und vollgepackt mit Einzelheiten. Dabei haben sich die Entwickler sichtlich bemüht, nichts zufällig aussehen zu lassen. Selbst wenn sie nicht als Indiz im Notizbuch vermerkt wird, liefert die Umgebung Hinweise und verrät uns mehr über die Personen und ihr Leben. Das erzeugt das Gefühl einer lebendigen Welt, in der alles seinen Platz hat. Die scharfen Texturen und Charaktermodelle sorgen zusätzlich dafür, dass Crimes and Punishments das bislang mit Abstand schönste Sherlock Holmes-Spiel ist. Lediglich die teils langen Ladezeiten nerven, da wir in einigen Fällen sehr oft zwischen den Orten hin- und herspringen müssen. Aber wenigstens dürfen wir während der Ladepausen in der Transportkutsche über unserem Notizbuch brüten.

Insgesamt entwickelt Crimes and Punishments das Detektivspiel in eine ähnliche Richtung wie L.A. Noire. Zwar zieht es bei der Dialogregie nicht zuletzt wegen der steifen Animationen den Kürzeren, im Hin-

blick auf die eigentliche Spurensuche trumpft Holmes hingegen auf. Denn wo L.A. Noire uns in seiner linearen Erzählung noch dazu gezwungen hat, Fehler zu machen und die falschen Täter zu verhaften, hängt der Erfolg bei Sherlock ganz von unserer Spürnase ab. Mit seinem flotten Spielfluss und einem einzigartigen Detektiv-Feeling schafft es der Schnüffler, seinen bisher besten Auftritt als Spielfigur hinzulegen. Ein Ausnahme-Adventure, von dem sich jedes Detektivspiel eine Scheibe abschneiden sollte. **DH**

TERMIN 29.9.2014 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Sherlock Holmes
Crimes and Punishments

Publisher Focus Home Interactive
Entwickler Frogwares
Sprache Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, Handbuch
Kopierschutz Steam

GRAFIK

- ✓ scharfe Texturen
- ✓ detaillierte Charaktermodelle
- ✓ stimmige Lichteffekte
- ✗ steife Animationen
- ✗ ausdruckslose Mimik

SOUND

- ✓ sehr gute englische Vertonung
- ✓ schöne Musik, ...
- ✗ ... die spärlich eingesetzt wird
- ✗ keine deutschen Sprecher

BALANCE

- ✓ knackige Fälle mit mehreren möglichen Enden
- ✓ falsche Entscheidungen lassen sich häufig revidieren
- ✗ manche Fälle für Holmes-Kenner anspruchslos
- ✗ nur ein Speicherstand

ATMOSPHÄRE

- ✓ detaillierte Szenarien
- ✓ stimmige Darstellung der Epoche
- ✓ jeder Charakter mit einzigartiger Persönlichkeit
- ✗ mitunter etwas statische Spielwelt

BEDIENUNG

- ✓ sowohl mit Tastatur als auch mit Gamepad gut spielbar
- ✓ intuitive Steuerung
- ✓ Minispiele werden gut erklärt
- ✗ manche Minispiele kaum mehr als wilde Mausclickerei

UMFANG

- ✓ sechs lange Episoden
- ✓ wer alle Hinweise finden will, ist lange beschäftigt
- ✗ kaum Wiederspielwert

HANDLUNG

- ✓ packende Whodunit-Krimis
- ✓ abwechslungsreiche Geschichten
- ✓ komplex, aber selten konstruiert
- ✗ roter Faden wirkt aufgesetzt
- ✗ moralische Entscheidungen ohne Tiefgang

CHARAKTERE

- ✓ glaubhafte Charaktere
- ✓ jede Figur ist wichtig
- ✓ tolles Beobachtungs-Minispiel
- ✗ Charaktere mangelt es manchmal an Ausdruckskraft

DIALOGE

- ✓ natürliche und gut geschriebene Dialoge
- ✓ jedes Gespräch hat seinen Sinn
- ✗ Lügen lassen sich durch Minispiel enttarnen

RÄTSEL

- ✓ abwechslungsreiche Rätsel
- ✓ kein fummeliges Inventarmanagement
- ✓ nützliches Notizbuch
- ✓ Freiheit in der Beweisführung
- ✗ gelegentlich zu einfach



Jeder Schauplatz strotzt vor Details, die mal relevant sind, mal aber nur interessante Dekoration.

