Crimes & Punishments: Sherlock Holmes



Genre
Adventure

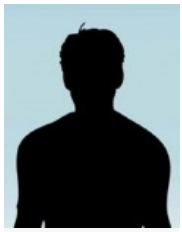
USK
ab 12 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 14 Jahre

Vertrieb	Focus Multimedia
Erscheinungsjahr	2014.09
Systeme	PC, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One
System im Test	Xbox One
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Würdiger Nachfolger der spannenden Point&Click Adventure-Reihe



Spielbeschreibung:
Das Schöne am Holmes-Universum ist ja, dass es sich seit jeher nie wirklich verändert hat und trotzdem jedes Mal spannend und spektakulär zugleich ist. In "Crimes & Punishments: Sherlock Holmes" beginnt das Abenteuer in der Wohnung des Star-Detektivs, die sich wie gewohnt in der Baker Street befindet. Der Auftakt gestaltet sich recht holprig, da Sherlock mit verbundenen Augen in seinem Wohnzimmer ein Schusstraining absolviert. Überhaupt scheint alles so zu sein, wie es Sir Arthur Conan Doyle einst vorsah: Holmes wirkt kauzig wie eh und je, das gesamte Ambiente ist geschmackvoll aufeinander abgestimmt und die, im Vergleich zu anderen Point&Click Adventure-Games, ungewöhnliche Spielsicht (wir blicken Sherlock im wahrsten Sinne bei der Arbeit über die Schulter) wurde ebenfalls beibehalten. Wer also eine gewohnte Spielatmosphäre als Sicherheit benötigt, wird hier nicht enttäuscht.



Gruppenleiter
Christopher Wandel
Games4Kalk



Pädagogische Beurteilung:
Spektakuläre Fälle wohl portioniert
Auch in diesem Teil besinnen sich die Hersteller auf ihre größte Stärke: Rätsel. Gleich zu Beginn des Spiels geleitet uns Inspektor Lestrade zum Landsitz einer betagten Dame, die den tragischen und sogleich grausamen Verlust ihres Gatten beklagt. Der alte Walfänger



hängt, gespickt von Harpunen, in seinem Schuppen auf dem Gelände des Anwesens. Nach ausführlicher Begutachtung des Tatorts beschaffen Holmes und Watson sogleich entsprechende Schweinehälften, die zur Klärung des Falls beitragen sollen. Kann ein einzelner Täter einen solchen Mord überhaupt allein begehen? Was zu Beginn noch nach einem spannenden Experiment aussieht, entpuppt sich recht schnell als Nervenstrapaze. Die Steuerung ist

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

recht eigenwill und so bereitet das Werfen der Harpunen schlichtweg keinen Spaß. Dies ist insofern problematisch, als dass solche Details während des gesamten Spielverlaufs die Gründe dafür sind, warum gerade viele der dargebotenen Minispiele den Spielspaß immer wieder trüben. Das Knacken der Schlösser stellt eine ähnlich komplizierte Angelegenheit dar.
Die episodenartige Aufteilung der einzelnen Fälle ist gut gelungen, so dass die Spieletester zum Abschluss auch noch wissen, durch welches Ereignis der Fall eigentlich anfing. Im Vergleich zu früheren Teilen der Serie kann hier eine positive Weiterentwicklung festgestellt werden.



Siehe auch

- Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper
- Das Testament des Sherlock Holmes

Schwerfällige Steuerung, nützliche Hinweise
Die Steuerung ist tatsächlich die Achillesferse des Spiels. Grundsätzlich gilt, dass fehlerhafte Missionen und unpräzise Steuerungen ein absolutes „No Go" unter Gamern darstellen, daher verwundert es in keiner Weise, dass die Spieletester zwischenzeitig das Interesse daran verloren, den aktuellen Fall zu lösen. Glücklicherweise lässt sich relativ zügig eine Art Spielroutine entwickeln, wodurch gewisse Fehler und technische Schwierigkeiten vorhergesehen und vermieden werden können. Bereits nach den ersten erfolgreich absolvierten Missionen bewegten sich die Spieletester sicher durch die Spielwelt, so dass unterstützende Elemente, wie das Archiv in Sherlocks Wohnzimmer, oftmals nicht notwendig waren. Ansonsten gibt es da noch Sherlocks Bruder Mycroft, der aufgrund seiner zahlreichen Beziehungen eine weitere Unterstützung darstellt. Dieser lässt sich beispielsweise per Telegraph kontaktieren.

Geschmackvolle Tatorte, liebevolle Details
Besonders aufgewertet wird das Spiel durch die Gestaltung der verschiedenen Spots, welche die Spieletester im Laufe der Zeit passierten. Auf der Suche nach Hinweisen sind es vor allem die kleinen und liebevollen Details, die ins Auge stechen. So stellt Sherlocks Scharfsinn beispielsweise eine besondere Raffinesse dar: Während Zeugen verhört werden, stoppen die Szenen zwischenzeitig, damit die Spieler die Möglichkeiten bekommen, den Gesprächspartner anhand äußerer Merkmale zu identifizieren. Die Erkenntnisse fließen entsprechend in den Verlauf des Verhörs ein, wodurch die Spieler die Chance erhalten, die Situation zu ihren Gunsten zu beeinflussen. „Voll cool das mit dem Abscannen der Leute, wie in der Serie" (Felix, 15 Jahre).
Die neuen Erkenntnisse lassen sich ebenfalls unterschiedlich deuten, so dass es zahlreiche Möglichkeiten gibt, den Fall zu interpretieren und abzuschließen. So werden bisher Unschuldige zu Hauptverdächtigen und bislang Beschuldigte zu Kronzeugen, ganz abhängig davon, auf wie viele Hinweise die Spieletester stießen und diese entsprechend deuteten. Auch schwere moralische Entscheidung gilt es mitunter zu treffen: Beschaffe ich jemandem ein Alibi oder gebe ich den Fall an Lestrade weiter und entscheide für Recht und nicht für Gerechtigkeit? Diese und weitere Besonderheiten runden den Knobel-Faktor des Spiels ab und täuschen sogar weitestgehend darüber hinweg, dass so manche Logik innerhalb des Spiels von der Gruppe einfach nicht nachzuvollziehen war.

Fazit:
"Crimes & Punishment: Sherlock Holmes" braucht sich nicht zu schämen: Das Point&Click Adventure schafft es erneut die Spieletester mit spannenden Fällen, geschmackvollem Ambiente sowie schrägem Humor zu begeistern. Die klassische Aufmachung im Stil der 1850er Jahre stellt einen Kontrast zur zeitgenössischen Serie dar, die den meisten Gruppenmitgliedern bislang geläufiger war als das Original. Die zum Teil nicht nachvollziehbaren Konsequenzen innerhalb des Spiels fallen hierbei nicht weiter ins Gewicht, da der Spielspaß dadurch nicht getrübt wird. Die spannenden Rätsel und zahlreichen Minispiele fügen sich angenehm in die Hauptgeschichte ein, so dass Indizien unterschiedlich interpretiert und Fälle dementsprechend abgeschlossen werden können. Aufgrund der zwischenzeitig vorherrschenden Komplexität des Spiels empfehlen die Spieletester das Spiel den tendenziell älteren Jugendlichen ab 14 Jahren, da manche Zusammenhänge sich etwas fassettenreicher gestalten und oftmals den jüngeren Spielern erklärt werden mussten.

Beurteilung der Spieletester zuklappen



Spieletester
Games4Kalk
Köln

Bewertung Spielspass



powered by cre8CMS