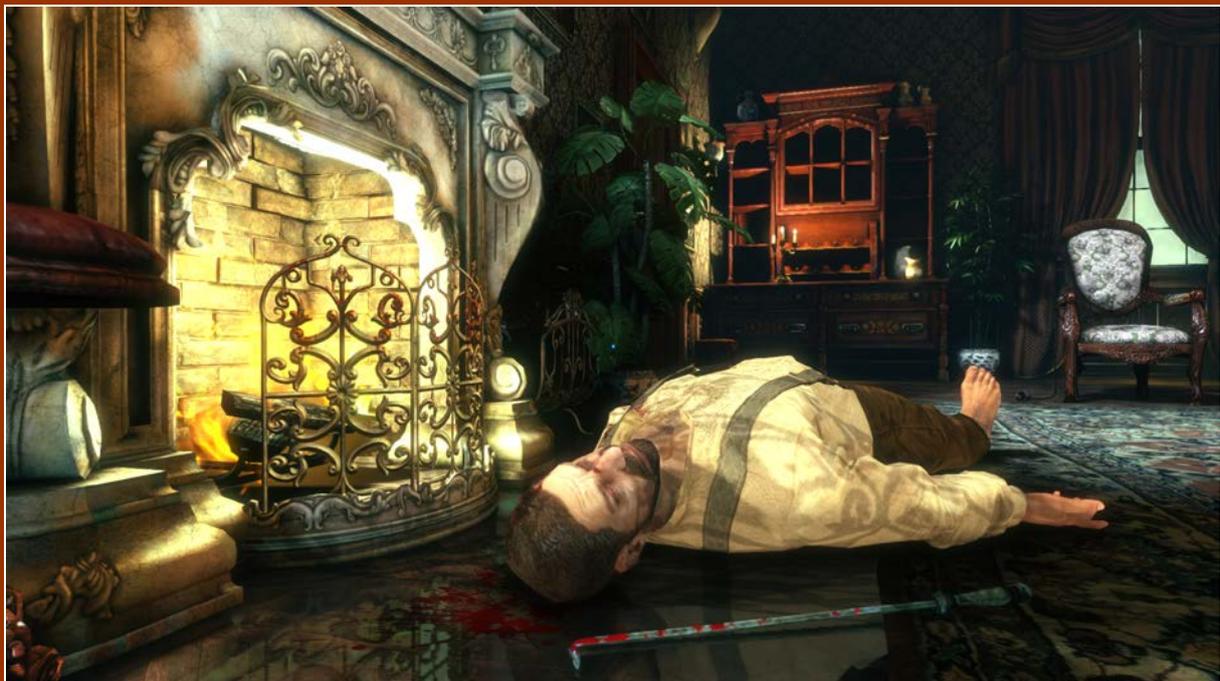




<http://www.frogwares.com/game/sherlock-holmes-crimes-and-punishments>





Diesmal ermittelt Sherlock in acht kleinen Fällen, die alle etwas miteinander zutun haben!

Der erste Fall spielt in einer feinen, adligen Gesellschaft und Sherlock deckt einen Mord im Kaminzimmer auf.

Sherlock muss sich, bei seinen Untersuchungen, ausgiebig mit den Angehörigen und dem Personal unterhalten.

Seine Erkenntnisse werden automatisch ins Notizbuch übertragen!

Das erleichtert es dem Spieler seine eigenen Schlüsse zu ziehen.







Zum allerersten Mal hat **Frogwares Studio** nicht mehr auf seine selbst entwickelte Grafik-Engine gesetzt, sondern das neue Abenteuer von Sherlock Holmes mit Epics berühmter Unreal Engine 3 entwickelt, wodurch in Sachen Grafikqualität innerhalb der Reihe ein wahrer Quantensprung vollzogen wird.

Die Spielwelt wird dank dynamischer Beleuchtung und Schatten noch realistischer und detailreicher.

Und da die brandneue Engine auch zahlreiche hoch moderne Komponenten wie eine leistungsstarke Animations-Engine umfasst, können sich die Spieler auf geschmeidige Bewegungen, fließende Übergänge zwischen Animationen, Echtzeit-Shader, Partikelsystem und die neusten Post-Processing-Effekte freuen.

Im Gegensatz zu den früheren Abenteuern von Sherlock Holmes ist der Spieler bei **Crimes and Punishments** während seiner Ermittlungen nicht mehr nur auf die Rolle des Zuschauers festgelegt.

Jetzt kannst du endlich voll und ganz in die Rolle von Sherlock Holmes schlüpfen und deine eigenen Ermittlungen anstellen: gleich 8 spannende Fälle warten auf dich!

Mord, spurlos verschwundene Personen, spektakuläre Diebstähle und andere harte Nüsse stellen dein detektivisches Können auf die ultimative Probe, und jeder einzelne dieser Fälle wurde von Meistern ihres Fachs im authentischen Stil der Romane von Arthur Conan Doyle geschrieben.



Bei jedem deiner Fälle genießt du absolute Handlungsfreiheit und musst ethisch schwierige Entscheidungen treffen anstatt dich einfach nur nach den Vorschriften zu richten.

Alle deine Entscheidungen wirken sich direkt auf den Spielverlauf aus, nehmen Einfluss auf deinen Ruf und haben stets realistische, manchmal sogar überraschende Konsequenzen.

Du musst die Folgen deiner Entscheidungen tragen, denn **Crimes and Punishments** baut auf einem komplexen System von Aktionen und Konsequenzen auf, das den Spieler dazu zwingt, sich jede seiner Handlungen genau zu überlegen.

Bei **Crimes and Punishments** erlebst du Sherlock Holmes in einem nagelneuen Look.

Die Entwickler bei Frogwares haben den klassischen Sherlock Holmes, wie er in den Filmen aus den 1960er Jahren zu sehen ist, durch eine moderne Interpretation ersetzt, die perfekt zur neuen grafischen und technischen Ausrichtung des Titels passt.



<http://devblog.sherlockholmes-thegame.com/crimespunishments#>







CRIMES & PUNISHMENTS
SHERLOCK HOLMES™

 /Sherlockholmesvideogames  @Sherlock_Game  /Focusinteractive



**CRIMES &
PUNISHMENTS**
SHERLOCK HOLMES



2013-04-30

Crimes & Punishments: Die neue Engine in Screenshots und einem Video

The Testament of Sherlock Holmes war ein Meilenstein in der Reihe von Videospielen nach den Abenteuern des berühmten Detektivs, weil es zum ersten Mal überhaupt nicht mehr auf das traditionelle Gameplay von PC-Adventure-Spielen setzte, sondern den Spieler auf Konsole und PC hautnah an den Ermittlungen teilhaben ließ.

Mit **Crimes & Punishments** erreicht die Reihe nun einen weiteren solchen Meilenstein, denn das Entwicklungsstudio Frogwares verzichtet auf den Einsatz seiner eigenen Engine und setzt stattdessen auf die berühmte Unreal Engine 3 von Epic. Dadurch werden die einzelnen Schauplätze im Spiel noch größer, attraktiver und detailreicher und erstrahlen in völlig neuer grafischer Pracht: dynamische Beleuchtung, Shader, Post-Processing-Effekte, Animationen ... das Spiel sieht absolut beeindruckend aus, wovon Sie sich anhand des allerersten Präsentationsvideos der neuen Engine, das wir Ihnen heute vorstellen möchten, selbst überzeugen können.



Und von der neuen Engine profitiert längst nicht nur die Grafik des Spiels: endlich sind auch vollkommen neue Ermittlungstechniken möglich, die aufgrund der Beschränkungen der alten Engine bisher undenkbar waren.

Dank dieser neuen Techniken fühlt sich der Spieler WIRKLICH wie Sherlock Holmes höchstpersönlich und kann endlich all die berühmten Tricks und Kniffe einsetzen, die von den Fans so sehr geschätzt werden, zum Beispiel seine Fähigkeit, unzählige Details über das Leben von jemanden richtig zu erraten, obwohl er ihn einfach nur ansieht - oder sein Talent, den Tathergang anhand der wichtigsten Indizien minutiös zu rekonstruieren.

Diese einzigartigen Features von Crimes & Punishments werden in den kommenden Wochen durch weitere Videos und Präsentationen nach und nach vorgestellt. Und Crimes & Punishments wird auch im Rahmen der E3 2013 ausgiebig präsentiert.

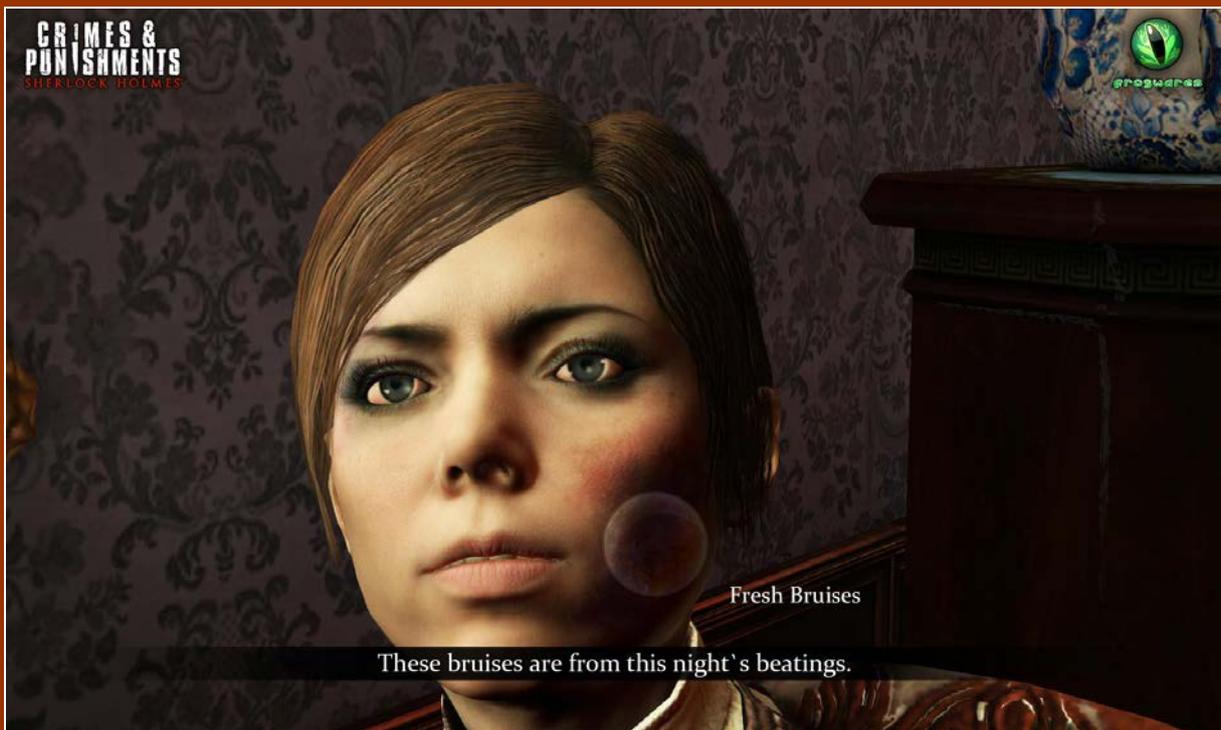


Presentation video of the new engine:

<http://www.youtube.com/watch?v=t8M6PRmgeWI>







Adventure Corner

Interview:

<http://www.adventurecorner.de/pages/526/interview-mit-olga-ryzhko-frogwares>



News: 07. Juni 2013

Die Entwicklung von **Crimes & Punishments** für PS3, Xbox 360 und PC macht große Fortschritte.

Heute möchten wir die Gelegenheit nutzen, das neue Detektivspiel von Frogwares mit 4 neuen Screenshots vorzustellen, die deutlich machen, wie viel sich seit der letzten Präsentation schon wieder getan hat. Dieser neue, ambitionierte Teil der Sherlock-Holmes-Spiele wird nächste Woche auf der E3 der Fachpresse erstmals in allen Details vorgestellt. Wie die Screenshots vom heutigen Tage zeigen, markiert

Crimes & Punishments für die Sherlock-Holmes-Spiele sicherlich einen riesigen Schritt nach vorne.

Frogwares Studio hat zum ersten Mal auf den Einsatz seiner eigenen Engine verzichtet und stattdessen Epics Unreal Engine 3 eingesetzt, wodurch die Grafik der Charaktere und Schauplätze im Spiel noch detaillierter und realistischer geworden ist.

Doch die neue Engine kommt nicht nur der Grafik zugute, sondern ermöglicht auch völlig neue Ermittlungstechniken: im Spiel stehen insgesamt 14 Gameplay-Mechaniken zur Verfügung, die wir in den kommenden Monaten nach und nach mit Screenshots und Videos vorstellen werden.

Vom Anfang jedes der 8 Fälle im Spiel über die Verhaftung von Verdächtigen bis hin zu den moralischen Entscheidungen die der Spieler fällen muss, erzeugen diese neuen Gameplay-Mechaniken die Illusion, dass der Spieler WIRKLICH Sherlock Holmes ist.

Er kann seine unglaublichen Talente und Kenntnisse einsetzen, die jedem Fan ein Begriff sind, wie etwa seine Fähigkeit, Details über das Leben einer Person zu erraten, indem er sie einfach nur ansieht - oder den Ablauf von Ereignissen anhand der wichtigsten Indizien am Tatort minutiös zu rekonstruieren.







News: 11. Juli 2013

Teaser: <http://www.youtube.com/watch?v=9xv0li3MGXg>

News: 21. August 2013

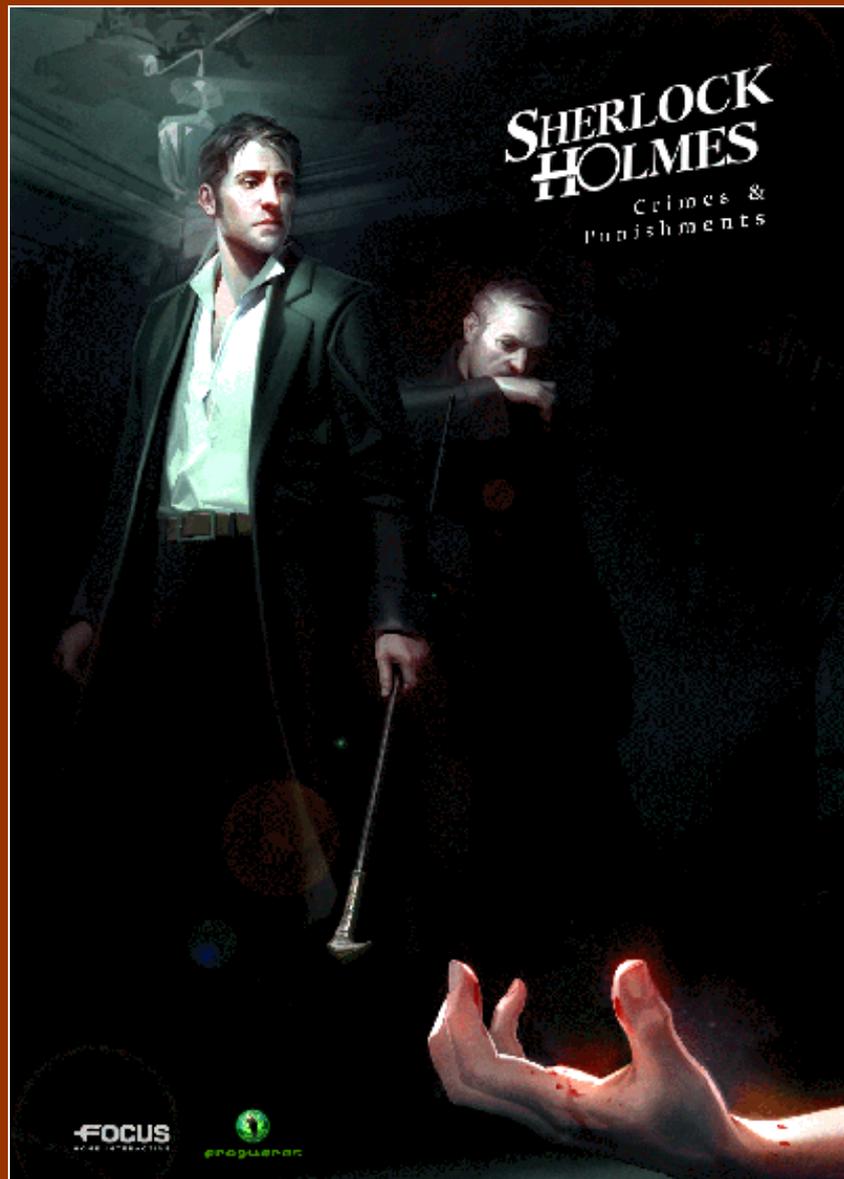
Games Com 2013 – Teaser Trailer:

<http://www.youtube.com/watch?v=eORSylxKREA>

News: 11. Dezember 2013

Trailer:

<http://www.youtube.com/watch?v=SktpvvZMO5E>



RELEASE DATE: 2014

PLATFORMS: PS4 PS3 XBOX 360 PC



www.adventureinsel.de



Locke

Update: 11. Dezember 2013

© 2013 Frogwares Games. All rights reserved