

## Agatha Christie: Mord im Orient-Express

# KRIMI MIT KANTEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Microids** Entwickler: **Microids Studio Lyon** Termin: **19.10.2023** Sprachen: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Microids Studio Lyon wagt sich an eine der bekanntesten Kriminalgeschichten der Welt – und geht damit ein gehöriges Risiko ein. Im Test lest ihr, ob sich das gelohnt hat. Von Gloria H. Manderfeld

### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr die Geschichte neu erleben wollt.
- ... ihr leichtes Rätseln wollt.
- ... ihr Spaß an Minispielen habt.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... die Buchversion euer Lieblings-Poirot ist.
- ... euch nur schwere Rätsel herausfordern.
- ... euch die vielen Laufwege nerven.

Die große Bekanntheit der Geschichte ist für Microids ein echtes Risiko: Schließlich wissen selbst Leute, die keine Krimi-Fans sind, wer für den Mord im Orient-Express verantwortlich ist. Das Entwicklungsteam entschied sich für einen ungewöhnlichen Mittelweg zwischen Bekanntem und Unbekanntem – zahlt sich das Risiko aus?

### Grinsekatze im Luxuszug

In Mord im Orient-Express übernehmt ihr die Rolle von Hercule Poirot und durchsucht mit WASD-Steuerung und Mausklicks 3D-Umgebungen wie verschiedene Waggons des Zuges, ein Hotel in Istanbul und sogar einige Straßenzüge von Venedig nach Hinweisen. Wie in der Romanvorlage klärt ihr den Mord am Geschäftsmann Ratchett auf und befragt dafür die voll auf Deutsch vertonten zwölf Verdächtigen aus der Romanvorlage sowie drei neue Charaktere aus der Zug-Gastronomie. Besonders gelungen: Dank comicartiger Grafik kommt die Vielfalt der Passagiere in Alter und Herkunft richtig gut zur Geltung und vermittelt viel Flair.

Die dazugehörigen Animationen sind dagegen keine Augenweide. Viel zu oft staksen

Personen allenfalls hölzern durch die Szene, Finger wirken wie Klauen, die Mundbewegungen erinnern an die Grinsekatze aus »Alice im Wunderland« mit zu vielen in die Backen gestopften Wattepaden und einiges mehr. Beim Szenenaufbau macht Microids einiges wett, gerade im Orient-Express selbst kommt luxuriös-nostalgische Stimmung auf, unterfüttert mit passender Musik.

### Ermitteln ganz klassisch

Zeugenaussagen und eigene Beobachtungen kombiniert ihr zu Beweisketten, die euch hilfreiche Hinweise für den nächsten Schritt geben. Stift und Papier neben dem Bildschirm schaden aber auch nicht, da ihr euch immer wieder Gesprächsdetails und Codes für eine spätere Abfrage merken müsst.

## MINISPIELE FÜR JEDEN GESCHMACK

Auch wenn die Minispiele allesamt recht leicht ausfallen: Ein bisschen kreativ werden müsst ihr schon, da keines dem vorherigen gleicht. Wir zeigen euch eine kleine Auswahl dessen, was euch im Spiel erwartet.

**Das Dessertrezept**

Finde die Reihenfolge der Zutaten für die Creme heraus.

Die Vanille wird kurz vor dem Mehl hinzugegeben.  
 Die Eier werden als Erstes oder als Letztes hinzugegeben.  
 Die Orangenschale wird später hinzugegeben als das Mehl.  
 Man sollte Zucker und Milch niemals direkt nacheinander hinzugeben.  
 Der Zucker wird später hinzugegeben als die Vanille.  
 Die Eier und die Orangenschale stehen im Rezept direkt nebeneinander.

1. 2. 3. 4. 5. 6.

Für seinen Freund Bouc enträtselt Poirot das Rezept eines Desserts.

Bestätigen

Damit der Entsafter wieder funktioniert, müssen sich alle Rädchen drehen.

Selbst bei der Frachtverwaltung im Zug soll Poirot Hand anlegen.

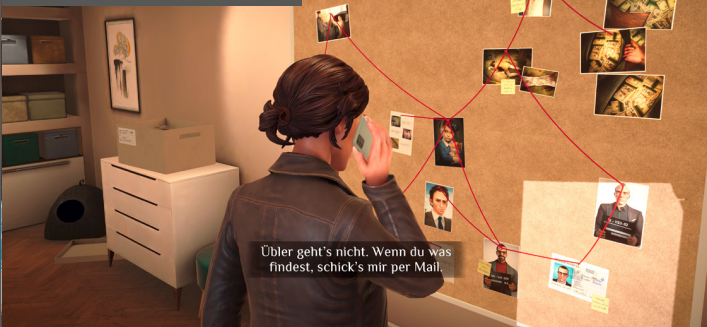
Joanna Locke muss eine Bombe entschärfen, um einer fiesen Falle zu entgehen.



Anhand eurer Informationen konfrontiert ihr Verdächtige mit Schlussfolgerungen.



Ermittlerin Locke versucht, den Armstrong-Fall aufzuklären.



In den verschiedenen Abschnitten der Geschichte sammelt ihr für einen extra Erfolg Schnurrbärte ein, daneben bekommt ihr es immer wieder mit Minispielen zu tun. Die meisten sind simpel genug, um sie schnell zu verstehen, wirklich anstrengen müsst ihr eure kleinen grauen Zellen selten. Hängt ihr aber mal fest, bekommt ihr bis zu drei faire Hinweise für die Lösung.

Während manche Spiele wie das Entschärfen einer Bombe perfekt ins Geschehen ein-

gebunden sind, wirken viele Puzzles eher aufgesetzt und störend. Viel zu oft dürft ihr eine Zeugin oder einen Verdächtigen erst befragen, wenn ihr dieser Person durch irgendein Minispiel »geholfen« habt. Und der in den Romanen sehr auf herausfordernde Fälle bedachte Poirot legt ohne Murren beim trivialsten Problemchen los! Poirot-Puristen sind in solchen Momenten zu Recht irritiert.

Generell spielen sich die Ermittlungen jedoch sehr geschmeidig, die Geschichte und ihre neuen Anteile sind gut inszeniert und lassen keine Längen aufkommen.

Viel zu extrem ausfallende Akzente sind übrigens auch bei anderen Personen ziemlich auffällig. Poirots Aussehen passt zudem überhaupt nicht zu Agatha Christies Beschreibungen, sondern erinnert mehr an Kenneth Branaghs Optik aus der neuesten Romanverfilmung von 2017.

Bei einer Fortsetzung sollte der Hauptcharakter dringend überarbeitet werden. Denn alles, was den Buch-Poirot zu einer exzentrischen, aber liebenswerten Figur macht, fehlt dem Detektiv im Spiel und verschenkt damit unnötig Potential. Wer gerne entspannt rätselt und die Originalgeschichte mit einem gut gewählten Twist gelungen umgesetzt erleben will, bekommt in rund 15 Stunden Spielzeit eine solide Detektivgeschichte geliefert, bei der mit einer glaubhafteren Hauptfigur einiges mehr zu holen gewesen wäre. ★

## MEINUNG

Gloria H. Manderfeld  
@nerdgedanken



Krimis waren schon als Kind eine meiner Leidenschaften, entsprechend oft habe ich Agatha Christies »Mord im Orient-Express« verschlungen und schaue mir auch heute noch gerne die unterschiedlichen Filmversionen an. Klar, dass ich ziemlich laut »Ja!« gerufen habe, als Kollege Peter fragte, ob ich Lust auf diesen Test hätte. Wirklich glücklich macht mich als Fan die Spielumsetzung aber trotz einer hohen Toleranz für Eigenmächtigkeit in der Story nicht: Hercule Poirot ist einfach nicht exzentrisch genug, die Optik passt überhaupt nicht, und der übermotivierter Sprecher macht durch den total übertriebenen Akzent viel kaputt. Ich konnte Poirot irgendwann gar nicht mehr ernst nehmen, weil mich die deutsche Vertonung sehr gestört hat. Dabei ist die Geschichte gelungen umgesetzt, und alle neuen Anteile fügen sich nahtlos in das bereits Bekannte ein. Richtig gut gefallen hat mir der geschickt gewählte Story-Twist, der nach neun Kapiteln für die Originalgeschichte noch für vier weitere Kapitel mit einer völlig neuen Ermittlung sorgt. Klar könnten die Rätsel schwieriger sein, auch die Menge an Minispielen hätte es für mich nicht gebraucht. Wenn man alles in einem Rutsch durchspielt, fällt das richtig unangenehm auf. Für mich hat Microids Studio Lyon dennoch klar gezeigt, dass es aus etwas Bekanntem etwas Spannendes, Neues machen kann und genug Fingerspitzengefühl für Verdächtige, Setting und Ermittlung mitbringt. Wenn nun noch die Hauptfigur mehr Liebe abbekommt, bin ich bei einer Fortsetzung gerne wieder mit dabei. Ausreichend Stoff gibt es mit insgesamt 33 Hercule-Poirot-Romanen (und Kurzgeschichtensammlungen) ja.

## Alt plus neu ergibt gut

Nach wie vor klärt ihr den Mord am Geschäftsmann Ratchett auf, der nachts in seinem Schlafwagenabteil im Orient-Express auf der Fahrt von Istanbul nach Paris ermordet wurde. Und natürlich gibt es reichlich Verdächtige für den Mord, dessen Motiv in der Entführung und Ermordung der kleinen Daisy Armstrong zu finden ist. Die Handlung indes wurde aus den 1930ern in die Gegenwart verlegt, die Art-déco-Elemente der Innendekoration der Waggons gekonnt durch moderne Details ergänzt. Poirot liest dann auch mal Nachrichten auf seinem Smartphone, Polizeiakten werden natürlich digital geführt, und alle Verdächtigen haben zur Moderne passende Jobs. Statt einen Pfeifenreiniger sammelt ihr eine Kartusche Vape-Liquid am Tatort auf und nutzt Datenbankeinträge, um den Hintergründen der Beteiligten auf die Spur zu kommen – und so weiter.

Neu ist auch die amerikanische Polizistin Joanna Locke, die engagiert nach dem Mörder im Armstrong-Fall sucht und bis in den Orient-Express verfolgt hat. In spielbaren, gut inszenierten Rückblenden verfolgt ihr Joannas Fortschritte, bis sie schließlich gemeinsam mit Poirot ermittelt, da ihr nach der Klärung des ursprünglichen Falls einem weiteren Killer auf die Spur kommen müsst. Lockes Art ergänzt Poirot mit Energie und jugendlich-frischem Jagdinstinkt.

## Abklatsch statt Ikone

Umso deutlicher fällt auf, dass der Spiel-Poirot das eigentliche Problem ist: Poirots starker Gewissenskonflikt angesichts der Lösung des Original-Falls wird nur mit einem Nebensatz abgehandelt, seine vielen zwanghaften Marotten und sein dandyhaftes Auftreten äußern sich allenfalls in Poirots Vorliebe für gutes Essen und im viel zu übertrieben gesprochenen Akzent.

## AGATHA CHRISTIE MORD IM ORIENT-EXPRESS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 / Ryzen 3  
Geforce 640 / Radeon RX 580  
6 GB RAM, 25 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 / Ryzen 7  
GTX 1060 / Radeon RX 580  
16 GB RAM, 25 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



luxuriöser Zug abwechslungsreiche Schauplätze Mischung aus Moderne und Art déco deutsche Sprecher übertreiben hölzerne Animationen

### SPIELEDISIGN



verzeiht falsche Schlussfolgerungen hilfreiche Mind Map abwechslungsreiche Ermittlung Minispiele zu häufig Venedig reine Kulisse

### BALANCE



Spiel bestraft Fehler bei Deduktion nicht Tutorial Merken von Details ist gefragt Lösungshinweise für Rätsel Rätsel insgesamt viel zu leicht

### ATMOSPHÄRE/STORY



passende Inszenierung sympathische Ermittlerin vielfältige Charaktere spannender Fall nach Originalgeschichte Poirot bleibt flach

### UMFANG



15 Stunden Spielzeit drei Fälle 13 Storykapitel begrenzte Areale, die immer wieder besucht werden Wiederspielwert nur für Erfolgsjagd

### FAZIT

Interessante Umsetzung der Geschichte mit gelungenen neuen Anteilen, Hauptfigur Poirot hat allerdings starke Schwächen.

