

Bekannte Geschichte, neue Heldin

# AGATHA CHRISTIE

## MORD IM ORIENT-EXPRESS

Der Zug ist im Verzug, hat eine Leiche an Bord und zig potenzielle Mörder dazu. Eine junge wie hübsche Französin übernimmt den aufklärerischen Job eines alten, versnobten Belgiers.

In Agatha Christies Krimi **Mord im Orient-Express** wird ein amerikanischer Geschäftsmann in einem Zug erstochen. Zufällig befindet sich auch Meisterdetektiv Hercule Poirot an Bord. Er nimmt sich des Rätsels an und kommt zu einem erstaunlichen Ergebnis. Im gleichnamigen Adventure ist alles ganz genauso – nur, dass der eitle Belgier verletzt in seinem Abteil liegt und die junge Französin Antoinette Marceau für ihn auf Mörderjagd geht.

### Recht gekünstelt

Antoinette wird Ihnen in einer Sequenz in Istanbul vorgestellt. Das ist zu Beginn auch recht nett gelungen. Man spürt den Eifer der jungen Dame, auf ihrer ersten großen Fahrt durch Europa alles richtig zu machen – und ihre Begeisterung für Poirot, der ihr großes Vorbild ist. Spätestens, wenn die Frau auf Mitreisende stößt, wird es aber arg gekünstelt. Die Herrschaften verstellen ihr den Weg in den Gassen der Stadt und lassen sie erst passieren, wenn sie kleine Aufgaben erledigt hat. So



Prinzessin Dragomiroff wartet in ihrem Abteil, um Antoinettes Fragen zu beantworten. Die Adlige hat eine klare Verbindung zum Toten.

soll Antoinette den verlorenen Schirm einer Adelligen finden. Erst dann darf sie weiterziehen. Gut gelungen ist hingegen die Szene, in der die Heldin kurz vor dem Einsteigen über das Verhältnis zweier Passagiere stolpert. Sie bekommt zufällig ein

Gespräch mit und zieht daraus die richtigen Schlüsse.

Im Zug wird es dann tatsächlich über lange Zeit wie in der Romanvorlage. In stimmigen Rendersequenzen werden die Insassen bei Dinner und im Gespräch gezeigt. Poirot fragt sei-

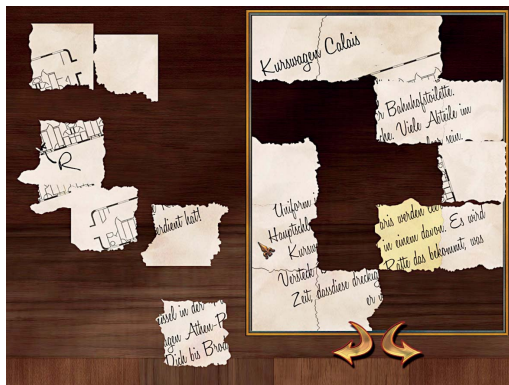
ne Tischnachbarin Antoinette darüber aus, was sie von der illustren Gesellschaft hält. In der anschließenden Nacht bleibt der Zug im Schnee stecken, Poirot verletzt sich, der Mord geschieht, und Frau Marceau nimmt sich unter Beratung des Detektivs des Falls an.

### Hinschauen, abgrasen

Indizien und Hilfsmaterial zu sammeln, das wird zunächst Ihre Hauptaufgabe sein. Sie lassen Antoinette über einfaches Klicken mit dem Mauszeiger das Abteil des Mordopfers durchforsten, durchstöbern die Sachen der anderen Passagiere und sacken alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Genaues Hinschauen hilft Ihnen weiter, zuweilen müssen Sie aber auch stumpf den Bildschirm abgra-



Gelegentlich geht es nach draußen in den Schnee. Dort repariert Antoinette etwa das kaputte Heizungsrohr des Zugs.



In einem leeren Abteil findet die Heldin einen zerrissenen Brief, der eine Menge verrät. Sie müssen ihn zusammenpuzzeln.



Poirot liegt mit verstauchtem Knöchel in seinem Bett und gibt Antoinette Tipps, wenn die junge Frau nicht weiter weiß.



Nach kurzer Zeit ist Ihr Inventar mit allerlei Kram voll gestopft, durch den Sie sich mühsam klicken müssen.



Schade: Die Passagiere sitzen untätig rum, statt durch den Zug zu laufen oder sich miteinander zu unterhalten.

sen, um etwas zu finden. So brauchen Sie etwa später im Spiel eine Rohrzange, um ein Stück von einem Ofenrohr zu lösen. Die Zange liegt blöderweise unter einem der vielen, vielen Waschbecken versteckt. Bis Sie das Werkzeug gefunden haben, vergehen Minuten des Suchens. Immerhin extrem praktisch: Über eine Einblendung können Sie mit einem Klick in den Waggon Ihrer Wahl springen und müssen nicht latschen.

Falls Sie aber mal überhaupt nicht weiter wissen, hilft Ihnen Poirot. Er verrät Ihnen, was Sie brauchen, um den verkohlten Zettel, der neben dem Opfer lag, wieder lesbar zu machen. Er sagt Ihnen, dass es an der Zeit ist, Personalien zu sammeln. Er führt mit Ihnen Dialoge, die Unklarheiten beseitigen.

### Kombinieren mit Hindernissen

Im Inventar von Antoinette liegen schnell Pässe, Fingerabdrücke, Notizen, zusammengesetzte Papierschnipsel und reichlich Kram wie Gläser, Pinzetten, Schneeschuhe, Kohle oder ein Gebiss. Bis Sie einen benötigten Gegenstand gefunden haben, klicken Sie schon mal einige Zeit durch den Fundus. Noch

fummeliger wird es, wenn Sie Dinge kombinieren sollen. Die Zutaten für einen Bausatz wollen alle einzeln in ein Extrafenster geschoben werden. Das bedeutet Hin- und Hergeschalte.

Zwingend notwendig: Jeder Gegenstand muss über die Lupefunktion noch mal genau angeschaut werden. Sonst entgehen Ihnen Details wie Stickerreien in einer Hutkrempe, und Poirot wird Ihnen nur mitteilen, dass Sie längst nicht alle Hinweise gesammelt haben.

### Essig und Öl

Die Rätsel, sofern sie sich an der Vorlage orientieren, sind durchaus gelungen. Was braucht Antoinette, um Fingerabdrücke zu nehmen? Welche Verbindungen bestehen zwischen dem Mordopfer und den übrigen Passagieren? Sobald die Handlung jedoch von der des Buchs abweicht, wird es krude. Antoinette findet im nahen Wald zwei vom Spiel als Metalltrichter bezeichnete Ablaufvorrichtungen, die in Bäumen stecken. Dass die Dinger dazu dienen, Harz abzuwickeln, verrät Ihnen das Spiel nicht. Das wäre aber durchaus hilfreich, wenn Sie später im Zug vor einem Öl- und einem Essigfass stehen, die Sie beide anzupfen müssen, um den grantigen Koch gnädig zu stimmen. Warum der übrigens nichts von den Fässern mit den dringend benötigten Zutaten weiß, wenn die doch neben seinen Vorräten im Gepäckwagen lagern, bleibt schleierhaft.

### Reichlich Palaver

Die Bücher von Agatha Christie leben von den Dialogen. So ist es auch über weite Strecken im Adventure. Antoinette befragt die Passagiere haarklein über ihre Herkunft, über die Geschehnisse in der Mordnacht

und über mögliche Verbindungen zum Opfer aus. Zu Beginn macht das wirklich Freude, versuchen die Verdächtigen doch sehr hübsch, Motive herunterzuspielen oder schlicht zu lügen. Spätestens nach der vierten Befragung nach Schema F wird es aber lästig. Gut dann, dass Fragen und Antworten zu lesen sind und man das Gesprochene abrechnen kann.

Die Sprecher verkörpern Ihre Rollen gut, auch wenn wir uns zuweilen etwas mehr Akzent gewünscht hätten – etwa für das pummelige und dezent begriffsstutzige schwedische Kindermädchen Ohlsson. Dafür ist

das Äußere der Frau wunderbar getroffen. Sie macht den Eindruck einer einfachen, aber lieben Person. Ähnlich verhält es sich mit den anderen Reisenden. Prinzessin Dragomiroff ist die angegraute, unfreiwillig alberne Adelige, und Schmidt, ihre Zofe, das grantige Mannweib aus der Vorlage. Die Gesellschaft lebt für wenige Tage in einem mondänen Zug, der mit Silber auf den Tischen und Edelhölz an den Wänden protzt. Schade, dass abseits der Zwischensequenzen so wenig Leben unter den illustren Zugreisenden herrscht.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3184

**A. CHRISTIE: MORD IM ORIENT-EXPRESS ADVENTURE**

ENTWICKLER: Awe Games (Agatha Christie: Und dann..., GS 02/06: 73 Punkte)  
 PUBLISHER: CDV **TERMIN (D)**: 29.11.2006  
 SPRACHE: Deutsch **CA. PREIS**: 40 Euro  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 12 S. Handbuch **USK**: ab 6 Jahren

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**TECHNIK**

	FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEAD-PCS	3D-GRAPHIKKARTEN
<b>MINIMUM</b>	1,4 GHz Intel 1,4 GHz AMD 256 MB RAM 1,4 GB Festplatte	<b>STANDARD</b> 1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 256 MB RAM 1,4 GB Festplatte	<b>OPTIMUM</b> 2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 1,4 GB Festplatte	<input type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON: -  
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ**: -  
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

► DVD: Video-Special

► GAMESTAR-DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK 3183**

► USK: ab 6 Jahren

### PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Das Adventure hält sich über weite Strecken an die Vorlage, es wird eine Menge in dezent gekünstelter Sprache geredet. Das ist Segen und Fluch zugleich: Ersteres, weil es so die Atmosphäre der Vorlage atmet, Letzteres, weil es selbst für Menschen, die Frau Christie wirklich mögen, nach einer Weile durch Wiederholungen einfach strunzlangweilig wird. Da klickte selbst ich mich ohne Schmerzen einfach durch. Und das, obwohl ich die Zeitreise in meine alten Lesegewohnheiten (Ich las alle Christies!) sehr genossen habe.



»Dialoglastige Zeitreise«

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ stimmige Umsetzung des Zugs + gute Gesichter + flüssig + schöne Zwischensequenzen - zu wenig Animationen	6/10
<b>SOUND</b>	+ sehr gute Sprecher + angenehme Musik - kaum Hintergrundgeräusche	8/10
<b>BALANCE</b>	+ meist durchschaubare Aufgaben + Hilfestellung durch Poirot - einige Logikhaken	7/10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ schönes Mini-Universum im Christie-Stil + angemessen angestaubt - wenig Interaktion abseits der Dialoge	8/10
<b>BEDIENUNG</b>	+ einfachste Ein-Klick-Steuerung + Laufwege über Zubeinblendung abkürzbar + freies Speichern - unaufgeräumtes Inventar	9/10
<b>UMFANG</b>	+ zirka zehn bis zwölf Stunden Mörderjagd + viel Zeit schindendes Recycling bei der Befragung der Verdächtigen	7/10
<b>HANDLUNG</b>	+ gut an der Vorlage entlang + netter Kniff mit verletztem Poirot - trotz Änderungen kaum Überraschungen für Kenner	7/10
<b>RÄTSEL</b>	+ nette Kombinationsrätsel + viel Sammelei - mäßige Tiefe - nicht immer logisch	7/10
<b>DIALOGE</b>	+ typische Christie-Gespräche + viele Details - ziehen sich hin - Wiederholungen	7/10
<b>CHARAKTERE</b>	+ sympathische Heldin + Poirot, wie man ihn kennt - wenig aktive Verdächtige	8/10

**PREIS/LEISTUNG GUT** SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: LEICHT SICHTIGE UMSETZUNG DES KRIMIKLASSIKERS.

