



<http://www.nikopolgame.com/>

**Review**, basierend auf der engl. Vollversion.

**Die Installation des Spieles verlief problemlos, ein Kopierschutz war nicht vorhanden.**

**Dennoch ist davon auszugehen, dass bei der offiziellen Version die DVD im Laufwerk sein muss.**



**Der Startbildschirm liefert uns einen Blick über Paris und die verschiedensten Auswahl-/ Einstellmöglichkeiten, wie:**

**New Game, Load, Save, Quit, Credits, Options, Profiles.**

**Unter den Optionen können die Mausgeschwindigkeit, Lautstärke, die Untertitel und die Auflösung eingestellt werden.**



**Ein ausführlicher Vorspann führt uns in das Spielgeschehen ein:**

**„Im Jahre 2023 ist Groß-Paris ein autonomer Staat unter faschistischer Herrschaft, der in zwei streng getrennte Bezirke unterteilt ist: Das Zentrum wird von der privilegierten Klasse bewohnt, der andere Teil ist ein wimmelnder Haufen von Verelendung, Müll und Entartung. Verstärkt werden die inneren Unruhen durch ein fremdes, pyramidenförmiges Raumschiff, das seit Tagen über dem Raumhafen kreist.**

**An Bord befinden sich die Götter der Unsterblichkeit, denen der Treibstoff ausgegangen ist.**

**Mitten in diese Wirren hinein platzt nach 30 Jahren Tiefschlaf**

**Alexander Nikopol.....“**

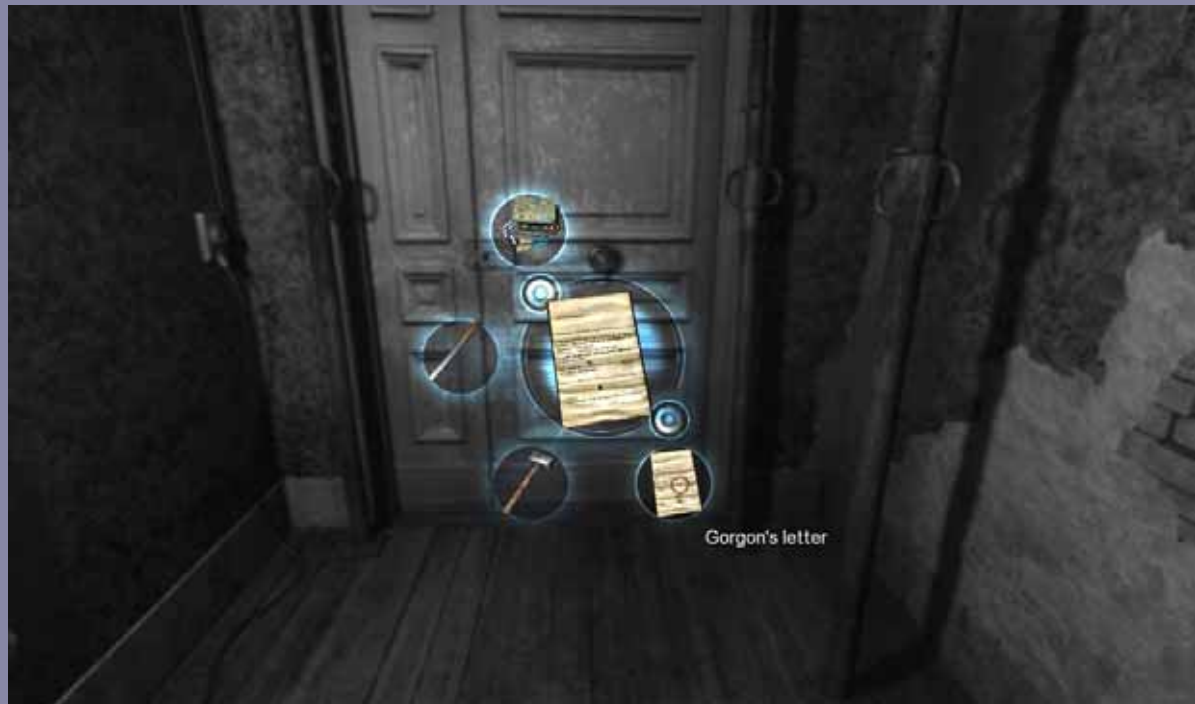


**Gleich zu Beginn des Spieles fällt uns eine Neuheit auf.**

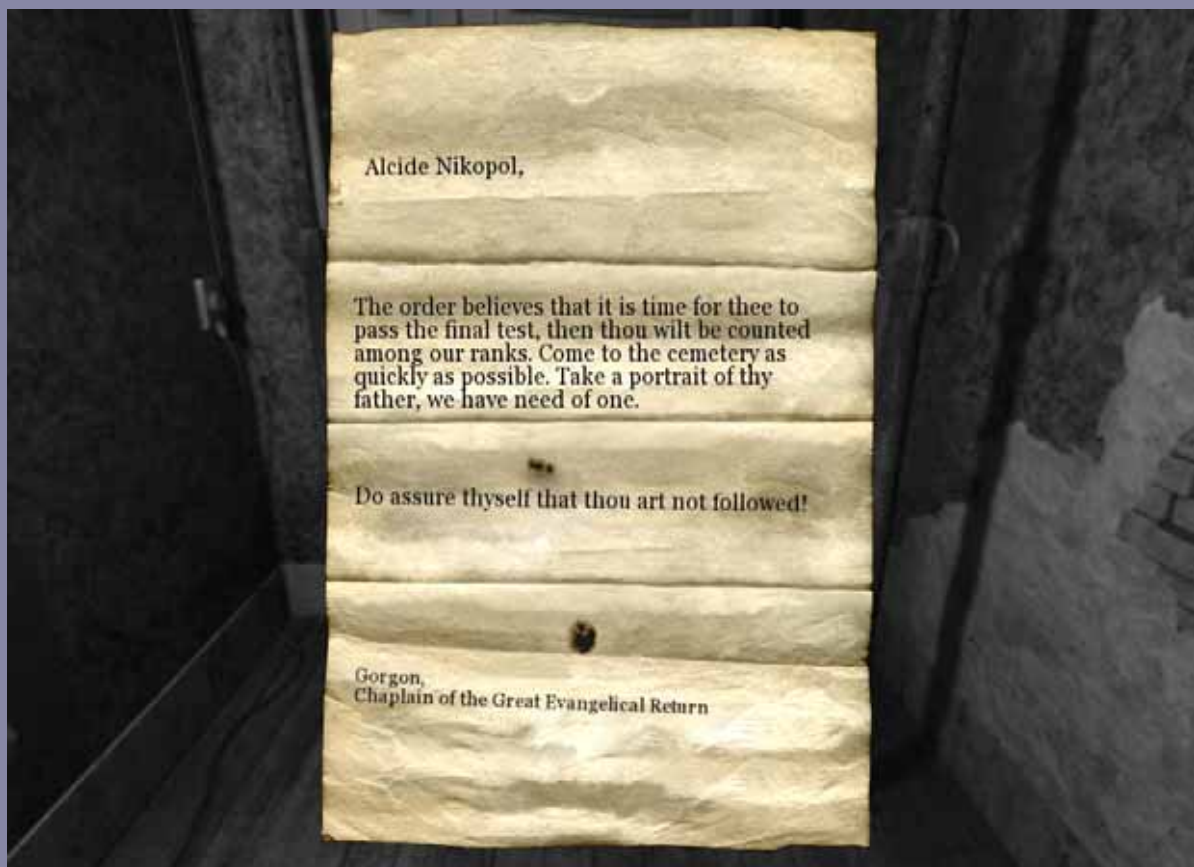
**Der Cursor ist fast gar nicht (nur als kleiner Punkt!) zu sehen und verändert sich dort, wo man Aktionen durchführen kann (vorgehen, nehmen, ansehen, u.s.w.). Dies wird bestimmt zu zwispältigen Meinungen führen und hat auch mich zu Anfang irritiert. Letztendlich fand ich das aber doch gut gemacht, weil er nicht stört, wenn er nicht gebraucht wird, und man so noch tiefer in das Spielgeschehen eintauchen kann. Die Steuerung erfolgt in einer 360°-Szenerie mit Point and Klick und aus der Ego-Perspektive.**

**Die Grafik bleibt von Anfang an düster gehalten und unterstützt so voll die Stimmung des Spieles. Sie wurde mit viel Liebe und detailreich gestaltet und ist in der Vollversion noch besser als in der Demoversion (man kann wieder einmal nicht unbedingt von der Demo auf die Vollversion schließen, auch in Bezug auf die Spielhandlung – denn die Story bleibt durchgehend spannend).**

**Ebenso sind Sprache, Sound, Musik und Hintergrund-Geräusche passend gewählt, wobei die Lippensynchronisation in der englischen Version stark zu wünschen übrig ließ.**



**Das Inventar, das mit der rechten Maustaste aufgerufen werden kann, ist bedienerfreundlich u. übersichtlich gestaltet.**



**So können z.B. gefundene Schriftstücke, nochmals betrachtet werden. Ebenso kann man mit einem rechten Mausklick in das Hauptmenü wechseln.**

**Zu Beginn entpuppt sich das Spiel eigentlich als lupenreines, klassisches Point- & Klick-Adventure: man sammelt Gegenstände ein, kombiniert/benutzt sie und ergattert sich so neue Informationen oder entweicht durch richtiges Anwenden brenzligen Situationen.**



**Dann jedoch, wenn es in der Wohnung eigentlich nichts mehr zu tun gibt und man sie verlassen will, taucht ein Monster auf, das uns auch tötet, wenn wir zu langsam sind oder falsch agieren.**

**Zunächst kann dies nerven, aber man merkt schnell, wie man dem beikommen kann und sollte man wirklich einmal sterben, fängt man genau an dieser Stelle wieder an. Insofern ist dies für mich, der solche Actionsequenzen gar nicht liebt, doch gerade noch akzeptabel und bereichert eigentlich das Spiel. Sterbeszenen gibt es im Spiel noch öfter, aber sie sind alle entweder durch richtiges Handeln oder einfaches Davonlaufen und Verstecken zu meistern.**

**Das sie nicht all zu oft auftauchen, würzen sie eher das Spiel und sind kein Grund, Nikopol zu einem Action-Adventure abzustempeln.**



**Die Rätsel sind alle logisch gestaltet. Manches ist durch Einsammeln und Benutzen zu lösen, Anderes wiederum erfordert scharfes und logisches Denken, z.B. wenn man Codekarten richtig programmieren muss oder aber den Einsatzplan von Wachen so gestalten muss, dass man ungesehen an ihnen vorbei kommt.**



**Ein Manko des Spieles ist, dass es - meines Erachtens - zu wenig Speicherplätze gibt. 10 Speicherplätze sind nicht ausreichend, so dann man entweder überschreiben muss oder aber die bereits gesammelten Saves in einem extra Ordner ablegen muss.**



**Fazit: Wer Spiele in düsterer Atmosphäre (hauptsächlich in Gebäude spielend) liebt, wem wenige, leicht zu bewältigende Aktionsequenzen willkommen sind und wer nicht nur Gegenstände aufsammeln und kombinieren/anwenden will, der findet in Nikopol ein Spiel, das Spaß macht.**

© Ludwig Kratz

<http://www.gamepad.de>