



Wenn Sie eine Auflösung wählen, die nicht 4:3 ist, verunzieren rechts und links schwarze Balken das Spiel.

Der Syberia-Macher adaptiert einen Comic. Und sperrt damit viele Spieler aus.

Nikopol Die Rückkehr der Unsterblichen

Der Adventure-Autor Benoît Sokal hat sich die unter Comic-Liebhabern bekannte Alexander-Nikopol-Trilogie zur Vorlage für sein neues Spiel genommen. Jedoch schlüpfen Sie in **Nikopol: Die Rückkehr der Unsterblichen** nicht in die Rolle der Titelhelden des Originals, sondern dessen Sohn Alcide. In einem futuristischen und ziemlich menschenleeren Paris knobeln Sie sich aus dem Armenviertel ins Zentrum der Macht vor. Warum? Das bleibt schleierhaft, die ganze Story ist kryptisch. Nur wer die Vorlage kennt, kann beispielsweise etwas mit dem ägyptischen Gott Horus anfangen. Auch die Rätsel halten Ungereimtheiten parat. So bauen sich Mauern von selbst wieder auf, wenn Alcide nicht die richtigen Steine für einen Durchgang zertrümmert. Und ein Bild seines Vaters

muss erst auf eine Filmleinwand geworfen werden, bevor der Held es auf einen Keilrahmen projizieren darf (was die logische erste Handlung gewesen wäre), um es zu malen. Ein weiterer Nervfaktor ist die Grafik, die zwar eine triste Zukunft gut einfängt, aber Nutzbares nicht hervorhebt. Bei Knobeleyen unter Zeitdruck frustriert das genauso wie die vielen Rätsel, die sich nur über stumpfes Ausprobieren lösen lassen. Kappt Alcide etwa in einer brenzligen Situation den falschen Draht, ist er tot. Immerhin speichert das Spiel vor solchen Situationen automatisch und erspart Ihnen so einen weiteren Aufreger.

PET

NIKOPOL: RÜCKK. DER UNSTEB.

GENRE Adventure
HERSTELLER White Birds / Jowood
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,7 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte

USK ab 12 Jahren

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

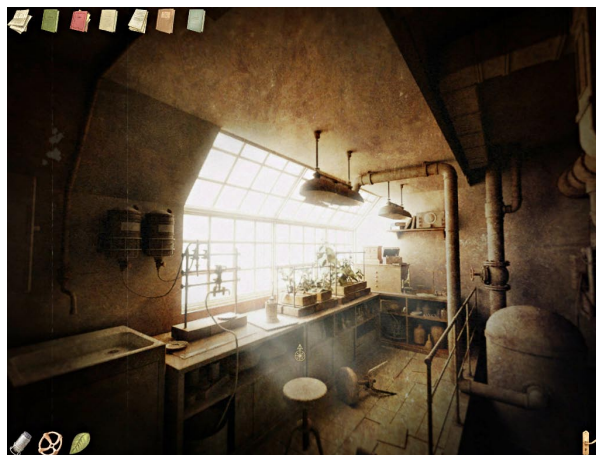


Faszinierende Leere

Petra Schmitz: Was Sokal-Spiele bei mir schon immer geschafft haben, gelingt auch Nikopol: Die Welt fasziniert mich. Hätte man die jetzt noch mit Personen und einer nachvollziehbaren Handlung gefüllt, wäre ich regelrecht begeistert und könnte viel besser über die vielen Schnitzer im Rätseldesign hinwegsehen. So jedoch bleibt ein Titel, der nur für Fans der Nikopol-Comics und Sokal-Spielen interessant ist. Wer einfach ein gutes Adventure sucht, sucht hier vergebens.



petra@gamestar.de



Im **Gewächshaus** mischen wir eine bewusstseinsweiternde Droge.

Trotz des Namens: kein Grusel. Es sei denn, Sie fürchten Render-Adventures.

Outcry

Mit sonorer Stimme berichtet der Sprecher im Intro von »einem überragenden Experiment, das der menschlichen Wahrnehmung neue Horizonte öffnen wird«. Damit kann schon mal nicht der Grisselfilter gemeint sein, mit dem das Render-Adventure den Look alter Filme imitieren will, sodass ständig Haarlinien und Staubflecken über den Bildschirm tanzen. Denn der öffnet der menschlichen Wahrnehmung keine neuen Horizonte, sondern nur einen schnellen Weg zu Kopfschmerzen. Immerhin passt der bemühte Retro-Look in doppelter Hinsicht gut. Erstens, weil sich die mystisch angehauchte Handlung um eine bizarre Maschine dreht, die Seelenwanderungen und damit auch Zeitreisen in die Vergangenheit ermöglicht. **Outcry** inszeniert dieses Szenario als kompaktes Kammerspiel; Seelensprünge führen in verformte Ab-

bilder der Stadtwohnung, in der das Abenteuer startet. Dabei erfahren Sie mehr über das Leben Ihres genialen, unlängst verstorbenen Bruders. Die pseudo-historische Anmutung harmoniert mit dem mächtig antiquierten Spielprinzip: **Outcry** ist einer der mittlerweile selten gewordenen **Myst**-Nachfahren, in denen Sie sich in 360-Grad-Panoramen auf der Stelle drehen und hauptsächlich Logikrätsel Marke »Schalter in die richtige Stellung bringen« lösen. Der Rest fällt so schmucklos wie möglich aus: keine Animationen, keine Charaktere, keine Unterhaltungen, kein Leben. So viel zu neuen Horizonten für die menschliche Wahrnehmung. CS

OUTCRY

GENRE Adventure
HERSTELLER Phantomery Interactive / Atari
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM

USK ab 6 Jahren

PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



Zehn Jahre zu spät

Christian Schmidt: Zum Aufschreien gibt's in Outcry keine Gelegenheit, weder vor Schrecken noch vor Freude. Eher zum Aufgähnen. Gemächlich bis umständlich klicke ich mich durch die leblose Welt, die (an sich ganz spannende) Geschichte entfaltet sich viel zu träge. Immerhin passt das Zeitreise-Szenario bestens: Das Spiel wirkt in jeder Hinsicht so, als ob es direkt aus der Vergangenheit kommt. Geduldige Logikrätsel-Fans dürfen mangels jeglicher Alternative reinschauen.



christian@gamestar.de