

# Nikopol

## Secrets of Immortals

Nikola Bulj - Walker

**D**a Enki Bilal. Već samo ime dovoljno je da privuče pažnju svakog ljubitelja fantastičnog stripa. Rođen je u Beogradu davne 1951. godine, a u Pariz se odselio sa samo devet godina. Danas važi za jednog od najkvalitetnijih svetskih strip autora, a bavi se i pisanjem i režijom. Među njegovim delima posebno mesto zauzima *Nikopol* trilogija. U središtu je *Alcide Nikopol*, koji se posle tridesetogodišnjeg boravka u ledenom zatvoru u orbiti vraća u Francusku, i zatiče je pod fašističkom diktaturom začetom nakon dva nuklearna rata. Bilal je ovu trilogiju stvarao preko deset godina, od 1980. do 1993., da bi tek deceniju kasnije njegov junak Nikopol ugledao svet sa velikom srebrnom platna. Film *Immortel (ad vitam)* pojavio se 2004. godine, uz premeštanje radnje u futuristički Nju Jork i dalju budućnost, ali uz zadržavanje na osnovnoj radnji - manipulaciji staroegipatskih bo-

A sličnosti tu ne prestaju, na sreću pravih poznavalaca klasičnih P&C avanturističkih igara.

Pre svega moramo istaći neverovatnu grafiku. Puno 3D okruženje oko igrača predstavlja spoj fotorealističnog i Bilalove strip magije, savršeno izjavano i do te mere detaljno, da ćete često zastajati i s uživanjem posmatrati svet oko sebe. Mračna atmosfera futurističkog Pariza 2023. godine nepogrešivo se oslikava sa svakog oronulog zida, zapuštene i prljave ulice, sumornog neba koje krije svemirski brod u obliku piramide... Zvučna podloga savršeno pomaže da iluzija bude potpuna. Svakog časa čućete informacije i prikrivene pretnje s javnog razglaša koje će vas naterati da poverujete da ste pod diktaturom, i podsetiti na Orvelovu 1984.

Priča je pomerena u odnosu na grafičke novele i film za još jednu stepenicu, i igra vas stavlja u ulogu Alcida Nikopola mlađeg. Ovo neće puno



žanstava običnim ljudima. Poznat je kao jedan od prvih filmova snimljenih u potpunosti „ispred zelenog platna“, a sve lokacije su kompjuterski generisane i naknadno ubačene u scene sa živim glumcima. Samo je bilo pitanje kada će jedna takva svestrana umetnička duša kročiti u svet kompjuterskih igara. Da će rezultat biti ništa manje do pravo umetničko delo - niko nije ni sumnjao.

Šta zapravo čini ovu igru toliko fenomenalnom? Da li je u pitanju Enkijev specifičan grafički izraz, predanost kojom je Sokalov studio (igračima poznat po izvrsnoj avanturi *Syberia*) pristupio detaljima i sitnicama koje život znače, odlično uklopljena zvučna podloga ili savršeno detaljna grafika kakva nije viđena ni u jednoj avanturi do sada? Jedino ispravno bilo bi priznati da je u pitanju spoj svih elemenata, funkcionalna celina koja uvlači igrača u svoj svet, čak i ako se prvi put sreće sa delom Bilala i porodicom Nikopol. Zaista, još od prvog *Mysta* žanr avantura nije doživio nešto ovako revolucionarno.

značiti onima koji se s pričom sreću prvi put, ali će poštovaocima dela omogućiti da mu pristupe na nov i originalan način, umesto da imaju osećaj „već viđenog“. Na početku dobijate dugo očekivanu poruku od pokreta otpora koji traži da donesete sliku vašeg oca. U tom trenu policija dolazi pred stan, i Nikopol mladi shvata da mu je život u opasnosti, a sam je sebi jedini oslonac.

Mehanika igre je potpuno u klasičnom maniru - levi klik vrši interakciju, a desni poziva inventar. Čak je i kretanje urađeno u maniru skokova između predefinisanih tačaka (stariji igrači sećaju se npr. igre *Lighthouse* koja je među poslednjim primenila ovu tehniku), izborom putanje prostim klikom na hotspot, kao da upotrebljavate svaki drugi predmet u igri.

Zagonetki ima na pre-

Lična karta:



Platforma: PC

Izdavač: Got Game Entertainment

Razvojni tim: White Birds Productions

Žanr: P&C Avantura

Web: <http://www.gotgameentertainment.com/nikopol/>

Minimalna konfiguracija: P4 1.7 Ghz, 512 MB RAM, 128 MB DirectX 9.0c [Ati Radeon 9600 / nVidia 6xxx ili jača] grafička karta, 3 GB prostora na HDD

tek i na svakom su koraku. Isprva su lake i svode se na proste kombinacije i logiku, da bi već u drugom poglavlju postale znatno teže. Do kraja igre će se i najiskusniji avanturisti pomučiti, ali svako rešenje će izmamiti osmeh na lice otkrivanjem novog delića priče.

Za kraj ostaje preporuka da ovu igru obavezno nabavite. Jednostavno, Nikopol se mora imati u kolekciji, čak i ako nemate dovoljno jak računar ili ne volite avanture. Dugujete igraču u sebi da je bar probate...

+ Enki Bilal, sjajna grafika, ukupna atmosfera

- Na momente hardverski prezahtevna

OCENA

94

LEGENDA