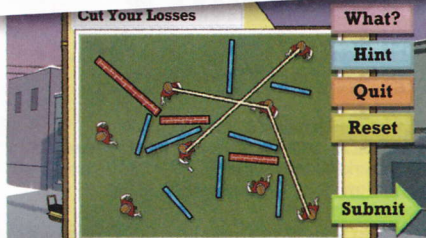




PRASTARÍ mluví v hádankách (nahofe), ale nejsou tak staří, aby neznali americký fotbal (dole)



„Cesta za znovuotevřením továrny je lemována hádankami, jejichž zaměření je omezené. Buď jde o matematické úlohy, anebo o skládačky.“



SERIF S OBSESI na křížovky nemá velkou úspěšnost s vyřešením případů. Namísto toho luští křížovky

PUZZLE AGENT

FBI NA STOPĚ LEPRIKÓNSKÉ KONSPIRACE

INFO VÝVOJÁŘ Telltale Games | DISTRIBUTOR Telltale Games | ZEMĚ PŮVODU USA | TYP HRV logická
 PLATFORMY PC, Mac, iPhone, iPad | WEB telltalegames.com/puzzleagent | LOKALIZACE ne | CENA 10 EUR

Je-li vaší výhradní herní platformou PC, PlayStation nebo Xbox, zřejmě jste o japonské tsunami jménem Layton slyšeli jen zpovzdálí. Přitom jde o jednu

z nejoblíbenějších sérií na Nintendo DS, která v sobě kombinuje dva protichůdné principy: adventurové vyprávění příběhu a logický rychlík. Profesor Layton, podle nějž je série pojmenována, odhaluje kriminální případy s watsonovským pobočníkem Lukem, a namísto sbírání předmětů a jejich používání se kupředu dostává řešením logických hádank. Bohatá zásobárna inteligentních hádanek je zabalena do atraktivní komiksové grafiky, pěkné hudby, vtípných dialogů a zajímavého prostředí a k tomu všemu je přibalené několik vedlejších úkolů pro fajnšmekry. Proč o tom mluvíme v recenzi *Puzzle Agent*? Protože srovnání se nedá vyhnout. V rámci programu Pilot pro nadějně nové projekty odpovídá studio Telltale na úspěch Laytona právě hrou *Puzzle Agent*, která by hrozně moc chtěla být Laytonem, ale není.

Gumy došly > Od producenta epizodických adventur *Sam and Max* nebo *Tales of Monkey Island* je *Puzzle Agent*

opatrným úkrokem stranou od žánru adventur, ovšem s použitím dosavadních zkušeností. Osobitá výtvarná stránka hraje hlavní roli, stejně jako v případě seriálu *Strong Bad*, a tentokrát návrháři sáhli po

talentu Grahama Annabela, tvůrce nezávislých komiksů *Grickle* (doporučujeme: www.youtube.com/grickle) a bývalého animátora společnosti LucasArts. Annabelův styl připomíná neumělé kresby voskovkami, zároveň je tak soudržný, že se o něm dá mluvit jako o svébytném směru. Z několika jednoduchých čar povstane agent Tethers, specialista na řešení hádanek u FBI. Tethers je vyslán do izolovaného severského městečka Scoggins, kde je jediná zajímavá věc – továrna dodávající mazací gumy do kanceláře prezidenta. Za neobjasněných okolností zmizel předák továrny a gumy se přestaly vyrábět. Po několika minutách je jasné, že prsty v tom mají intrikářští rudí skřítki uprchlí ze severské mytologie.

S prstem v nose > Cesta za znovuotevřením továrny je lemována hádankami, jejichž zaměření je omezené. Buď jde o matematické

úlohy, nebo o skládačky. Pouhých několik desítek hádanek opakuje hrstku témat a zůstává stále stejně těžkými. Obtížnost se během přibližně dvou hodin hraní nemění a s pomocí nápověd u každé hádanky je vyloučena možnost selhání nebo záseku. Autoři se zřejmě báli, že při zvýšení náročnosti jim publikum odpoví kritikou, a tak ponechali hádanky jednoduché a srozumitelné. Větší snaha o pestrost a dotaženost (řešení některých hádanek nedává moc smysl) by se hodila i ve vyprávění a zejména vypointování závěru, který je otevřený pro případné pokračování. Stejně tak nedodělaná zůstává animace pohybu postav, která je úmyslně trhaná a i po dvou hodinách vás stále bude roztrpčovat.

Puzzle Agent má samozřejmě své klady – ať je to samotný milý nešika Tethers, dobře vymodelované charaktery obyvatel Scogginsu anebo lehkost, s jakou je hra nakreslena a jak se hraje. Při některých hláškách se dobře pobavíte, i když vám je více než patnáct let. Jinak jde o logickou hru vhodnou spíše pro mladší, pro něž nebudou rébusy až tak jednoduché. Jediný problém – musí umět anglicky. Lokalizace do češtiny agentu Tethersovi nehrozí, stejně jako mu nehrozí šlápnout profesorovi Laytonovi na paty.

Pavel Dobrovský

Tech spec



Minimum

CPU 2 GHz
 RAM 512 MB
 GRAFIKA 64 MB

Doporučeno

CPU 3 GHz
 RAM 1 GB
 GRAFIKA 128 MB

HERNÍ TIPY:

Skutečně jste se zasekli? Klid. Sbírejte na každé obrazovce žvýkačky, které slouží jako kredity pro odemykání nápovědy, v níž vás autoři k řešení dovedou za ruku.

VERDIKT

KRÁTKÁ ADVENTURA POSTAVENÁ NA HÁDANKÁCH, KTERÉ JSOU SPÍŠE TRIVIÁLNÍ NEŽ NÁROČNÉ. HLAVNÍM PLUSEM ZŮSTÁVÁ VÝTVARNÝ STYL GRAHAMA ANNABELA.

5