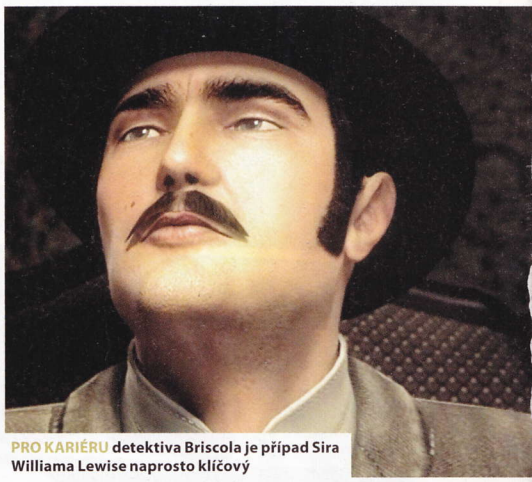
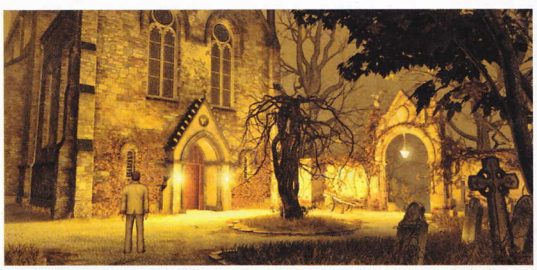


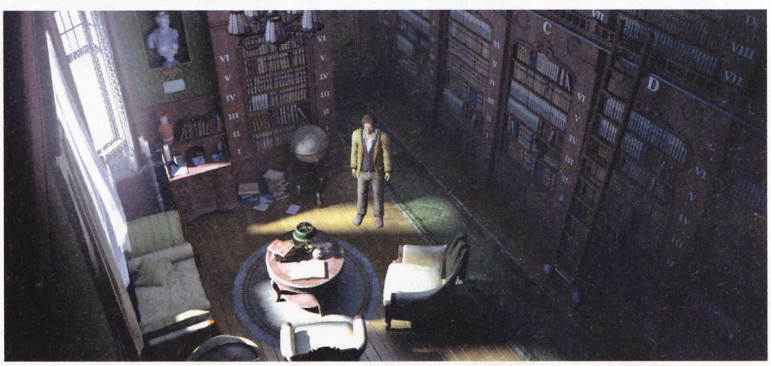
NA PLYMOUTHSKÉM hřbitově strávíte s oběma hlavními hrdiny zdaleka nejvíce času



PRO KARIÉRU detektiva Briscola je případ Sira Williama Lewise naprosto klíčový

„Skvěle rozjetému příběhu dochází dech v těch nejméně vhodných okamžicích."





ALTER EGO

OPERUJU, OPERUJU, A NAJEDNOU VIDÍM... PITVÁM.

INFO VÝVOJÁŘ Future Games | DISTRIBUTOR bitComposer Games / Hypermax | ZEMĚ PŮVODU Česká republika | TYP HRY adventura | PLATFORMY PC | WEB goo.gl/pSYj | LOKALIZACE texty | CENA 599 Kč

Je to zvláštní pocit... Jako byste dostali do rukou živého tvora, hravého, zábavného. Čas strávený s ním si vychutnáváte, užíváte si každé minuty a najednou ke svému zděšení zjistíte, že ten tvor nedýchá. Že nežije. Takhle nějak se budete cítit po dohrání *Alter Ega*, atmosférické adventury, která svým tvůrcům i nám hráčům svým způsobem umřela pod rukama.

Kde je zakopán pes? > Tuto otázku si budete pokládat takřka během celých osmi až desíti hodin, které nad *Alter Egem* strávíte. Po většinu času se totiž zdá, že se jeho českým tvůrcům podařilo navázat na svůj bestseller z roku 2003 – na *Posla smrti*, který zabodoval temným příběhem a místy až neprostupně hustou atmosférou. Jenže...

Zápletka *Alter Ega* se točí kolem událostí v anglickém městečku Plymouth roku 1894. Konkrétně kolem záhadného úmrtí sira Williama Lewise, přezdívaného Bílý netvor, jemuž byly kvůli jeho hrůznému vzhledu přičítány na vrub mnohé krvavé činy, které se za poslední roky v Plymouthu udály. Zděšení obyvatelstva dosáhne vrcholu den po pohřbu, kdy mrtvé tělo z rodinné hrobky beze stopy zmizí. Vloupali se snad do hrobky vykradači? A pokud ano, proč mrtvé tělo odnesli? Či snad byl sir William pohřben zaživa? Anebo byla jeho smrt pouze fingovaná a uzavřená rakev po celou dobu pohřbu zela prázdnotou? To už jsou otázky pro detektiva Briscola, kterému zakrátko přidělají vrásky na čele další pravidelně se objevující mrtvoly.

Příběh je tedy jaksepatří poutavý a skvěle rozjetý, klasická adventurní hratelnost se také drží na solidní úrovni a atmosféra převážně nočního Plymouthu by se dala díky tradičně nádherným předrenderovaným lokacím krájet. Tak v čem je sakra problém? Přece hru nepoloží na lopatky drobnosti, jako téměř absentující hudba, minimum animací na lokacích nebo monotónní dabing Timothy Moora, druhého hlavního hrdiny hry?

Konec bez zvonce > Zásadní problém *Alter Ega* vězí v mizerné realizaci kvalitního scénáře. Tušit to začnete hned v úvodní kapitole hrané za zlodějíčka Tima, která zdánlivě nemá s hlavní linkou příběhu pranic společného a je zbytečně rozvláčná a nudná. Následně se sice dostaví několik opravdu silných chvilek a hra začne ukazovat své nesporné kvality, v závěru jí však dochází dech, a to bohužel v těch nejméně vhodných okamžicích. Těžko říct, zdali tvůrcům chyběl čas či peníze, nebo zdali takto tristní konec plánovali úmyslně. Ať tak či onak, zatímco v osmdesáti procentech hry se zdlouhavě zabýváte všemožnými detaily, prkotinami a sem tam i naprostými zbytečnostmi (obzvláště v úvodu), většina klíčových odhalení a zvratů v závěru přichází náhle, uspěchaně a zcela bez vašeho přičinění. Ze hry je přitom naprosto zřetelně cítit, že ta která událost si přímo žadoní o interaktivní zpracování. Proč ale hráči dopřát, aby si ty zásadní momenty prožil na vlastní kůži, když se dají spláchnout několika málo lineárními dialogy? Zaručuji vám, že v těchto chvílích to ve vás bude vřít a nakupený vztek nezkrotí ani šokující závěrečná animovaná sekvence.

Tahle hra je prostě a jednoduše promarněná šance. Naservíruje vám sice řadu chutných momentů, které smlsnete jako malinu, ale za ten nemastný neslaný úvod a především totálně spálený závěr budete mít stejné chutě jako hlavní padouch hry, tedy vraždit. Obzvlášť když si uvědomíte, jak skvělé *Alter Ego* mohlo být.

Petr Ticháček

Tech spec

Minimum
CPU 2,5 GHz
RAM 1 GB
GRAFIKA 128 MB

Doporučeno
CPU 2,5 GHz
RAM 2 GB
GRAFIKA 256 MB

HERNÍ TIPY:

- Až budete trčet v jisté temné místnosti a nebudete s to poradit si s nebezpečnou situací, nezapomeňte, že mezi aktivní hotspoty, na které lze používat předměty, patří také východy z lokací. Mazané, opravdu mazané...

VERDIKT

ŠANCI NA REPARÁT PO REPROBATES FUTURE GAMES VYUŽILI JEN Z POLOVINY. NAPSALI SICE SKVĚLÝ SCÉNÁŘ, ALE UTOPILI SE V JEHO REALIZACI.

6