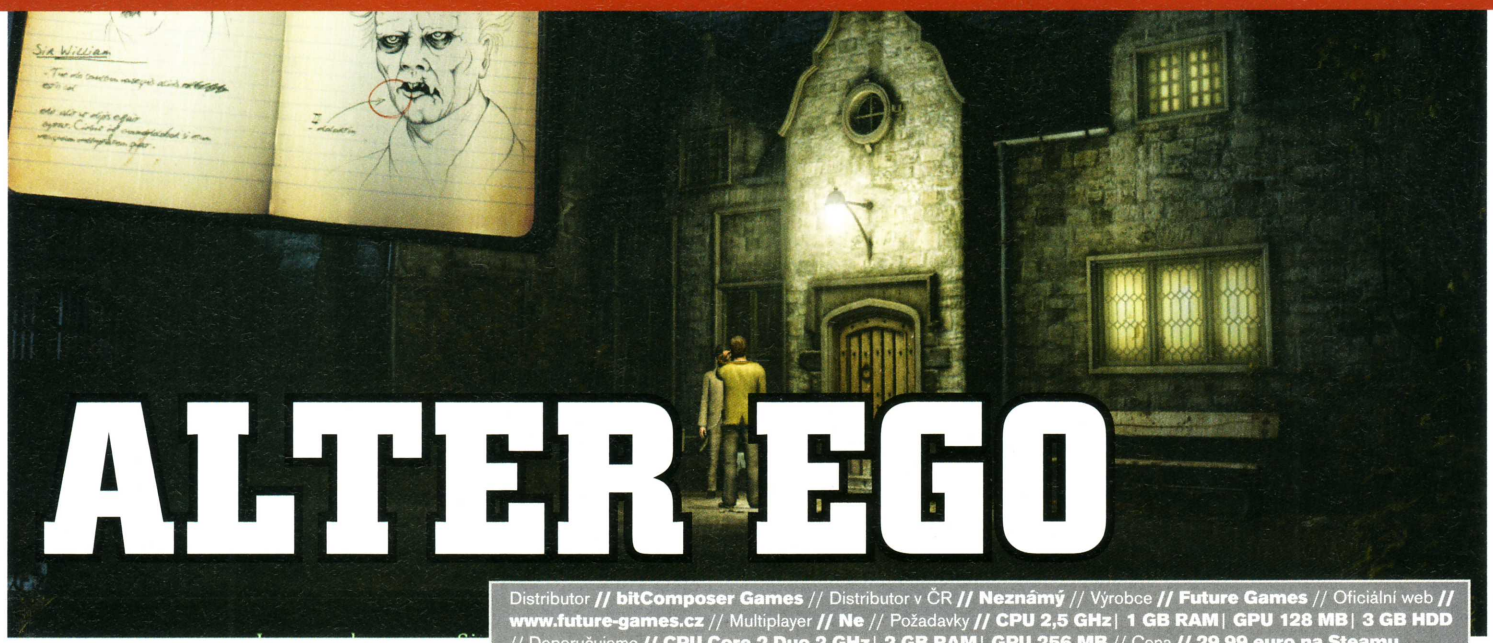


ALTER EGO

Distributor // **bitComposer Games** // Distributor v ČR // **Neznámý** // Výrobce // **Future Games** // Oficiální web // **www.future-games.cz** // Multiplayer // **Ne** // Požadavky // **CPU 2,5 GHz| 1 GB RAM| GPU 128 MB| 3 GB HDD** // Doporučujeme // **CPU Core 2 Duo 2 GHz| 2 GB RAM| GPU 256 MB** // Cena // **29,99 euro na Steamu**

Úplně se nebude psát lehce. České Future Games máme rádi, i když od časů *Posla smrti* má kvalita jejich adventur sestupnou tendenci. O to těžší je pro nás vrazit jim za nejnovější *Alter Ego* kudlu do zad. Jenže co nadělá-me, když jediný klad tohoto staroanglického dobrodružství jsou malebná předrenderovaná pozadí? Adventura holt není jen sled hezkých obrázků. Měla

„Když si MiStR tesař utne obě ruce."

by taky přinést zajímavý příběh a přitulnou hratelnost, čemuž se *Alter Ego* bohužel usilovně vyhýbá. Jestli autorům při vývoji došel dech, nebo si vydavatel vyžádal herní břečku hodnou regálů v Tescu, vážně netuším, ale tenhle projekt se měl stopnout, dokud byl čas. Nám teď zůstaly jen oči pro pláč.

Příběh nemá příliš cenu rozpitvávat. Anglické městečko Plymouth se topí v dekadenci devatenáctého století a bezpáteřní zlodějíček Timothy Moor je na útěku před spravedlností. Ve stejně nuzných podmínkách se detektiv Briscol snaží přijít na kloub nějakým těm vraždám a zároveň si láme hlavu s krádeží těla sira Williama z místního hřbitova. Základ pro detektivku s tajemstvím by tu jakž takž byl, kdyby si ho vyprávění samotné alespoň trochu vážilo. Jenže i když si zahrajete za obě postavy, čekejte jen čistou nudu, dávkovanou nechutně pomalým tempem. Moorova dějová linka je sama o sobě naprosto nezáživná, plná zbytečných dialogů a v prvních hodinách hry se plouží jak vězeň k šibenici. Briscolovo pátrání sice nějaký ten šmrnc má, ale rozhodně ne dost, aby utáhlo celou hru. Obě postavy se setkají až za polovinou hry a teprve pak si můžeme opatrně špitat něco o zajímavém ději. Jenže ti nejotrlejší z vás, kteří se nedej bože doadventuří až k závěrečnému intru, spláčou nad výdělkem, protože finální „rozuzlení" je monstrózní autorská podpásovka, po které budete všech těch ztracených hodin sakra litovat.

Jestli vás ale příběh až tak nezajímá a mnohem raději aplikujete všechny ty předměty na okolí, stejně vezměte nohy na ramena, protože *Alter Ego* je křišťálová ukázka špatné adventurní hratelnosti. Nemá smysl příliš rozebírat unylé čekání na nepřeskakovatelné animační cykly, ani žehrat nad ostatními neduhy, kterých je v adventurách stále plno. Nejslabší stránkou *Alter Ega* jsou totiž puzzly samotné. Předmětů v inventáři je neustále poskrovnu, stejně jako aktivních míst v lokacích, a celou hru můžete vesele proběhat metodou všeho na všechno, aniž byste se nějak výrazně zapotili. Ne že by puzzly byly tak originální a náročné na mozek, to ani omylem. Naopak jsou tupé, fádní, až zbytečné a vlastně je mnohem pohodlnější náhodně klikat, než si lámat hlavu s tím, jak vytáhnout hadr z tlamy mrtvého psa, když v inventáři máme jen lupu, pinzetu a štěteček na otisky.

Takže co zbývá? Atmosféra? Bohužel, taky ne. Máme sice co dělat s mystery detektivkou a backgroundy starého Plymouthu, kde prší, případně je noc. Pro atmosféru slušný základ, pokud se vám ještě někudy podaří propašovat patřičnou dávku napětí. Jenže to se nestalo. Jak už jsme zmínili, dialogy jsou nudné a toporné, tudy napětí neprosákne. Dabérům se taky příliš nedaří a zvukový design obecně hře spíš ubližuje, než aby pomohl budovat nějakou tu hutnou atmosféru. Kromě deště a nahnědlých screenů, které simulují otřepaný sepia efekt, se prostě není čeho bát a zájem o záhadu ztraceného Williamova těla tak s každou další minutou sterilního hraní řídne.

Chlapci, sorry, ale *Alter Ego* se vám těžce nepovedlo. Děj se pomalu rozjíždí a nemá nám co říct. Hratelně je tahle adventura nemohoucí kripl a malebná pozadí, která jste vždycky tak báječně uměli, si můžeme bez stresu prohlídnout i na screenech. Blíž k nule s hodnocením nejdeme jen díky tomu, že hra se po technické stránce vydařila, nepadá, neprotestuje a někomu s obsedantní zálibou v detektivkách s debilním koncem by se třeba mohla aspoň trošku líbit.

Michal Jakl



Tipy a triky

■ Aktivní místa zobrazíte klávesou F1. Rozhovory se přeskakují klikáním myší a počítač se vypíná tím velkým čudlíkem na předním panelu.

\+ pěkná pozadí

\- nudný příběh, sterilní vyprávění, děsný dabing, pomalá hratelnost, stupidní a nudné puzzly

? Tentokrát to holt českým odborníkům na adventure žánr těžce nevyšlo. Asi skvrny na slunci nebo co. Třeba příště, chlapci.

32

Lepší hraní než číslo // hodnocení > **vraždit v Plymouthu**

Horší hraní než číslo // hodnocení < **Sherlock Holmes vs. Jack Rozparovač** 185 // 79 %

Stupeň lokalizace // Zatím žádný // **Doba osvojení //** 5 minut // **Doporučený věk //** 12+ // **Jazyková náročnost //** „I'll stick it in your stomach, so that you won't miss any detail... and then I'll twist it several times, just to make sure."







01. Klasická detektivní disciplína – čučení lupou na metr a půl vzdálené kování.
02. Když hratelná postava vylézá polonahá z kanálu, je zle.