

# Alter Ego

**Zwei Männer, ein gruseliges Geheimnis:**  
Das Adventure verpackt eine spannende Handlung in leichte Rätselkost.

DVD  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
Quicklink: 5731

**M**utig: zwei unsympathische Hauptcharaktere in ein Spiel zu packen. Future Games (**Black Mirror**) hat das im Adventure **Alter Ego** tatsächlich fertiggebracht. Wenn Sie sich allerdings mit dem fiesen Kleinganoven Tim Moore, dem kleinkarierten Gernegroß Detective Brisco, oft umständlichem Hin und Her sowie einer altbackenen Optik arrangieren können, dann wartet eine leichtgängige und unterhaltsame Knebele auf Sie.

## Nicht schwierig

In der englischen Küstenstadt Plymouth ist im Jahr 1894 nicht nur die Leiche eines von allen gefürchteten Adligen verschwunden, es geschehen auch plötzlich Morde. Detective Brisco, gerade frisch nach Plymouth versetzt, vermutet einen Zusammenhang.

Er vermutet richtig. Bis er allerdings auf die Lösung kommt, vergehen einige Stunden, die Sie nicht nur mit Brisco, sondern auch mit dem Dieb Tim verbringen. Der möchte nur aus der Stadt verschwinden, wird aber in die Mordgeschichte verstrickt. Die beiden Charaktere spielen Sie unabhängig voneinander in eigenen Kapiteln, was für Abwechslung sorgt, auch wenn sich die Schauplätze der zwei zuweilen überschneiden und das Rätseldesign gleich bleibt.

Arge Kopfnüsse sollten Sie nicht erwarten, vielmehr gilt es für Adventure-Veteranen, ein bisschen umzudenken. Oft lassen sich vermeintliche Knebeleien nämlich durch Gespräche lösen: Eine Schankmaid ist im Keller einer Kneipe verschwunden, die Tür ist blockiert. Statt in der Rolle

von Tim nun wilde Gegenstandskombinationen im Inventar auszubasteln oder nach Aufbrechkram zu fahnden, reicht es, den Wirt um Werkzeug zu bitten. Als Detective Brisco müssen Sie ein Diebespärgchen nur so lange belabern, bis die zwei geklaute Unterlagen rausrücken.

Der Rest der Rätsel ist klassisch, die Lösungen größtenteils sehr logisch beziehungsweise naheliegend. **Alter Ego** bringt es jedoch oft fertig, Sie noch mal einen Umweg laufen zu lassen oder durch einen konstruierten Zwischenschritt zu schicken. Nach Werkzeug kann Tim den Wirt fragen, ein Messer, mit dem der Kleinganove das Haupträtsel des Kapitels knacken könnte, hat der Mann aber nicht zu verleihen.

## Nicht hübsch

Grafisch unterscheidet sich **Alter Ego** kaum vom bald sechs Jahre alten ersten **Black Mirror**. Die hölzernen Bewegungen der polygonarmen Figuren erinnern an Marionetten. Besonders schlimm wird's

## Spröde

**Petra Schmitz:** Wenn ich **Alter Ego** in einem Wort zusammenfassen müsste, würde ich es als spröde bezeichnen. Die beiden unsympathischen Hauptcharaktere haben mich zu Beginn am meisten gestört, aber das ist sicherlich Geschmackssache. Als ich mich dann mit den beiden arrangiert hatte, gingen mir die konstruiert wirkenden Hindernisse auf den Nerv, die in die Dialoge eingebetteten Lösungen haben mich aber wieder versöhnt. Anspruchsvoll ist **Alter Ego** nicht, es ist vielmehr ein Adventure, das schnelle Erfolge beschert. Was ja auch mal ganz angenehm sein kann.



petra@gamestar.de

in den Dialogen. Hier fällt auf, dass die Vertonung bestenfalls mal durch Zufall lippensynchron ist. Immerhin kann man den zahlreichen Gesprächen gut lauschen. Die Sprecher haben einen ordentlichen Job für ein ordentliches Adventure abgeliefert, das aber bei weitem nicht an Future Games **Erstling** von 2004 heranreicht. **PET**



Die **Hotspot-Anzeige** verrät uns und dem Kleinganoven Tim, welche Stellen und Personen in der heruntergekommen Kneipe von Interesse sein könnten.



Mit dem Alkohol aus einem zuvor gefundenen Flachmann kann Detective Brisco in einer geschändeten **Gruft** Licht schaffen, um die Inschriften der Sarkophage zu lesen.

### ALTER EGO ADVENTURE

ENTWICKLER	Future Games (Reprobates, GS 11/07: 76 Punkte)		
PUBLISHER	Bitcomposer	TERMIN (D)	26.3.2010
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch		
		USK	ab 12 Jahren

ANSPRUCH		EINSTEIGER		FORTGESCHRITTENER		PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10						

#### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
10								

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,4 GHz Intel XP 1600+ AMD	2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD	4,0 GHz Intel A64 4000+ AMD
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
2,1 GB Festplatte	2,1 GB Festplatte	2,1 GB Festplatte

**3D-GRAFIKARTEN**

- GeForce 6600 / 6800
- GeForce 7800 / 7900
- GeForce 8800 / 9800
- GeForce 9600
- GeForce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

**PROFIERT VON** –

**BILDFORMATE** 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Securom

**TON** Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

#### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	oft hübsche Hintergründe polygonarme Figuren	5 / 10
<b>SOUND</b>	ordentliche Sprecher kaum Musik	7 / 10
<b>BALANCE</b>	zumeist sehr logischer Rätselaufbau hilfreiche Hotspot-Anzeige	7 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	knisternde Mystery-Stimmung einige Übersetzungsfehler	8 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	einfache Point&Click-Steuerung schneller Ortswechsel	8 / 10
<b>UMFANG</b>	zwei Helden kein Wiederspielwert	6 / 10
<b>HANDLUNG</b>	spannendes Grundgerüst zwei Handlungsstränge	8 / 10
<b>RÄTSEL</b>	abwechslungsreiche Aufgaben aufgesetzt wirkende Hindernisse	7 / 10
<b>DIALOGE</b>	gehaltvolle Gespräche Dialogoptionen werden nicht immer nachvollziehbar	7 / 10
<b>CHARAKTERE</b>	neugierig machende Figuren manchmal unglaubwürdiges Verhalten	7 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft **SOLOSPIELZEIT** 8 Stunden

**FAZIT** Mystery-Adventure für zwischendurch.

70  
SPIELSPASS