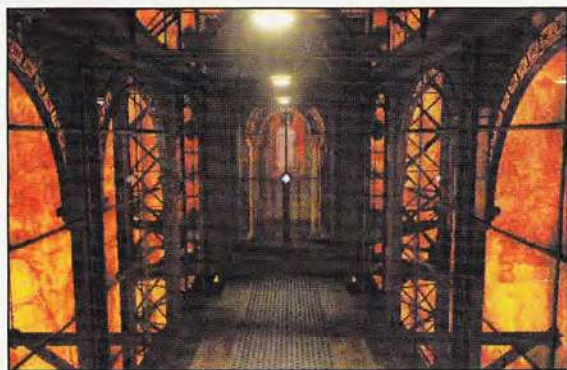




# Riven

Pěticéděčková obrazárna plná pekelně těžkých puzzlů. Ideální mozkomor pro dlouhé zimní večery.



Už je to hodně dlouho, co se oči kvality chytých hráčů mohly kochat nádhernou adventurou Myst, která se stále drží na jednom z předních míst mezi nejprodávanějšími hrami všech dob. Před čtyřmi lety vzbudil Myst opravdu veliký poprask. V době, kdy se hry na CD teprve zabývaly na pultech herních megastorů přinesl Myst svou grafickou kvalitou další důkaz toho, že CD je jednoznačným a nutným krokem vpřed. Jeho oblibenost ovlivnil zřejmě i fakt, že jako jedna z mála her byla k dostání i pro Macintosh, který je zejména v USA stejně rozšířený jako PC. Na rozdíl od prvního dílu, kde jste byli vypravěčem Atrusem uvrženi do světa s názvem Myst, je celá tato hra situována do světa Riven, který je mnohem rozlehlejší a všechny puzzly jsou až na výjimky velmi obtížné. Už jenom dostat se z prvního ostrova mi dalo hodně práce. Ale to bych trochu předběhl. Děj hry Riven je stejně jako u Mystu rozdělen na několik ostrovů, které jsou mezi sebou navzájem různým způsobem pospojovány. Na každém ostrově musíte vyřešit několik hádanek, než vám bude umožněno navštívit další. Vaším úkolem je rozluštit záhady všech ostrovů, zachránit Atrusovu ženu Catherinu a případně další obyvatele záhadného světa Riven před Atrusovým otcem Gehnem. Zápletka se tedy opět točí okolo Atrusovy rodiny. V Mystu byli v průšvihů jeho synové, v Rivenu



čít, a protože chybí pohled do strany v 90 stupních, otočíte se rovnou o 180. V praxi to znamená, že se obraz vchodu jeskyně začne posouvat doleva, pak následuje vodorovná linka a přímo na to bez jakéhokoliv přechodu navazuje písek a moře. Možná to teď vypadá, že hru zbytečně tepu do detailů, ale tahle ta zdánlivě malá nedbalost podle mého názoru kazí jinak velice slušnou adventku. Riven totiž oplývá

řemeslnou grafickou kvalitou, za kterou stojí tisíce hodin renderování a desítky měsíců strojového času. Skoro každá obrazovka by si zasloužila zarámovat a poslat na výstavu do muzea počítačových her, protože tolik dobré a nápadité grafiky pohromadě jen tak v nějaké hře neuvídíte. Každý ostrov má svůj obrazový ráz a jakousi vizuální atmosféru. Jeden ostrov je inspirován indiánskými kulturami, jiný zase



připomíná přírodní eden s azurově modrými lagunami a ačkoliv se všechno odehrává ve standardním rozlišení 640 x 480, budete mít oči navrch hlavy. Svůj díl na tom má i totálně využitých 16 milionů barev. Animace ovšem dopadly trochu rozpačitě. Především pak úvodní animace mě hodně zaskočila svou zjevnou odfláknutostí. Naštěstí se jejich kvalita během hry ustálila na průměrné kvalitě, což je štěstí, protože animací je v Rivenu pozeňnané a pokud všechny dopadly tak jako ta v úvodu, mohla by být na této stránce recenze úplně jiné hry. Hudbu ve hře téměř neuslyšíte a pokud ano, tak hodně vzdálenou a nevýraznou. Je to škoda, protože právě k tomuto typu by se hudba monumentálního rázu dokonale hodila. Když jsem se pídil po příčinách, dozvěděl jsem se, že autoři se obávali přílišného přehlušování hudebních motivů a zvuků, takže pro jistotu zařadili pouze zvuky, které prý naprosto stačí. Nu což. Zvuků najdete v Rivenovi opravdu dost. Někde jsou realistické a přesvědčivé, někde technicky naprosto zprzněné a někde zcela průměrné. I když by se čtenáři mohlo zdát, že Riven není nic moc, mohu z vlastní zkušenosti konstatovat, že Riven je přesně to, co se od pokračování Mystu čekalo. Atmosférická adventura, ve které se neustále střídají dva pojmy: grafika, puzzle, grafika, puzzle, grafika, puzz...

Petr Bulíř



## LEVEL VERDIKT

### Riven

**Výrobce:** Cyan  
**Distributor:** Rect Orb  
**Hardware:** P90, 16 MB (dop. P166, 32 MB)  
**3D karty:** Ne  
**Multiplayer:** Ne  
**Platformy:** Win95  
**Typ hry:** Adventure

1. Shivers II ■■■■■■■■■□□□  
 2. Riven ■■■■■■■■■□□□  
 3. Myst ■■■■■■■■■□□□

7 /10

DOBRÁ