

Riven: The Sequel to Myst

Už jste se někdy setkali s někým, kdo má tak výrazný vypravěčský talent, že jeho příběhy ožívají? Že ne? Potom tedy čtete dále. Že ano? Stejně čtete dále.



S touto spisovatelskou anomálií jste se mohli poprvé setkat v roce 1993. V tomto roce totiž vyšla hra *Myst* od firmy Brotherbund Software. Až dodnes je to nejprodávanejší počítačová hra všech dob - alespoň to s vrozenou skromností tvrdí její autoři.

K *Mystu* se váže několik zajímavostí. Především jste se v něm nesetkali s žádným násilím. Mimocho-

dem, znáte nějakou jinou hru, která by o sobě mohla tvrdit to samé? Dobrá, pár jich existuje, ale jsou vzácné jako, jako hmmm... růžovo-fialové puntíková chobotnice. Ale zpět k *Mystu*. Ačkoliv to byla adventura, museli jste se obejít bez inventáře. Jak dokazuje její prodávavost, rozhodně to této hře neubralo na zajímavosti.

Jednu z hlavních rolí v ní hrál geniální příběhopisec Atrus. Když se někdo

začel do jeho knihy, nemohl si být jist, kde se ocitne v příští minutě.

A vám se pochopitelně stala malá nehoda. Našli jste jeho knihu o *Mystu*, tajemném fantastickém světě. A samozřejmě jste ji otevřeli. A začali číst. A potom...

Ocitli jste se ve zcela neznámém světě. Čekala tam na vás spousta nerozřešených hádanek. Vy jste je louskali. Jednu po druhé, jako ořechy. Postupně pro vás *Myst* ztrácel svoji záhadnost. Začínali jste mu rozumět. Nakonec jste ho pochopili úplně.

... a nyní, po čtyřech letech... je tu *Riven: The Sequel to Myst*. Název leccos napovídá. Například to, že jde o pokračování *Mystu*. Dále to, že fantastický svět *Myst* je nahrazen fantastickým světem *Riven*. Hádanek ovšem zůstávají. Samozřejmě, nyní jde o jiné hádanky. Jsou takové... vyzrálejší. Čtyři roky jsou čtyři roky - spousta času na přípravu. A jsou také pěkně tuhé. Alespoň většina z nich. Jestliže si představujete, že se jednoduše proklikáte ke konci jen s použitím myši a za jeden den, tak jste hodně vedle.

Ano, někdy budete dokonce nuceni vzít papír a nakreslit si mapu. Třeba jen malinkatou a schématickou, ale přece jen mapu. Protože jedna z věcí, která je na hře markantní, je její komplexnost, pracovitost. A jelikož je vám milostivě dovoleno prostředím poměrně volně procházet a stále se rozhlížet kolem sebe - zkrátka neobejdete se bez velké prostorové představivosti. Ta se ovšem dá lehce simulovat - mapou.

Na druhou stranu odpadá spousta starostí typu: a který předmět mám zase na tomto místě použít? Váš inventář totiž sestává z jedné knihy. Je jí deník samotného Atruse. Poslal vás s ním zachránit



▲ To není fér, důlek je menší než kulička!

► Nádherný výhled, není-liž pravda?



► A teď se držte, poletíme z kopce...

▼ „To kafe je horší než tvoje vtípy!“



AUREAL 3D (Monster Sound). Vlastní interface sice je absolutně startrekovský, někdy ale budí poněkud „bakelitový“ dojem. Filmečky jsou velmi dobře zdigitalizovány, a slušně nakličovány a ani výkony herců ve vedlejších rolích nejsou špatné (to bude tím logem „Paramount“ na začátku). Hudba je opravdu výborná - skládá se z variací na téma Star Treku a pěkně pobrukuje v pozadí.

Ovládání vyžaduje, jak je u her tohoto typu obvyklé, nejméně 45 prstů. Při troše cviku se ale vše dá zvládnout se slušným joystickem a jednou rukou na klávesnici. Všechny přístroje můžete ovládat buďto na jejich panelech na můstku, nebo klávesovými zkratkami. Po pravdě řečeno, budete muset zůstat u zkratk, protože na přepínání mezi jednotlivými ovládacími panely prostě nezbude čas. Ovládání CELÉ LODI se ale budete MUSET naučit nazpaměť, protože během mise musíte být schopni alokovat energii, měnit výkon jednotlivých agregátů (štity, senzory, zbraně, life-support) a provádět sto a jednu další skopiččinu, a to vše prosím pod soustředěnou palbou dravých ptáků a křižníků.

vat o rozkazu, podle nejvyšší směrnice je ničení artefaktů zakázáno a já měl o rozkazu diskutovat - no tohle!?

Starfleet Academy přináší zcela nový, ve vesmírných simulátorech dosud nevidaný prvek. Hra vás nutí ZATRACENÉ PEČLIVĚ, ale zároveň UKRUTNĚ RYCHLE MYSLET. Nejde tu ani tak o strategii, jako spíš o psychologii - komu pomoci, kdy porušit kodex, kdy diskutovat o rozkazu - to jsou jen příklady některých vychytávek, jimiž vás hra každých pár minut bombarduje.

Dalším důležitým fenoménem Starfleet Academy je psychologie lidských vztahů. Ukořím každého kapitána je udržet vztahy mezi členy posádky na co nejlepší úrovni. Každá neshoda, každá skrývaná zášť se může projevit na výkonech v mezních situacích. Vaším úkolem tak je uklidňovat vášně, zvládat hádky a potyčky a zejména spravedlivě rozhodovat. To vše je provedeno ve wing-commanderovském stylu v rámci filmů mezi misemi. Máte vždy na výběr, jak se zachováte - komu dáte za pravdu. A nemyslete si, že na vašem rozhodnutí vůbec nezáleží - to by byla osudová chyba.

Pokud jde o audiovizuálně receptorické zážitky (tj. grafika a zvuk), není nač si stěžovat. Hra běhá v hi-color a dokáže zaměstnat i 3D akcelérátor, ba co víc, je to jeden z prvních titulů podporujících technologii



Starfleet Academy má ale i své ašibky. Grafika simulátoru mohla být přece jen o něco lepší, interakce s posádkou během mise je minimální, při komunikaci s jinou lodí se namísto očekávaného „filmečku“ objeví jen suché logo. Našel bych určitě ještě pár drobných mušek, ale bohuže bajtíky naskakují a místo se újí.

Pokud máte rádi Star Trek je pro vás pěticédecíková Starfleet Academy povinností, pokud Star Trek rádi nemáte, pokuste se změnit svůj názor - jinak totiž z moc přijdete.

Klingon Lukáš Erben

score **8/10**

hry

Na PC se téma Star Treku významněji prosadilo až s legendárním 25th Anniversary od Interplay, který rok poté následoval Judgement Rites. Jak 25th Anniversary, tak Judgement Rites představovaly mix hutné adventury a podivuhodného simlátoru (mimořádně obě hry byly bez manuálu téměř nedohratelné, což je v dobách „dřevního pirátství“ - roky 92-94 - odsuzovalo k živoření na pokraji zájmu tuzemských pařanů). Po Judgement Rites se Star Trek na nějakou dobu odmlčel, aby na konci roku 95 způsobil smrt mezi všemi pařícími trekies. The Next Generation - A final Unity byla téměř dokonalá adventura, s na svou dobu neuvěřitelnou SVGA grafikou (a krvežíznivými HW nároky). Od Final Unity se již pomalu dostáváme do současnosti s propadákovými tituly jako Star Trek: Borg (jako film to bylo super, zvláště díky „Q“) i úspěšnějšími hrami typu Generations. Ani v budoucnosti nebudeme trpět nedostatkem startrekovských titulů, nejbližší vydání je Secret of Vulcan Fury, který vypadá naprosto neuvěřitelně.



Romulanských křižníků. Ve většině misí musíte navíc splnit všechny primární úkoly je jen několik, které můžete „neudělat“. Objevuje se tu často fenomén známý z X-Wingu a TIE Fighters - zvažování co udělat dříve, abyste stihli vše, co je třeba.

Místo: Země
Hvězdné datum: 532261,2

Kadetův deník - 3. zápis

Třetí mise mne utvrdila v tom, že Starfleet Academy není procházka růžovým sadem. Původně mělo jít o rutinní výměnu kontrolních sond u radioaktivních artefaktů. Zčista jasná se ale na scéně objevil kradený freighter, který odvázel jeden z artefaktů. Na rozkaz jsme jej pronásledovali do jiného systému. Freighter bohužel vypustil artefakt v gravitačním poli blízké planety. Vyдали jsme se artefakt pronásledovat a podle rozkazu jsme jej zničili v bezpečné vzdálenosti od planety. Jenže ouha! Měl jsem diskuto-

