

Im Universum nichts Neues

Riven – the Sequel

Schöner, größer, mit mehr Bewegung: Riven ist kein neuer Meilenstein, aber ein

Wenn uns haarscharf vor Redaktionsschluß das Sequel zum »erfolgreichsten Computerspiel aller Zeiten« überrascht, versuchen wir natürlich den Test noch in die aktuelle Ausgabe zu brin-

gen. 3,5 Mio. Mal, so Brøtherbund, hat **Myst** sich verkauft. Von der Fortsetzung **Riven**, die im Tochterlabel Red Orb erscheint, erhofft man sich ähnlichen Erfolg. Grund genug für einen spontanen Entschluß: Wir kippen zwei bereits fertige Seiten (die »Vorletzte« und die Software-Seite), zwei Freiwillige werden mit ausreichenden Kaffeevorräten und je sechs CDs an ihre Stühle gefesselt und verbringen ein intensives Testwochenende auf der Insel...

Bewährte Tugenden

Wer **Myst** mochte, wird **Riven** lieben – es setzt voll auf die bewährten Tugenden: Eine dichte Atmosphäre, eine in sich geschlossene, stimmige und erfahrbare Spielwelt, fantastische Rendergrafik. Wer jedoch auf Innovation gehofft hat, den enttäuscht Cyan mit seinem neuesten Streich. **Riven** ist einfach »nur« **Myst** – im Quadrat.

Bücher spielten eine wichtige Rolle im ersten Teil, vor allem multidimensionale, durch die man sich an den



Piktogramme geben Hinweise auf die Funktion von Maschinen.



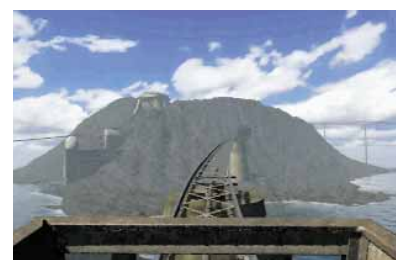
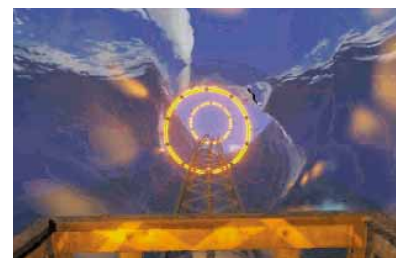
Vor allem in den detaillierten Innenräumen kommt die **Renderqualität** zur Geltung.

Ort ihrer Entstehung versetzt. Mit solcher Lektüre entkam Atrus von **Myst**, wobei das fragliche Buch allerdings durch einen Dimensionsspalt just auf unsere Erde purzelte. Und nun raten Sie mal, wer es dort aufgehoben hat – ja genau, Sie...

Ein klarer Auftrag

Einmal mehr findet der Spieler sich auf einer Inselwelt wieder, deren Kultur und Technik ihm nicht vertraut sind. Immerhin kennt er diesmal seinen Auftrag: Atrus' tyrannischen Vater Gehn in ein manipuliertes Link-Book locken. Dann können die unschuldigen Bewohner von der kollabierenden Spielwelt evakuiert werden. Zunächst mal sitzen Sie aber in einem engen Käfig fest, und besagtes Gefängnisbuch fällt einem Rebellen in die Hände. Der räumt zwar den Wächter aus dem Weg und öffnet Ihren Kerker – aber bis die Gitter sich ge-

senkt haben, ist der rotgewandete Ersatz-Robin-Hood längst über alle Berge.



Häufiger werden in **Riven** prächtige **Animationssequenzen** wie diese eingestreut.

Charles Glimm



Jede Mark ins Rendern

Hier ist er, der wahre und einzige Nachfolger des Trendbereiters

Myst. Auch in **Riven** sind die gerenderten Außen- und Innenansichten wieder absolute Spitzenklasse. Ergänzt durch einen »paßgenauen« Soundtrack bauen sie erneut die dichte, glaubhafte Atmosphäre auf, die schon Markenzeichen von **Myst** war. Die Puzzles sind von der gewohnten Knackigkeit und erfordern genaues Beobachten und lebensnahes Learning-by-doing anstatt abstruser Aktionen oder superkurzer Reaktionszeiten. Kurz, für passionierte **Mystler** ist die Zeit gekommen, sich mit einem großen Vorrat an Knabbersachen einzuschließen.

Keine Mark ins Interface

Doch für meinen Geschmack ist das Herumwandern unter einem ewig blauen Postkartenhimmel voller Schäfchenwolken, das gelegentliche Umlegen eines Hebels, Drehen an einem Rädchen hier, Brüten über einem Fensterbild dort, zu wenig. Cyan hat vier Jahre lang die tollsten Klippen, Seen, Strände und Tempel gerendert, dabei aber den Trend verpennt. Wo sind der Rundumblick, in Echtzeit agierende Charaktere und ein (wirklich) intelligenter Cursor geblieben, alles mittlerweile Standard? Echte **Myst**-Fans allerdings werden sich durch solch kleinliche Mäkeleien den Spaß an **Riven** nicht verderben lassen.

to Myst

würdiger Nachfolger für Myst.

Nun heißt es also, die Rebellen finden und ihnen das Buch wieder abschwatzen. Bereits das erweist sich als harte Nuß, denn die Riven-sche Bevölkerung ist nicht gerade für ihre Leutseligkeit bekannt. Kaum tauchen Sie

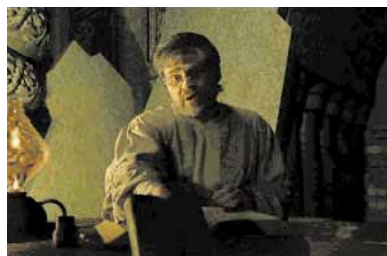
naturgetreue Darstellung des flüssigen Elements, seine Transparenz- und Reflektionseffekte.

Wasserkraft

Wasser umgibt die fünf Inseln, bildet Flüsse und Seen und treibt, entweder direkt oder umgewandelt in Dampf, die meisten der bizarren Maschinen an. Viele Rätsel haben damit zu tun, daß man Wasserrohre in Betrieb nimmt, Dampfventile öffnet oder schließt. Dazu gibt es bewegliche Durchgänge zu verschieben oder Tastenkombinationen zu enträtseln. So kommt man Schritt für Schritt vorwärts, öffnet neue Räume, setzt verrückte Verkehrsmittel über wie unter Wasser in Gang und lernt Land und Leute kennen. Im Inventar dagegen herrscht mal wieder gähnende Leere. Alle Aktionen werden mit einem »semi-intelligenten« Cursor bewerkstelligt. Der wechselt am Bildschirmrand die Ausrichtung (sprich: Sie können in diese Richtung sehen), weist aber nur vereinzelt auf Hotspots hin. Das alles klingt **Myst**-Spielern vertraut. Auch die Darstellung hat sich nicht geändert. Sie können den Blick nicht wie bei **Zork: Nemesis** stufenlos schwenken, oder gar völlig frei herumschauen (**Atlantis**). Statt dessen werden die in Highcolor und SVGA gerenderten, teilweise atemberaubenden Ansichten relativ ruckartig aneinandergeheftet.



Die bizarren Maschinen nehmen Sie meist mit **Wasser- oder Dampfkraft** in Betrieb.



Zwei ledergebundene **Büchlein** sind alles, was Sie auf die Reise mitnehmen.

in einem Ort auf, schon heulen Sirenen. Mütter holen ihre Kinder von der Straße, die Brücken zu den schwalbennesterartigen Pueblos werden eingezogen und unser Klopfen verhallt ungehört.

Die Puzzles in **Riven** lösen Sie in bewährter Weise entweder durch Beobachten, Ausprobieren und den Einsatz kalter Logik – oder durch Hinweise aus Büchern, Ikonen und Piktogrammen. Wasser spielt eine zentrale Rolle. Entsprechend viele Arbeitsstunden flossen in die



Dort unten beginnt Ihre **mystische Inselntour** über sechs mit Renderwerk vollgestopfte CDs.



Animationen werden in die gerenderten Standbilder »eingestanzt«. Das erkennt man leider vor allem daran, daß sie gerne **um einen Millimeter versetzt** erscheinen.

Dafür sind nun mehr und längere Animationen eingestreut. Rasante Berg- und Talfahrten, drehbare Tempelräume und nicht zuletzt die Bewohner der Inseln werden in rund 60 Minuten Video

»lebendig«. Interaktion bleibt allerdings auch auf **Riven** wieder rar – die meisten Videoszenen sind selbstablaufend, nur ganz wenige können unterbrochen oder gar beeinflusst werden. **CG**

Riven – the Sequel to Myst

Genre: Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch/Dtsch. in Vorb.
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer

Hersteller: EMG Publishing
System: Windows 95
Anleitung: Englisch/Dtsch. in Vorb.
Festplatte: 75 MByte

	Minimum	Standard	Optimum
	Pentium 100 16 MByte RAM 4fach CD Direct-X	Pentium 133 32 MByte RAM 4fach CD Direct-X	Pentium 200 32 MByte RAM 8fach CD Direct-X
Grafik			Gut
Sound			Sehr gut
Bedienung		Ausreichend	
Spieltiefe			Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden		



Ausgefüllte Wochenenden für **Myst**-Liebhaber.