

Dreamland

Hola hej, v Čechách se to s hrami konečně začíná pořádně rozjíždět!

plusy	minusy
<ul style="list-style-type: none"> • zajímavý příběh • mazané hádanky • skvělá grafika a dobrý zvuk • nezvykle rozsáhlá adventura 	<ul style="list-style-type: none"> • naivní dialogy • zmatená save funkce

Fo skvělých *Branách Skeldalu* je *Dreamland* další česká pohoda, která dostává osm z deseti. Úps, teď jsem vám asi trochu pokazil slavnostní závěrečné nahlédnutí do tabulky hodnocení, ale což - prasata půjdou stejně na porážku a syrečkové slunce ráno opět vyjde. Českých adventur je v poslední době jako safránu a jejich kvalita se po povedeném *Poldovi* vyšvihla dost nahoru, ale tak vysokou latku, jakou s *Dreamlandem* nasazují nadšenci z Top Galaxy, nebude lehké přeskochit. I silně nadopovaný dvoumetrový černoš s ním měl potíže, což teprve čeští bílí muži, kteří neumějí skákat!

Lidem z Top Galaxy trvalo poměrně dlouhou dobu, než se jim podařilo přesvědčit mě, že se nejedná o žádný narychlo přeložený podvrh, ale skutečně o hru českého původu. Ne, to není tím, že bych byl nevěřící Andrew nebo pan Zaujatej proti všemu českému, ale představte si, že na vás z monitoru vybafe něco graficky i animačně hodně podobného *Broken Swordu* nebo *Monkey Islandu 3*, a někdo se vám snaží namluvit, že to je česká hra. Vodka s džusem ale udělala svoje, a tak jsem jim nakonec uvěřil, že se opravdu jedná o českou hru „od kostí“ (nakonec se ukázalo,

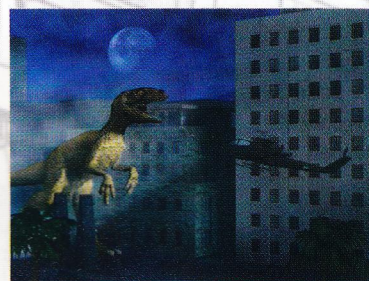
že jsem dobře udělal, protože, ač to zní neuvěřitelně, opravdu tomu tak je). Kromě zjevné vyvedené grafiky se vaše ušiska budou moci pokochat i pohodovou hudbou a mozek se příjemně pováří nad obrovskou spoustou zamotaných originálních „puclů“. Ale nepředbíhejme.

Pohodová instalace udělá místo slušnému intru a pak šup, hned skáču do hry. Taková rychlovka je mi potěšením; nemůjím se babrat s nastavováním žádných technických nesmyslů a 1 MB sežraného místa na tvrdém disku ještě nikoho o čest nepřipravil. Tohle všechno mi ale jen tak bleskne hlavou a zmizí, protože, zírající na monitor, mačkám svůj xicht do ironické grimasy a skřehotám: „Ale no tak, tohle přece není česká hra!“ Fantastická grafika hned prvního herního obrazu je na

bohů atd., a přitom nám tu přímo před nosem už dva roky vzniká něco takhle velkolepého a nikdo si toho ani nevšimne! Je to samozřejmě chyba nás, novinářů, že jsme ji včas nevyštářali a nezačali její příchod včas opěvovat. Prosil bych nekamenovat.

Graficky i herně je hra rozdělena do dvou fází - první fází je normální hráčova „realita“, odehrávající se v komplexu kasin a hotelů na orbitální stanici na oběžné dráze okolo Země, a fází druhou jsou světy virtuální reality, do kterých si hráč občas odskočí, aby naplnil mazanou dějovou zápletku. Každý ze světů je totiž graficky zpracován jinak. „Normální“ svět je poctivě ručně vykreslen a mnoho z jeho obrazovek se stejně jako třeba v *Broken Swordu* paralyxně (ve více vrstvách) scrol-

konfigurace	
Výrobce	Top Galaxy
Distributor	Zima Software
Systém	Win 95/98
CPU	P166 MHz
Paměť	32 MB
Harddisk	1 MB
Multiplayer	ne
3D	ne
verdict	
Nejrozsáhlejší a pravděpodobně i nejlepší česká adventura. Juch!	



první pohled o několik rády jinde nežli cokoli jiného z české kuchyně. Jak *Gooka*, tak *Polda*, o *Horkém létě*, *Asmodeovi* a dalších dosavadních českých hrách už vůbec nemluve, se s takovouhle grafikou nemohou ani pozdravit na ulici, aniž by se všechny začervenaly studem. Jestli jste někdy viděli *Broken Sword*, *The Faerytale Adventure* nebo z novějších amerických adventur třeba *Blackstone Chronicles*, tak *Dreamland* je nakreslen stejně kvalitně, ne-li dokonce lépe! Ne, tohle není rouhání odříkované v posledním tažení čerstvě zešilého redaktora, je to takřka nepochopitelná realita. Nepochopitelná zejména proto, že jsme ztráceli tolik času s věcmi, jako je *Gooka*, *Horké léto*, *Posel*

luje do stran podle toho, jak se po nich hemžíte. Světy virtuální jsou naopak fantasticky vymodelovány v 3D studiích a ručně kreslené v nich zůstávají pouze herní postavičky. V *Dreamlandu* nebudete jen jednou postavou - postav tu budete hrát skoro deset. Každá z nich je detailně animována a pohybuje se ve vlastním světě, který má svou logiku, své vlastní grafické ztvárnění a svůj specifický účel. Celkově tu mluvíme o sto deseti obrazovkách rozdělených do osmi (!) různých světů s průměrnou dobou hrátelnosti okolo jednoho týdne poctivé párky, což znamená, že je *Dreamland* (nacpaný na dvou CDčkách) nejen nejrozsáhlejší českou adventurou vůbec, ale řekl bych, že je svou neskutečnou délkou snad ještě rozsáhlejší nežli např. *Broken Sword 2*,



kteřý byl poněkud kratší a podobně technicky zmkánutý.

Příběh je neobvykle originální a zajímavý, běžná demence trapných zápletek ostatních českých adventur se *Dreamlandu* jakoby zázrakem vyhýbá, a tak tu máme nápadité, cyberpunkem šmrncnuté sanjčikšn (he?), zaobírající se nevysvětlitelnými výpadky virtuálních „VR světů“, z nichž jeden skončí naprostým zešílením zákazníka, a vy se jako zkušený novinář vydáváte do vesmírného shluku lidské neřešit výčmuchat, o co vlastně jde. *Dreamland*, jak se vesmírná stanice po právu zove, je vlastně několik megakorporací, které pochopitelně nemají žádný zájem na tom, aby se záhadné zešílení vysvětlilo, a tak vám nejdříve naznačí, že strkáte nos někam, kam nemáte, a když to nepomůže, pokusí se vám jej rychle odstranit, abyste snad něco nevychmuchali. Jak stoupá počet blekotajících lidí s penou u huby, zápletky se zamotávají a vy v průběhu svých vlastních „čmuchacích“ ponorů do virtuálních světů zjišťujete, že tu jde o něco hodně velkého a hodně mazaného. Při té příležitosti budete (čistě prakticky vzato) „za jedny prachy“ hned několika herními hrdiny najednou: vychytralým novinářem, osobním bodyguardem šiléného vědeckého týmu, kosmonautem motajícím se ve skafandru ve vakuu, policejním inspektorem řešícím v minulém století případ oživené mrtvolky, portugalským námořníkem hledajícím svého ztraceného bukanýrského kamaráda... Stačí? Pokud ne, tak můžete pokračovat. V *Dreamlandu* budete také inteligentní opicí, dobrodruhem v amazonském pralese, kosmonautem ve skafandru ve stavu beztlaku, nájemným vrahem, který se může měnit z muže na ženu, staroegyptským detektivem vyšetřujícím vyloupení hrobky a tak dále až do zblbnutí, protože na ty dvě CDčka nacpaná daty, zvuky a grafikou až k prasknutí se už vejde ledaco. Při tom všem se mnohokrát neubráníte nutkavému pocitu onoho zdravého kašle, který ti optimističtější z nás nazývají „smích“; speciálně jedna nebo dvě situace jsou opravdu, pesimisticky řešeno, takto kašloidní.

Logických hádanek typu „použij libovolný předmět A na libovolný předmět B“ jsou tu doslova stovky a jejich obtížnost se pohybuje od trapné až po šíleně tuhou, nezávisle na tom, v jaké fázi hry se nacházíte. Kromě běžného používání všeho na všechno jsou tu různé časované hádanky, logické puzzly, kombinování předmětů v inventáři, „dialogové“ rébusy, při kterých si musíte něco složitě „vykecat“ z ostatních herních postav, a je tu i nešťastný pixel hunting. Ne, počkejte, nelekejte se, pixel hunting neznamená soulož s opičkami, je to prostý terminus technicus pro šmidlání kurzorem po obrazovce ve snaze najít ty nejdrobnoučkalitinkatější předpředměty, které prostým okem nevidíte, ale kurzor je časem odhalí. Jak z výše vyspaného jistě samo vyplývá,



ano, *Dreamland* je opravdu hodně tuhá adventura, která své důmyslné tajy neodhalí nikomu zadarmo. Budete kysnout, až se z vás bude kouřit, a zuřivě bouchat pěstí do stolu, když zjistíte, že řešení drtivé většiny problémů podléhá zákonům přísné logiky, ale originalita hádanek je přitom natolik absolutní, že vás to:

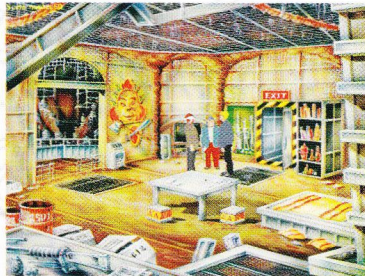
„...Sakra nenapadlo...“, „Já, blbec... (plác)“, a tak podobně. Například v jeden moment, a budete mi asi vděční za to, že jsem to takhle prozradil, se budete muset dostat do zamčených dveří, které zevnitř hlídá robot. Těch pár předmětů, které zrovna máte u sebe, vám k ničemu nepomůžou, a tak nezbude než experimentovat. Výsledkem experimentů bude následující řešení: namazat si držku kečupem. Až se tak stane, váš chudinka novinář se začne naoko svíjet bolestí a ukáže se přes kukátko robotovi. Robot poslechne svůj prioritní povel - pomoci zraněnému člověku - otevře dveře a cink - dostane do palice palicí, že už si nikdy neupšoukne ani elektrovolt. Jindy je z vás námořník, který se musí složitě dostat z hnilobné kobky. Když se vám to podaří, je jen a jen na vás, kterého ze tří dalších vězňů pustíte na svobodu - zda zloděje, černošskou šamanku či svaly oblepeného piráta. Podle toho, koho zvolíte, se pak naprosto změni potřebný postup řešení následného útoku ze španělské vězeňské pevnosti. V bombách, jako je kupříkladu *Blade Runner* od Westwoodu, bych se nad podobným větvením příběhu ani nepozastavil, ale že by si nějaký od přírody líný Čech přidělal práci s vícemámostním řešením hry? To tu fakticky ještě nebylo.

Oddělení chybek tentokrát takřka zeje prázdnotou. Chybky jsou tu jen dvě: sem tam maličko trapné dialogy mezi postavami a poněkud zmatené ukládání pozic, které vás občas při nahrání oberou o nějaký ten předmět a vy jej musíte získat znovu. Ale to by se oboje dalo překousnout, vezmeme-li v potaz, že je *Dreamland* nejmasivnější původní českou adventurou všech dob (všeobecně nejrozsáhlejší český mluvčivá adventura je v tento moment námi přeložený *Quest for Glory 4*, nacházející se v příštím SCORE



▲ ◀ Chlastání na pracovišti se nerozp... , pardon, neVYplácí!

▲ Romeo pje pod oknem o lásce, Julie mu odpovídá Molotovovým cock-tailem



CD, ale ten pochopitelně nevznikl u nás v Čechách, ale pouze „u nás v redakci“). Navíc má *Dreamland* fantastickou grafiku, schopný zvuk, přežitelnou hudbu a všechno to korunuje zajímavý a slušně zamotaný originální příběh. Takže, jestli se v obchodech bude *Dreamland* prodávat za nějakou rozumnou „českou“ cenu, jako že tomu tak s největší pravděpodobností bude, vůbec se nerozmýšlejte, jakého softwarového partáka si na nějakou tu romantickou zapáčku sehnat, protože *Dreamland* je tak jasná trefa do černého jako kterákoli dlouhonohá černošská nymfomanka. Fiha. Ještě nevíte, jak moc doslova jsem tohle myslel...

Andrej Anastasov

score 8/10



▲ České orbitální dráhy 2500: Očekávané zpoždění dvacet světelných let. Toto zpoždění se může změnit.

◀ „Hrobník se nabalžamoval v pracovní době, pane!“

