

Jak se tvořila a co všechno stála největší česká hra všech dob...

Lraží čtenáři, ne že bychom mohli prozradit některé šité věci, které se daly v pozadí tohoto bezesporu megalomanského projektu, nebo zveřejnit jeho finanční rozpočet, jehož výše asi tak čtyřikrát převyšuje jakékoliv dosavadní české herní dění, ale rozhodli jsme se pro vás trochu zmáčknot jeho pány autory v následujícím rozhovoru:

SCORE: *Dreamland* je fantastická hra. Je to největší a nejdražší česká hra všech dob. Můžete nám vysvětlit, proč se o ní nikde nepíše a nemluví? Proč se k ní SCORE dostalo tak trochu náhodou skrz své čumavé novinářské kontakty?

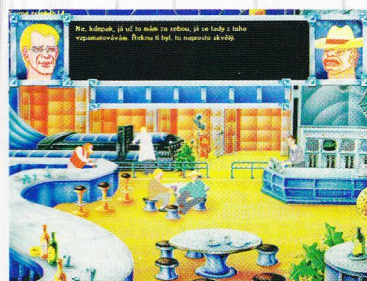
Top Galaxy: Rada her vyráběných v Čechách byla hned od začátku s velkým humblem inzerována a výsledek byl často zklamáním. Někdy došly finance producenta, někdy trpělivost samotných tvůrců. My však zastáváme názor, že nejlepší reklamou hry je dobře fungující beta verze, z níž už je jasné, že celý projekt bude dodělán a dán na trh během jednoho až dvou měsíců. Není fér nechat hráče čekat. To, že se naše hra dostala do rukou redaktorů SCORE, je opravdu náhoda. Zatím jsme neměli v úmyslu ji nikde inzerovat, ale na druhé straně vývoj celé hry trval něco přes dva roky a byl úsilím několika desítek lidí



v základním týmu a dalších několika desítek externích spolupracovníků, a proto jsme poskytli naši beta verzi dvěma distributorům v Čechách, přes které se *Dreamland* nakonec dostal až k vám. Chtěli jsme se ujistit, že kvalitní hry (pozadí, animace, hudba, příběh) bude dobrá a snažení celého týmu bude odměněno.

SCORE: Těch sto deset pečlivě vykreslených lokací, stovky animací, desítky hudeb a tak dále, to musela být pěkně náročná záležitost na šrajtfoři. Můžete nám prozradit, kolik to všechno stálo a kdo se podílel na tvorbě toho všeho? Naši čtenáři by rovněž jistě uvítali, kdyby jim někdo prozradil, za kolik se *Dreamland* bude v Čechách prodávat.

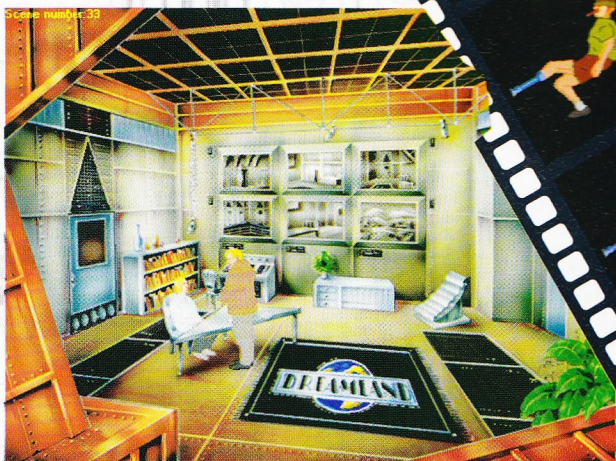
Top Galaxy: Ano, máte pravdu celý projekt byl finančně velice náročný, a to nejspíš proto, že jsme se do něj pustili z neznalosti. Nikdo z nás si nedovedl představit, do čeho vůbec jdeme. Až postupem času jsme se dostali do takové situace, kdy jsme už nemohli vše zvládnout vlastními finančními prostředky, a doslova za minutu dvanáct nás zachránil producent p. Josef Horálek, nebýt jeho, tento projekt by zůstal nedodělán. Při výběru lidí, kteří měli být základními členy týmu, se postupovalo s obezřetností. Dělalí jsme různá výběrová řízení, a pak se vybral ten nejlepší. Měli jsme určitou představu o tom, jak má naše hra vypadat, a proto každá část tohoto projektu byla



dokonalé promyšlená dopředu. Proto třeba výběr malíře, který mimochodem dostal několik celosvětových ocenění za svoji práci, trvala několik týdnů a jen jeho samotná práce trvala něco málo přes rok. Museli jsme dokonale promyslet, v jakém prostředí bude celá hra probíhat, kudy bude hrdina procházet, s jakými předměty bude manipulovat. Jak budou vypadat postavy, jak budou oblečeny, tak aby se hodily do celkového prostředí hry. Jen tak mimochodem, postavíček je ve hře celkem sto sedmdesát!

Co se ceny týče, samozřejmě se budeme snažit, aby cena byla co nejnižší, protože chceme, aby si hru mohl dovolit každý.

SCORE: Některé z herních dialogů a monologů jsou dost tvrdé a hýří snad až vulgárním humorem. My ve SCORE to samozřejmě jen vítáme, ale neraní z toho mrtvice někoho z nebohých opatrovníků mladších pařánků?
Top Galaxy: Dialogy v poslední verzi *Dreamlandu*, kterou Andrej testoval, se mohou zdát poněkud tvrdší, ale mohu vás ujistit, že to není





zdaleka nic proti verzi první, u které se červenalí i otrlejší jedinci. Podle mého názoru je tam pár slov, které jsou trošičku tvrdší, ale myslím si, že to nejsou žádné výrazy, které by dnešní vypečení mazánci neznali. Tato hra je dělána v duchu tvrdé reality a v realitě se často také setkáváme s hrubšími výrazy. Takže doufáme, že to nebude na škodu věci.

SCORE: Jak vás vůbec napadlo dát dohromady něco tak obrovského? Copak jste neviděli žádnou jinou českou adventuru? Vždyť kdybyste to zapáchli být jen v polovině svého projektu, pořád by byl výsledek dvakrát rozsáhlejší než ostatní české adventury!

Top Galaxy: Jak jsem se již jednou zmínil, nevěděli jsme, do čeho jdeme. Ale to, že uděláme takový projekt, bylo jasné už od začátku. Od začátku se počítalo s tím, že se hra bude odehrávat na stu až stu deseti pozadích ve dvou světech, počítali jsme s ohromným množstvím animací, tak aby hra vypadala realisticky. Když jsme vše plánovali, vypadalo to tak, že bychom mohli mít vše hotové do jednoho roku. Realita byla o mnoho tvrdší. Ale základ je, že jsme vytrvalí a dnes držíme v ruce hru *Dreamland - Final Solution* a že si ji budou moci zahrát všichni příznivci českých her a posoudit, zdali jsou i Češi schopni vyrobit hru, která může být stejně dobrá jako hry, co se k nám dovážejí. A proč nakonec trvalo vše tak dlouhá? Snažili jsme se nedělat jen tak nějakou adventuru, ve které hráč prochází

z pozadí do pozadí, sbírá předměty a pak je používá. Snažili jsme se udělat opravdu náročnou hru na přemýšlení s propracovanými pozadními tak, aby se hráč těšil nejen na to, co bude, ale hlavně na to, aby se mohl rozhodnout kudy půjde. Takže se *Dreamland* dá projít různými způsoby a v každém vás čeká něco nového. Velká výhoda hry je, že bude celá v češtině, takže hráč nebude muset trávit hodiny hraní se slovníkem v ruce.

SCORE: Příběh *Dreamlandu* je velice zajímavou variací na dobře promyšlené kyberpukové sci-fi. Kde jste k němu přišli a kolik halucinogenů, alkoholu, popřípadě bičování autorů to stálo, než někdo něco takového vůbec vymyslel?

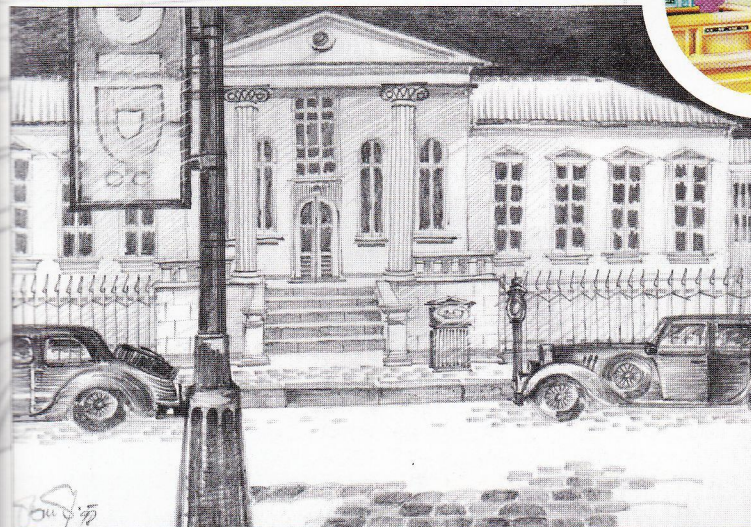
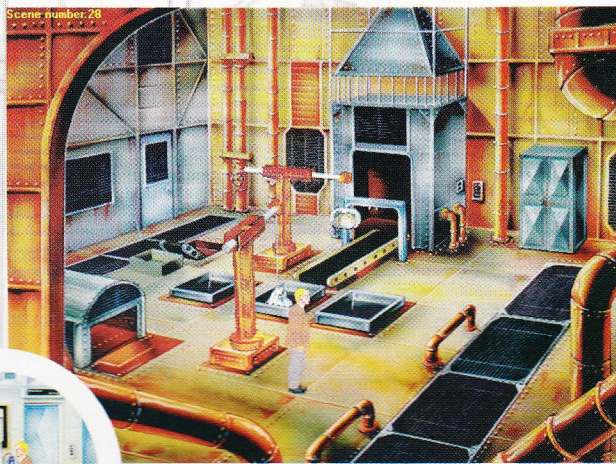
Top Galaxy: Tento příběh byl prací dvou scénaristů, Vojty Krumpa a Míry Sába, jsou to kluci okolo pětadvaceti let, ale když si vzpomenu na jejich léta ve školní lavici, kdy týdně přečetli okolo šesti až osmi knih, a jejich velkou láskou ke sci-fi, myslím si, že užili své vědomosti docela dobře. Na příběhu hry strávili bezmála dva roky. Jako začínající firma jsme si nemohli dovolit koupit již hotový příběh nebo kontaktovat někoho z renomovaných spisovatelů. To, kolik se toho opravdu vypilo a požířelo - ať už káfi nebo různých povzbuzujících prostředků /vodka, gin/, kolik bylo bezesných nocí - to už doopravdy nevíme. A to, že byly problémy, vám snad ani nemusím říkat. A že by se to obešlo bez bičování a hádek, tomu taky nevěřte. Byly to kruté dva roky. No nic. Hlavně že už je hotová beta verze, dokončená hra by měla být na pultech obchodu do dvou až tří měsíců.

SCORE: Zajímalo by nás, kolik člověků bylo potřeba na to, aby takhle ohromnou hru dostatečně otestovali, a jsme zvědaví na nějaký (být nepřesný) odhad, kolikrát bylo *Dreamland* celkově nutno dohrát od začátku až do konce za účelem testování.

Top Galaxy: Vůbec před začátkem klasického testování se pět měsíců ladily jen grafické



a logické chyby v příběhu, tedy nehrál se celý příběh, ale hra se zkoušela po částech. Když jsme odstranili ty největší chyby a pospojovali jednotlivé části příběhu, předali jsme vše testerům, kterých bylo okolo sto třiceti. Ze začátku nebyl většinou příběh nikdy dohrán až do konce, stávalo se tak jen zřídká, a to musel být po ruce programátor, který vám chyby přímo pod rukou opravoval. Kolikrát byl přehrán celý příběh, ať už s malými nebo velkými chybami, se teď dá opravdu jen odhadovat. Podle údajů, jenž jsem zjišťoval, přehrál každý z testerů celou hru asi tak osmdesátkrát. I zkušenému testerovi, který později znal příběh již dobře, trvalo něco okolo deseti hodin, než prošel hru jednou od začátku až do konce. Tak můžeme spočítat docela zajímavá čísla. Osmdesát krát deset hodin je osm set hodin. Kdyby někdo hrál deset hodin denně, tak to bude dělat necelé tři měsíce jeden člověk, když vezmeme v úvahu, že jich bylo sto třicet krát osm set, tak nám vyjde sto čtyři tisíc hodin. Kdyby to testoval jeden člověk při deseti hodinách denně, potřeboval by něco přes osmdvacet let.



• „Ein Spacewurst mit der Spacebrat, bitte.“

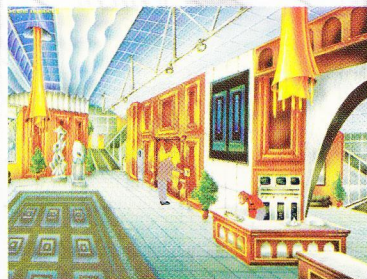
◀ Šlechtný nálezců vrací Mamoulianův minidisk „DM: Songs of Pure Deviation.“

SCORE: Ve hře *Dreamland* jste použili novou techniku na výrobu animací. Můžete nám ji laicky popsat?

Top Galaxy: Na výrobu animací jsme použili novou animační techniku, kdy snímáme živé postavy, a pak je ve speciálním programu fázujeme a barvíme. Museli jsme k tomu sehnat potřebné oblečení, spolupracovali jsme s půjčovnami kostýmů, v mnoha případech jsme improvizovali. Poté jsme zjistili, že



▲ Bar s výrazně viditelnou toaletou. Bary potřebují výrazně viditelné toalety.
 ► Operátorka v operačním centru: „Tajná operace se kvůli operačním problémům operačně vyoperovala!“



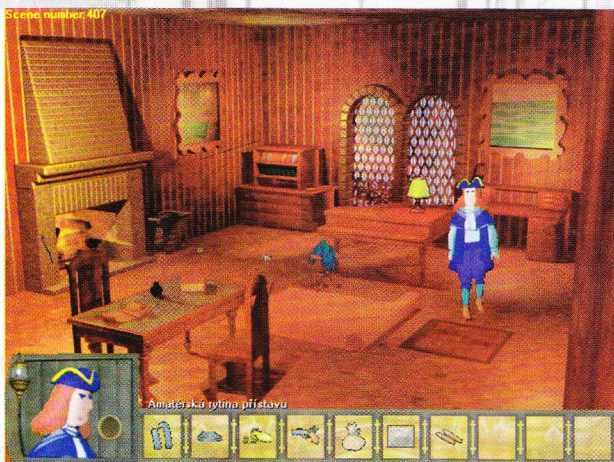
hlavičky postav, které jsme snímali pomocí kamery, se nedají použít, a tak jsme kontaktovali jednu z našich předních animátorek, s níž jsme konzultovali každou postavičku zvlášť, a poté společně navrhovali, jak bude vypadat. Potom se namalovalo několik otočení hlavy. Většinou se dělala celková otočka, úklony, předklony, pak se muselo vše znovu přebarvit a napojit na tělo v jednotlivých fázích. A jenom tak pro představu - animačních fází v Dreamlandu je celkově něco přes patnáct tisíc. To všechno trvalo několik měsíců a zabralo čas několika desítkám lidí. Pak nastoupilo několik grafiků, kteří museli vše přebrat, pospojovat, popsat, co jaká animace znamená a co za předmět vlastně drží postava v ruce. Zkrátka a dobře, dost perný proces.

SCORE: Ve hře je celkem sto deset obrázků, ale z toho je plných čtyřicet tři obrázků modelováno ve 3D. Můžeš nám říct, proč jste kombinovali 2D s 3D pozadími a jak jste postupovali při výrobě 3D pozadí?

Top Galaxy: Pozadí ve 3D máme v několika různých prostředích. Jako třeba Egypt, Frankenstein, Macao 17. století, USA 60. léta atd. Nejdříve se vše muselo prostudovat, jak to v těchto světech doopravdy vypadalo. Takže jsme se pustili do zpracování dat. Navštívili jsme knihovny, odebrali specializované časopisy. Pak jsme všechno nejdříve nechali namalovat tužkou, a poté kontaktovali jedno z největších a nejlepších studií na výrobu 3D prostředí v České republice. Když jsme dělali první pozadí v ruce, zkontaktovali jsme dalšího animátora a jeho tým, který měl začít zpracovávat postavičky do 3D. Těch je něco kolem sto padesáti a fází něco přes dvanáct tisíc. Když jsme to měli namalované, vše se ještě digitálně zpracovávalo programem zvaným Inferno. A proč jsme volili tuto cestu? Chtěli jsme, aby 3D bylo udělané rozdílnou technikou a aby každému hráči bylo na první pohled zřejmé, že se ocitl ve virtuálním světě. Když už jsme měli funkční pozadí, vrhli jsme se do výroby zvuků a hudby, kdy jenom zvuků je zde něco přes šest set a hudby je něco okolo čtyřiceti minut v několika různých tematických celcích tak, aby se nabudila atmosféra u jednotlivých prostředí. Když už jsme měli tohle všechno, zbývalo vymyslet intro hry, všechno správně zpracovat, nazvučit a poskládat dohromady. A nakonec dát testerům a opravovat do nekonečna chyby. Celkově testování hry zabralo asi pět měsíců.

SCORE: A poslední otázka na závěr: došlo při tvorbě Dreamlandu k nějakému úrazu či újmě na zdraví? Máme tým na mysli buď nějaké psychické zhroucení těžce zkoušeného programátora, nebo možná nějakého bývalého investora spícího na dně Orlické přehrady.
 Top Galaxy: Kromě narušených všechkých rodinných a sociálních vazeb /manželství, hospoda, zábava, volný čas, klidný spánek, psychické problémy/ u všech členů týmu vlastně k žádným újmám nedošlo. Mimo jiné jsme rozbili dvě auta, srazili dvě srnky, přibližně 500x jsme vynadali kolem projíždějícím automobilům, 10x jsme vystoupili z auta, z toho 2x se málem poprali. 50x jsme konfrontovali naše přestupky s policií. Ukradli nám rádio a zavazadla na letišti. Ani hardwaré nám nebyl nakloněn, odešly čtyři harddisky, z toho jeden hlavní (server) se všemi daty. Samozřejmě že jsme měli vše zálohované, až na posledních čtrnáct dní. A mnohá a mnoho dalších zážitků. Zkrátka takový normální život.

SCORE: Děkujeme za rozhovor!
 Za Top Galaxy byl zpovídán: **Petr Lips**
 Za SCORE čmuchač: **Mamoulian**



● Skupinový sex s pirátem Flintem, jeho pobočníkem, skleněným okem, opičkou, papouškem a dřevěnou nohou.

►► „Naše Špičkové Ochranné Zuby představují dokonalý nástroj v sebeobraně před vynuceným orálním stykem.“



SCORE: A to je k výrobě hry Dreamland všechno nebo ještě něco schází?

Top Galaxy: Pak už jenom navrhnout krabici, graficky zpracovat a vyrobit ji, dále navrhnout manuál a sehnat do něj jména všech lidí, kteří se podíleli na výrobě hry. Také zpracovat veškerá data a rozdělit je na CD a začít vyrábět (celá hra by

