



Samorost2 (QDR008) computer game + soundtrack

Vítejte ve fantaskním světě, ve kterém se snoubí staré s novým, umělé s přírodním, skutečnost se snem. Čeká vás napínavé putování plné nečekaných situací, potkáte řadu bizarních bytůstek a přitom mimoděk zjistíte, že se permanentně usmíváte. V neposlední řadě i pohládíte vlastní uši delikátním hudebním soundtrackem, jehož autorem není nikdo jiný než **Tomáš Dvořák aka Floex**.

To vše a mnohem víc je **Samorost2**. Pro všechny, kteří se cítí doma v přísném světě definic, snad lze vypustit sdělení, že jde o ojedinělou počítačovou hru, volně navazující na dnes již kultovní 'jedničku'. Abychom předešli hned na začátku nedorozumnění a nevyplašili nesmiřitelné odpůrce 'gamesek', ujasněme si, že jde vskutku o tak trochu jinou hru, kterou si zamilují jak školáci, tak i jejich rodiče plus babička s dědečkem navrch k tomu. Ale popořadě.

Duchovním otcem celého projektu je výtvarník **Jakub Dvorský**, kterému měl **Samorost** původně posloužit pouze jako absolventská práce: „Když jsem v pátém ročníku na 'umprumce' přemýšlel o diplomce, hned mě napadlo, že bych chtěl zkusit něco interaktivního na rozdíl od všech ostatních, kteří si zvolili krátký animovaný film. Nakonec z toho vylezla trochu experimentální klikací flashová hra. Jedinou přímou inspirací jsou právě asi různá lesní zákoutí se ztrouchnivělými pařezy, porostlá mechem, připomínající členité mikrosvěty.“ Píše se rok 2003 a Jakub zakládá studio **Amanita Design** jako platformu pro návrhy klubových letáků, ilustrací a webů, ale dostane se i k několika kratším flashovým hrám na zakázku a vytváří jeden videoklip. Největší úspěch však jednoznačně sklízí se svou originální diplomovou prací, jejíž podstatnou část umístí volně ke stažení na web. „Myslím, že ohlasy jsou velmi pozitivní a to od lidí prakticky všech



věkových skupin z celého světa. Překvapilo mě, že Samorost se těší poměrně velké popularitě jak u 'pařanů' i když pro ně je ta hra hodně krátká a jednoduchá, tak i u lidí, kteří počítačové hry vůbec nehrají, případně je dokonce nesnášejí. Kromě toho se najdou i lidé, kteří berou Samorost jako umění, takže jsme měli možnost hru představit i na několika výstavách." Hra skutečně v krátkém čase obletěla doslova celý svět a ozdobila celou řadu rozličných výstav a přehlídek – od Londýna přes Tokyo, Melbourne, Montreal až po Sao Paulo. Byla nominována na ocenění Top Talent Awards ve Vídni a také na nejlepší online hru v mezinárodní soutěži Webby Award 2004.

Počátkem roku 2005 Jakub Dvorský přibírá do studia Amanita Design svého bývalého spolužáka **Václava Blína** a společně se pouštějí do práce na Samorostu2, která zabere celý jeden rok. Avšak Jakub Dvorský, kterého moderní 3D hry příliš nebaví, je spokojen: „Díky Václavovi jsou animace mnohem živější a hra je opatřena skvělou originální hudbou. Celkově je dvojka promyšlenější a dotaženější.“

Ano, je čas zastavit se u zvukové stopy, o kterou se na pokračování úspěšného projektu postaral **Tomáš Dvořák**, který se v roce 2001 pod uměleckým pseudonymem **Floex** blýskl svým albovým debutem **Pocustone**. Tomáš **Samorost2** ozdobil roztodivnými zvuky a složil původní hudbu, která organicky zapadla do celého konceptu. A jak se Tomášovi dařilo poprat s tímto nevšedním zadáním? „Pro soundtrack bylo nutné primárně vytvořit krátké hudební formy-podkresové smyčky. V poměrně krátkém čase jsem mohl něco nahodit, a když se to nepovedlo, zkusil jsem to jinak a nebo naopak, když se to povedlo, ovlivnilo mě to v jiných rozdělkách, kterých mohlo být víc najednou. Až v poselství fázi jsem vytvářel audio soundtrack, kde z vybraných smyček vznikly více méně regulérní skladby. Naučilo mě to přistupovat ke skládání víc nelineárně, dělat třeba na více skladbách najednou, nesnažit se na každé skladbě dříť, dokud je na sto procent hotová, jak bývá mým zvykem, a taky neskládat vždycky od začátku do konce, ale třeba z prostředka. Hudba pro Samorost2 je hodně ambientní, scénografická, poslechová. Je to prostě takový večerníček pro novou generaci.“

Přestože 'dvojka' ještě ani nestihla pořádně vychladnout, účast na přehlídkách soudobého designu a různá ocenění na sebe nenechala dlouho čekat. Zmíňme alespoň několik výstav, festivalů a ocenění:

=====

- Účast na výstavě Imprese, Galerie Rudolfinum, Praha
- Účast na festivalu FILE 2005, Sao Paulo, Brazílie
- Prezentace na festivalu Zoom 2005 – přehlídka digitální kultury, Brno
- Účast na výstavě MINE Digital Art Festival, 2005, Dánsko
- Prezentace na festivalu Datatransfer 2006 – Festival soudobých vizuálních stylů, Praha

ocenění:

Internet Tiny Awards – Site of The Month, Samorost2
HOW magazine – Top 10 (April 2006), Samorost2
4.5 z 5 hvězdiček – Adventure Gamers online magazine, Samorost2

=====

Samorost2 nyní vychází na CD, které vydává značka Quazi Delict Records ve spolupráci se studiem Amanita Design. Nosič obsahuje jak původní soundtrack, tak i datovou stopu s kompletní verzí hry.

QDR – info/kontakt:
mail: info@quazidelict.cz
web: www.quazidelict.cz

SAMOROST2 – info/kontakt:
mail: contact@amanitadesign.com
web: www.amanitadesign.com