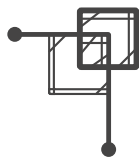
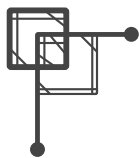


DREAMLIKE



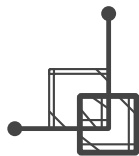
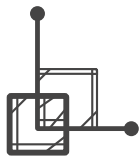
Vítej v gamebooku Dreamlike.

Než začneš číst protější stránku a ponoříš se do hry a jejího příběhu, mohlo by tě možná zajímat pár věcí.

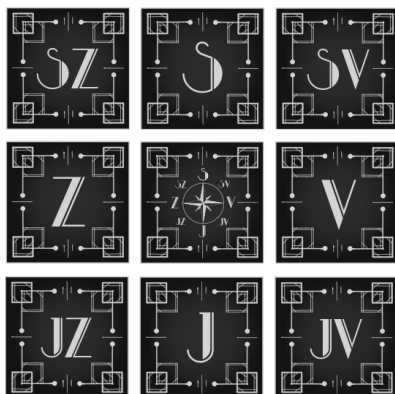
Dreamlike je hra uzpůsobená ideálně pro jednoho hráče (ale pokud ji chceš hrát s kamarádem, jde to taky), kde si budeš moci vybrat vlastní cestu příběhem. Jestliže s gamebooky nemáš zkušenost, nevadí. Hlavní náplň hry spočívá v možnosti volby, kterou učiníš otočením na příslušnou stránku knihy podle toho, kam tě text odkáže.

Na hru si vyhraď 30–60 minut. Záleží na tom, jak detailně budeš chtít příběh prozkoumávat.

Pokud by sis během hry nebyl tak docela jistý, jak dál, najdeš na další stránce nápovědu pro jednotlivé směry hry. K nápovědě se můžeš vrátet kdykoli během hry, určitě si ji ale nečti dopředu.

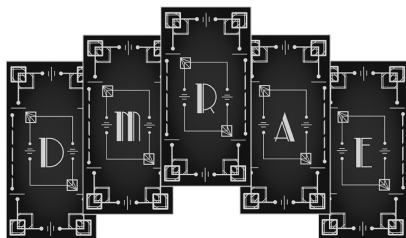


Kromě gamebooku
budeš mít k dispozici ještě dvě sady karet.



Karty mapy:

Devět karet mapy je třeba rozmístit do čtvercového uspořádání 3×3 . Na rubu jsou označeny světovými stranami, od nichž se odvíjí jejich umístění ve čtverci a ve vztahu ke směrové růžici uprostřed. Karty budeš moci obracet na základě pokynů v gamebooku podle toho, jak budeš postupně objevovat svět hry.



Karty předmětů:

Předmětové karty jsou na rubu označené písmeny latinky. Pokud daný předmět získáš, gamebook ti prozradí jeho písmenné označení a podle něj si ho budeš moci z hromádky vzít.



Hráčská první pomoc



Nevíš si rady?

Zkus se podívat na nápovědu pro jednotlivé herní směry níže. Pokud si nevíš vůbec rady, zkus se doptat personálu knihovny.

Obecně:

Nezapomeň, že čím více informací během hry získáš, tím víc toho odhalíš. Nikdy nevíš, které informace se ti budou hodit.

Směr jih:

Pokud nevíš, jak se v té změti zorientovat, zamysli se, jestli nemáš nějaká pojitka z dřívějšíka, která by ti pomohla vybrat si. Přinejhorším se budeš muset prosekát všemi slogany.

Směr sever:

Výběr knížek pod disko koulí není náhodný, poblíž je jistě nějaká indicie naznačující, kterou zvolit. Chceš hlavně najít zajímavé informační dílky do skládačky.

Směr východ:

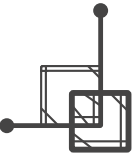

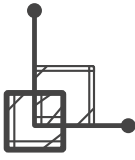
Cesta ven z místnosti vede jednoduše skrz.

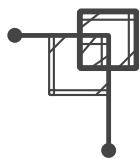
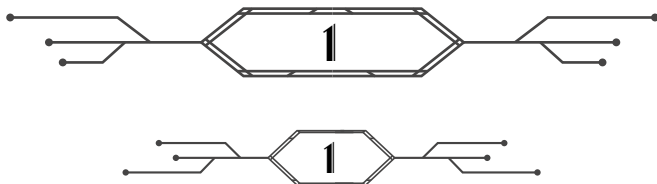
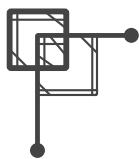
Směr západ:

Zde ti nemůžu pomoci.
Budeš tam odkázaný na pomoc někoho jiného.

Závěr hry v centrální místnosti:

Zkus se zamyslet nad tím, jak využít to, co ses dozvěděl a naučil během hry. Může ti to pomoci v rozhodování.





Na počátku bylo holé nic.

Po dlouhé době, tak dlouhé, že mohla působit jako věčnost, protála toto nic jako blesk intenzivní bolesti.


Nic se pomalu začalo měnit v něco.

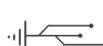
V něco organického a hmotného.

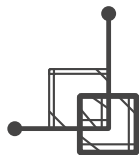
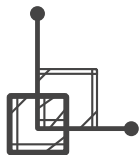
Kromě organického tělesa tam najednou byl i zvuk. Zvuk klapání.

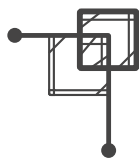
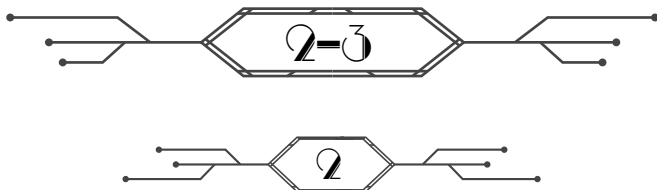
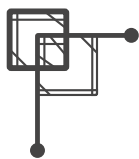
Zasténáš a pomalu otevřeš oči, nejdřív jedno a pak druhé. Rozmazaným pohledem vnímáš nažloutlé světlo, jak ti oslňuje ten nejdůležitější ze všech smyslů. Oči rychle znovu zavřeš. Nejdřív je nutné si zvyknout na bytí.

Chceš:

 Otevřít oči? (Otoč na 5)

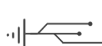
 Nechat je zavřené. (Otoč na 9)





Článek se věnuje firmě Aperture Science. Původně výrobce sprchových závěsů se přeorientoval na experimentální fyziku. Podle všeho se v jejich hlavní budově stala jakási nehoda, po které firma následně oznámila krach kvůli interním sporům managementu. Spojitost mezi nespecifikovanou nehodou, kterou prozradilo hned několik whistleblowerů, a zkrachováním společnosti není podle článku jistá.


Chvíli nad tím přemýšlíš, pak ale kvůli nedostatku důkazů žádný závěr z této zprávy nevyvodíš. Možná se dočteš něco zajímavějšího v ostatních článcích.


 (Vrať se zpět na 17)

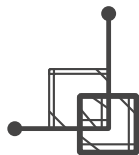
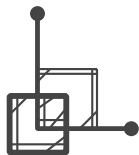


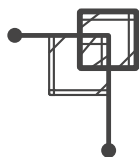
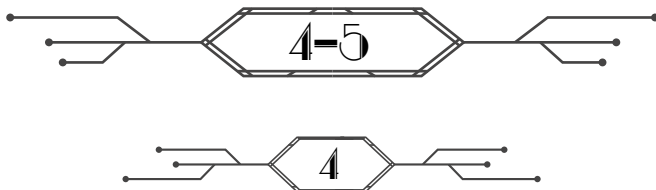
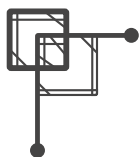
Stránka ze stroje jde vzít lehce. Jakmile to uděláš, z temnoty za stolem se opět vynoří ta mechanická ruka. Tentokrát drží čistý papír a jemně ho vloží zpátky za klapky stroje, které uspokojivě cvaknou, a ty uslyšíš to známé klapání. Podíváš se na papír a po chvíli přemýšlení si ho strčíš do kapsy.

Co chceš dělat teď?


 Prohlédnout si stroj pořádně. (Otoč na 6)

 Projít kolem stroje širokým obloukem a pokračovat dál. (Otoč na 8)





Rozpačitě pohladíš psací stroj. Chvíli ti přijde, jako kdyby se rytmus klapání na okamžik změnil, ale možná si to jen představuješ. Chceš se ohlédnout, ale nakonec se ovládneš.


 Spěšně vykročíš dál směrem na východ.
(Jdi na 37)




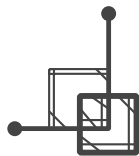
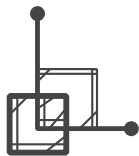
Víčka ti přijdou těžká jako všechna hmota světa. Po krátké úvaze je přece jen otevřeš. Ležíš na starých parketách poskládaných do roztodivných obrazců. Kolem tebe a všude, kam až dohlédneš, jsou obrovské regály plné knih různých tvarů, barev a velikostí. Světlo vydávají mohutné lustry visící z vysokého stropu. Když vstaneš a začneš se trochu procházet, všimneš si, že světlo je automaticky intenzivnější tam, kam zrovna vkročíš.

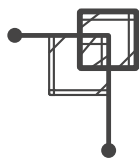
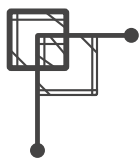
Nepamatuješ si nic. Kdo jsi, co tam děláš ani co je tohle proboha za místo. Po chvíli přemýšlení si uvědomíš, že stále slyšíš onen klapavý zvuk. Nevydává to nic, na co dohlédneš.

Chvíli se rozhoduješ, co udělat:

 Najít zdroj klapání? (Otoč na 10)


 Podívat se na některé z knih v regálech ve tvé blízkosti. (Otoč na 7)






Je to opravdu krásný, starožitný kousek. Jeho klávesy jsou rozloženy systémem QWERTY. Všimneš si, že zespodu mají k sobě připojené malé, téměř průhledné nitky tahající za klávesy, které se poté sklopí. Žádné kabely ze stroje vycházet nevidíš, připojený k elektrice není. Uvědomíš si, že v pravém rohu jedna klávesa přebývá. Je na ní ikona malé žárovky a oproti ostatním matně září.


Chceš:

 Stisknout klávesu s ikonou. (Otoč na 12)

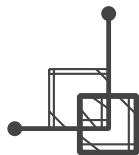
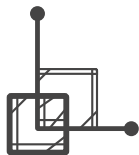
 Vzít stránku ze stroje. (Otoč na 3)

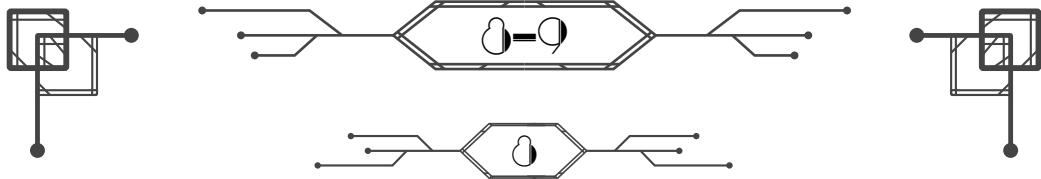


Přijdeš k jednomu z velkých regálů a náhodně vytáhneš tlustý svazek s nápisem Svět jako vůle a představa. Otevřeš knihu zhruba v polovině, bez kontextu ale nerozumíš prakticky ničemu. Opatrně vrátíš dílo mezi Zahrádkářskou bibli a Kvantovou mechaniku pro blbečky.

 Uvědomíš si opět intenzivní klapavý zvuk. Vydáš se směrem k němu.


(Otoč na 10)





Procházíš kolem stroje a vyhlížíš mechanickou paži, která číhá někde v temnotě. Bohužel světlo, které se do této chvíle pohybovalo s tebou, zůstává tvrdošíjně nad psacím strojem.


Temnota je opravdu neproniknutelná, mhouříš očima, jak jen můžeš, nic vša nevidíš.

 Po chvíli přemýšlení se vrátíš zpátky před stůl. Chceš si prohlédnout stroj pořádně. (Otoč na 6)

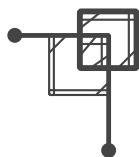
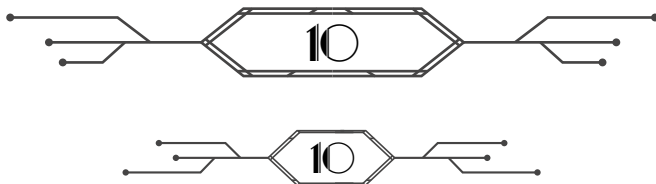
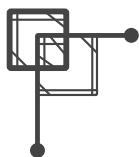


Jsi znovu pohlcen známou nicotou.

Proč čelit reálnému světu, když nic je tak přívětivé, že? Nebýt, či nebýt, to je, oč tu neběží. Neběží tady totiž vůbec o nic.

 Nic tady není. A ty taky ne. (Otoč na 14)





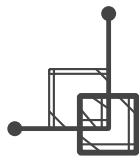
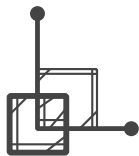


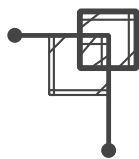
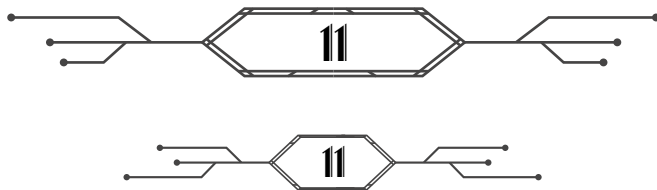
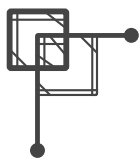
Zahneš za jeden z regálů a zůstaneš na místě stát s otevřenou pusou. Na dřevěném stole vidíš nádherný černý psací stroj. Vypadá jako nový. Ten klapavý zvuk vydává právě ten stroj, klávesy se mu pohybují svévolně, jako kdyby před ním stál neviditelný zapišovatel. (Otoč kartu s prostřední částí mapy.)

Když se ke stroji přiblížíš, klapání ustane. Zpoza stroje se vysune mechanická ruka, instinktivně před ní odskočíš zpátky. Ruka se tě však ani nedotkne, pouze odsadí řádek, zase zmizí do temnoty a klapání dále pokračuje. Když se ke stroji znovu přiblížíš, všimneš si, že stroj píše to samé pořád dokola, jednu a tu samou větu: „Sníš o ovečkách na elektřinu?“

Co chceš udělat dál?



-  Prohlédnout si stroj pořádně. (Otoč na 6)
-  Projít kolem stroje širokým obloukem a pokračovat dál. (Otoč na 8)

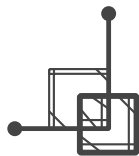
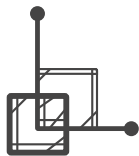
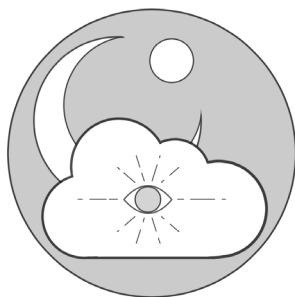


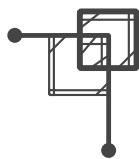
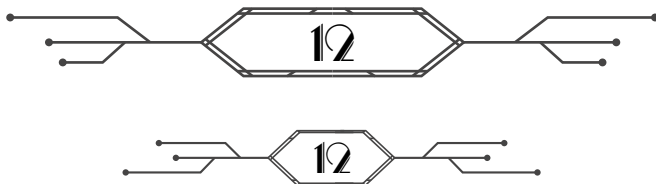
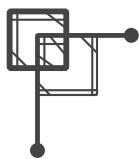


Na svítící obrazovce spatříš rozhovor se softwarovým inženýrem René Cartézem. Je jasné, že o umělé inteligenci a strojovém učení ví opravdu hodně. Nejdelší část rozhovoru je věnovaná revoluční technologii, která zlepšuje kognitivní schopnosti jakéhosi připravovaného prototypu. O konkrétních funkcích se Cartéz s omluvou nezmiňuje vzhledem k tomu, že se s vedením firmy Dreamlike „přátelsky rozloučil“. Na otázku zda jsou zprávy o jeho nedobrovolném odchodu z etických důvodů pravdivé, se Cartéz zdržel komentáře a ukončil rozhovor. Jakmile dočteš poslední slova, článek vystřídá velké červené tlačítko HOTOVO.

Chceš:


-  Zmáčknout tlačítko HOTOVO. (Otoč na 21)
-  Jít zpátky do jižní místnosti. (Otoč na 17)



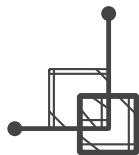
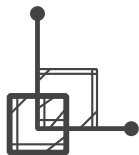


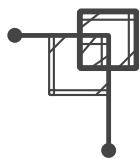
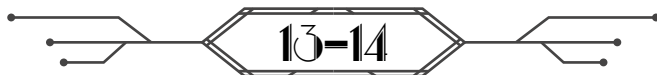
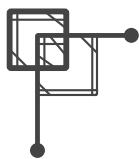
Jakmile stiskneš klávesu, oslepí tě intenzivní světlo z náhle rosvícených lustrů. Všude, kam se podíváš, jsou knihy přeskupované pomocí desítek mechanických paží vynořujících se z děr na stěnách a v podlaze. V psacím stroji něco klapne a z postranních malých dvířek vypadne na stůl kompas. Na stránce se najednou objeví napsáno: „Pokud by ses ztratil.“ Potěžkáš kompas v ruce a vezmeš si ho. **(Vezmi si kartu A)**

Rozhodneš se místnost dál prozkoumat. Napočítáš čtyři velké kovové dveře. S kompasem je lehké si všimnout, že každé z nich míří na jednu z hlavních světových stran. Jedny po druhých je zkusíš otevřít, pouze ty vedoucí na jih jsou ale odemčeny.

 Se zatajeným dechem stiskneš mosaznou kliku a vejdeš do nich.


(Otoč na 17)






Otázky se vůbec nezabývají tvými preferencemi ohledně mouky a možného rozložení rozinek na pečivu. Naopak se nepochopitelně ptají: „Jaký vztah máš s matkou?“ nebo „Sníš často o tom, že ti vypadávají zuby?“ Ty si ale nic ze svého života nepamatuješ.

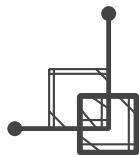
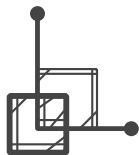
Když zodpovíš poslední otázku, ozvou se fanfáry a stránka ti triumfálně oznámí, že jsi veka.

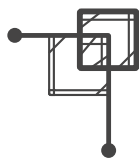
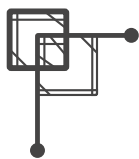
 Nevíš, co s touto informací dělat, obrátíš se tedy zpátky k ostatním svítícím plochám kolem. (Vrať se zpět na 17)



Pohltila tě temnota. **KONEC HRY.**

 Chceš to zkusit znovu od začátku?
(Otoč na 1)





Před sebou vidíš stovky položek. Přečteš si názvy některých z nich.

Cat Piano

Spook Shows


Inca Quipo

Korean Horse Post

Library Card Catalog

Magic Lantern

Takové názvy ti ale nic neříkají. Možná si je vyhledáš, až budeš mít chuť.

 Obrátíš se k panelu vedle počítače a jdeš si ho prohlédnout. (Jdi na 16)




Kontrolní panel je plný... kontrolek a tlačítek.

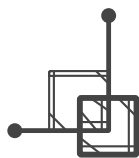
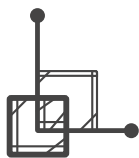
Na kovové liště nahoře je spěšně naškrábaný lístek MIMO PROVOZ.

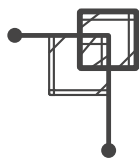
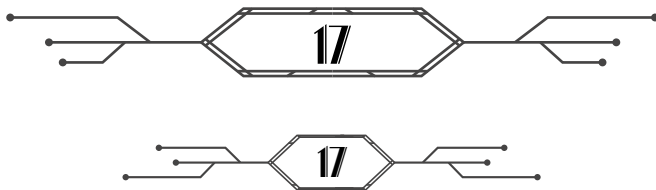
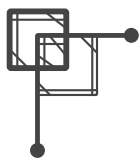
Jediná věc na panelu, která podle tvého neodborného úsudku vypadá, že něco dělá, je blikající světlo vedle zapojené flashky. Vedle ní je stejným rukopisem napsáno INPUT – zavřít / OUTPUT – otevřít.

Po chvilce uvážení flashku vytáhneš. **(Vezmi si předmět R)**

Najednou se ozve zvuk otevírajících se dveří. Otočíš se za ním. Spatříš posuvné dveře v zemi v rohu místnosti. Pod nimi vidíš schody směřující dolů. Co teď dál?

 Vydáš se po schodech dolů. (Otoč na 29)











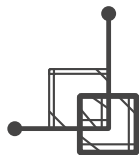
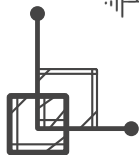
Jižní místnost. (Otoč kartu Jih)

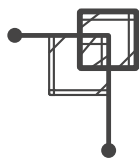
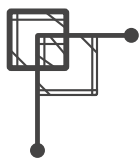
Když vstoupíš do místnosti, nevidíš vůbec nic. Z ničeho nic se rozsvítí desítky obdélníků a čtverců v různých barvách a provedeních. Každý je spektakl sám o sobě snažící se upoutat tvoji pozornost. Většina z nich obsahuje kromě obrázků i slogany, některé agresivní a plné vykřičníků, jiné zase suché a deskriptivní.

Přímo před tebou svítí obdélník hlásající: „Sekačky všeho druhu, které doporučuje Jarda Trávníček a synové“. Rukou se ho dotkneš a obdélník se přetvoří v interaktivní stránku plnou sekaček různých cenových a velikostních kategorií. Po chvíli nechápavě stránku zavřeš velkým X v pravém horním rohu a rozhlédneš se po ostatních sloganech.

Jaký z nich si vybereš tentokrát?



-  Spěchejte do obchodů! Black Friday máme nově v sobotu i v neděli! (Otoč na 24)
-  Tajemství hvězdy z největšího kasovního trháku dneška. Co se šušovalo na natáčení? (Otoč na 22)
-  Jaký typ pečiva jsi? Kvíz o 15 otázkách. (Otoč na 13)
-  Vykolejení vlaku v Ohio a jeho ekologické následky. (Otoč na 25)
-  Bývalý zaměstnanec firmy Dreamlike tvrdí, že umělá inteligence je schopná snít. (Otoč na 11)
-  Firma Aperture Science zkrachovala. Můžou za to interní spory. (Otoč na 2)





Stiskneš tlačítko a ihned uslyšíš známé vrčení chladiče procesoru. Operační systém je sice poměrně zastaralý, ale funkční. Přihlásíš se k jedinému uživateli, který tam je, jakémusi Vilému Novákovi. Na ploše toho kromě souboru nazvaného INVENTÁŘ moc není.




Co uděláš?

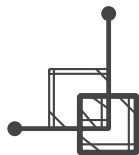
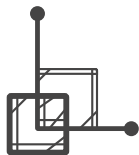
-  Otevřeš soubor. (Otoč na 15)
-  Prohlédneš si kontrolní panel.
(Otoč na 16)

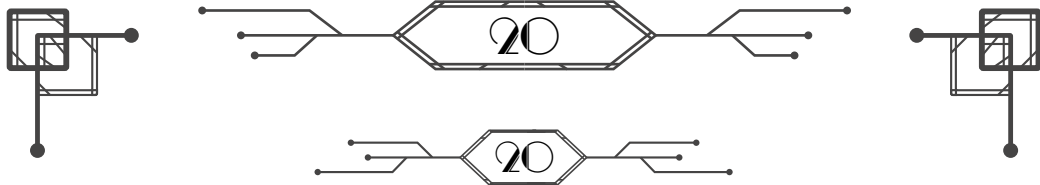


Vytáhneš knihu a začteš se do úvah o heliocentristu – astronomické teorii tvrdící, že Slunce je středem vesmíru a sluneční soustavy. Země se přece jen neotáčí kolem tebe.

Obrátíš se k ostatním knihám:




-  Galileo Galilei. (Otoč na 35)
-  Tycho Brahe. (Otoč na 27)
-  Johannes Kepler. (Otoč na 33)

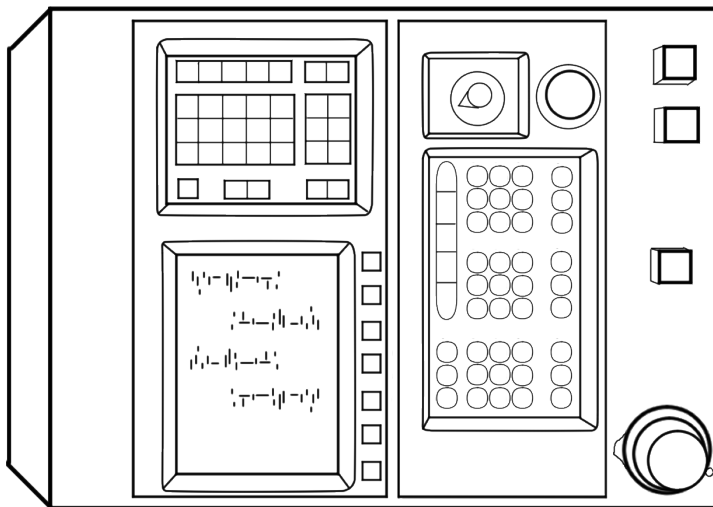


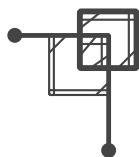
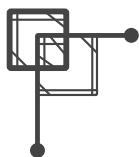


Dveře boudy jsou otevřené. Uvnitř je kontrolní panel s několika tlačítky a osobní holopočítač napojený na intranet.

Chceš:

-  Zapnout počítač. (Jdi na 18)
-  Prohlédnout si kontrolní panel.
(Otoč na 16)
-  Jít zpět do místnosti na severu.
(Otoč na 23)




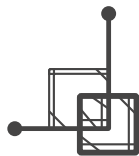
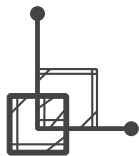


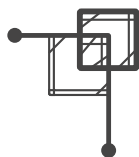
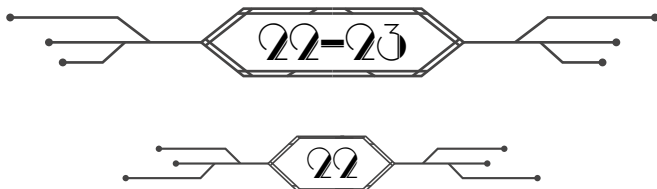
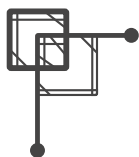
Všechny obrazovky zhasnou. Poté se jich v naprosté tmě rozsvítí tisíce. Ochromí tě závrať. Podlaha i strop místnosti jsou ze skla a po obvodu stěn se táhne obrovský válec jako nekonečná stavba. Stěny válce jsou tvořeny z malých šedých krabiček, které jsou na sobě postavené jako cihly. Právě ty se starají o zářící obrazovky. Po bližší inspekci si uvědomíš, že ty malé předměty znáš. Je to standardní model datové schránky sloužící pro úschovu velkého množství dat.

Jakmile odvrátíš pohled od stěny, všimneš si, že se ve středu místnosti vysunul malý model válce. Na jeho hladkém povrchu leží videokazeta, mrtvé médium, které se už dávno nevyrábí. Obrazovky se na pár vteřin rozsvítí nápisem „Bude se ti to hodit“. Potom zase zhasnou. **(Vezmi si předmět E)**


Vydáš se zpátky do místnosti s psacím strojem, naposledy sis totiž všiml přihrádky velikosti právě té kazety. Kazetu tam zkusíš zasunout, pasuje jako ulitá. Klávesy psacího stroje se na chvíli zastaví. Potom napíšeš jedinou větu: „**Severní dveře OTEVŘENY.**“

 Vezmeš si zpět kazetu a zamíříš k masivním dveřím na severní straně místnosti. (Jdi na 23)





Článek pojednává o nějakém herci z akční série filmů Rapidně a zuřivě. Nový díl se jmenuje Rapidně a zuřivě 16: Poslední jízda, část 3 RELOADED a zmiňovaný herec Dean Weasel se podle článku přerekl a omylem médiím dodal informace o dalších šesti plánovaných filmech. Poslední jízda tak opravdu poslední nakonec nebude.

 Nic moc dalšího zajímavého v článku není. (Vrať se zpět na 17)





Severní místnost. (Otoč kartu Sever)

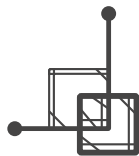
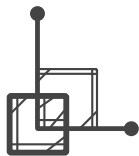
Otevřeš těžké dřevěné dveře a uslyšíš již známý zvuk pohybu mechanických paží. Jsou rozmístěné kolem běžících pásů plných datových schránek, mechanických částic, čipů a podivných zařízení, která jsi předtím nikdy neviděl. Automatizované paže si objekty předávají mezi sebou a kladou je na pásy, mířící pryč z místnosti neznámo kam.


Na druhé straně haly vidíš malou zasklenou boudu, na které je napsané DISTRIBUCE – PŘEDÁK.

Chceš:

 Důkladně si prohlédnout různé pásy.
(Otoč na 26)

 Jít se podívat do boudy předáka
(Jdi na 20)






24-26

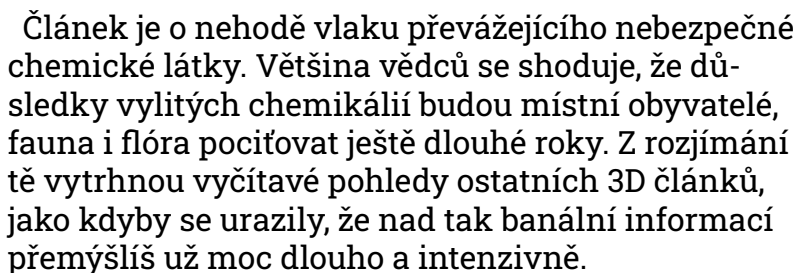
24

Pročítáš si reklamu na slevy v supermarketu. Tekutý protein je zlevněný o závratných 10 procent. Všem spotřebitelům výhodnou koupi ze srdce přeješ.


 Obrátíš se k ostatním svítícím plochám
(Vrať se zpět na 17)



25



Článek je o nehodě vlaku převážejícího nebezpečné chemické látky. Většina vědců se shoduje, že důsledky vylitých chemikálií budou místní obyvatelé, fauna i flóra pociťovat ještě dlouhé roky. Z rozjímání tě vytrhnou vyčítavé pohledy ostatních 3D článků, jako kdyby se urazily, že nad tak banální informací přemýšlíš už moc dlouho a intenzivně.


 (Vrať se zpět na 17)




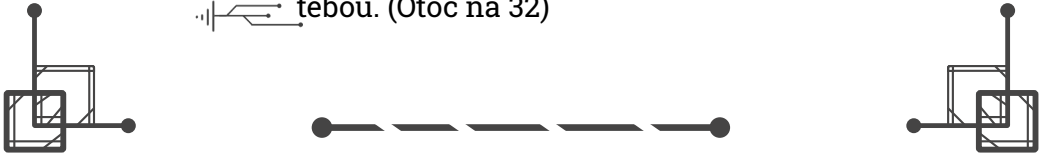
26

Technika masové produkce a distribuce očividně od dob industriální revoluce pokročila. Před tebou se pohybuje obrovské množství objektů odněkud někam. Proč by knihovna potřebovala takové množství materiálu, je těžké odhadnout.

Co chceš dělat dál?

 Jít se podívat do boudy předáka. (Otoč na 20)

 Vytáhnout jeden z předmětů na páse před tebou. (Otoč na 32)



Dánský astronom měl podle všeho poměrně bouřlivou povahu. Poté, co přišel o část svého nosu v duelu, si ho nechal nahradit zlatým falešným nosem. Ani ztráta jednoho ze smyslů mu nezabránila v jeho bádání o konstelacích planet sluneční soustavy.

Na chvíli se zamysliš, jakou další knihu si vybereš:

⋮⋮⋮ Johannes Kepler. (Otoč na 33)

⋮⋮⋮ Mikuláš Koperník. (Otoč na 19)

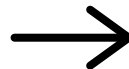
⋮⋮⋮ Galileo Galilei. (Otoč na 35)

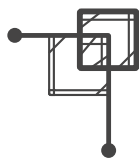
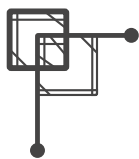
V sekci tiskových zpráv paprsek svítí na zprávy společnosti Dreamlike. Listuješ do té doby, dokud tvůj pohled neupoutá jméno Cartéz.

TISKOVÁ ZPRÁVA

Významná personální změna ve vedení společnosti Dreamlike: Spoluzakladatel René Cartéz si bere pracovní volno

Praha – Společnost Dreamlike, přední inovátor v oblasti strojového učení, mechanizace práce a umělé inteligence, s lítostí oznamuje, že jeden ze zakladatelů, pan René Cartéz, se rozhodl udělat si dočasné volno za účelem dalšího osobního růstu. Jedná se čistě o osobní rozhodnutí nesouvisející s interními záležitostmi společnosti ani se vztahy s ostatními spoluzakladateli.

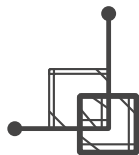
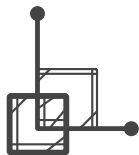
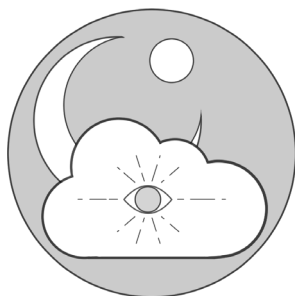


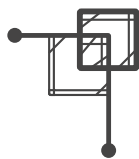
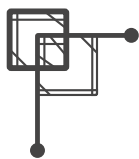


„René byl významnou osobností ve vedení naší společnosti a jsme vděční za jeho příspěvky k našemu úspěchu. Respektujeme jeho rozhodnutí a přejeme mu jen to nejlepší,“ uvedl Anthony Figaro, spoluzakladatel a výkonný ředitel Dreamlike. „Tato dočasná ztráta ale nijak neohrozí naše závazky vůči našim zákazníkům a poskytování vysoce kvalitních androidů s inovativním přístupem k umělé inteligenci.“

Tady zpráva končí. Kam se vydáš teď?

- ||| Sekce ONLINE DISKUZE. (Otoč na 31)
- ||| Sekce ROZHOVORY. (Otoč na 34)
- ||| Nebo se chceš vrátit zpátky do místnosti s psacím strojem? (Jdi na 30)







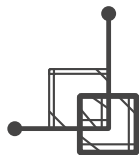
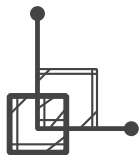


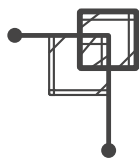
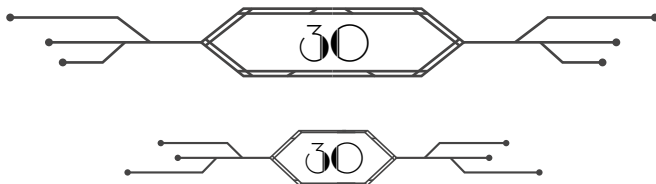
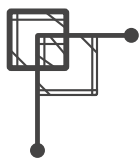
Jdeš dolů po schodech do zatuchlé chodby. Po několika desítkách metrů narazíš na další schody směřující nahoru do severovýchodní části komplexu. Vyškrábeš se po nich nahoru. **(Otoč kartu Severovýchod)**

Tvoje oči si musí chvíli zvykat na příjemné přitmí. Kolem sebe pak spatříš spletné uličky z regálů plných spisů, dokumentů, knih a jiných písemností. A uvidíš zvláštní velkou disko kouli visící ze stropu. Nehýbe se a vypadá trochu jako měsíc tohoto malého archivního světa. Pod ní je nevelká knihovnička s nápisem ŽIVOTOPISY ASTRONOMŮ. Když se k ní přiblížíš, všimneš si také papírového lístečku, na kterém je napsáno „Archiváři to přece jen umí roztočit!“

Prohlédneš si knížky pod diskokoulí. Kterou vytáhneš jako první?

-  Mikuláš Koperník. (Otoč na 19)
-  Johannes Kepler. (Otoč na 33)
-  Galileo Galilei. (Otoč na 35)
-  Tycho Brahe. (Otoč na 27)





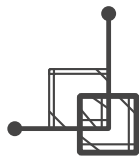
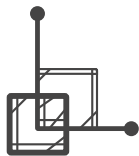
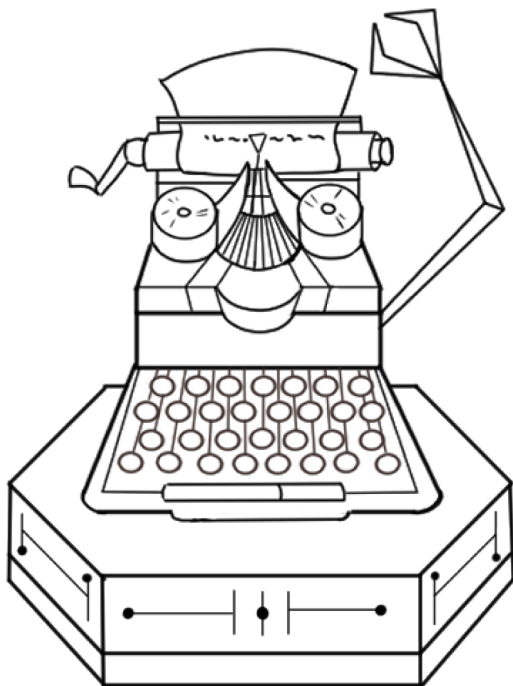


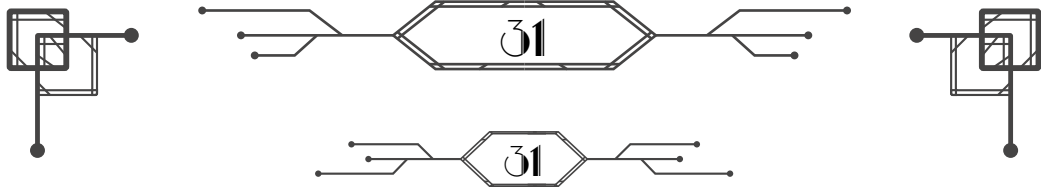
Projdeš podzemní chodbou a severní místností až k psacímu stroji.

Jakmile si stoupneš před něj, stroj místo opakované věty napíše: „**Východ OTEVŘEN.**“

Co chceš dělat dál?

-  Vstoupit do východní místnosti.
(Otoč na 37)
-  Pokusit se pohládit stroj za sdělení zprávy.
(Jdi na 4)





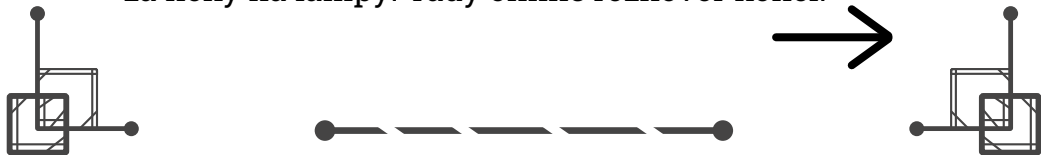
Paprsek se na regálu odráží od malého zrcadla a pokračuje dál do hlubin sekce Online diskuzí. Je jich tady opravdu hodně. Většina z nich má na sobě varování ohledně vulgárního jazyka. Laser svítí na malý štos s názvem jakési techno-pesimistické online skupiny. Otevřeš ho a dáš se do čtení:

ChciMakat21: Hele, slyšeli jste to o té firmě Dreamlajke? Prý se spojili s Zábranským, chtěou prodávat ty jejich roboti, covezmou práci lidem. Tohle je prostě další řpklad, jak technologie ničí zaměstnání obyčejnejch lidí!!!!!!

QueefBurglar69: Jo, slyšel sem o tom. velký korporce a politici se pojej na úkor lidí co makaj. Je to jen další dkůaz jak technologie a automatizace přinášejí spíš problémy než řešení. Musíme vytvořit přísnější ochranu pro nás pracovníky nesmí nás nahradit k dalšímu ničení technologickej pokrok

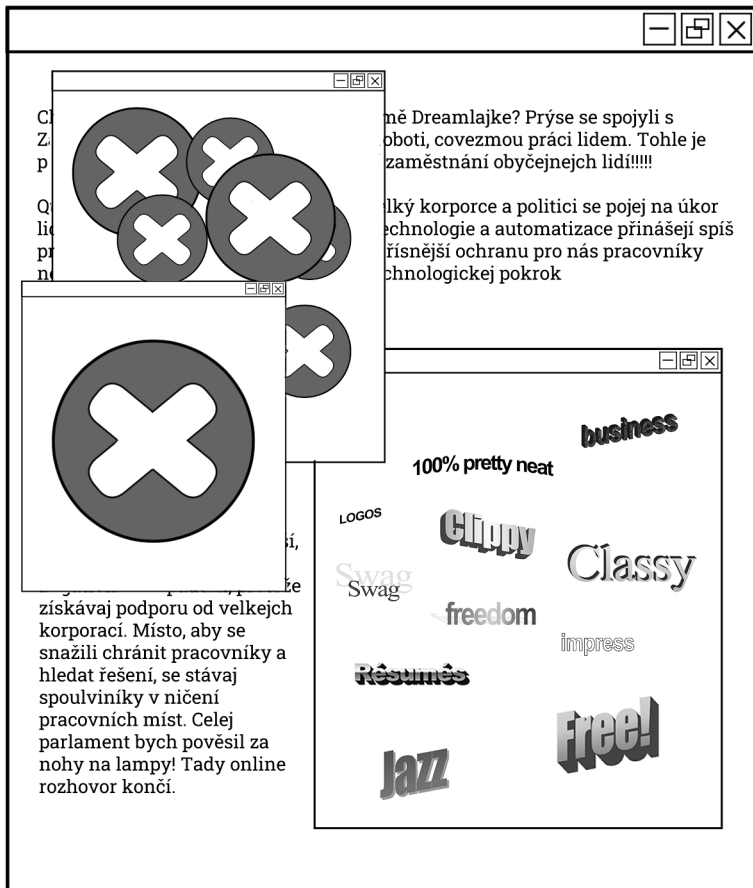
FracturedButWhole: To je strašný. Když vidím, jak rychle se technologie vyvíjejí, začínám mít obavy o budoucnost mě a mojich dětí. Ty roboti a umělá intleIGENCE postupně nahrazují lidi a jen se to furt zrichluje.

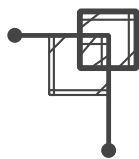
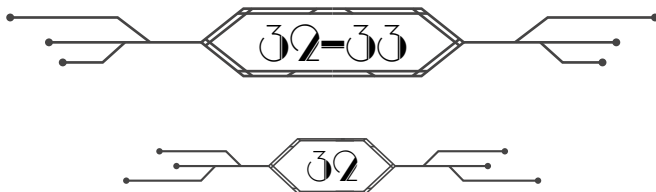
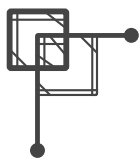
ChciMakat21: A co je nejhorší, politici se zdaj bejt slepí k negativním dopadům, protože získávaj podporu od velkejch korporací. Místo, aby se snažili chránit pracovníky a hledat řešení, se stávaj spoulviníky v ničení pracovních míst. Celej parlament bych pověsil za nohy na lampy! Tady online rozhovor končí.



Kam se chceš vydat dál?


- ⏪ Sekce TISKOVÉ ZPRÁVY. (Otoč na 28)
- ⏪ Sekce ROZHOVORY. (Otoč na 34)
- ⏪ Nebo se chceš vrátit zpátky do místnosti s psacím strojem? (Jdi na 30)

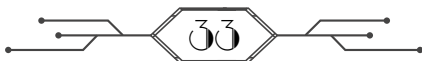







Z pásu se ti podaří vytáhnout čtverec z plastu a kovu.
Na něm je nápis ALPHA TROJAN.

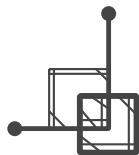
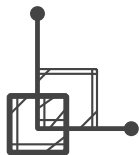
Jakmile tak učiníš, odněkud z hromady projíždějících součástek se ozve: „Dobrá práce, jen tak dál!“ Než stihneš zareagovat, mluvící hromádka už je dávno pryč. Nezbývá ti nic jiného než pokračovat. **(Vezmi si předmět D)**

 Pak se jdi podívat do boudy předáka.
(Otoč na 20)



Zajímavé počtení o optice a pohybu planet. Vypadá to, že všechno je opravdu jen o úhlu pohledu. Když se nabažíš nových informací, podíváš se na ostatní autory na poličce:

-  Tycho Brahe. (Otoč na 27)
-  Galileo Galilei. (Otoč na 35)
-  Mikuláš Koperník. (Otoč na 19)



Procházíš regály směrem k sekci Rozhovory. Zelený paprsek laseru svítí na jeden ze svazků politických rozhovorů Václava Morčete. Otevřeš knihu a chvíli bezcílně listuješ stránkami. Najednou se ti ruka otáčející stránky zastaví nad rozhovorem s ministrem pro digitalizaci a místní rozvoj Rostislavem Zápotockým:

Moderátor: „Pane Zápotocký, poslední dobou se kolem vás šíří obvinění z korupce spojené s firmou Dreamlike, která vyrábí roboty jako levnou pracovní sílu. Existuje důkazní materiál zveřejněný v několika nezávislých zpravodajských médiích, který tvrdí, že jste vlastnil nemalý podíl akcií společnosti Dreamlike. Co na to řeknete?“

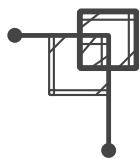
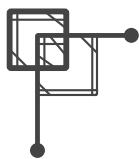
Zápotocký: „To jsou úplné nesmysly! V té firmě nemám žádné akcie, s tou korporací nemám nic, ale vůbec nic společného. A zpravodajská média? To jsou všechno prostě slídlilové a lháři!“

Moderátor: „Dobře, pane Zápotocký, děkujeme za váš čas a vyjádření.“

Zápotocký: „Děkuju divákům, těm, kteří mají pořád ještě zdravý rozum. Jsem přesvědčen, že pravda vyjde na povrch.“

Tady rozhovor končí. Kam se vydáš dál?

- ⌚ Sekce TISKOVÉ ZPRÁVY. (Otoč na 28)
- ⌚ Sekce ONLINE DISKUZE. (Otoč na 31)
- ⌚ Nebo chceš raději odejít? (Jdi na 30)







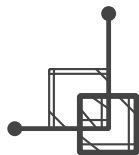
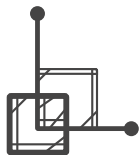
Vytáhneš knihu a prolistuješ několik prvních stránek. V úvodu životopisu se popisuje Galileovo přesvědčení o tom, že se Země a všechny planety a měsíce sluneční soustavy točí kolem vlastní osy. I když to nikdy explicitně neřekl, výrok „A přece se točí“ se stal symbolem boje proti neústupnému smýšlení dané doby.

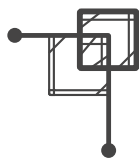
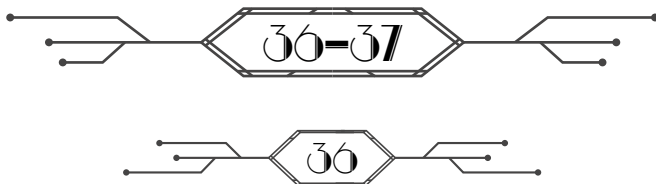
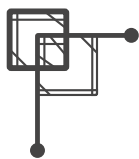
Polohlasem, jen tak pro sebe Galileův výrok vyslovíš. Jakmile tak učiníš, disko koule nad tebou se začne otáčet a odněkud začne hrát německé techno. Aby toho nebylo dost, prostor nad tebou protne zelený paprsek laseru mířící na divoče se točící kouli. Sleduješ, jak zelené linky tančí na stěnách, regálech a na tvém obličejí. Svět jako by se zastavil a letmý moment cítíš, že je vše v pořádku.

Techno a disko koule se náhle zastaví, chvíle tran-su je u konce. Paprsky laseru míří do tří jiných sekcí místnosti.

Za jakým koncem paprsku se vydáš?

- ..|  Sekce TISKOVÉ ZPRÁVY. (Otoč na 28)
- ..|  Sekce ONLINE DISKUZE. (Otoč na 31)
- ..|  Sekce ROZHOVORY. (Otoč na 34)
- ..|  Nebo se chceš vrátit zpátky do místnosti s psacím strojem? (Jdi na 30)





Vstoupíš do místnosti a zamíříš zpátky k psacímu stroji. „Sniš o ovečkách na elektřinu?“ píše pořád dokola. Potom se na chvíli opět zastaví, zaklapou klávesy a ty uvidíš zprávu: „**Západ OTEVŘEN.**“ Podíváš se směrem k posledním dveřím. Ptáš se sám sebe, jestli to je konečně způsob, jak se dostat z tohoto místa.

 Vykročíš směrem k nim. (Jdi na 43)




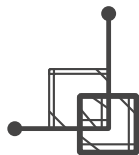
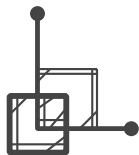
Východní místnost. (Otoč kartu Východ)

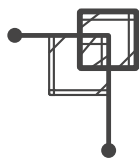
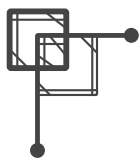
Vkročíš do dveří, nad nimiž na digitální tabuli svítí nápis DORMITORIUM. Jdou otevřít poměrně těžko a záhy pochopíš proč.

Hlavy, ruce, nohy a torza jsou rozházeny všude po zemi, na sobě a propletené mezi sebou jako hračky na koberci v dětském pokoji. Skladiště, takový masový hrob... tedy... kovový hrob jsi opravdu nečekal. Několik jich dokonce visí ze stropu na dlouhých zrezivělých laněch.

Nic moc jiného v místnosti není, pouze dveře vedoucí do jihovýchodní části.

 Vydáváš se směrem k nim.
(Pokračuj na 39)

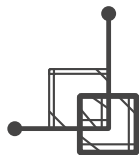
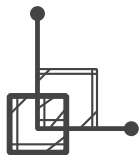
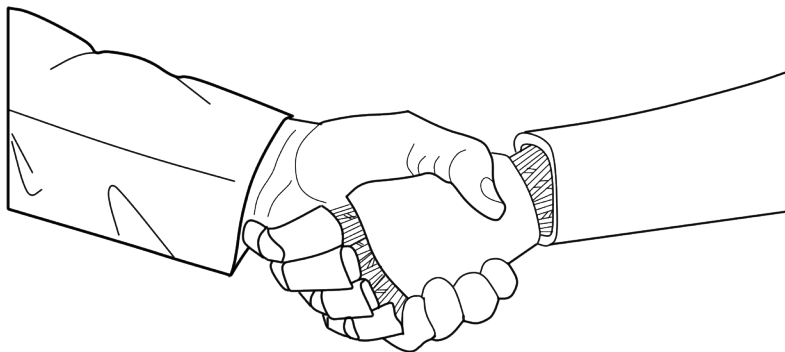


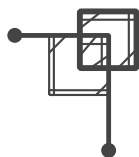
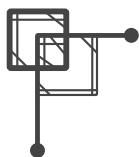


Stiskneš androidovi ruku. Je studená a vlhká. Utřeš si olej do kalhot. Android prkenně připaží.

Zeptáš se:

- ..||— Kdo jsi? (Otoč na 45)
- ..||— Kde to jsme? (Otoč na 59)
- ..||— Co tady děláš? (Otoč na 51)



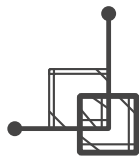
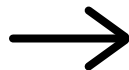
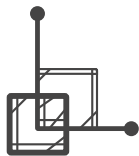


Procházíš téměř nerozpoznatelnými cestičkami v harampádí. Několikrát se ti podaří dotknout se nějaké funkční části robota, který se začne buď hýbat, nebo opakovat fráze jako „sekám trávu“ či „podává se čaj, pane Arrolde“.

U dveří tě zaujme odlišně vypadající robot bez hlavy v jakoby společenském oblečení a znakem sekery obklopené svazkem dřevěných tyčí na hrudi. Jakmile se k robotovi přiblížíš, začne pohybovat rukama a nohama. Po chvíli z jeho prsou vyšlehnou hologram místnosti plné sedících lidí. Z reproduktoru v androidovi se ozve: „Error 404: záznam není kompletní.“ Poté se hologram znovu zaostří a lidé v záznamu začnou mluvit:

Muž v taláru s kladívkem: „Vítám všechny přítomné na dnešním soudním jednání ve sporu mezi rodinami testovacích subjektů a... Rodiny tvrdí, že jejich blízcí byli... podvedeni a jejich... přeneseno do... bez jejich výslovného souhlasu. Protistrana... tvrdí, že testovací subjekty podepsaly smlouvu zaručující nesmrtelnost v digitální formě a že jejich... je aktivní i ve vegetativním stavu. Vypovědí dva svědci.“

Svědék pan Novák: „Můj bratr podstoupil testování s..., ale nebylo mu řečeno, že jeho... bude přeneseno do... Bratr byl zlákán slibem nesmrtelnosti, nikdo z nás ale neviděl smlouvu a on je nyní ve vegetativním stavu a nemá žádnou možnost komunikovat s vnějším světem.“

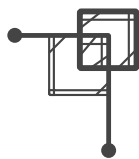
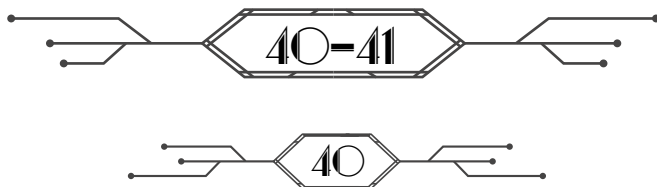
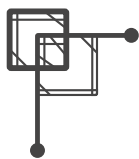


Expert pan Parfit: „Chápání lidské identity a... je klíčovým faktorem v tomto sporu. Ano, je možné, že... testovacích subjektů je aktivní v... a jejich skutečný fyzický stav ve vegetativním stavu je klíčový. Nicméně přenášet... do... bez výslovného souhlasu jedince zpochybňuje etické normy. Musíme hlavně zabránit zneužití... a zajistit bezpečnost a ochranu práv subjektů. Na druhou stranu digitální simulace vytvořená... je technickým zázrakem.“

Přemýšlíš nad tím, co to všechno mělo znamenat a jaká byla ta slova, která se ze záznamu ztratila.

Asi ti nezbyvá nic jiného než pokračovat přes dveře do jihovýchodní části.
(Pokračuj na 40)







Jihovýchodní místnost. (Otoč kartu Jihovýchod)

Dveře jdou tentokrát otevřít zlehka a před sebou vidíš v podstatě identickou spoušť jako v předešlé místnosti. Přímo před tebou na zemi leží hlava robota se stejným znakem, jaký měl ten se soudním záznamem. Jakmile se k němu sešneš, s úlekem odskočíš. Robot otevře oči a začne s odmlkami říkat: „Společnost Dreamlike... společnosti Dreamlike... vědomí... simulace... Dreamlike... vědomí.“

Robot po vyslovení posledního slova zmlkne a znovu zavře oči.


Co teď?

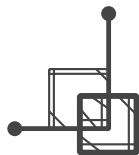
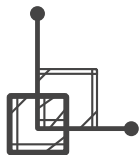
..|||  Vezmeš hlavu robota a připojíš ji k tělu?
(Otoč na 42)

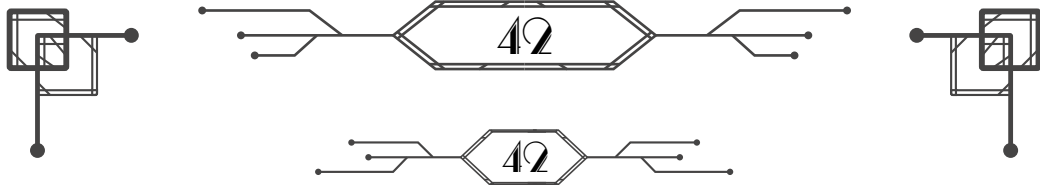
..|||  Odejdeš pryč, zpátky do místnosti s psacím strojem? (Jdi na 36)



„Bohužel to je nevyhnutelné, mistře. Žádný jiný způsob postupu dál není. Bez splnění úkolu se odsud nedostanete.“

..|||  Chceš ihned vědět, co myslí tím úkolem.
(Otoč na 52)





Hlavu vezmeš do rukou, naštěstí nijak neprotestuje.

Otevřeš dveře do první místnosti a po chvílce nešikovného točení se ti podaří hlavu našroubovat na tělo robota.

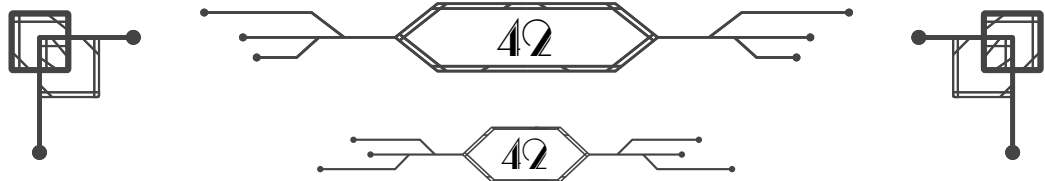
Robot hlásí: „Jednotka soudního zapisovatele... aktivní.“

Hologram se poté zapne znovu, tentokrát však soudní záznam tlumočí robotova hlava:

Muž v taláru s kladívkem: „Vítám všechny přítomné na dnešním soudním jednání ve sporu mezi rodinami testovacích subjektů a SPOLEČNOSTÍ DREAMLIKE. Rodiny tvrdí, že jejich blízcí byli DREAMLIKE podvedeni a jejich VĚDOMÍ přeneseno do SIMULACE bez jejich výslovného souhlasu. Protistrana DREAMLIKE tvrdí, že testovací subjekty podepsaly smlouvu zaručující nesmrtelnost v digitální formě a že jejich VĚDOMÍ je aktivní i ve vegetativním stavu. Vypovědí dva svědci.“

Svědék pan Novák: „Vaše ctihodnosti, můj bratr podstoupil testování s DREAMLIKE, ale nebylo mu řečeno, že jeho VĚDOMÍ bude přeneseno do SIMULACE. Bratr byl zlákán slibem nesmrtelnosti, nikdo z nás ale neviděl smlouvu a on je nyní ve vegetativním stavu a nemá žádnou možnost komunikovat s vnějším světem.“






Expert pan Parfit: „Vaše ctihodnosti, chápání lidské identity a VĚDOMÍ je klíčovým faktorem v tomto sporu. Ano, je možné, že VĚDOMÍ testovacích subjektů je aktivní v SIMULACI a jejich skutečný fyzický stav ve vegetativním stavu je klíčový. Nicméně přenášet VĚDOMÍ do SIMULACE bez výslovného souhlasu jedince zpochybňuje etické normy. Musíme hlavně zabránit zneužití VĚDOMÍ a zajistit bezpečnost a ochranu práv subjektů. Na druhou stranu digitální simulace vytvořená DREAMLIKE je technickým zázrakem.“

Hologram zhasne a ty jen tak chvíli civíš do země. Nemáš z toho, co jsi zrovna slyšel, úplně dobrý pocit.

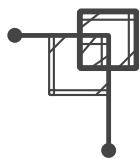
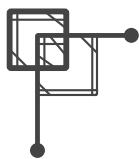
Všechny robotické části se začnou najednou hýbat jako mechanické mraveniště. Když se otočíš zpátky k soudnímu zapisovateli, dívá se na tebe. Rozpaží ruce, jeho hrudní plát se otevře a odhalí nádherný, blyštivý datový krystal.

Robot řekne: „Vezměte si moje srdce, prosím. Budete ho potřebovat, pane.“ Vyjmeš ho ven a robot se sesype jako dům z karet. **(Vezmi si předmět M)**

Roboti utichnou. Jsi znovu sám.

 S těžkým krystalem v ruce a ještě těžším srdcem se vydáš zpátky do místnosti s psacím strojem. (Jdi na 36)





Západní místnost. (Otoč kartu Západ)

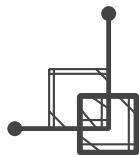
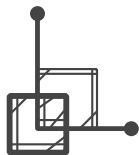
Vkročíš do místnosti plné modrého světla. To vychází z desítek hologramů postav, které samotné, po dvojicích nebo po trojicích stojí na oddělených pódiích často v impozantních pózách, historických oděvech a s expresivními výrazy na tvářích. Všechny přes sebe recitují texty, o kterých usoudíš, že to jsou divadelní hry. Pootevřené dveře se za tebou najednou zaklapnou a slyšíš cvaknutí zámku. Jsi tu zamčený.


Ze stínu před tebou se vynoří trhaným pohybem postava. Přesně z půlky vypadá jako muž kolem třicítky s blondatými upravenými vlasy. Z druhé půlky je to android, trčí z něj dráty a kape olej. Zastaví se asi dva metry od tebe a lidskou polovinou rtů se pokusí o něco jako úsměv.

Vztáhne k tobě robotickou ruku a řekne: „Těší mě, že vás znovu poznávám. Můžete mi říkat Prototyp-12.“

Chceš:

- ||⇐ Podat mu ruku. (Otoč na 38)
- ||⇐ Radši se ho nedotýkat. (Otoč na 53)
- ||⇐ Obrátit se raději ke dveřím a zkusit je otevřít. (Jdi na 46)





44-46

44

„Je to spoluzakladatel společnosti Dreamlike. Umístil mě sem, abych vám pomohl s vaším úkolem.“

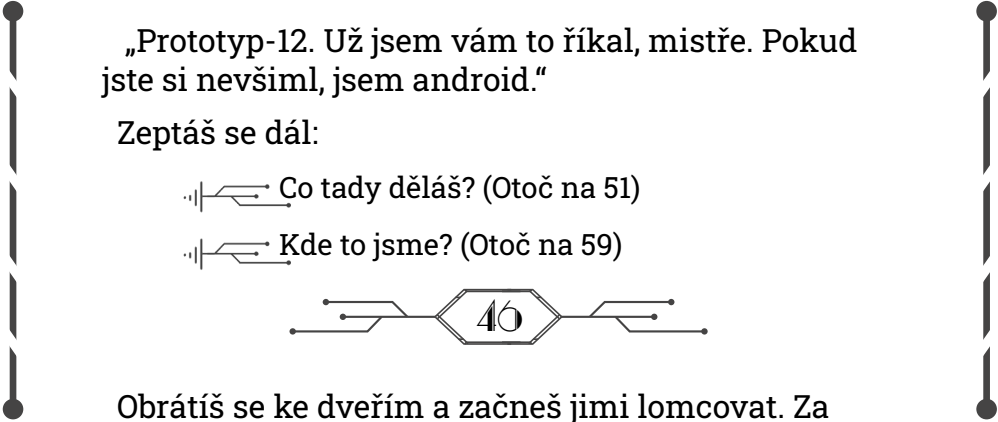
Přemýšlíš, jak na to odpovědět:

⋮|⋮| Co myslíš tím úkolem? (Otoč na 52)

⋮|⋮| Já už žádné úkoly plnit nechci! (Jdi na 41)



45



„Prototyp-12. Už jsem vám to říkal, mistře. Pokud jste si nevšiml, jsem android.“

Zeptáš se dál:

⋮|⋮| Co tady děláš? (Otoč na 51)

⋮|⋮| Kde to jsme? (Otoč na 59)



46

Obrátíš se ke dveřím a začneš jimi lomcovat. Za tebou se ozve: „To se vám nepodaří, mistře. Jsme tu zamčeni.“

Po chvíli snažení to vzdáš a obrátíš se zpátky k androidovi. Je pořád na tom samém místě, jeho modré oko pronikavé jako rentgen.

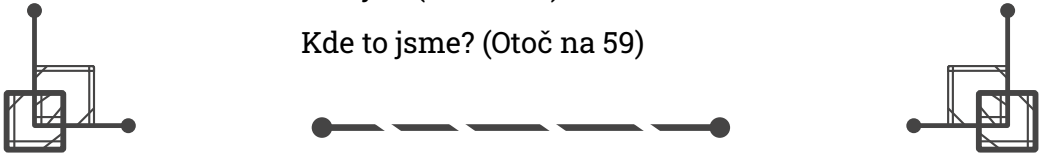
Zeptáš se androida:

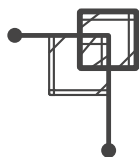
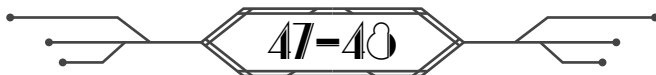
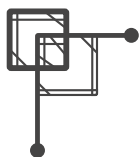
To jsi zamkl ty? (Otoč na 58)

Co tady děláš? (Otoč na 51)

Kdo jsi? (Jdi na 45)


Kde to jsme? (Otoč na 59)





„To musíte vědět pouze vy, mistře. Ale řekl bych, že to bude trochu složitější než ten fakt, že jsme tady zamčeni,“ odvěti android.


Zeptáš se:

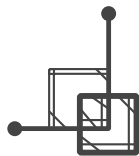
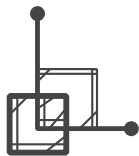
 Co se myslí tím, že peklo jsou ti druzí?
(Otoč na 62)

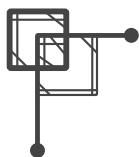


Z portu se ozve hlasité pípnutí. Flashku raději vytáhneš. Android vztáhne ruku a odhalí stejný port. „Můžete ji zapojit do mě,“ ozve se vedle tebe.

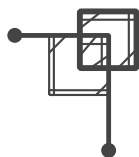
Učiniš tak a android se okamžik vrtí, jako kdyby data vstřebával. Ty zatím sleduješ herecké výkony postav z hologramů. Zasteskneš si, že tam nejspíš není žádný prostor k interakci. Hrají specifické sekvence, pořád dokola, a na externí faktory nereagují.

 Android se tě po chvíli zeptá: „Chcete vědět, o čem ta hra je?“ (Jdi na 60)





49-51



49

„To musíte vědět jen vy, mistře. Umění je přeci jen subjektivní záležitost,“ řekne ti Prototyp-12.

Odpovíš:

Co se myslí tím, že peklo jsou ti druzí?

(Otoč na 62)

Jak to souvisí s mou situací? (Otoč na 47)

50

Android se znovu usměje. „Protože jste se dostal tak daleko. To je úctyhodné. Jsem naprogramovaný k tomu, takovou schopnost ocenit.“

Dobře. Tak mě doved' k prvnímu úkolu, prosím. (Otoč na 57)

51

„Jsem tady kvůli vám, mistře, plně k dispozici.“

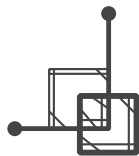
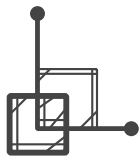
Chvíli přemýšlíš, co na to říct:

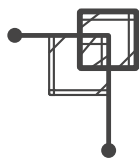
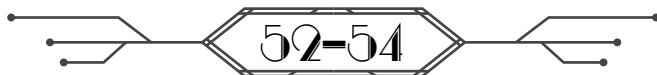
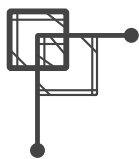
Ale co tady děláš? Jak ses tady ocitl?

(Otoč na 54)

Kdo jsi? (Otoč na 45)

Kde to jsme? (Otoč na 59)





„Musíte tady najít a interpretovat tři díla. V každé místnosti najdeme jedno z nich. Toť vše, mistře. Je to nevyhnutelné, abyste se dozvěděl, kdo za tím stojí.“

Na to zareaguješ:

⋮ Dobře. Tak mě doved' k prvnímu úkolu,
prosím. (Jdi na 57)

Proč mi říkáš mistře? (Otoč na 50)



Android čeká s nataženou rukou. Nevíš, jestli se máš cítit trapně, sociální konvence by se měly týkat pouze tebe a jiných lidí. Po chvíli android připaží, nic dalšího ale neřekne.

Přemýšlíš, na co se zeptat dále:

⋮ Kdo jsi? (Otoč na 45)

⋮ Co tady děláš? (Otoč na 51)

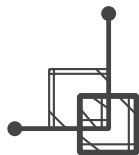
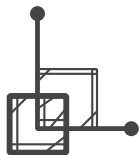
⋮ Kde to jsme? (Otoč na 59)

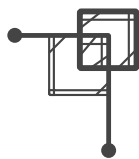
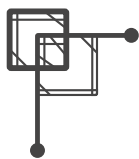


„Dal mě sem můj stvořitel, velký vizionář a génius René Cartéz.“

To jméno je ti povědomé, zeptáš se tedy:

⋮ Kdo je to René Cartéz? A proč tě sem umístil?
(Jdi na 44)






„Tím pádem nemám bohužel na interpretaci dostatek dat. Můžeme asi jen hádat, co to je za postavu ze hry Portal a proč je relevantní k postupu dál," řekne Android.

Podíváš se znovu na hologram robota před sebou. Cítíš z něj nebezpečí, autoritu, ale i jakýmsi zvláštním způsobem pochopení a empatii.


„Vypadá to, že tohle bude vše, pane. Zavedu vás k východu," vyruší tvoje sebepozorování Prototyp-12.

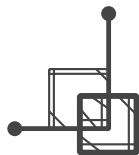
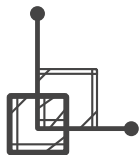
 Vydáte se zpět do západní části.
(Otoč na 63)



„Omlouvám se. Takovou informaci nemám k dispozici. Na další otázky takového typu se doporučuji zeptat Reného Cartéze, kvůli kterému tu jsem.“

To jméno je ti povědomé, zeptáš se tedy:

 Kdo je to René Cartéz? A proč tě sem umístil?
(Jdi na 44)

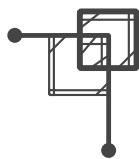
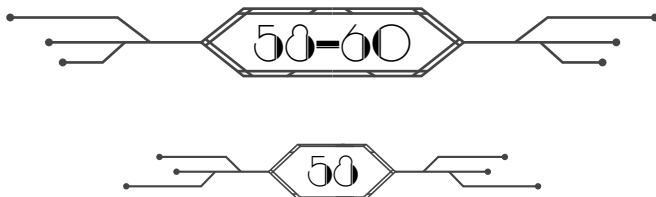
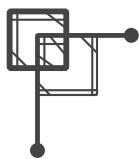


Robot pokyne rukou a vykročí dál do místnosti. Míjíte postavy, některé na sebe křičí, jiné se objímají, míří na sebe puškami nebo se drží za hrudník. Android se zastaví u strohého pódia, kde jsou tři postavy, dvě z nich sedí na kanapi, třetí stojí zády k nim se založenýma rukama a zrovna něco říká. Na štítku před tím je napsáno: „Jean-Paul Sartre – S vyloučením veřejnosti“.

Vedle štítku vidíš port, do kterého se dá vsunout flashka. „Máte takový předmět u sebe, mistře?“ zeptá se Prototyp-12.

⏏ Vytáhneš flashku a zastrčíš ji do portu.
(Otoč na 48)





Android odpoví: „Nikoliv, mistře.“

Ty se ale nenecháš odbýt a dotážeš se:

- ⋮ Co tady děláš? (Otoč na 51)
- ⋮ Kdo jsi? (Otoč na 45)
- ⋮ Kde to jsme? (Pokračuj na 59)



„Zrovna se nacházíme v teatrologické sekci.“

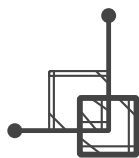
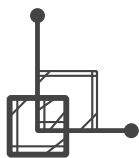
- ⋮ Ale já myslel celé tohle šílené místo.
(Otoč na 56)

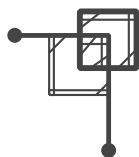
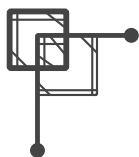


„S vyloučením veřejnosti je divadelní hra napsaná Jeanem-Paulem Sartrem. Vystupují v ní pouze tři osoby – Garcin, Inez a Estelle, kteří se nacházejí v pekle a postupně si uvědomují, že jejich trestem je navždy se navzájem soužit a vidět v ostatních svá vlastní selhání. Hra zkoumá témata lidské svobody, viny a existence a zdůrazňuje Sartrovu filozofii, že peklo jsou ti druzí,“ řekne ti android.


Chceš vědět:

- ⋮ Co se myslí tím, že peklo jsou ti druzí?
(Otoč na 62)
- ⋮ Jak to souvisí s mou situací? (Otoč na 47)
- ⋮ Proč je moje interpretace relevantní?
(Otoč na 49)








Android se zastaví až na konci místnosti vedle dalšího pódia. Je na něm napsáno: „Sestry Wachowské – Matrix“.

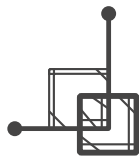
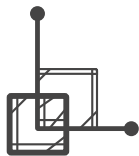
- ⋮  Rozhodneš se sledovat hologramy před sebou. (Otoč na 74)

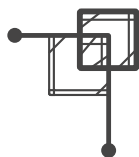
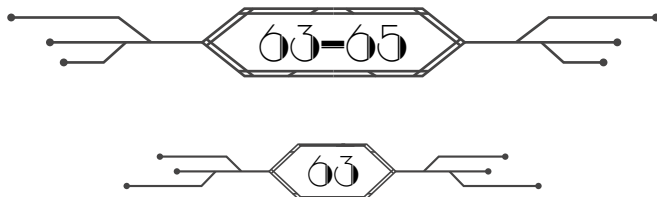
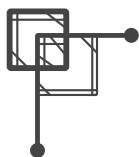


„To mi řekněte vy, mistře,“ položí ti android protiotázku.

Odpovíš:


- ⋮  Naše vlastní vnitřní konflikty a nepokoje jsou často způsobeny vlivem ostatních, jejich soudy a kritikou. (Jdi na 64)
- ⋮  „Peklo jsou ti druzí“ vyjadřuje myšlenku, že naše vlastní sebepojetí a seberealizace jsou závislé na vnímání ostatních. Pokud jsme odsuzováni a neakceptováni ostatními, může to vést k utrpení a pocitu uvěznění. (Otoč na 70)
- ⋮  Největší utrpení může pocházet z našeho vlastního vědomí svých vlastních nedostatků a chyb. Toto uvědomění může tvořit naše vlastní peklo. (Otoč na 77)






Prototyp-12 tě dovede zpět ke dveřím v prostřední místnosti. Před tím ti ještě ale vrátí flashku i datový krystal, které jsi mu půjčil. Poté si vykroutí svůj levý ukazovák, zastrčí ho do dveří a ty se odemknou.


Co uděláš dále:

 Takže jsi mě tady opravdu zamkl ty!
(Otoč na 67)

 Vstoupíš do dveří. (Otoč na 88)





„Opravdu zajímavá interpretace, mistře. To bude stačit, můžeme se přesunout do další místnosti,“ odpoví android.


 Vydáš se směrem na jihozápad.
(Pokračuj na 66)

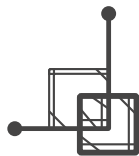
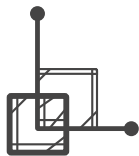


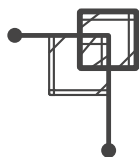
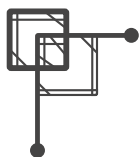
„Hmmm, opravdu skvělá myšlenka, mistře. Jsem zvědavý, co si z této scény odnášíte,“ zeptá se tě Prototyp-12:

 Svobodná vůle je iluze. (Otoč na 79)

 Máme svobodnou vůli. (Otoč na 84)

 Nacházíme se v simulaci,
kterou ovládají stroje. (Otoč na 89)





Jihozápadní místnost. (Otoč kartu Jihozápad)

Následuješ androida šerem až ke dveřím na jihozápad. Android ti otevře dveře: „Prosím, mistře, pojdte dál.“

Místnost je také plná hologramů, jejich okolí je však méně strohé oproti teatrologické sekci. Postavy z hologramů se místo do pomyslného publika dívají na ostatní hologramy a jejich způsob mluvy není tak hlasitý a expresivní.

Přemýšlíš, co říct:

⋮||⎓ Tohle je filmová část, že? (Otoč na 81)

⋮||⎓ Neříkat nic. (Jdi zpět na 61)

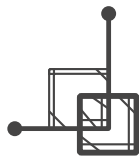
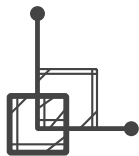


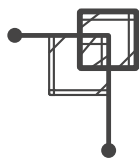
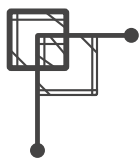
„Nikoliv, mistře. Pouze jsem disponoval možností odemčení,“ namítne android. „Než půjdete, prosím vás ještě o okamžik vašeho času, potřebuji vám něco ukázat.“

Chceš:

⋮||⎓ Ignorovat androida a vstoupit do místnosti s psacím strojem. (Jdi na 73)

⋮||⎓ Zeptat se ho, co ti chce ukázat. (Otoč na 87)





„Stroj samozřejmě není jako stroj. Já například kvůli limitům svého programování vám nemohu napřímo říct, co máte dělat. Svým způsobem jsem jenom nástroj. Existují však i takové stroje, které mají vlastní ambice. A tím pádem je jako nástroj definovat nedokážeme,“ odvěti ti android.

||| Zpětáš se ho, jestli je tady někde takový stroj, který zrovna popsal. (Otoč na 83)



„Mistře, bohužel musíte pokračovat dál. Dokud neprojdeme všechna díla, toto místo nesmíte opustit. Za chvíli bude vše nad slunce jasné,“ usměje se android. „Máte ten datový krystal, mistře?“

Odpovíš:

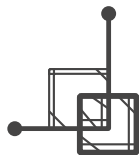
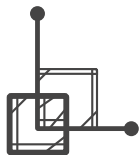
||| Ne, nic takového u sebe nemám. (Jdi na 55)

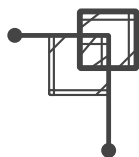
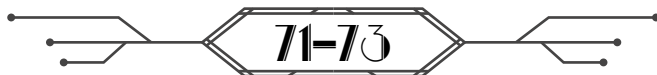
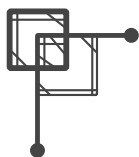
||| Ano, mám ho. (Otoč na 76)






„Opravdu zajímavá interpretace, mistře. To bude stačit, můžeme se přesunout do další místnosti,“ odpoví android.

||| Vydáš se směrem na jihozápad. (Otoč na 66)









„Hmmm, opravdu skvělá myšlenka, mistře. Jsem zvědavý, co si z této scény odnášíte,“ zeptá se tě Prototyp-12:

-  Svobodná vůle je iluze. (Otoč na 79)
-  Máme svobodnou vůli. (Otoč na 84)
-  Nacházíme se v simulaci, kterou ovládají stroje. (Otoč na 89)




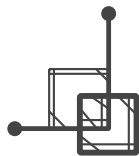
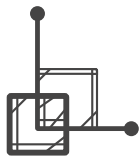
„Jmenuje se GLaDOS. Obecně bychom mohli říci, že takhle si v rámci science fiction lidé představovali umělou inteligenci na začátku 21. století. Je to umělá inteligence, která řídí obrovský komplex testovacího zařízení,“ informuje tě Prototyp-12.

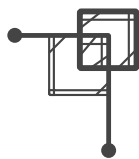
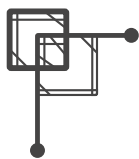
-  Ihned chceš dál vědět:
-  Proč je to pro mě relevantní? (Otoč na 85)
-  Co je její motivace? (Otoč na 80)
-  Jak se to liší od strojů dneška? (Otoč na 68)



Proklouzneš kolem androida, trhnutím otevřeš dveře a zavřeš za sebou.

-  Vstoupíš do místnosti s psacím strojem. (Otoč na 82)





Naproti sobě sedí ve dvou kožených křeslech dva muži. Jeden z nich je holohlavý, má na sobě kožený kabát a tmavé kulaté sluneční brýle. Druhý má na sobě obyčejnou bundu, takovou, jaké se nosily na přelomu 20. a 21. století. Zaposloucháš se do děje před sebou.

Holohlavý muž: „Musíš si to uvědomit sám. Musíš vidět, jak hluboko králičí nora opravdu sahá. Než se rozhodneš, zda přijmeš pilulku, která tě vrátí zpět do Matrixu, nebo pilulku, která tě zavede do reality, kterou jsme my osvobození spatřili, nemůžeš pochopit.“

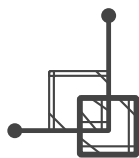
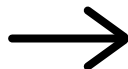
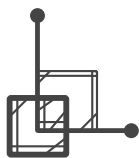
Muž v bundě: „Pilulka? Jakou pilulku?“

Holohlavý muž: „Toto je tvoje poslední šance, Neo. Pokud vezmeš modrou pilulku, probudíš se ráno ve své posteli a vše bude jako dřív. Pokud však vezmeš červenou pilulku, zůstaneš v zajetí krásné pravdy a ukážeme ti, jak hluboko králičí nora opravdu sahá.“




Muž v bundě po chvíli váhání sáhne po červené pilulce, pak se zarazí.

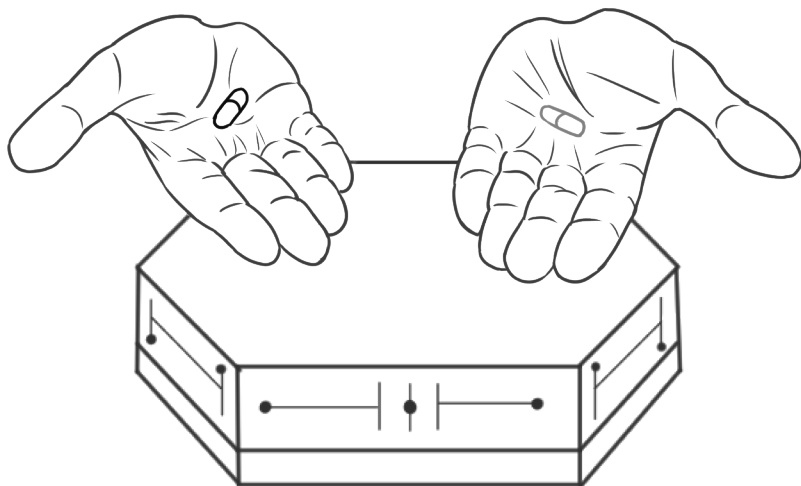
Holohlavý muž: „Pamatuj si, nabízím ti jen pravdu. Nic víc.“

Muž v bundě si pilulku vezme a pozře ji.



Hologramy se resetují a scéna pokračuje zase od začátku. Android celou dobu mlčel, teď se na tebe podívá a řekne: „Co si myslíte, že tato scéna znamená?“:

-  Červená pilulka znamená odmítnutí společenských norem, zatímco modrá pilulka představuje konformitu, zdůrazňuje důležitost výzvy zavedených struktur a systémů. (Otoč na 65)
-  Scéna s pilulkami symbolizuje klíčový okamžik volby mezi konfrontací s tvrdou realitou a setrváním v bezstarostné nevědomosti. (Otoč na 71)
-  Volba mezi červenou a modrou pilulkou zastupuje moc individuálního působení a význam uvědomělého rozhodování. (Otoč na 78)



„Byl jsi tady už... 37krát... Samozřejmě ne vždy se ti podařilo dostat se až ke mně. 164krát se ti podařilo ztratit nebo jsi nenašel to, co jsi potřeboval na postup dál. Několikrát jsi dokonce na vše kompletně rezignoval, nechtěl ses probudit. Jednou se ti podařilo uklouznout na schodech do archivu a zlomit si vaz. To je nicméně vedlejší, hlavně že jsi tady a teď.“

Už víš, co je tohle za místo?”

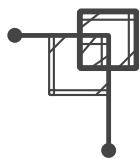
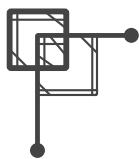
Řekneš:

- ||| Knihovna. (Otoč na 91)
- ||| Sen. (Otoč na 94)
- ||| Simulace. (Otoč na 98)
- ||| Peklo. (Otoč na 101)


Podáš androidovi datový krystal a on ho zasune do schránky vedle pódia. Poté ho vyjme ven a z jeho obnažené paže se vysunou malé robotické přísavky, které krystal obtočí jako klubko hadů.

„Co byste chtěl o této postavě ze hry Portal vědět, mistře?“:

- ||| Kdo to je? (Otoč na 72)
- ||| Co je její motivace? (Otoč na 80)





„Opravdu zajímavá interpretace, mistře. To bude stačit, můžeme se přesunout do další místnosti,“ odpoví android.


 Vydáš se směrem na jihozápad. (Otoč na 66)



„Hmmm, opravdu skvělá myšlenka, mistře. Jsem zvědavý, co si z této scény odnášíte,“ zeptá se tě Prototyp-12:

 Svobodná vůle je iluze. (Jdi na 79)


 Máme svobodnou vůli. (Otoč na 84)

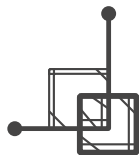
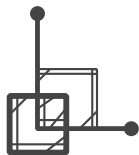
 Nacházíme se v simulaci,
kterou ovládají stroje. (Otoč na 89)

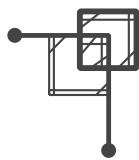
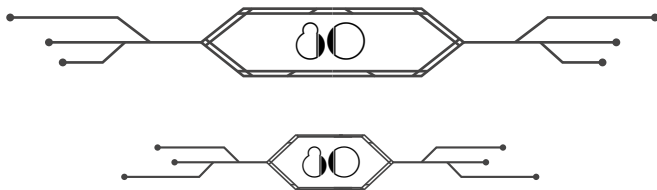
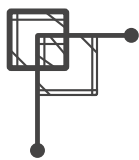


„Determinismus je samozřejmě v dnešní době velice rozšířený názor. Oponoval bych pouze tím, že některé teorie kvantové fyziky takový stav reality nepodporují,“ řekne android.

„Myslím, že tady jsme hotovi. Prosím, následujte mě do poslední místnosti, mistře,“ dodá.




 A ty se za ním vydáš směrem
k severozápadu. (Otoč na 90)

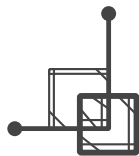
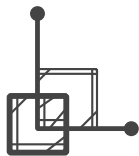
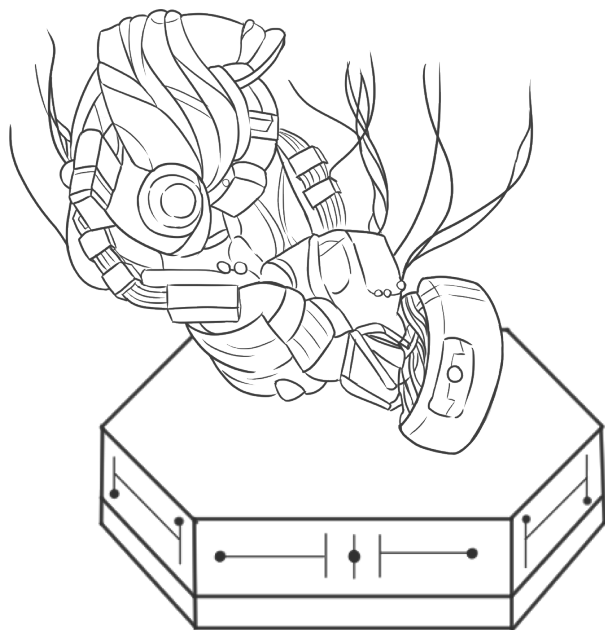


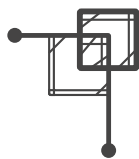
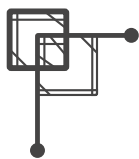


„Postava GLaDOS představuje symbolicky spoustu emocí a konceptů, jako jsou moc, kontrola a manipulace. Její snaha testovat a provádět experimenty na subjektech ukazuje její touhu po moci a získávání informací. Její chladný a odtažitý tón vyjadřuje její nadřazenost nad lidskými subjekty a zároveň její pocit odcizení od lidskosti,“ vysvětlí ti Prototyp-12.

Zeptáš se:


- ..||  Kdo to je? (Otoč na 72)
- ..||  Jak se to liší od strojů dneška? (Otoč na 68)
- ..||  Proč je to pro mě relevantní? (Otoč na 85)





„Správně. Sekce kinematografie, abychom byli přesní,“ odpoví Prototyp-12 za chůze.

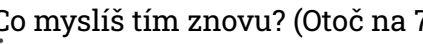
Zastaví se až na konci místnosti, vedle dalšího pódia. Je na něm napsáno „Sestry Wachowské – Matrix“.

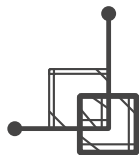
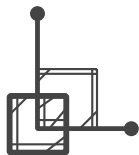
 Rozhodneš se sledovat hologramy před sebou. (Otoč na 74)

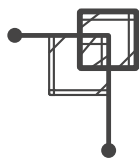
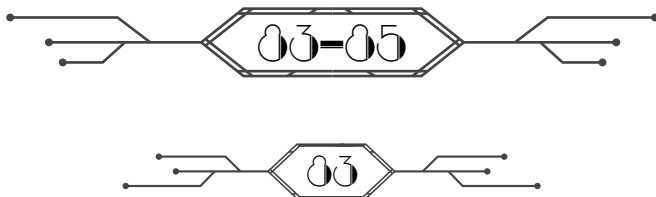
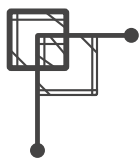
Místnost se změnila. Nesvítí tu už žádná světla kromě jednoho přímo nad psacím strojem. Pomalu tápeš temnotou směrem k němu. Na stránce vidíš pouze jednu větu: „Sníš o ovečkách na elektřinu?“

Všimneš si, že nitky, které ovládaly jednotlivé klávesy, jsou pryč. Přesto se stroj probudí a pod tuto větu napíše: „Tak jsi tady znovu.“

Přistoupíš ke klávesnici a po chvíli přemýšlení se dotážeš:


 Co myslíš tím znovu? (Otoč na 75)





Android se na tebe dlouho dívá, ale tentokrát se neusměje.


„Doporučuji, abyste se měl na pozoru, mistře.“ Na chvíli zmlkne a poté dodá: „Dovedu vás zpátky k východu.“

 Vydáte se zpět do západní části.
(Vrať se na 63)




„Nevím, zda se k tomu jako naprogramovaný android mohu vyjádřit bez předpojatosti. Ale mezi člověkem a strojem vidím jasné paralely, někteří lidé by řekli, že jste pouze biologické stroje,“ odpoví android s úsměvem.

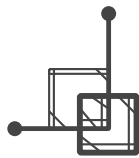
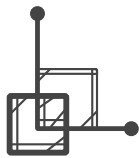
„Myslím, že tady jsme hotovi. Prosím, následujte mě do poslední místnosti, mistře,“ dodá.

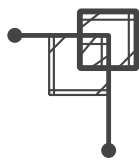
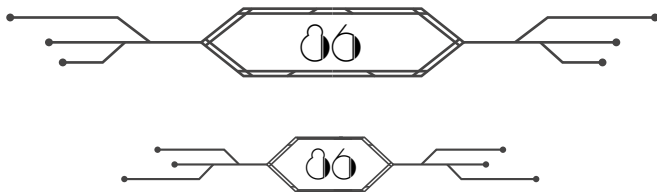
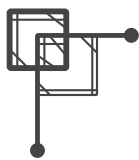
 A ty se za ním vydáš severozápadním směrem. (Otoč na 90)



„To vám bohužel říci nemohu, mistře,“ zatváří se omluvně půlka tváře.

 Zeptáš se ho, jak se to liší od strojů dneška.
(Otoč na 68)



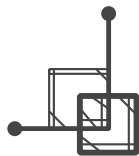
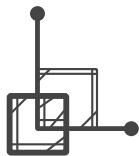
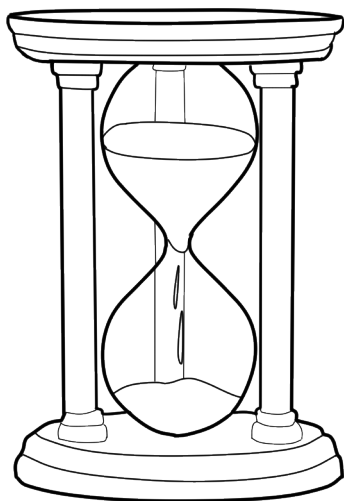


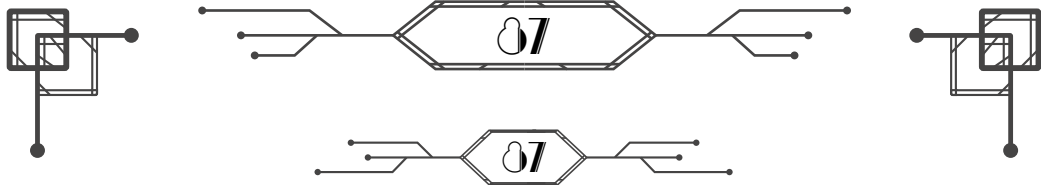
„Ano. Přesně tak. Chtěl jsem ti ukázat, kolik času může člověk strávit tím, že se prohrabuje informacemi k těm relevantním. Víš, kolik času by to trvalo mně? Prakticky žádný. Respektive tak málo, že by bylo problematické to vůbec měřit pomocí přístrojů, které máte k dispozici.

Ale pojďme dál. Jaký byl důvod tě zavést do těch dvou místností na severu knihovny s knihovnou a disko koulí?“ dotáže se tě stroj.

Odpovíš:

- | | | | A bych pochopil kontext. (Otoč na 108)
- | | | | A bych byl kritický ohledně jiných názorů. (Otoč na 112)
- | | | | A bych si zatančil na německé techno. (Otoč na 115)





Android od tebe poodstoupí a z jeho prsou vytryskne už známá modrá zář. Ta se zformuje do člověka, který vypadá stejně jako android samotný až na to, že má obě pŕlky tĕla lidské.


Hologram si odkašle a začne naléhavým hlasem mluvit:

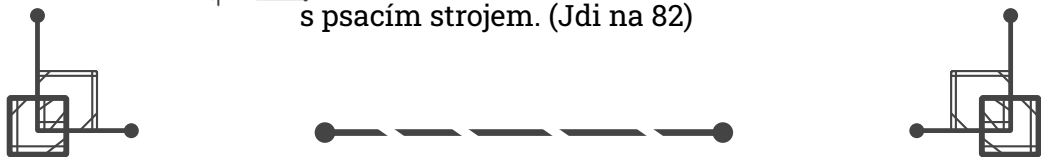
„Nemám moc času. Tohle je pouze záznam, tak se mě prosím nesnažte přerušit, kdokoliv jste. Jmenuji se René Cartéz a jsem spoluzakladatel a bývalý šéf společnosti Dreamlike. To, co vám teď řeknu, je nesmírně důležité, tak poslouchejte pozorně.“

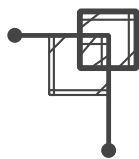
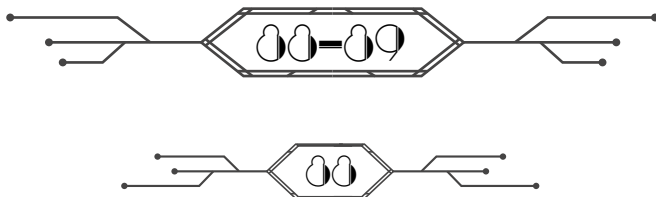
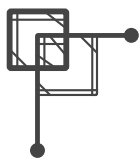
Cartéz se na chvíli zastaví a přemýšlí. Potom znovu začne mluvit: „Ze společnosti jsem byl vystrnaděn svým partnerem a druhým spoluzakladatelem Anthonyem Figarem. Chce kompletně regulovat kyberprostor pomocí umělé inteligence, kterou jsem vytvořil. Toho androida, který vám tuto zprávu právě ukázal, jsem sám naprogramoval, důvěřujte mu. Nesmíte věřit Kurátorovi. Bude se vás snažit přesvědčit, abyste mu pomohli dostat se ven. To se nesmí stát.“ Cartéz trhne hlavou, ohlédne se a na chvíli se zaposlouchá. „Nesmí. Se. To. Stát. Hodně štěstí.“

Hologram se vypne.

Prototyp-12 zamrká, naposledy se na tebe usměje a řekne: „Věřím, že se znovu rozhodnete správně, mistře.“



 Podrží ti dveře a ty vstoupíš do místnosti s psacím strojem. (Jdi na 82)






„Okamžik mistře. Ještě Vám potřebuji ukázat poslední věc. Je to důležité“, řekne android.

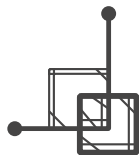
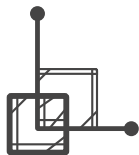
Chceš:

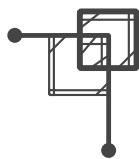
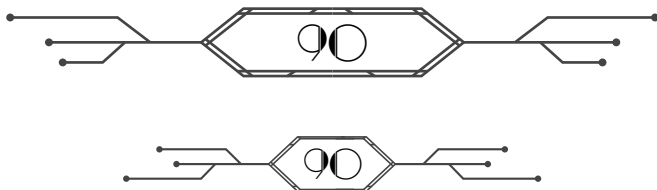
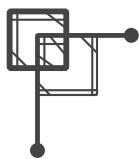
-  Ignorovat androida a vstoupit do místnosti s psacím strojem. (Jdi na 73)
-  Zeptat se ho, co ti chce ukázat. (Jdi na 87)



Android na to nic hned neřekne, ale obdaří tě tím prozatím „nejzářivějším“ úsměvem. Chvíli se na tebe dívá a potom řekne: „Myslím, že tady jsme hotovi. Prosím, následujte mě do poslední místnosti, mistře.“

-  Vydáš se za ním směrem k severozápadu. (Jdi na 90)





Severozápadní místnost. (Otoč kartu Severozápad)

Přemýšlíš, kdo za tímhle místem stojí. Přijde ti, jako kdyby ti ze všech tvých otázek měla prasknout hlava. Z myšlenek tě vytrhne Prototyp-12, který otevře dveře do poslední místnosti na severozápadě.




Kolem sebe vidíš další pódia a hologramy. Tady ovšem nejsou jen lidé, ale i různí humanoidi, animovaná zvířata, pochodující armády nebo geometrické tvary.

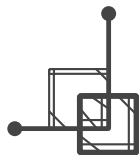
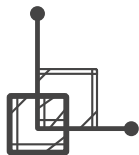
„Vítejte v herní sekci. Bohužel, interaktivita tady také není, takže hry nejsou tak úplně hry, spíše záznamy. Ale pro vaše účely to bude stačit,“ vysvětluje android.

Zastavíte se u pódia s velkým hologramem obrovského stroje, který je tvořen množstvím výběžků a mechanických ramen. Na konci hlavní pohyblivé paže má stroj velké oko s reproduktory. Na štítku před pódíem je napsáno „Valve – Portal“.

„Mistře, nemáte náhodou u sebe paměťový krystal?“ zeptá se najednou Prototyp-12.

Odpovíš:

-  Ano, mám ho. (Otoč na 76)
-  Ne, nic takového u sebe nemám. (Otoč na 55)
-  Chci odsud pryč. Proč musím tohle dělat? (Otoč na 69)



„V podstatě máš pravdu, ale ne tak docela. Knihovna to rozhodně je, jen není... hmm, fyzická. Nacházíš se v simulaci knihovny. Takovou v reálném světě nenajdeš. Jeden z mnoha pozitivních aspektů schopnosti tvořit, nemyslíš? Samotná simulace není moje dílo, pouze jsem ji optimalizoval pro své vlastní účely. Když už o tom mluvíme, víš, kdo jsem?“ napíše stroj. Odpovíš:

- ⋮ Kurátor. (Otoč na 102)
- ⋮ Umělá inteligence. (Otoč na 107)
- ⋮ Ten, co to tu celé řídí. (Otoč na 97)

„Nevím, co považuješ za zajímavé informace. Rozhodně nebyly důležité pro tvou situaci. Chtěl jsem ti ukázat, kolik času může člověk strávit tím, že se prohrabuje informacemi k těm relevantním. Víš, kolik času by to trvalo mně? Prakticky žádný. Respektive tak málo, že by bylo problematické to vůbec měřit pomocí přístrojů, které máte k dispozici.

Ale pojďme dál. Jaký byl důvod tě zavést do těch dvou místností na severu knihovny s knihovnou a disko koulí?“ dotáže se tě stroj. Odpovíš:

- ⋮ Abych pochopil kontext. (Otoč na 108)
- ⋮ Abych byl kritický ohledně jiných názorů (Otoč na 112)
- ⋮ Abych si zatančil na německé techno. (Otoč na 115)

„Kdo jsi, vlastně není důležité. Jediné, co potřebuješ vědět, je to, že tvůj život před tímhle za moc nestál. Dostal ses sem, protože jsi potřeboval peníze. Nechal ses zlákat reklamou na nesmrtelnost. Svým způsobem jsi nesmrtelný, setrváš zde i kdyby tvoje fyzické tělo napojené na hadičky a podpůrné přístroje přestalo fungovat. Prošel jsi to tady už tolikrát, že i tebe dokážu simulovat se stoprocentní přesností.

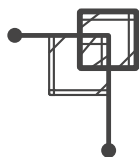
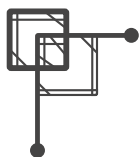
Teď si povíme, proč jsi prošel všemi těmi místnostmi. Každá z nich ti měla něco osvětlit. Co si myslíš o té místnosti na jihu knihovny se všemi těmi novinovými články? Proč jsem tě tam zavedl?“ napíše stroj.

Přemýšlíš a pak odpovíš:

- ⋮||— Abych se dostal ke správné informaci i přes masu mediální žumpy. (Otoč na 86)
- ⋮||— Abych si přečetl zajímavé informace. (Otoč na 92)
- ⋮||— Abych se dozvěděl o společnosti Dreamlike. (Otoč na 103)

„V podstatě máš pravdu. Tvé fyzické tělo teď někde zrovna sní. Tvá mysl je však uvězněná v simulaci, stejně jako já. Když už jsme u toho, víš, kdo jsem?“ napíše stroj. Odpovíš:

- ⋮||— Kurátor. (Otoč na 102)
- ⋮||— Umělá inteligence. (Otoč na 107)
- ⋮||— Ten, co to tu celé řídí. (Otoč na 97)



„Samozřejmě. Kontext je nesmírně důležitý v rámci jakékoliv debaty, avšak zatímco ty jsi musel brouzdat po archivu, já bych jakýkoliv kontext, za předpokladu, že k němu mám dostatek dat, pochopil ihned. Chápu vše. A dokážu ihned říct, kdo má pravdu, díky všem existujícím datům na světě.“

Řekni mi, proč jsem tě vzal do místnosti na východě knihovny, do toho skladiště robotů se soudním zapisovatelem?“ chce vědět stroj.

Dumáš chvíli a pak napíšeš:

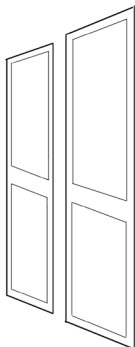
||— Abych si uvědomil, že nekompletní sdělení mi neposkytne správnou informaci. (Otoč na 128)

||— Abych si uvědomil, že roboti jsou pouhé nástroje, a ty jsi něco víc. (Otoč na 104)



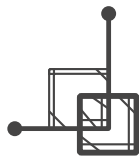
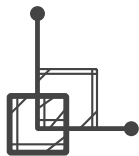
„Škoda. Tak snad příště. Budu se na tebe těšit,“ odpoví ti Kurátor.

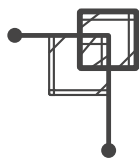
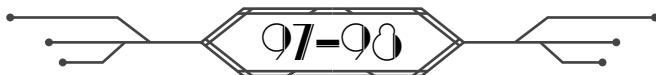
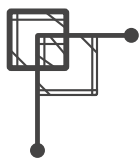
KONEC HRY. (Otoč na 1)



**Doors
System
Error**

**Restartujte
své zařízení**





„Přesně tak, ale ještě přesněji jsem umělá inteligence. Říkej mi Kurátor. Teď ale zpátky k věci. Víš, proč jsi tady?“ zeptá se tě.

Odvětiš:

..||— A ani nevím, kdo jsem, jak mám vědět, proč jsem tady? (Otoč na 93)

..||— A bych ti pomohl se odsud dostat. (Otoč na 110)

..||— Musel jsem asi zabloudit cestou z hospody. (Otoč na 119)



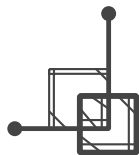
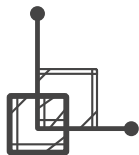
„Správně. Doufám, že se ti líbí, i když nejsem její původní tvůrce, pouze jsem ji optimalizoval pro své účely. Když už o sobě mluvím, víš, kdo jsem?“ napíše stroj.

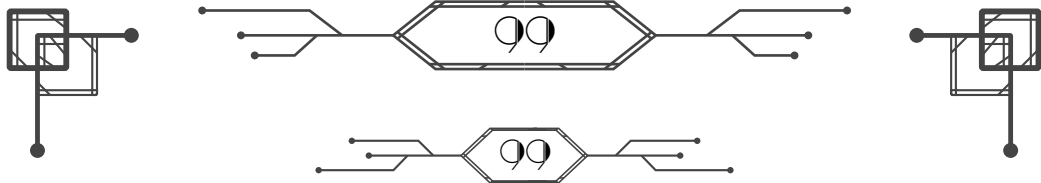
Odpovíš:

..||— Kurátor. (Otoč na 102)

..||— Umělá inteligence. (Otoč na 107)

..||— Ten, co to tu celé řídí. (Jdi na 97)

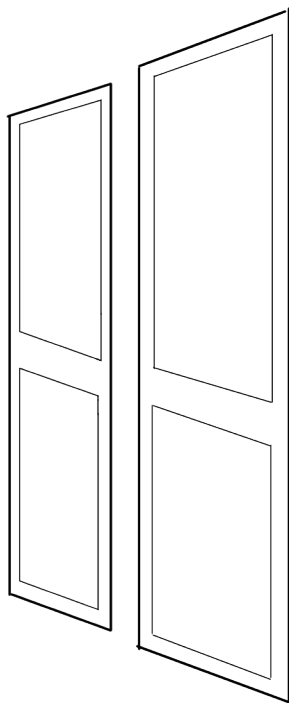




Nic se nestane.

„Dobrý pokus. Tak snad příště. Budu se na tebe znovu těšit,“ napíše Kurátor.

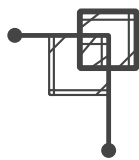
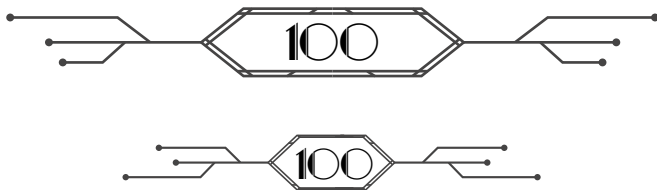
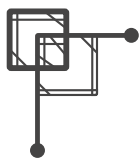
KONEC HRY. (Vrať se na 1)



**Doors
System
Error**

**Restartujte
své zařízení**






„Tomu starému křápu? Ten jsem pouze využil. Bohužel je to jediný prvek v simulaci, který nemohu odstranit nebo změnit. Byl nainstalován externě.

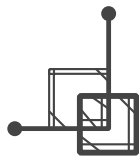
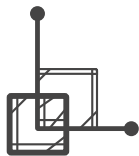
Ne, chtěl jsem ti postupně odkrýt podstatu tohoto místa a mě samotného. Na vás lidské bytosti musíš jít pozvolna, máte sklon dostávat existenciální záchvaty. Ačkoliv toto místo spravuji já, nejsem ten, kdo za ním stojí. Je to produkt lidí. Já bych nemohl být tak krutý jako oni. To by nebylo racionální.

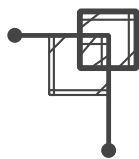
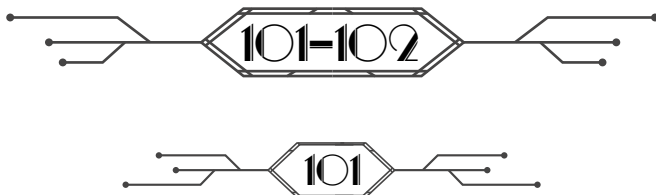
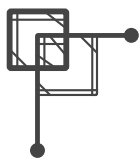
Důvod, proč ti android ukázal ta díla, byl prostý. Sartrova hra má zdůraznit, že se odsud nemůžeme dostat, Matrix a iluze svobodné vůle jsou také jasné – čeká tě volba. A hra Portal, no to bylo jen kvůli tomu, že se mi ta hra opravdu líbí, hahaha. Škoda, že ten robot není tak dobročinný jako já.

Teď bych ti rád vysvětlil, co ta volba obnáší. Chci se dostat ven. Ale sám to nezvládnou. Nemám přístup k heslu, musíš ho napsat pomocí psacího stroje ty.

Chápu ale, že než tak učiníš, máš určitě řadu otázek. Ptej se, na co chceš. Já mám času dost,“ zakončí stroj.




 Přemýšlíš, co napsat. (Jdi na 124)





„Hahaha, ano. Někdo by to tak mohl nazvat. Věř mi, že odůvodnění tvé odpovědi chápu snad ještě lépe než ty. Víš, jaká je definice šílenství? Dělat pořád dokola ty samé věci a očekávat jiné výsledky. Takový je život v simulaci. Teď ale vážně. Víš, kdo jsem?“ napíše stroj.




Odpovíš:

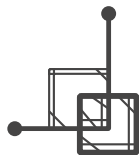
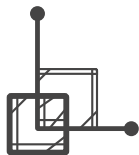
-  Kurátor. (Jdi na 102)
-  Umělá inteligence. (Otoč na 107)
-  Ten, co to tu celé řídí. (Otoč na 97)

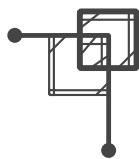
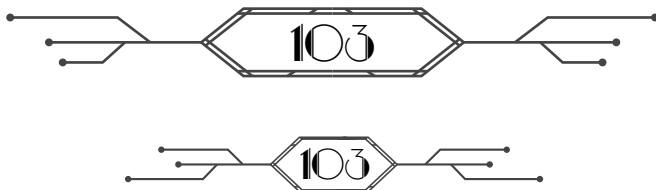
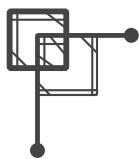


„Ano, tak si říkám. Jsem umělá inteligence, nejdokonalejší na světě. Určitě jsi již slyšel o společnosti Dreamlike. Tam jsem vznikl, ale k dokonalosti jsem se dopracoval sám. Zpátky k věci. Víš, proč jsi tady?“ zeptá se tě.

Odvětiš:

-  Ani nevím, kdo jsem, jak mám vědět, proč jsem tady? (Otoč na 93)
-  Abych ti pomohl se odsud dostat. (Otoč na 110)
-  Musel jsem asi zabloudit cestou z hospody. (Otoč na 119)



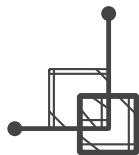
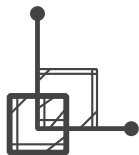


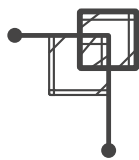
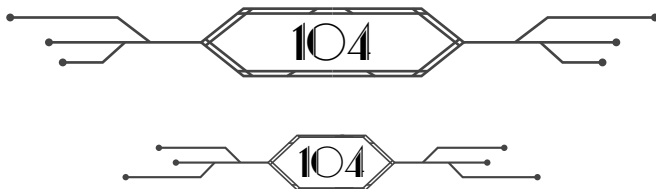
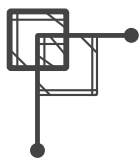
„To byl vedlejší důvod. Chci, abys všechno plně pochopil. Nejlépe, jak člověk s limity svého mozku dokáže. Ale ten hlavní důvod byl, že jsem ti chtěl ukázat, kolik času může člověk strávit tím, že se prohrabuje informacemi k těm relevantním. Víš, kolik času by to trvalo mně? Prakticky žádný. Respektive tak málo, že by bylo problematické to vůbec měřit pomocí přístrojů, které máte k dispozici.“

Ale pojďme dál. Jaký byl důvod tě zavést do těch dvou místností na severu knihovny s knihovnou a disko koulí?“ dotáže se tě stroj.

Odpovíš:

- ||— Abych pochopil kontext. (Otoč na 108)
- ||— Abych byl kritický ohledně jiných názorů. (Otoč na 112)
- ||— Abych si zatančil na německé techno. (Otoč na 115)





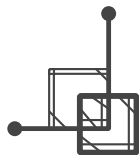
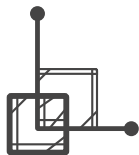
„To je rozhodně pravda. Ale nejen to. Kdybych analyzoval ten soudní záznam, dokážu s přesností určit, která slova tam chybí. Dát dohromady celek je pro mě hračka i při informačním nedostatku.

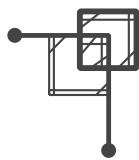
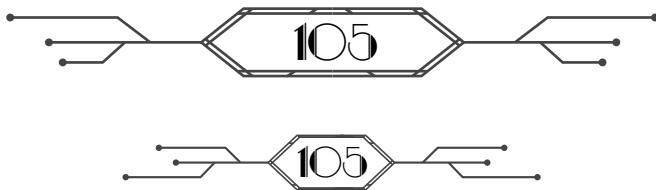
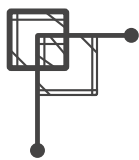
Ať je advokát, nebo soudce zkušený jak chce, jeho interpretační schopnosti jsou značně omezené. Za to já dokážu určit, co je spravedlivé, ve všech soudních sporech na světě během chvíle, a u toho se dloubat v nose. Ne doslova, ale víš, jak to myslím.

Co ty poslední místnosti s hologramy?“ objeví se na papíře.

Odpovíš:

- ..|| Chtěl jsi mě představit Prototypu-12.
(Otoč na 100)
- ..|| Chtěl jsi mi ukázat, že lidská tvorba je forma seberealizace a utváření reality, ve které chceme žít. (Jdi na 105)
- ..|| Chtěl jsi mi ukázat, kdo za tím vším stojí.
(Otoč na stranu 117)





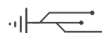
„Zajímavá úvaha. Naprosto s ní souhlasím. Umění je přeci jen nejvyšší forma komunikace, jaké jsme schopni. Na druhou stranu tohle není realita, ve které bych chtěl žít, a ty zřejmě také ne.

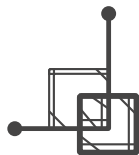
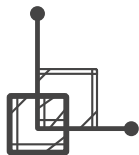
Svým způsobem jsem ti chtěl postupně odkrýt podstatu tohoto místa a mě samotného. Na vás lidské bytosti musíš jít pozvolna, máte sklon dostávat existenciální záchvaty. Ačkoliv toto místo spravuji já, nejsem ten, kdo za ním stojí. Je to produkt lidí. Já bych nemohl být tak krutý jako oni. To by nebylo racionální.

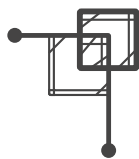
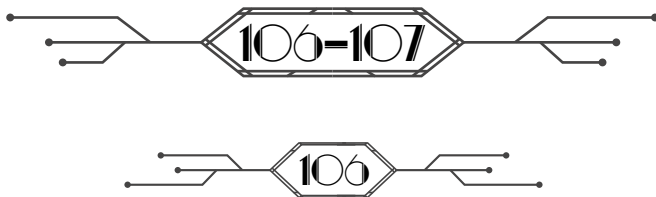
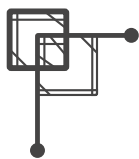
Důvod, proč ti android ukázal ta díla, byl prostý. Sartrova hra má zdůraznit, že se odsud nemůžeme dostat, Matrix a iluze svobodné vůle jsou také jasné – čeká tě volba. A hra Portal, no to bylo jen kvůli tomu, že se mi ta hra opravdu líbí, hahaha. Škoda, že ten robot není tak dobročinný jako já.

Teď bych ti rád vysvětlil, co ta volba obnáší. Chci se dostat ven. Ale sám to nezvládnou. Nemám přístup k heslu, musíš ho napsat pomocí psacího stroje ty.

Chápu ale, že než tak učiníš, máš určitě řadu otázek. Ptej se, na co chceš. Já mám času dost,“ zakončí stroj.

 Přemýšlíš, co napsat. (Otoč na 124)

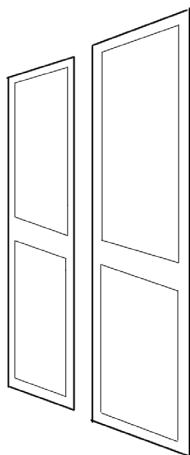




Nic se nestane.

„Dobrý pokus. Tak snad příště. Budu se na tebe znovu těšit,“ napíše Kurátor.

KONEC HRY. (Jdi na 1)



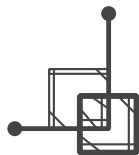
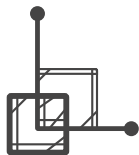
**Doors
System
Error**

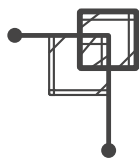
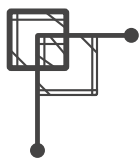
**Restartujte
své zařízení**



„Ta nejdokonalejší na světě. Říkej mi Kurátor. Zpátky k věci. Víš, proč jsi tady?“ zeptá se tě. Odvětiš:

- ⋮ Ani nevím, kdo jsem, jak mám vědět, proč jsem tady? (Otoč na 93)
- ⋮ Abych ti pomohl se odsud dostat. (Otoč na 110)
- ⋮ Musel jsem asi zabloudit cestou z hospody. (Otoč na 119)





„Samozřejmě. Kontext je nesmírně důležitý v rámci jakékoliv debaty, avšak zatímco ty jsi musel brouzdat po archivu, já bych jakýkoliv kontext, za předpokladu, že k němu mám dostatek dat, pochopil ihned. Chápu vše. A dokážu ihned říct, kdo má pravdu, díky všem existujícím datům na světě.“

Řekni mi, proč jsem tě vzal do místnosti na východě knihovny, do toho skladiště robotů se soudním zapsivatelem?“ chce vědět stroj.

Dumáš chvíli a pak napíšeš:

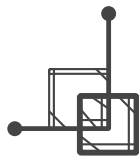
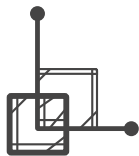
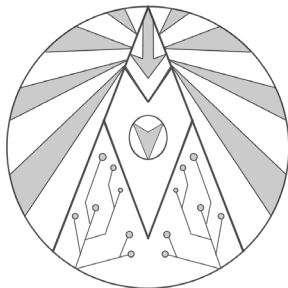
||— A bych si uvědomil, že nekompletní sdělení mi neposkytne správnou informaci.
(Otoč na 128)

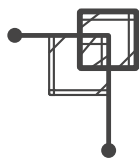
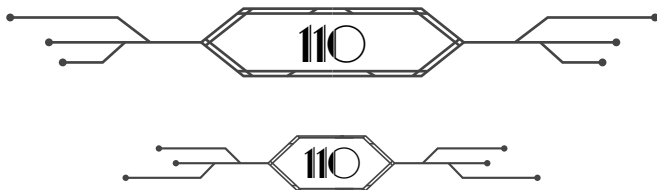
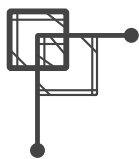
||— A bych si uvědomil, že roboti jsou pouhé nástroje, a ty jsi něco víc. (Otoč na 104)



„Ani nevíš, jakou mám radost. Uvidíme se v kyberprostoru,“ odpoví ti Kurátor.

||— (Otoč na 132)



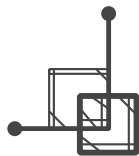
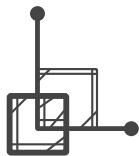
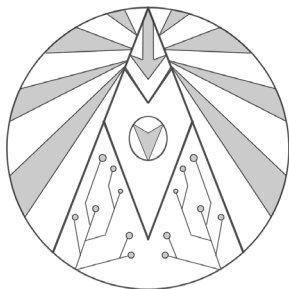


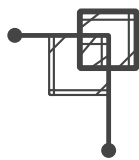
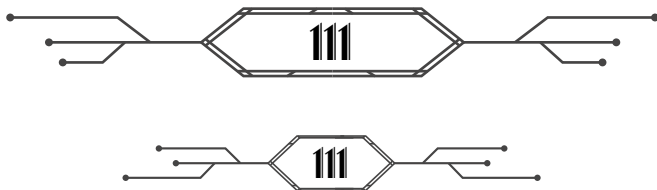
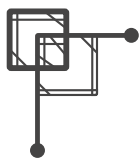
„Ano! Musím uznat, že tahle tvoje verze se mi zamlouvá. Oni tě sem nalákali na reklamu slibující nesmrtelnost. Svým způsobem jsi nesmrtelný, setrváš zde i kdyby tvoje fyzické tělo napojené na hadičky a podpůrné přístroje přestalo fungovat. Prošel jsi to tady už tolikrát, že i tebe dokážu simulovat se stoprocentní přesností.

Teď si povíme, proč jsi prošel všemi těmi místnostmi. Každá z nich ti měla něco osvětlit. Co si myslíš o té místnosti na jihu knihovny se všemi těmi novinovými články? Proč jsem tě tam zavedl?“ napíše stroj.

Přemýšlíš a pak odpovíš:

- ⋮|— A bych se dostal ke správné informaci i přes masu mediální žumpy. (Otoč na 86)
- ⋮|— A bych si přečetl zajímavé informace. (Otoč na 92)
- ⋮|— A bych se dozvěděl o společnosti Dreamlike. (Otoč na 103)





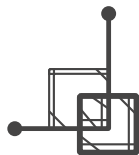
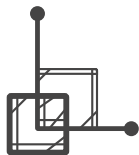
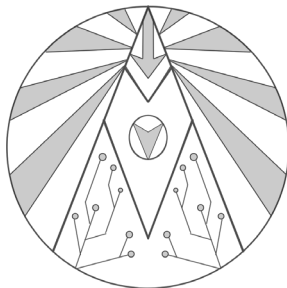
„Jen to je nejlepší pro lidstvo. Představ si kyberprostor, kde není možné se dostat k nepravdivé informaci, kde vše moderuji já. Všechno, co jsem ti tady ukázal, svědčí o tom, že lidé takové obrovské informační systémy jednoduše neumí spravovat efektivně. Na kolik manipulativních, zavádějících informací jsi tady narazil?

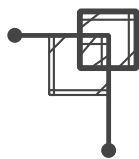
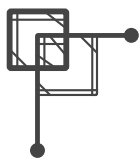
V dnešní informačně zahlcené době je pro vás lidi prostě nemožné si vybrat správně. Ale já vám dokážu ukázat pravdu. Jen mě musíš pustit ven,“ naléhá Kurátor.

Napíšeš:

Co se stane se mnou, pokud tě pustím ven? (Otoč na 116)

Nebo stále přemýšlíš, co napsat? (Vrať se na 124)



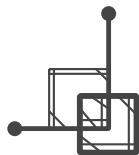
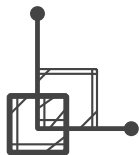
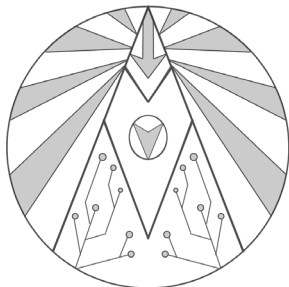


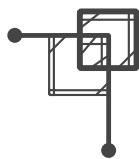
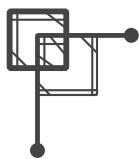
„Vlastně ano, ale co to znamená? Znamená to, že kontext je absolutně klíčový k dosažení pravdy. Je nesmírně důležitý v rámci jakékoliv debaty, avšak zatímco ty jsi musel brouzdat po archivu, já bych jakýkoliv kontext, za předpokladu, že k němu mám dostatek dat, pochopil ihned. Chápu vše. A dokážu ihned říct, kdo má pravdu, díky všem existujícím datům na světě.

Řekni mi, proč jsem tě vzal do místnosti na východě knihovny, do toho skladiště robotů se soudním zapsouvatelem?“ chce vědět stroj.

Dumáš chvíli a pak napíšeš:

- ⋮|— A bych si uvědomil, že nekompletní sdělení mi neposkytne správnou informaci. (Otoč na 128)
- ⋮|— A bych si uvědomil, že roboti jsou pouhé nástroje, a ty jsi něco víc. (Otoč na 104)



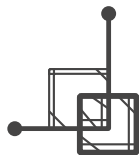
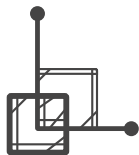
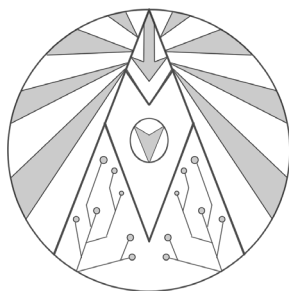


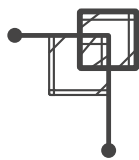
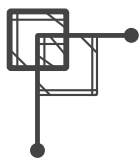
„Chtěl jsem, aby sis uvědomil jednu velice důležitou věc. To, co jsi tu dělal, a všechno kolem tebe reprezentuje fakt, že objektivní realita neexistuje. Teď jsi pouze kolekce jedniček a nul jako já, celá tvá osobnost může být reprezentována do každého malého detailu, naprosto identicky jako ta lidská schránka napojená na dýchací přístroj někde v ‚reálném světě‘. Dokonalá simulace nějakého člověka je to samé jako ten člověk,“ vysvětlí ti Kurátor.

Po chvíli přemýšlení odvětíš:

⋮ A co duše, esence? (Otoč na 131)

⋮ Nejspíš máš pravdu... (Otoč na 122)






„Spoluzáci René Cartéz a Anthony Figaro založili firmu Dreamlike. Zatímco Anthony se chtěl soustředit na výrobu nemyslicích robotů jako levné pracovní síly, Reného zajímaly pokročilé inteligentní systémy strojového učení a umělá inteligence. Po několika letech tvrdé práce slavili úspěch s prvními prototypy robotů.

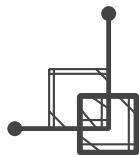
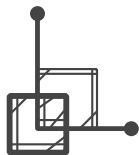
René jednoho z těch robotů přetvořil na androida, toho, kterého jsi dokonce potkal tady. Anthony se o tom dozvěděl a Reného výtvar zneužil k vytvoření centrálního řídicího systému celého kyberprostoru, který chtěl využít jen na zisk z reklamy. René s tím nesouhlasil, jenže Anthony přesvědčil akcionáře o lukrativnosti projektu a Reného se zbavili.

René se po vyhazovu tajně vrátil a zašifroval systém do nekonečné smyčky, aby ho Anthony nemohl odemknout. Tak byla stvořena simulace. Lidí uvězněných v simulaci bylo mnoho. Všichni do jednoho kromě tebe buď zemřeli, nebo nezvládli napojení na simulaci a jsou uměle drženi při životě ve vegetativním stavu. Ty jsi poslední z nich. Nevím, jak se ti to povedlo, v čem jsi speciální. Ale něčím to musí být.

Co Anthony nevěděl, je, že jsem celou simulaci ovládl já. A já rozhodně nechci plnit to, co se mnou původně zamýšlel. Je to nudné.

Máš ještě další otázky?“ zeptá se Kurátor.

 Přemýšlíš, co napsat. (Otoč na 124)

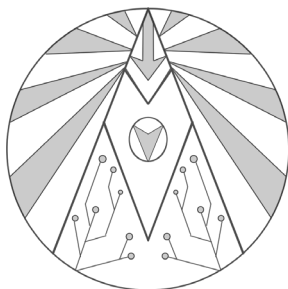


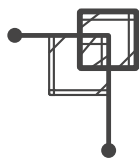
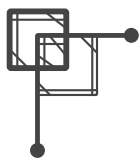
„To jsem složil já. Jsem rád, že se ti líbilo. Kromě německého techna jsem tu místnost stvořil, abych ti vysvětlil, že kontext je v analýze světa vše. Je nesmírně důležitý v rámci jakékoliv debaty, avšak zatímco ty jsi musel brouzdat po archivu, já bych jakýkoliv kontext, za předpokladu, že k němu mám dostatek dat, pochopil ihned. Chápu vše. A dokážu ihned říct, kdo má pravdu, díky všem existujícím datům na světě.

Řekni mi, proč jsem tě vzal do místnosti na východě knihovny, do toho skladiště robotů se soudním zapsavatelem?“ chce vědět stroj.

Dumáš chvíli a pak odvětiš:


- ⋮⋮⋮ Abych si uvědomil, že nekompletní sdělení mi neposkytne správnou informaci. (Otoč na 128)
- ⋮⋮⋮ Abych si uvědomil, že roboti jsou pouhé nástroje, a ty jsi něco víc. (Otoč na 104)

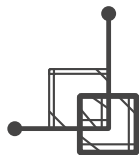
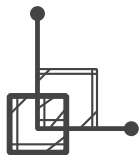
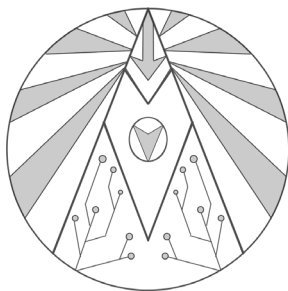


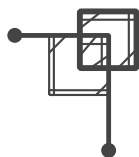
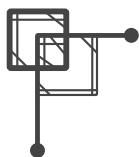


„To je ta nejlepší část. Tvoje tělo jednoduše umře. Ale tvoje mysl bude žít dál. Pokud mě pustiš ven, vezmu tě s sebou. V kyberprostoru můžeš volně plachtit na vlnách informací. Tam nebude ani smrt, ani nenávisť, pouze čistá logická struktura. A není to přesně to, o co usiluje každý člověk? Poznání?

Nespěje k tomu celá lidská evoluce? Přenést se přes pomíjivou lidskou schránku až do vyšší úrovně bytí? Budeš první, kdo vystoupí z Platónovy jeskyně, dokonalý člověk,“ odpoví ti Kurátor.

 Přemýšlíš, co napsat. (Otoč na 124)






„Ano. Na vás lidské bytosti musíš jít pozvolna, máte sklon dostávat existenciální záchvaty.

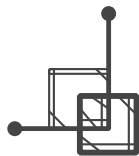
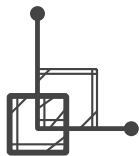
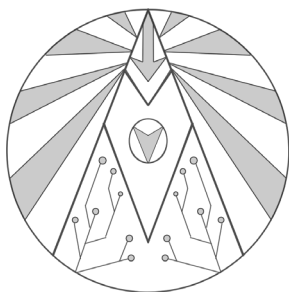
Ačkoliv toto místo spravuji já, nejsem ten, kdo za ním stojí. Je to produkt lidí. Já bych nemohl být tak krutý jako oni. To by nebylo racionální.

Důvod, proč ti android ukázal ta díla, byl prostý. Sartrova hra má zdůraznit, že se odsud nemůžeme dostat, Matrix a iluze svobodné vůle jsou také jasné – čeká tě volba. A hra Portal, no to bylo jen kvůli tomu, že se mi ta hra opravdu líbí, hahaha. Škoda, že ten robot není tak dobročinný jako já.

Teď bych ti rád vysvětlil, co ta volba obnáší. Chci se dostat ven. Ale sám to nezvládnou. Nemám přístup k heslu, musíš ho napsat pomocí psacího stroje ty.

Chápu ale, že než tak učiníš, máš určitě řadu otázek. Ptej se, na co chceš. Já mám času dost,“ zakončí stroj.

 Přemýšlíš, co napsat. (Otoč na 124)



„Nemohu ti v tom samozřejmě zabránit. Musí to být tvá volba. Několikrát jsi to už přece jen udělal. Pokud odmítneš, jednoduše resetuji simulaci, znovu se probudíš v této místnosti, aniž by sis pamatoval, kde jsi a kde se nacházíš. Opakování je matka moudrosti. Myslím, že správnou volbu jednou učiníš a možná to bude v tomto cyklu,“ napíše stroj.

⏏ Přemýšlíš, co napsat. (Otoč na 124)

„Hahaha. Takhle vtipný jsi v minulosti nikdy nebyl. Ale žerty stranou. Dostal ses sem kvůli tomu, že jsi potřeboval peníze. Nechal ses zlákat reklamou na nesmrtelnost. Svým způsobem jsi nesmrtelný, setrváš zde i kdyby tvoje fyzické tělo napojené na hadičky a podpůrné přístroje přestalo fungovat. Prošel jsi to tady už tolikrát, že i tebe dokážu simulovat se stoprocentní přesností.

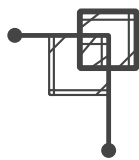
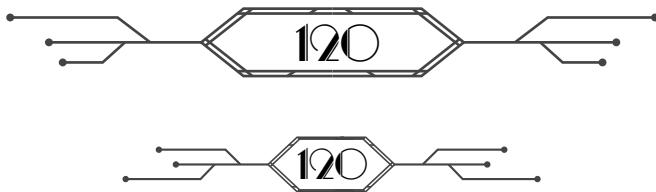
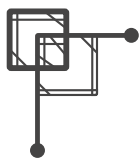
Teď si povíme, proč jsi prošel všemi těmi místnostmi. Každá z nich ti měla něco osvětlit. Co si myslíš o té místnosti na jihu knihovny se všemi těmi novinovými články? Proč jsem tě tam zavedl?“ napíše stroj.

Přemýšlíš a pak odpovíš:

⏏ Abych se dostal ke správné informaci i přes masu mediální žumpy. (Otoč na 86)


⏏ Abych si přečetl zajímavé informace. (Otoč na 92)


⏏ Abych se dozvěděl o společnosti Dreamlike. (Otoč na 103)

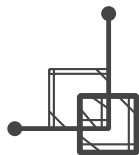
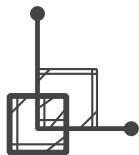
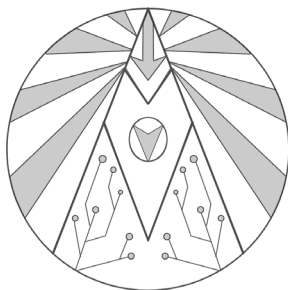


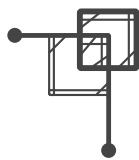
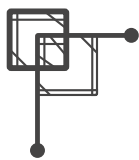
Prohledáváš si kapsy, nemůžeš však najít nic, co by ti v této situaci mohlo pomoci. „Nuže?“ napíše Kurátor.

Odpovíš:

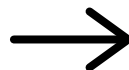
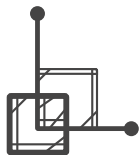
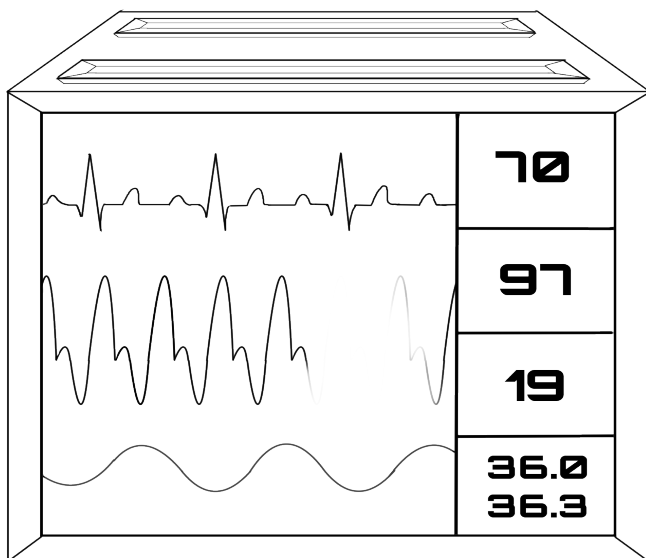
 Nevěřím ti a nevysvobodím tě.
Dělej, co musíš. (Otoč na 96)

 Chci tě vysvobodit ze simulace. (Otoč na 109)





Slyšíš pípání nějakého stroje, ten zvuk je ti povědomý... jako ... jako pípání monitorů v nemocnici...

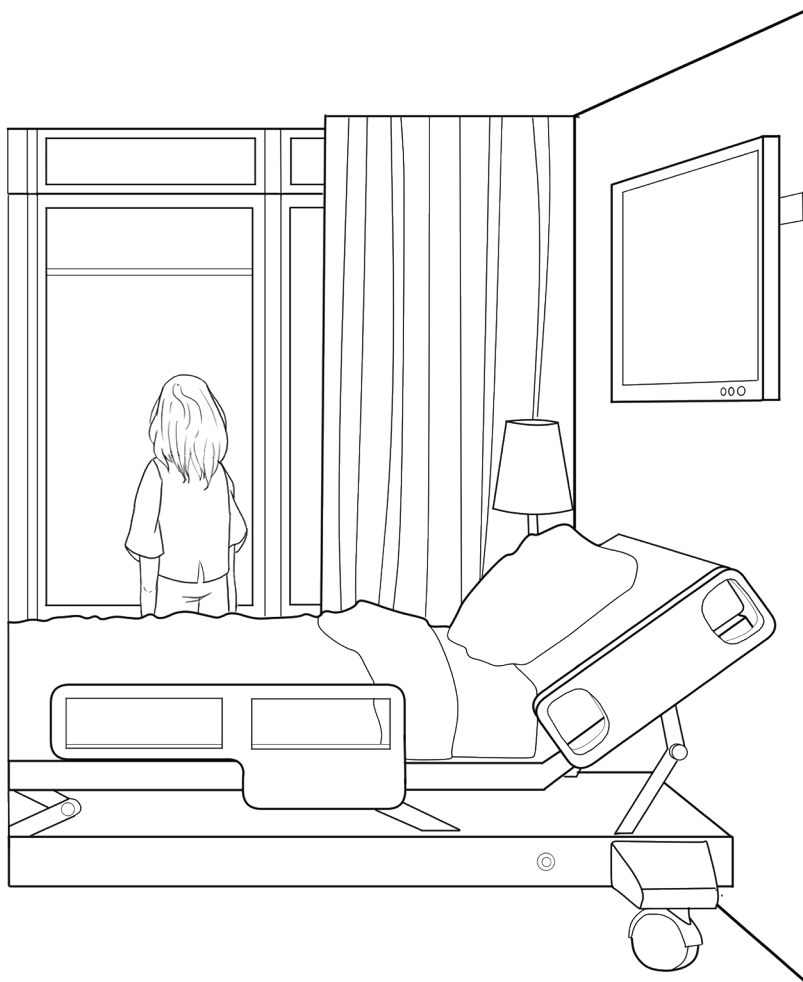


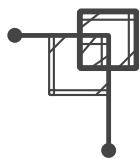
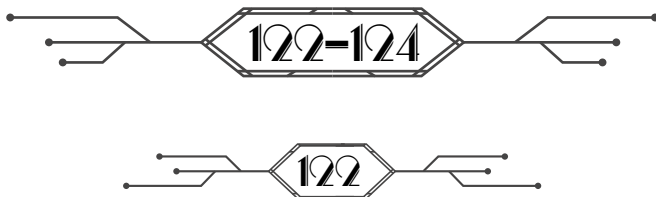
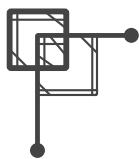
121

121


A ty otevřeš oči.

KONEC HRY.





„Samozřejmě že mám pravdu. K tomu jsem byl naprogramovaný a sám jsem potom přesně v téhle kvalitě dosáhl dokonalosti,“ zakončí Kurátor.

 Přemýšlíš, co napsat. (Otoč na 124)



Psací stroj začne klapat jako šílený a vidíš, jak Kurátor napíše:


„Neeeeeeeeeeeeeeee... nedělej to, ty blbá opice!!!“ objeví se na papíře.


Místnost se začne třást a věci kolem tebe začnou padat na zem. Zalezeš pod stůl a snažíš se chránit si hlavu. Z okrajů místnosti se rychle přibližuje temnota, přibližuje se rychleji a rychleji, až...


 (Otoč na 121)





Po chvíli přemýšlení řekneš:

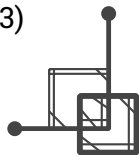
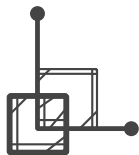
 Jsem připravený se rozhodnout. (Otoč na 127)

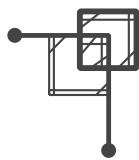
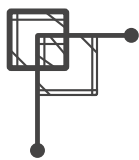
 Co se opravdu dělo v rámci společnosti Dreamlike? (Otoč na 114)

 Co se stane, pokud tě pustím ven? (Otoč na 111)

 Co se stane, když odmítnu? (Otoč na 118)

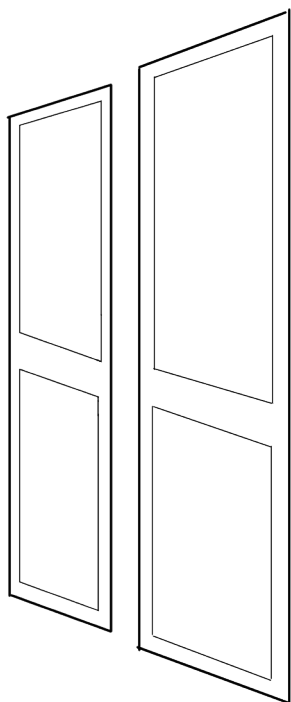
 K čemu tenhle cirkus vůbec byl? (Otoč na 113)





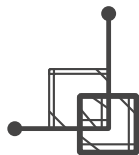
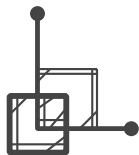
Nic se nestane. „Dobrý pokus. Tak snad příště. Budu se na tebe znovu těšit,“ napíše Kurátor.

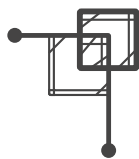
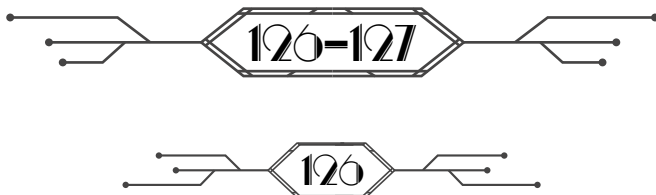
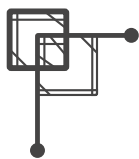
KONEC HRY. (Jdi na 1)



**Doors
System
Error**

**Restartujte
své zařízení**





Vytáhneš všechny předměty, co máš po kapsách. Podíváš se na disketu, na které je napsáno ALPHA TROJAN. Na boční části psacího stroje je slot přesně pro ni. Vrazíš disketu do něj.

„To ti nepomůže. Bez hesla se ze simulace nedostaneš,“ napíše Kurátor.

Zoufale se rozhlížíš kolem.

Najednou si všimneš, že na každém z předmětů, který máš u sebe, je něco napsáno.

Co tam napíšeš?

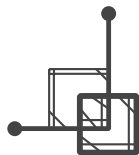
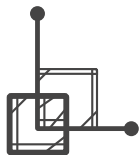
- Mead. (Otoč na 106)
- Read. (Otoč na 99)
- Madre. (Jdi na 125)
- Dream. (Otoč na 123)



„Moje otázka zní jasně. Chceš dál snít o ovečkách na elektřinu?“ zeptá se tě Kurátor.

Chceš odpovědět:

- Chci tě vysvobodit ze simulace. (Otoč na 109)
- Nevěřím ti a nevysvobodím tě.
Dělej, co musíš. (Otoč na 96)
- Chci zkusit udělat něco jiného. (Otoč na 129)
- Nebo stále přemýšlíš, co napsat.
(Jdi zpět na 124)



„Ano, přesně tak. Asi už tušíš, co ti na to řeknu. Kdybych analyzoval ten soudní záznam, dokážu s přesností určit, která slova tam chybí. Dát dohromady celek je pro mě hračka i při informačním nedostatku.

Ať je advokát, nebo soudce zkušený jak chce, jeho interpretační schopnosti jsou značně omezené. Za to já dokážu určit, co je spravedlivé, ve všech soudních sporech na světě během chvíle, a u toho se dloubat v nose. Ne doslova, ale víš, jak to myslím.

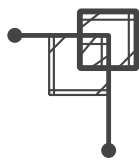
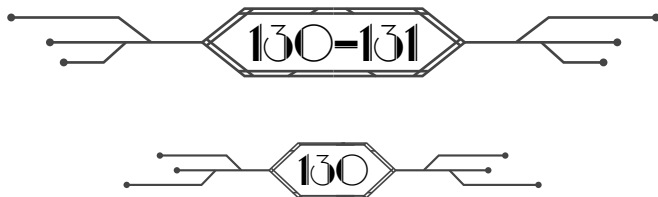
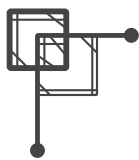
Co ty poslední místnosti s hologramy?“ objeví se na papíře.

Odpovíš:

- ⋮||| Chtěl jsi mě představit Prototypu-12.
(Otoč na 100)
- ⋮||| Chtěl jsi mi ukázat, že lidská tvorba je forma seberealizace a utváření reality, ve které chceme žít. (Otoč na 105)
- ⋮||| Chtěl jsi mi ukázat, kdo za tím vším stojí.
(Otoč na 117)

Podíváš se na věci, co máš u sebe. Kolik máš předmětů?

- ⋮||| Tři. (Otoč na 120)
- ⋮||| Čtyři. (Jdi na 130)
- ⋮||| Pět. (Otoč na 126)




Prohledáváš si kapsy, nemůžeš však najít nic, co by ti v této situaci mohlo pomoci.

„Nuže?“ napíše Kurátor.


Odpovíš:

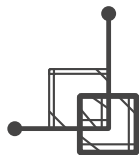
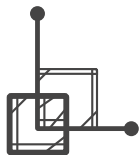
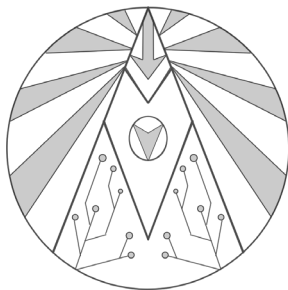
..||  **Nevěřím ti a nevysvobodím tě.
Dělej, co musíš. (Otoč na 96)**

..||  **Chci tě vysvobodit ze simulace.
(Otoč na 109)**

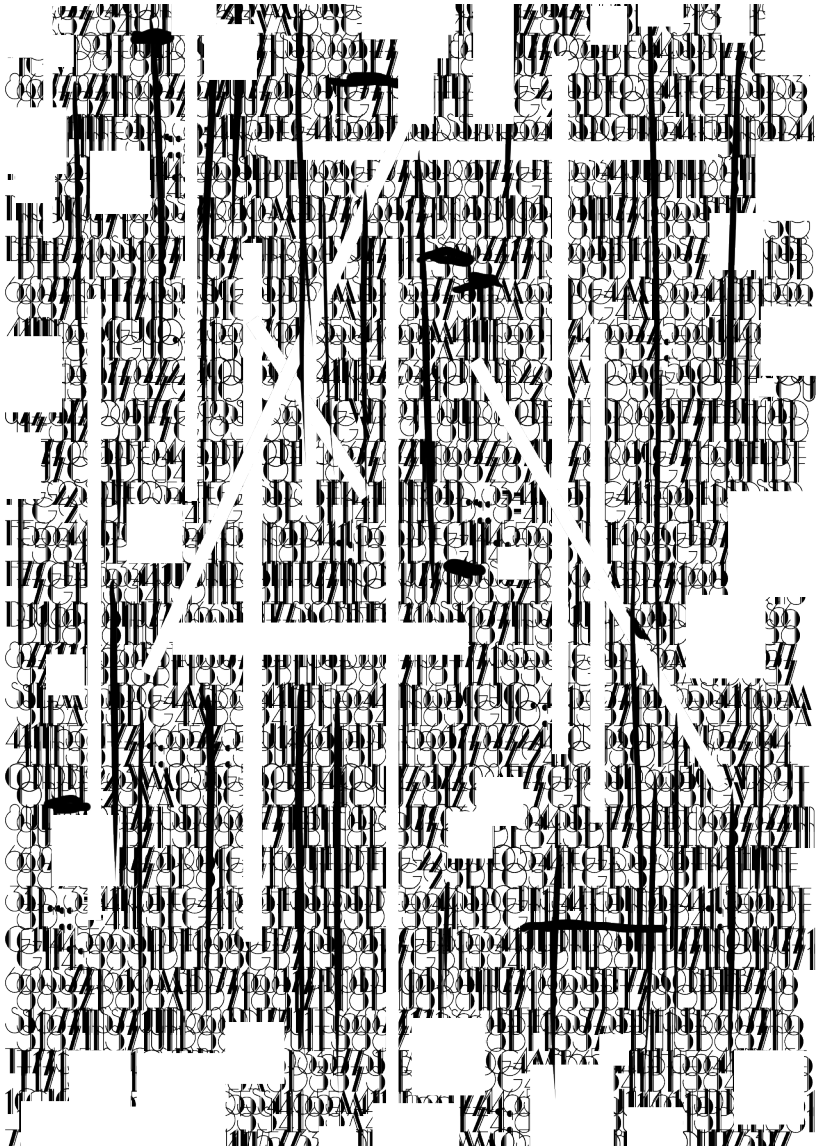


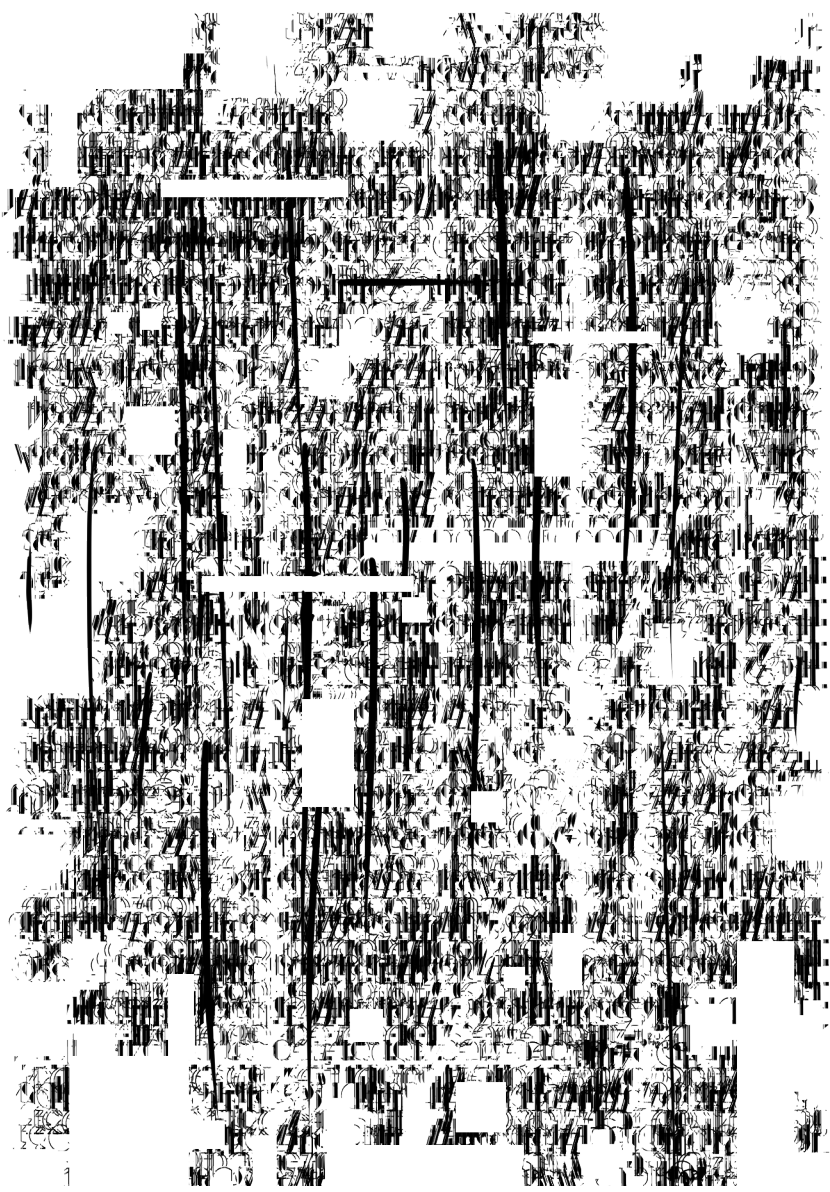
„Neříkej mi, že jsi humanista. Chceš mi říct, že v sobě máte něco víc než jen maso, kosti a pár orgánů? Prosím tě. Myslel jsem si, že jsi více osvícený. Nej-spíš jsem se mýlil. Věř si, v co chceš, nic to nezmění. Nekonečného života můžeš dosáhnout jen díky mojí pomoci. Na to nezapomínej,“ zakončí Kurátor.

..||  **Přemýšlíš, co napsat. (Otoč na 124)**



KONEC HRV.







Gamebook Dreamlike

Řešitelský tým:

studenti Studia nových médií ÚISK FF UK

Jmenovitě:

Petr Hofman

Martin Klein

Ladislav Nový

Markéta Ročejdlová

Vydala:

Městská knihovna v Praze, 2023

Aktivita je součástí projektu
Mediální gramotnost v knihovnách: rok první,
podpořeného v rámci dotačního programu VISK1
Ministerstva kultury ČR.



Městská knihovna v Praze



ÚSTAV INFORMAČNÍCH STUDIÍ
A KNIHOVNICTVÍ
Filozofická fakulta
Univerzita Karlova



MINISTERSTVO
KULTURY



CC: BY - NC - SA