Od atentátu ke svobodě

Od atentátu ke svobodě. Úspěšná hra Attentat 1942 se brzy dočká pokračování

Hra Attentat 1942 získala krátce po uvedení na trh několik prestižních cen včetně nominace na „herního Oscara“ za nejlepší příběh na festivalu IGF v San Franciscu. Realizační tým složený z designérů z Filozofické fakulty UK, programátorů z Matematicko-fyzikální fakulty UK a historiků z Ústavu pro soudobé dějiny Akademie věd ČR nyní pracuje na jejím pokračování. Bude se jmenovat Svoboda 1945 **a tvůrci v ní chtějí hráče přenést do doby krátce po druhé světové válce.**

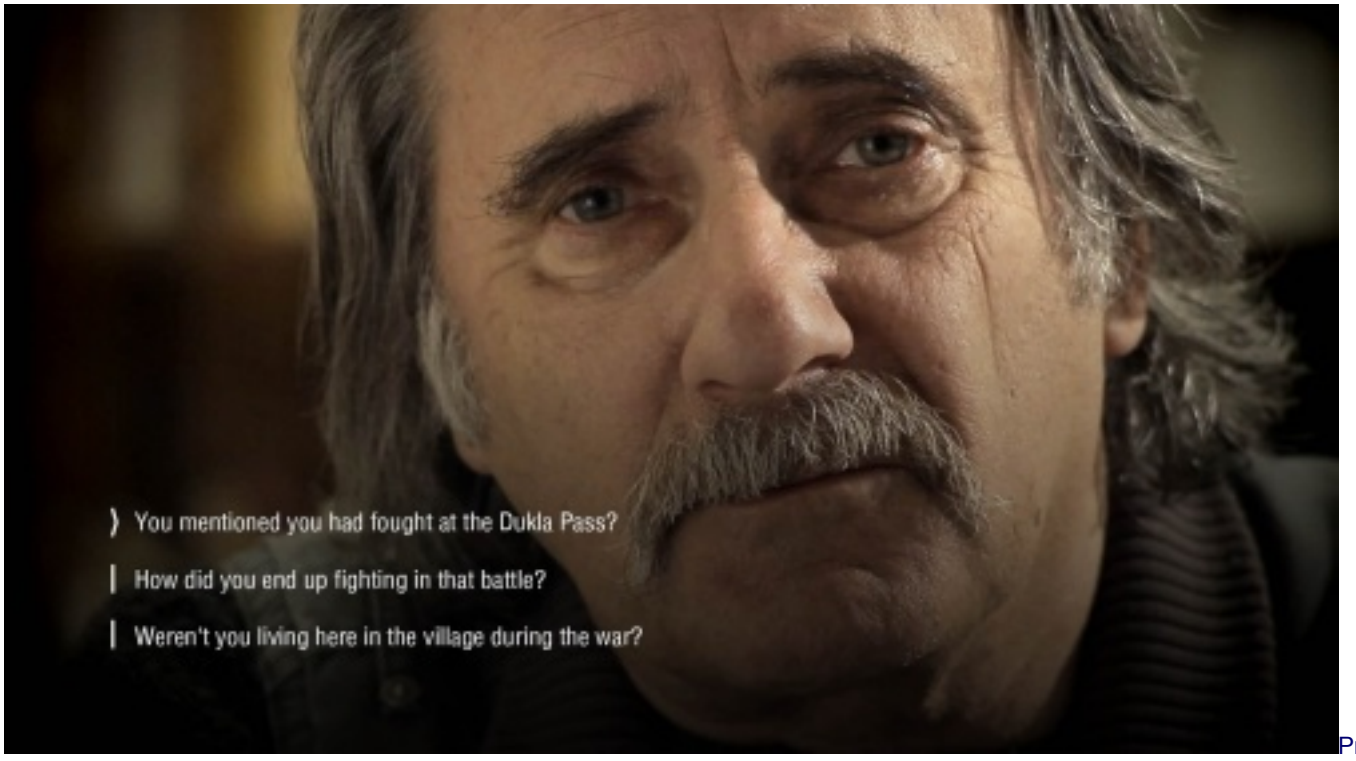
Attentat 1942 si získal recenzenty i hráče originálním přístupem i historickou věrností. Především ale zprostředkovává velice realistický zážitek doby protektorátu pomocí příběhů postav, jež mají své opravdové předobrazy v minulosti. Na hráči potom je v kritickém okamžiku rozhodnout o jednání postavy, a tím ovlivnit její osud. „Situace, které naše postavy prožívají, se skutečně staly. Hráč tak má jedinečnou možnost vžít se do kůže lidí žijících za protektorátu a poznat, jaké důsledky v takové době mohlo mít jediné rozhodnutí,“ vysvětluje Jakub Gemrot z Matematicko-fyzikální fakulty UK. „Postavy nejsou černobílé, a tak ani hodnocení jejich jednání není jednoznačné. Attentat si můžete klidně zahrát i ve dvou nebo třech lidech a při hře diskutovat, jak se má vaše postava zachovat.“ Hra má nesporný vzdělávací dosah, ale informace zprostředkovává skrze příběhy a důležitou roli zde mají emoce a prožitek.

se pracovalo v týmu složeném z programátorů a historiků? „Upřímně nevím o žádné jiné hře, kde by historici byli přímo členy tvůrčího týmu. U některých konkurenčních titulů jsou přizváni jako konzultanti, u nás ale tvoří dialogy, dbají na přesnou vizualizaci historických reálií a mají právo veta, to znamená, že veškerý obsah podléhá jejich schválení,“ popisuje Gemrot spolupráci s kolegy z Filozofické fakulty UK a Ústavu pro soudobé dějiny AV ČR, „to samozřejmě klade značné nároky i na práci programátorů. Musíte do velké míry předvídat a dopředu komunikovat nejrůznější omezení,

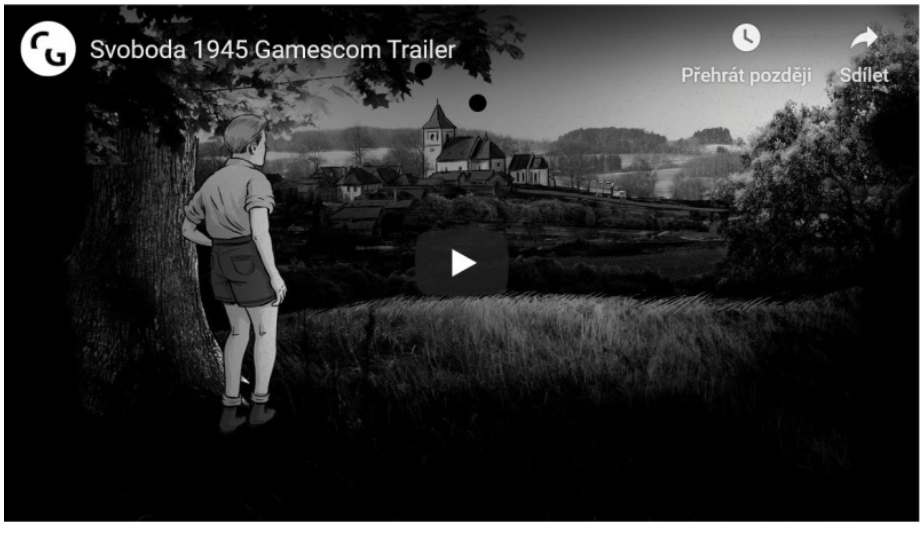
protože obsah je ve finále podřízen technologickým možnostem.“ Prostředí bylo modelováno podle dobových fotografií, příběhy postav zase vycházejí z historického výzkumu a skutečných vzpomínek.

S narativní hrou na trh

Stejným způsobem se postupovalo i v pokračování Attentatu nazvaném Svoboda 1945. „Řekl bych, že Svoboda je ještě zajímavější než Attentat, protože následky událostí té doby vidíme hlavně v pohraničí dodnes. Postavy tak mají větší přesah do dnešní doby a hráč se s nimi snáze ztotožní,“ říká Jakub a dodává: „Díky zkušenostem z práce na Attentatu se nám podařilo hru zase o kus posunout. Udělat ji atraktivnější, postavy živější a vytvořit prostředí, které dobře evokuje poválečnou dobu.“



Prodat prémiovou hru není lehké a narativní hry mají ještě další specifika. „Například jsou dost náročné na vytvoření teaseru nebo krátké prezentace na festivalu. Máme pár trailerů, ale nemá smysl nabídnout část hry zdarma, protože celou ji sehrajete za dvě až tři hodiny. Zákazník nám musí uvěřit, nebo si hru na nějaké akci vyzkoušet,“ usmívá se jeden z autorů. Herní průmysl je nesmírně konkurenční prostředí. Ceny her jsou srovnatelné s cenami vstupenky do multikina (Attentat 1942 je v prodeji za 199 korun), proto nemá prakticky smysl vyrábět hru pouze pro lokální trh. „Samozřejmostí je anglická verze a v současné době pracujeme na rozšíření distribuce a dostupnosti našich her na různých platformách. Chceme vytvořit verzi pro mobilní telefony, konkrétně pro Android a iOS, herní konzole i chytré televize.“ Právě těm narativní hry tohoto formátu sluší. Hra má jednoduché ovládání, takže stačí mít bezdrátovou myš a zážitek je na velké obrazovce ještě větší než při hraní na počítači. Vlastně se to trochu blíží sledování filmu.



Najít investora se bude tým snažit i na největším evropském herním festivalu v Kolíně nad Rýnem. „Máme teď k dispozici zhruba půlhodinové demo a na prezentaci se pečlivě chystáme. Zpočátku nám hodně pomohl kurz Centra pro přenos poznatků a technologií UK a hlavně konzultace s business angelem – člověkem, který se věnuje investování do start-upů. Teď se chceme soustředit na marketing. Naším cílem je oslovit lidi mimo typicky hráčskou komunitu, protože věříme, že právě princip vyprávění a hledání příběhu pro ně bude atraktivní," doplňuje Jakub Gemrot. Trend narativních her je na vzestupu a brzy budou příběhové hry běžnou součástí všech mainstreamových televizních služeb. Ambicí týmu je postupně pokrýt poválečné období až do roku 1989. Bude tak možné se přenést do nedávné historie, vžít se do osudů lidí a prožívat s nimi situace, jež se tehdy skutečně staly.