
Atentát na Heydricha ve světě? Musíme více vysvětlovat, říká český vědec



Vylepšená verze edukativní hry Československo 38-89: Atentát, která zpracovává život v protektorátu, vyjde letos ve světě pod novým jménem Attentat 1942. Od původní verze se výrazně liší. „V rámci překladu musíme více vysvětlovat, dávat do kontextu a propojovat s událostmi světových dějin, které zahraniční publikum může znát,“ říká šéf projektu Vít Šisler.

Není úplně obvyklé, že by tvůrci po vydání výrazně předělávali hru. Alespoň ne tak brzy. Co vás k tomu vedlo?

Původní hra, Československo 38-89: Atentát, byla vytvořena jako výuková pomůcka pro české školy. Od začátku jsme ale věděli, že chceme Atentát vydat i pro mezinárodní publikum.

Ve spolupráci s partnerskými univerzitami v USA, Polsku a Norsku jsme dělali veřejná testování anglického prototypu, což byla původní verze hry s doslovně přeloženými titulky. Bylo čím dál tím jasnější, že ačkoliv je příběh původní hry pro cizince atraktivní a vtahující, některé pasáže jsou pro ně obtížně pochopitelné, protože jsou příliš hluboce zanořené v českém kontextu.

Začali jsme nejprve předělávat historické minihry - někde stačilo změnit texty, jinde bylo nutné doplnit kontext, některé části jsme naopak úplně vyhodili. Rozsah úprav narůstal a postupně jsme začali měnit i herní mechanismy, se kterými jsme nebyli spokojeni, ačkoliv by to pro „pouhou“ lokalizaci nebylo nutné.

Pod rukama nám začala krystalizovat hra, která se od té původní dost liší, i když příběh a jádro hry, tedy rozhovory s pamětníky a vzpomínky ve formě komiksů, jsou stejné.

Můžete zmínit nějaké konkrétní pasáže, se kterými jste nebyli spokojeni a jak jste je nahradili či vylepšili?

Kromě změn, které si vyžádala lokalizace pro americký trh, je to zejména nový herní mechanismus opakování rozhovorů. Ve hře je teď více možností, kudy jít dál, a k rozhovorům a některým pasážím se dá snadněji vrátit.

Úplně jsme vyhodili abstraktní a akční minihry, které kritizovali jak zahraniční testeři, tak čeští recenzenti, a nahradili je více propracovanými historickými minihrami, které připomínají klasické adventury. Obecně mají hráči více možností, jak hru ovlivnit, a jejich rozhodnutí mají ve hře větší význam. Taky jsme zlepšili kvalitu komiksů a videí, doplnili vyhlazení obrazu a upravili grafické rozhraní a ovládací prvky.

Kromě anglické lokalizace plánujete i ruskou a německou. Zmiňujete, že kvůli zachování historické přesnosti stojíte při překladu před mnoha překážkami. Můžete trochu rozvést, v čem vidíte problém?

Původní hra spoustu věcí nevysvětlovala a předpokládala jejich alespoň základní znalost. To se týkalo atentátu na Heydricha, následných represí, Mnichovské dohody a tak dále. V rámci překladu musíme tyto věci více vysvětlovat, dávat do kontextu a propojovat je s událostmi světových dějin, které zahraniční publikum může znát. Velká výzva byl překlad herní encyklopedie, která obsahuje více než sto normostran textu od historiků z Akademie věd.

Překladaťelé museli do textu zasahovat, doplňovat vysvětlení, nebo nahrazovat odkazy na české prameny a českou beletrii obdobnými odkazy na díla světová, zároveň ale všechny změny oproti původní verzi museli schválit naši historici,

kteří si chtějí udržet kontrolu nad „svým“ textem. Překlad do každého jazyka je tak zdlouhavý proces, do kterého zasahuje mnoho lidí a kde se střetávají různé názory. Výsledek však myslím stojí za to.

Jak si původní česká verze vedla po prodejní stránce?

Původní hra vyšla primárně ve formě výukové pomůcky, která byla pro školy k dispozici zdarma. K dnešnímu dni si ji stáhlo přibližně 15-20 procent českých učitelů dějepisu, což je myslím docela úspěch. Komerční verze pro veřejnost se prodávala pouze prostřednictvím e-shopu Filozofické fakulty a na DVD v knižní distribuci nakladatelství Karolinum.

Přesná čísla ještě nemáme k dispozici, ale prodalo se více než tisíc kopií. Hlavní „herní“ výstup projektu bude až nová verze, vydaná pod názvem *Attentat 1942*, kterou nabídneme zdarma všem, kdo si koupili předchozí českou verzi.

Když se vrátím na úplný začátek, věděli jste hned, že chcete zpracovávat události po atentátu na Heydricha, nebo byla ve hře i jiná období?

K vydání připravujeme celkem tři hry, kromě *Atentátu* to bude *Vnitřní pohraničí*, které se zabývá poválečným uspořádáním v Československu, odsunem sudetských Němců a nástupem komunismu k moci. Třetí hra s názvem *Útěk* zpracovává padesátá léta, *Pražské jaro* a nástup normalizace. Každý díl má jiné výtvarné zpracování a na každém pracovali historici, odborníci na dané období.

Předpokládám, že jako hlavní designér *Attentatu 1942* máte ke hrám kladný vztah. Jak jste se k hraní dostal a které tituly jsou vaše nejoblíbenější?

Hry jsem začal hrát v osmdesátých letech, můj první počítač byl Atari 800 XL. Celkem záhy jsem začal programovat textové adventury pro kamarády, později jsme s několika spolužáky pracovali na dvou velkých hrách, tahové a real-timeové strategii. Ani jednu z nich jsme nedokončili, přerostly nám přes hlavu a zhroutily se vlastní vahou.

První větší herní projekt, který vyšel, byla strategická výuková hra *Evropa 2045*. Hry hraju dodnes, i když jim můžu věnovat mnohem méně času, než bych chtěl. Kdybych měl jmenovat tři nejoblíbenější hry, byla by to *Civilizace*, *Katamari Damacy* a *System Shock 2*, z nezávislé produkce pak *Every Day the Same Dream* od Molleindustria.

Zajímáte se o Blízký východ. Liší se hry z tohoto prostředí nějak výrazně oproti nám známé euroamerické produkci, třeba pojetím hrdinů, příběhů apod.?

Strávil jsem nějaký čas v Egyptě, Sýrii a Íránu a dělal rozhovory s místními vývojáři. Obecně jsou hry na Blízkém východě obrovsky populární a většina hráčů hraje běžné hry z evropské nebo americké produkce. Místní vývojáři nejčastěji kopírují úspěšné americké hry, ale nahrazují v nich příběh a vizuální stránku místními reáliemi. Máte tak třeba hry, které připomínají sérii *ElderScrolls*, ale vycházejí z perské mytologie, nebo hry typu first-personshooter, které se odehrávají v době irácko-iránské války.