
Pomsta nacistů byla rychlá a nekompromisní. Recenze *Attentat 1942*



Zhruba před dvěma lety se objevil zajímavý učební experiment Československo 38-89 *Attentat*, mapující neobyčejný osud jednoho obyčejného Čecha, který skončil v koncentračním táboře. Hra byla trochu doladěna, vylepšena a nyní vyšla na Steamu. Co se vlastně změnilo, se dočtete níže.

Psal se rok 1942 a tehdejší Protektorát Čechy a Morava byl pod krutou vládou nacistů. Život nebyl jednoduchý, lidé doslova bojovali o život každým dnem. I nesprávně zvolené slovo nebo špatná kniha vás mohly poslat na smrt. Byla to doba plná hrdinů, kolaborantů a obyčejných lidí, kteří jen chtěli přežít. Pak se stalo něco nemyslitelného, Reinhard Heydrich, říšský protektor byl zabit při atentátu. Pomsta nacistů byla rychlá a nekompromisní. Zasáhla celou naši zemi a občany. Právě v tom temném období se odehrává příběh hry *Attentat 1942*. Příběh v pohnuté době

Attentat 1942 nevypráví typický herní příběh. Je to komorní drama jedné obyčejné rodiny. V kůži vnuka či vnučky se snažíte rozluštit, proč vašeho dědu poslali do koncentračního tábora. O své minulosti děda samozřejmě nechce mluvit, rány jsou příliš hluboké, že se nesvěřil ani svým nejbližším.

Indicií je z počátku málo, ale pokud se budete aspoň trochu snažit, celou pravdu rozkryjete. Pomocí série rozhovorů s živými herci rozkryváte ne až tak přímočarý příběh, který stál za tím, proč gestapo odvěklo vašeho prarodiče.

Rozhovory jsou slušně košaté a dle správně zvolených vět se můžete dozvědět mnohé další informace nejen ze života prarodičů, ale i o době, ve které žili. Samozřejmě, že postupem času se do příběhu začnou nabalovat nové postavy. Dozvíte se tak o tehdejší době například z pohledu novináře, který odsuzuje atentát, odbojáře, snažícího se se systémem bojovat, nebo i z pozice vězňů v koncentračních táborech.

Perspektiva je nastavená dobře, každý názor má hlavu a patu. O to mrazivěji příběh vyzní - i když je fiktivní, většina informací a rozhovorů je autentická. Hra vznikla ve spolupráci s Filozofickou fakultou, Matematicko-fyzikální fakultou UK a Ústavem pro soudobé dějiny Akademie věd České republiky a přetéká dobovými materiály.

Attentat 1942 není vlastně hrou jako spíše učební pomůckou – interaktivním filmem či dokumentem. Je to způsob, jak zábavnou formou vzdělávat mládež v dějepisu bez toho, aniž by po sobě házela znuděně vlašťovky nebo čárala po lavicích.

Autenticitě dopomáhá i výběr herců, či spíše neherců. Ačkoliv jsou dialogy zásadní herní náplní, a hra tak připomíná spíše interaktivní film, jsou protkány různými minihrami a vsuvkami. V nové verzi jsem nenarazil na jediný nový rozhovor. Kostra projektu zůstává úplně stejná.

Z obrazového materiálu přibyl snad jen úvodní filmeček. Mapuje situaci v tehdejší Protektorátu Čechy a Morava. Klidně mohlo dojít na větší zásah do rozhovorů a mohlo přibýt obrazového materiálu, už předtím byly jisté rozhovory příliš rozvěklé. Nějaké další vizuální zpestření by nebylo ke škodě. Klidně se mohly přidat komiksové sekvence, které přichází na řadu pokaždé, když jde o retrospektivu. Hlavního rozšíření, nebo spíše úprav doznala druhá část hry, a to minihry. Zpestření od učení

Attentat 1942 kombinuje různé učební postupy, jak dostat co nejvíce informací do hlavy co nejméně násilnou formou. Dělá to vlastně velmi chytře. Minihry jsou stejně obsahově nabouchané jako rozhovory, navíc vzdělávají ještě originálnější způsobem.

Asi nejpamětihodnější je ta, kdy se snažíte v kůži novináře zničit všechny problematické předměty, které doma máte. V místnosti jich je zhruba třicet. Hra vám po každém rozhodnutí osvětlí závadnost předmětu. Že je pistole závadná, to dojde každému. Pravdou ale je, že i nevinně tvářící se průkazka mohla mít nedozírné následky. Je dost možné, že v záchvatu paranoie vyhodíte úplně všechno – protože čas běží a vám jde o kejhák.

Podobnou minihrou je úklid bytu po nájedu gestapa. Ke každému předmětu se váže nějaká historie. Jde o předměty denní potřeby, takové, které v té době měli doma pravděpodobně i vaši prarodiče.

Velmi originální minihra je psaní nezávadného článku zaměřeného proti atentátníkům. Nejdříve do ruky dostanete dobový článek a v jeho stylu pak skládáte úryvky tak, aby byl text co nejkonzistentnější a ideově schvalitelný. Díky minihram se o době dozvíte tímto způsobem stokrát víc než z knihy dějepisu, na chvíli se vžijete do role jedné z postav a prožijete si tak zážitek podobný těm skutečným.

V původní verzi jsem kritizoval nemístnost některých miniher. Jisté hry byly jen do počtu a vůbec nezapadaly. V průchodech hrou, které jsem absolvoval nyní, jsem nenašel snad jedinou, která by do nastoleného edukativního stylu nepatřila. Všechny jsou sladnější s konceptem, nepůsobí rušivě.

Dobrym příkladem je minihra s útekem: dřív to byla klasická hra na memorování sekvencí, nyní se karty skládají do posloupnosti, jak asi útek mohl vypadat. Nenarazíte ani na postřehovou hru s pavoukem, nahradilo ji intelektuálnější skládání básní. Jsou to maličkosti, ale je hezké, že se projekt stále ladil. Jen nepatrné změny

Změn opravdu není moc. Přidaný anglický překlad našince moc zajímat nebude, ale jelikož hra získává v zahraničí jedno ocenění za druhým, je to logický krok. Kromě změny pár miniher došlo ještě na zřehlednění sumarizace na konci rozhovorů, které je víc vizuální. Dozvíte se z něj, kolik informací jste získali, kolik hesel přibylo do encyklopedie a vyhodnotí se úspěchy v minihrách.

Stejně jako v původní verzi i zde získáváte za dobře odehrané minihry ocenění, která lze uplatnit jako tokeny v případě, že musíte opakovat rozhovor. Občas se stane, že vám uteče nějaká zásadní informace. V horším případě urazíte tázaného ještě na chodbě. Při rozhovorech je nutné myslet a uvažovat - pro někoho jsou jistá témata v pořádku, jiného mohou rozzuřit doběla a místo teplého čaje vám ukáže dveře.

Skrz rozhovory si také rozšiřujete encyklopedii. Ta je přehledná a hodně obsáhlá, pro postup v příběhu není potřeba, ale zvědavé mysli poskytne kvanta doplňujících informací.

Jelikož je hra na Steamu, těšit se můžete i na podporu achievementů. Tím výčet novinek končí, ale pokud máte už hru Československo 38-89 Atentát zakoupenou, Atentat 1942 dostanete zdarma. Vyladěný a lepší

Atentat 1942 se od svého předchůdce moc nezměnil. I nyní se o projektu dá jen stěžít hovořit jako o hře, spíš jde o interaktivní učební pomůcku, která funguje přesně tak, jak by měla – poučí o době a situaci a poskytne vám pohled z několika stran. Nehodící se minihry byly nahrazeny novými, lépe zapadajícími. Zbytek změn je pouze kosmetický, ale to nevadí.

Hra je stále unikátní, zajímavá a každý, koho zajímá historie a originální projekty, by jí měl dát šanci. Stejně tak se hodí jako doplněk výchovy pro ratolesti, kterým dějepis až tak k srdci nepřirostl. Představa, že by se takhle mohlo v budoucnosti vzdělávat, je více než lákavá.