

Česká hra Attentat 1942 zvítězila na festivalu v Berlíně, přesto je v Německu nedostupná

Počítačová hra českých vědců, Attentat 1942, vyhrála hlavní cenu na prestižním mezinárodním festivalu počítačových her A MAZE 2018 konaném v Berlíně. Hra je přesto v Německu nedostupná kvůli kontroverzní praxi, která nedovoluje zobrazování nacistických symbolů v počítačových hrách.

„Vyhrát hlavní cenu festivalu je skvělý úspěch, A MAZE se dlouhodobě zaměřuje na umělecké a experimentální hry a laťka byla letos hodně vysoko,“ říká Vít Šisler z Filozofické fakulty Univerzity Karlovy, vedoucí projektu a hlavní herní designér.

Attentat 1942 vypráví příběhy z období protektorátu z pohledu lidí, kteří okupaci zažili. Hra je založena na filmových rozhovorech, interaktivních komiksech a autentických záběrech. Postavy ve hře a jejich příběhy jsou fiktivní, ale byly vytvořeny na základě historického výzkumu a dobových svědectví.

„Attentat 1942 není pouze historicky věrná a emotivní hra o důležitém tématu, ale používá médium velmi kreativně: je to nová forma dokumentu,“ shodla se porota festivalu A MAZE ve svém finálním hodnocení. „Toto vítězství může být důležitým krokem k oficiálnímu uznání počítačových her v Německu jako kulturního média, které je posuzováno stejně jako ostatní umělecké formy,“ doplňuje Thorsten S. Wiedemann, zakladatel a umělecký ředitel festivalu A MAZE.

„Hra je v současné chvíli nedostupná pro německé publikum, protože obsahuje i pasáže zobrazující dobovou nacistickou

symboliku," vysvětluje Vít Šisler. „Přestože se jedná o původně výukovou hru, která je výsledkem historického výzkumu, praxe kolem povolování počítačových her s výše uvedenou symbolikou je v Německu složitá. Hledáme přesto řešení, která nám umožní hru pro tamní trh zpřístupnit.“

„Snažili jsme se vytvořit příběhy a postavy lidí tak, aby co nejvíce respektovaly realitu protektorátu, včetně dobových předmětů a archivních záznamů,“ říká Marie Černá z Ústavu pro soudobé dějiny AV ČR. „Odstraňovat nacistickou symboliku z vážné hry o hrůzách nacismu by bylo absurdní,“ doplňuje Jakub Gemrot z Matematicko-fyzikální fakulty Univerzity Karlovy, vedoucí programátor projektu.

Hru Attentat 1942 vyvinuli odborníci z Filozofické a Matematicko-fyzikální fakulty Univerzity Karlovy a Ústavu pro soudobé dějiny Akademie věd České republiky. Vývoj hry finančně podpořilo Ministerstvo kultury České republiky, Technologická agentura České republiky a Akademie věd České republiky. Zisk z prodeje hry je investován do podpory vědy a výzkumu.

Praha, 3. května 2018

kontakt pro média:

Vít Šisler
hlavní herní designér
vit.sisler@ff.cuni.cz

Steam Store Page

web

Press Kit

