

Nejlepší mobilní hru roku 2025 vytvořil absolvent FIT ČVUT

9.12.2025 - Viktorie Dittrichová | Fakulta informačních technologií ČVUT v Praze

Představte si, že se procházíte Prahou a každá ulice vám přináší novou hádanku a zajímavý příběh o městě. To je koncept Playing Prague, mobilní hry, kterou vyvinul absolvent Fakulty informačních technologií ČVUT v Praze (FIT ČVUT) Ing. Ondřej Paška společně s herním studiem Charles Games. Hra propojuje zábavu, vzdělávání a poznávání města a je určena jak turistům, tak místním obyvatelům hledajícím nové zážitky.

Hráči skládají město z karet se starobylými symboly pražských domů. Pokud složí karty správně, mohou v každé úrovni odhalit nové ikonické památky jako Karlův most, Pražský orloj nebo Petřínskou rozhlednu. Po cestě mohou potkat Kafku, Einsteina, Mozarta a další osobnosti, jejichž osud je s Prahou spojen.

„S nabídkou spolupráce za námi přišla agentura [Prague City Tourism](#). Viděli společné předchozí projekty s Charles Games, například adaptaci díla [Franze Kafky do herní podoby](#), a chtěli podobným způsobem zpropagovat krásy Prahy,“ vysvětluje Paška. „Rozhodli jsme se pro jednoduchou logickou hru, kterou zvládne hrát kdokoli, ale která zároveň dovede potrápit i zkušené hráče,“ dodává.

V šesti úrovních hry mohou hráči postupně postavit ikonické pražské památky, například Staroměstskou radnici, věže Karlova mostu nebo lanovku na Petřín, a zároveň objevovat příběhy slavných osobností spojených s těmito stavbami a hlavním městem.

„V každé úrovni hry je jedna dominanta, kterou hráči mohou odemknout. Dál lze v každém levelu odemknout i jednu nebo dvě historické postavy. Památky a osobnosti jsme pečlivě vybírali spolu s Prague City Tourism. Hráči si ve hře mohou přečíst krátké příběhy památek i postav a dozvědět se různé zajímavosti,“ říká Paška.

Hra byla oceněna prestižní cenou CEEGA za nejlepší mobilní hru roku 2025.

„Je to velká pocta a zároveň překvapení. Cena nás velmi motivovala hru dále rozvíjet. Předpokládám, že porotu oslovila kvalita zpracování a absence reklam,“ uvádí Paška.

„Bez technického základu ze softwarového inženýrství na FIT ČVUT by to určitě nešlo. Studium mi dalo kontext a schopnost odhadnout náročnost projektu a požadavky na hardware. Díky tomu se můžeme soustředit na hráčský prožitek a přidanou hodnotu,“ vysvětluje Paška, který se již během základní školy ve volném čase věnoval tvorbě jednoduchých videoher.

Hra nyní nabízí zimní aktualizaci s novými úrovněmi, sněžením a překlady do dalších sedmi jazyků – kromě češtiny, angličtiny a němčiny také španělštinu, francouzštinu, italštinu, holandštinu, polštinu, korejštinu a japonštinu. Rozšíření je plánováno i na rok 2026.

„Konkrétně které památky přibudou, je zatím tajné,“ dodává Paška.

„Herní průmysl nabízí rozmanitou práci a možnost potkat spoustu inspirativních lidí. Studentům doporučuji začít s malými projekty, zkusit gamejamy a zapojit se do pražské komunity vývojářů, která je otevřená novým talentům,“ motivuje současné studenty Paška.

<https://fit.cvut.cz/cs/zivot-na-fit/aktualne/zpravy/23964-nejlepsi-mobilni-hru-roku-2025-vytvoril-absolv>

[ent-fit-cvut](#)