

Studenti FIT ČVUT slaví třetí místo na Bohemia Game Jamu

12.5.2026 - Viktorie Dittrichová | Fakulta informačních technologií ČVUT v Praze

Na historicky prvním ročníku Bohemia Game Jam 2026, který uspořádalo studio Bohemia Interactive, se utkalo osm týmů složených z nejlepších studentů českých vysokých škol. Ti měli pouhých 42 hodin na to, aby na téma „Co by se tak mohlo pokazit?“ navrhli a vytvořili plně hratelnou videohru. V silné konkurenci se výrazně prosadili také studenti Fakulty informačních technologií ČVUT v Praze (FIT ČVUT) - Daniel Jásek a Bc. Jakub Černý a bývalý student FIT ČVUT Jan Opočenský, kteří se svou hrou Factory Reset vybojovali 3. místo.

[Factory Reset](#) je 2D asymetrická split-screen multiplayerová hra, ve které se proti sobě staví robot snažící se uniknout z útrob továrny a její administrátor, jehož cílem je útěk překazit. Zatímco hráč v roli robota prochází platformerovými úrovněmi, druhý hráč pomocí rychlých miniher „hackuje“ jednotlivé moduly a snaží se robota vyřadit z provozu. Právě rozdílnost rolí a kombinace akčního pohybu s nutností rychlého rozhodování dává hře dynamický a napínavý charakter.

Porota ocenila nejen samotný nápad, ale i zpracování, které se týmu podařilo dosáhnout v extrémně krátkém čase. Základní herní smyčka byla hotová už v první polovině soutěže, což umožnilo následné ladění herních mechanik, animací i zvuku. Výsledkem je plynulý, ale zároveň chaotický herní zážitek, který dobře naplňuje zadání letošního ročníku.

„42 hodin je o 6 hodin méně, než na kolik jsme zvyklí z FIT game jamů. Přesto jsme na hru, kterou se nám za tak krátkou dobu podařilo vytvořit, opravdu hrdí. Zpětná vazba na Factory Reset byla od poroty i účastníků velmi pozitivní, což vnímáme jako to nejdůležitější. Zároveň se nám v soutěži podařilo vybojovat pro FIT ČVUT 3. místo navzdory velmi silné konkurenci. Bereme to jako jasný signál, že GameJam FIT patří mezi špičku univerzitních game jamů v Česku,“ hodnotí jeden z členů týmu FIT ČVUT Daniel Jásek.

Celkové vítězství si odnesla Univerzita Karlova s projektem Hex Happens, druhé místo obsadil tým z Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně s hrou Vykoleten. Samotný game jam byl koncipován nejen jako soutěž, ale i jako prostor pro sdílení zkušeností a navazování kontaktů. Každý tým měl po celou dobu k dispozici mentora z řad profesionálů, kteří pomáhali s vývojem i řešením problémů.

„U všech zúčastněných si dovedu představit, že v budoucnu budou našimi kolegy. Všichni odvedli dobrou práci,“ uvedl předseda poroty Ivan Buchta z Bohemia Interactive. „Na rozdíl od běžných game jamů, kde si týmy tvoří účastníci sami, Bohemia Game Jam funguje jako soutěž mezi univerzitami. Každá škola vyslala svůj nejlepší tým, který reprezentoval instituci v přímém souboji s ostatními.“ doplňuje.

Všechny hry, které během Bohemia Game Jamu 2026 vznikly, si můžete stáhnout na oficiální stránce akce na [webu itch.io](https://webu.itch.io), kde jsou k nahlédnutí také další screenshotsy nebo komentáře některých členů poroty.

[Bohemia Interactive](#), jejíž příběh začal úspěšnou hrou Operace Flashpoint v roce 2001, dnes patří mezi nejvýznamnější herní studia ve střední Evropě a zaměstnává stovky vývojářů. I proto plánuje v projektu pokračovat i v dalších letech.

„Podobné akce obvykle nejsou soutěžní, ale Bohemia Game Jam ano. Chceme z něj mít neoficiální mistrovství ve studentském herním vývoji, chceme podpořit zdravou rivalitu mezi školními týmy,“ popisuje Ivan Buchta. „A netajíme se tím, že chceme, aby se z toho stala tradice. Nevím, co by se muselo stát, aby další ročník neproběhl.“

<https://fit.cvut.cz/cs/zivot-na-fit/aktualne/zpravy/24756-studenti-fit-cvut-slavi-treti-misto-na-bohemia-game-jamu>