Praha spustila nový herní akcelerátor. Polovinu týmů v něm tvoří studenti FEL ČVUT

9.10.2025 - | Fakulta elektrotechnická ČVUT v Praze

Pražský inovační institut a hlavní město Praha letos poprvé spustily Pražský herní akcelerátor, intenzivní tříměsíční vzdělávací program zaměřený na podporu mladých herních vývojářů. Výrazného úspěchu dosáhla Fakulta elektrotechnická ČVUT, jejíž studenti tvoří hned pět z deseti týmů vybraných odbornou porotou. Studentské týmy v rámci programu získají nejen mentoring od profesionálů z oboru, ale i finanční podporu a přístup k síti expertů.

Program začal v srpnu a potrvá do listopadu, kdy jej zakončí veřejná prezentace na tzv. Demo Day. Tam své hry představí nejen spolužákům a mentorům, ale také investorům a vydavatelům. „Cílem programu není jen posunout prototypy her, ale hlavně vzdělat mladé tvůrce a dát jim sebevědomí i kontakty," říká Michal Roch, manažer akcelerátoru.

„Akcelerátor je v Česku unikátní – kombinuje technické dovednosti s mentoringem, právní podporou a přípravou byznys plánů. Chceme, aby z něj studenti odcházeli nejen s rozpracovanou hrou, ale i s jasnou vizí, jak se ve světě herního průmyslu prosadit," doplňuje Katarzyna Kouba Sanojca z Pražského inovačního institutu.

Do akcelerátoru se z FEL ČVUT dostaly projekty Arcane Isle Survival, W.A.R.D., Sweep to the Past, Recollect a Head Heist. „Na FEL vyučujeme předmět Počítačové hry, kde studenti v malých týmech vytváří vlastní hry, a kombinují tak programování s herním a grafickým designem. To, že se do akcelerátoru dostalo hned pět našich týmů, ukazuje, jak silná je herní komunita našich studentů. Herní vývoj je disciplína kombinující hlubokou znalost technologií a kreativitu – a právě v tomto spojení jsou naši studenti výjimeční," uzavírá prof. Jiří Bittner z Katedry počítačové grafiky a interakce FEL ČVUT. Pozitivní roli sehrává také spolek oiSIDE, který fanoušky herní tvorby a studenty v předmětu Počítačové hry propojuje navzájem.

Studenti a studentky z FEL ČVUT berou svoji účast v akcelerátoru jako velký impuls, ze kterého čerpají motivaci pro další vývoj svých her. „Je to pro nás skvělá příležitost dotáhnout náš projekt do zdárného konce a získat zkušenosti k nezaplacení. Naučili jsme se uvažovat i z pohledu marketingu a odhalili slabiny v designu hry, které jsme dokázali opravit," říká Lukáš Jůza, který společně s Ondřejem Pelechem stojí za hrou Arcane Isle Survival.

Účastníci akcelerátoru z FEL se shodují, že největší přínos jim dává možnost konzultovat s odborníky z herního průmyslu a získávat tak přehled o náročném prostředí herního průmyslu: „Zvlášť přínosný je kontakt se zkušenými odborníky z praxe, kteří nám kromě obecnějších přednášek poskytují také mentoring přímo k naší hře. Díky akcelerátoru jsme také získali zázemí k přetvoření hry do kvality odpovídající naší kreativní vizi," uvedl Martin Smitka za tým vyvíjející adventuru Recollect.

Pro tým kolem hry W.A.R.D. byla obrovským přínosem přednáška Martina Boháče o zakládání studia. „Díky tomu jsme si uvědomili, že to s hrou myslíme opravdu vážně," shrnuje Ondřej Maceška i za kolegy v týmu, který u kurzů vysoce hodnotí cennou zpětnou vazbu od zkušených mentorů a nové pohledy na herní design i produkci. Prototyp jejich hry je již nyní dostupný a lze si zdarma vyzkoušet. Kromě toho, že autoři pravidelně vydávají aktualizace s novým obsahem a opravou chyb, tak zároveň

aktivně budují komunitu na Discordu, plánují W.A.R.D. sdílet na serveru oiSIDE a do konce roku budou mít hotovou i stránku na Steamu.

Na trh se svými hrami míří i ostatní týmy a shodují se v tom, že jim v tom akcelerátor poskytuje zásadní podporu. Za všechny studenty to vystihla Eliška Rojíčková z týmu Sweep to the Past: „Pokud bude akcelerátor pokračovat i v dalších letech, což je velmi pravděpodobné, vřele ho doporučujeme ostatním studentům. Díky naší účasti v akcelerátoru, jsme opět našemu projektu dali větší prioritu a našli si čas ho dále rozvíjet.“

Survival RPG s originálním karetním systémem, který umožňuje hráčům kombinovat výhody a nevýhody pro každou výpravu na procedurálně generované ostrovy.

Sci-fi tower defense hra, v níž hráči chrání těžební jednotky a zároveň v reálném čase staví vlastní cesty i obranné věže.

2D puzzle-platformer o uklízeči Bobovi, který získává schopnost cestovat časem a využívá ji k úniku z laboratoře.

Příběhová adventura o sesílání kouzel psaním na klávesnici. Hráči v ní objevují záhadný svět, odkrývají zapomenuté vzpomínky a učí se jména kouzel.

Akční hra odehrávající se v myslích lidí.

Foto *Pražský herní akcelerátor* z tiskové konference a Dne otevřených dveří

https://fel.cvut.cz/cs/aktualne/novinky/81935-praha-spustila-novy-herni-akcelerator-polovinu-tymu-v-nem-tvori-studenti-fel-cvut