

Od politické simulace po bobří tábor. Druhý ročník Pražského herního akcelérátoru podpoří osm nových projektů

3.8.2026 - Libor Galia | Magistrát hlavního města Prahy

Hlavní město Praha a městská organizace Kreativní Praha zahájily druhý ročník Pražského herního akcelérátoru a představily osm vybraných týmů. Program odstartuje dvoutýdenní letní školou, na niž naváže deset týdnů individuálního mentoringu. Zúčastněné týmy absolvují více než třicet přednášek, workshopů a konzultací vedených odborníky z tuzemského i zahraničního herního průmyslu.

Letošního programu se zúčastní studentské i nezávislé týmy, a to s projekty různých žánrů. Vyvíjet budou například vzdělávací simulaci navázanou na tuzemský politický systém, kooperativní hru o letním táboře organizovaném bobry, logické hry, sci-fi dobrodružství či retro arkádu. Své projekty budou nejen dále rozvíjet, ale také připraví strategické plány jejich realizace a postupně je posunou do dalších fází vývoje.

„V Praze vzniká spousta dobrých nápadů a máme tu hodně talentovaných lidí, kteří chtějí tvořit vlastní hry. Za každým z letošních projektů stojí autoři s vlastním tématem a pohledem na svět. Nejtěžší ale často bývá udělat další krok – získat zpětnou vazbu, sestavit si realistický plán a proměnit prototyp v projekt, který má šanci uspět. Právě k tomu jim akcelérátor dává prostor: mohou profesně růst a své hry představit veřejnosti i lidem z oboru,“ říká Tomáš Slabihoudek, radní hl. m. Prahy pro oblast kultury a cestovního ruchu.

„První ročník nám pomohl lépe pochopit, co začínající týmy v jednotlivých fázích vývoje skutečně potřebují. Na základě této zkušenosti letos spojujeme intenzivní společnou školu s deseti týdny individuální práce. Pro město je to praktický způsob, jak ověřovat různé formáty podpory a zároveň vytvářet podmínky, aby se perspektivní projekty mohly dlouhodobě rozvíjet a postupně přerůst v nová herní studia či firmy,“ dodává Daniel Mazur, radní hl. m. Prahy pro ICT, Smart City, vědu, výzkum a inovace.

Vybrané projekty potvrzují pestrost současné tuzemské herní tvorby. Do akceleračního programu postoupilo sci-fi RPG Axiom Prime zaměřené na budování vesmírné flotily, kooperativní hra Dam Good Camp, ve které skupina bobrů provozuje letní tábor pro lesní zvířata, 3D logická hra In Puzzle inspirovaná mechanickými hlavolamy, online sci-fi kooperativní hra Parasitus o posádce vesmírné lodi napadené nebezpečným parazitem i vzdělávací simulátor české politiky PolitSim, v němž hráči sestavují vládní koalice a rozhodují o směřování země.

Možnost opravit vesmírnou loď pod časovým tlakem nabídne sci-fi hra Superluminal State. Logická hra Timelike kombinuje přesouvání objektů s cestováním v čase a retro arkáda Ultimate Gig staví hráče do role kurýra, který doručuje zásilky v hustém městském provozu. Na herních prototypch pracují jak studentské týmy z ČVUT, Univerzity Karlovy či VOŠ Scholastika, tak nezávislí vývojáři.

Druhý ročník přináší nový formát, který propojí společné vzdělávání s dlouhodobým individuálním mentoringem. Jeho úvodní část tvoří intenzivní dvoutýdenní letní škola s třiatřiceti přednáškami, workshopy a konzultacemi se zkušenými odborníky z herního průmyslu. Na tu pak naváže deset týdnů individuálního mentoringu a práce na projektech, a to pod odborným dohledem manažera

akcelerátoru Michala Rocha. Celý program zakončí 10. prosince Demo Day, během kterého účastníci představí své hry ve finální podobě.

„Podpora talentu nemůže stát jen na jednotlivých grantech nebo jednorázových příležitostech. Praha proto postupně vytváří nástroje, které tvůrcům pomáhají v různých fázích jejich profesního rozvoje. Pražský herní akcelerátor je konkrétním příkladem toho, jak město převádí podporu kulturních a kreativních odvětví do dlouhodobé a praktické práce,“ popisuje Jiří Sulženko, ředitel Odboru kultury a cestovního ruchu Magistrátu hl. m. Prahy.

Vedle zkušených českých lektorů, mezi které patří například herní designér Martin Petrásek a vývojářka Lenka Krsová z Warhorse Studios (spolupracovali na vývoji úspěšné hry Kingdom Come: Deliverance II), Martin Pernica (spoluzakladatel a CTO úspěšného studia Flying Rat) nebo Vladimír Geršl (CEO platformy Sail.Game propojující herní studia s vhodnými vydavateli), se do programu zapojují také odborníci z evropského herního průmyslu. Patří mezi ně Søren Lass, který působil v marketingu a business developmentu ve společnosti Ubisoft, zkušený švédský publisher Sebastian Forsström či Arkadiusz Zawada z polského studia 11 bit studios. Účastníci zároveň absolvují také přednášky zaměřené na herní právo, komunikaci, projektový vývoj nebo marketing.

„Rozvoj podnikatelských kompetencí a podpora mezinárodního uplatnění začínajících týmů patří mezi důležité cíle našeho odboru. Zapojení zahraničních odborníků proto letos účastníkům přinese nové zkušenosti, mezinárodní perspektivu a pomůže jim od začátku uvažovat o jejich projektech v širším evropském kontextu,“ říká Renáta Králová, ředitelka odboru projektové podpory Magistrátu hl. m. Prahy.

„Vybrané týmy přicházejí s velmi rozdílnými projekty a každý z nich potřebuje posunout něco jiného. Proto jsme letošní program postavili tak, aby po společné letní škole následovala individuální práce na konkrétních cílech každého projektu,“ uzavírá koordinátorka programu za Kreativní Prahu Katarzyna Kouba Sanojca.

Pražský herní akcelerátor je program zaměřený na podporu začínajících herních tvůrců, týmů a studií s vazbou na Prahu. Kombinuje vzdělávací program, individuální mentoring, odborné konzultace, práci na vlastním herním prototypu a závěrečnou prezentaci před odbornou veřejností. Cílem programu je rozvíjet herní, technologické, kreativní a podnikatelské kompetence účastníků a posilovat postavení Prahy jako centra digitálního herního průmyslu.

Více informací o projektu a vybraných týmech v letošním roce naleznete zde.

<https://praha.eu/w/od-politicke-simulace-po-bobri-tabor-druhy-rocnik-prazskeho-herniho-akceleratoru-podpori-osm-novych-projektu>