Videohra za 42 hodin? Studenti UK ukázali, že to jde

29.4.2026 - | Matematicko-fyzikální fakulta UK

Osm studentských týmů z českých univerzit se minulý týden utkalo na prvním ročníku soutěže Bohemia Game Jam. Cílem klání, které uspořádalo herní studio Bohemia Interactive, bylo za 42 hodin vymyslet a naprogramovat počítačovou hru. Putovní pohár pro vítěze si po napínavém souboji odnesl pětičlenný tým studentů Matfyzu a Filozofické fakulty.

Bohemia Game Jam probíhal v hotelu Holiday Inn na pražském Vyšehradě od pátečního večera do nedělního poledne a zúčastnilo se ho osm týmů složených z téměř čtyř desítek studentů z celé republiky. Do soutěže vyslaly své zástupce ČVUT, VUT Brno, FAMU, ZČU Plzeň, VŠB Ostrava, UTB Zlín a Univerzita Karlova. Do akce se zároveň zapojili i zkušení mentoři z herního průmyslu, kteří týmům poskytovali průběžnou podporu a konzultace.

„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. Cílem akce bylo vytvořit platformu, která propojí talentované studenty s profesionálním herním prostředím a zároveň podpoří zdravou rivalitu mezi univerzitami,“ uvedli organizátoři, kteří chtějí v soutěži pokračovat i v příštích letech.

Úkolem studentů bylo během necelých dvou dnů vytvořit videohru na konkrétní téma, od prvotního nápadu až po funkční prototyp, a odprezentovat ji před odbornou porotou. Téma, které pořadatelé zvolili pro první ročník, a které se soutěžící dozvěděli těsně před vypuknutím soutěže, znělo: *Co by se tak mohlo pokazit?*

První místo obsadil pětičlenný tým studentů Univerzity Karlovy. **Antonín Voráček (MFF UK), Jakub Koucký (MFF UK), Vilém Gutvald (MFF UK), Julie Vondráčková (MFF UK) a Julie Řihošková (FF UK)** se blýskli se svou hrou *Hex Happens*, ve které s nadsázkou zpracovali téma studentské prokrastinace. Porota u hry ocenila především unikátní vizuální styl a důraz na znovuhratelnost.

„Dlouhodobě víme, že naši studenti jsou ve vývoji her velmi dobří, a proto jsme šanci postavit reprezentační tým s radostí využili. Vyhrát nebylo lehké, studenti ostatních škol vytvořili také impozantní hry. Našemu týmu patří velká gratulace a poděkování. Stejně tak patří díky i organizátorům akce, do které se rádi zapojíme i příští rok,“ okomentoval vítězství Vojtěch Černý z Katedry softwaru a výuky informatiky MFF UK, který reprezentační tým UK sestavoval.

Druhé místo získali studenti UTB Zlín za hru *Vykolejen*, třetí příčka připadla týmu FIT ČVUT a hře *Factory Reset*. Vítězný tým UK si ze soutěže kromě věcných cen odnesl i putovní pohár Golden Joystick inspirovaný hokejovým Stanley Cupem.

Přehled všech her, které v rámci soutěže vznikly, je k dispozici zde.

https://www.mff.cuni.cz/cs/verejnost/aktuality/videohra-za-42-hodin-studenti-uk-ukazali-ze-to-jde