

# Jak vzniká desková hra - od nápadu k realizaci

**Petr Murmak (Czech Games Edition)**

Co je třeba k tomu, aby mohla vyjít desková hra? Podíváme se na cestu hry od nápadu autora, přes hledání vydavatele, vývoj, produkci a marketing až na pulty obchodů. Jaké při tom čekají nástrahy? Co vše se může nepověst? A co se naopak může stát, když se vše povede? Kde se hry prodávají a jaké trable jsou ve spolupráci například s giganty typu Amazon? Má smysl dělat další hry v podobném stylu, rozšíření, nebo dokonce dávat obsah zdarma na Internet?

Pokusíme se podívat na vše pohledem digitální generace, kdy jsou lidé zvyklí na dokonalé digitální kopie. Jak moc jinak to funguje v analogovém světě s materiály, které mají nemalé výrobní tolerance. Jak je to s výrobou, omezeními, a jak na dodávky zboží po celém světě.

Podíváme se také, jak vznikají digitální verze deskových her na mobily, tablety a počítače. Proč je vhodné dělat adaptace a ne jen převod deskovky 1:1? Jak ovlivňují digitální adaptace hry prodeje fyzické hry? A má to vůbec smysl?

*Petr Murmak před 15 lety založil firmu Czech Games Edition, která vydává celosvětově úspěšné deskové hry a jejich digitální verze. Mezi nejznámější patří Galaxy Trucker, Through the Ages nebo Ztracený ostrov Arnak, sbírající ceny na mezinárodních herních festivalech. Megahitem se stala Krycí jména (Codenames), které se vyrobilo už přes 10 milionu kusů a byla lokalizována do 44 jazyků.*



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

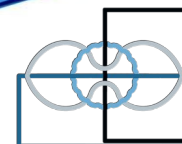


**středa 23. února**

**17:30 v posluchárně K1**

**MFF UK, Sokolovská 49/83**

**nebo livestream na YouTube**



**MATEMATICKÉ  
PROBLÉMY  
NEMATEMATIKŮ**

[www.seminar.fjfi.cvut.cz](http://www.seminar.fjfi.cvut.cz)

najdete nás i na FB