

**ČVUT**ČESKÉ VYSOKÉ
UČENÍ TECHNICKÉ
V PRAZE**1/4**

TISKOVÁ ZPRÁVA

FAKULTA ELEKTROTECHNICKÁ | ODDĚLENÍ VNĚJŠÍCH VZTAHŮ – PR
TECHNICKÁ 2, 166 27 PRAHA 6
PRAHA, 9. LEDNA 2025

KONTAKT PRO MÉDIA | ŠÁRKA LOUKOTOVÁ NOVOTNÁ
LOUKOSAR@FEL.CVUT.CZ
+420 774 598 318

Soutěž počítačových her vyvinutých studentskými týmy na FEL ČVUT vyhrála hra o hledání ztracených vzpomínek

Hra [Recollect](#) o postupném nalézání ztracené paměti zvítězila v soutěži semestrálních projektů studentů a studentek na Fakultě elektrotechnické ČVUT. Vítězný tým Jakuba Sakaře, Vojtěcha Dohnala, Viliama Gefferta a Martina Smítky uspěl v konkurenci 12 dalších titulů. Představení šesti her vzešlých z fakultního hlasování a vyhlášení vítězů se konalo v úterý 7. ledna na FEL ČVUT. O trojici nejlepších projektů rozhodla porota složená ze zástupců a zástupkyň akademické scény i herních studií. Na trailery všech her se můžete podívat [zde](#).

V Česku působí 155 herních studií. Podle [odhadu Asociace herních vývojářů](#) byl obrat herních společností v roce 2023 7,6 miliardy korun, meziročně vzrostl. Řada herních titulů, které vznikly v Česku, dosáhla i úspěchu v zahraničí.

Na kariéru špičkových vývojářů a vývojářek se mohou připravovat studující programu Otevřená informatika na FEL volbou příslušné specializace. Do předmětu Počítačové hry, během kterého soutěžící tituly vznikly, se mohou hlásit studenti a studentky všech programů FEL i studující z jiných fakult ČVUT. V předmětu si projdou různými aspekty vývoje hry – od tvorby konceptu a designu přes programování herních mechanismů až po prezentaci odborníkům a odbornicím. Spolupracují také s mentory z profesionální sféry. Předmět vedou doc. Jiří Bittner a dr. David Sedláček z katedry počítačové grafiky a interakce FEL. Studující podle nich během tohoto předmětu většinou vytvoří svůj první herní projekt.

„Porotci se shodli, že tento rok opět překonal předcházející ročníky předmětu v počtu ucelených her dotažených do stavu připraveného pro produkci. Ocenili kvalitu zpracování projektů, množství odvedené práce na grafickém, zvukovém i herním obsahu her a nízkou míru chybovosti implementace,“ konstatoval dr. Sedláček.

Jak najít ztracené vzpomínky?

Vítězný tým se zaměřil na téma hledání nebo spíš odkrývání minulosti. „Hra je o postavě, která ztratila paměť a prochází světem, kde se snaží znovu obnovit svoje

**ČVUT****ČESKÉ VYSOKÉ
UČENÍ TECHNICKÉ
V PRAZE****2/4**

TISKOVÁ ZPRÁVA

vzpomínky. Dělá to tak, že sbírá různá písmena a díky získaným informacím se dozvídá víc a víc o vlastní minulosti," popsal spoluvůrce Jakub Sakař, student programu Otevřená informatika. Přípravou a vývojem hry tým strávil dohromady přes 450 hodin.

„Hra je určena pro kohokoliv, komu nevádí přečíst víc než dva řádky textu, má určitou znalost angličtiny a zároveň se nebojí řešit někdy i trochu složitější hádanky," podotkl Sakař a dodal, že se tým inspiroval hrami vytvořenými v RPG makeru, jako jsou například Omori nebo Yume Nikki. „Centrální herní mechanikou naší hry je psaní kouzel na klávesnici. Pomocí toho hráč řeší hádanky, které se v Recollect nachází," sdělil Sakař. „Sbíráním kláves se hráči zároveň poodkrývají názvy kouzel podobně jako ve hře Šibenice," doplnil.

Jako jeden z příkladů úkolů pro hráče a hráčky Jakub Sakař popsal posouvání kamenů najíždějících na nášlapné desky, což vede k otevření dveří potřebných pro další postup. A tento úkol dal týmu podle Sakaře také nejvíc zabrat. „Implementace této mechaniky nám zabrala spoustu času, bylo tam mnoho chyb, které jsme museli vyřešit," konstatoval student. Tým plánuje hru dál rozvíjet. „Chtěli bychom ji dokončit tak, aby měla kompletní příběh. V této fázi hra není úplná. Má otevřený konec, ale nezahrnuje celý příběh, který jsme měli v plánu," uzavřel spoluvůrce. Už brzy bude možné zahrát si Recollect na webu jetsy.itch.io/recollect.

Boj modrého slizouna

Na stříbrné příčce se umístila hra [Blob](#), kterou vytvořili studenti Erik Šindelář, Michal Badinka, Jan Žoha a Adam Nejd. „Je to pixelartová top-down roguelike hra, což je hra, kdy hráč probíhá levely, uskupením místností, které postupně vybíjí," uvedl Erik Šindelář, který studuje program Otevřená informatika.

„Hlavním hrdinou je blob, červený slizoun, který absorbuje sílu z magického předmětu, zmodrá a získá schopnost ovládání času. Tu získal od hrdiny, který vešel do dungeonu a nešťastně skončil. Blob od něj převzal jeho vybavení a snaží se dostat pryč," popsal spoluautor hry. Tvůrci uvedli, že v místnostech jsou různé typy a různá množství nepřátel. „Hráč má meč, kterým může nablízko zraňovat nepřátele, nebo luk, který, když natáhne, může naopak dávat rány z dálky. Luk potřebuje šípy, které si může dobíjet, když dává rány mečem," sdělil Šindelář.

„A nejzajímavější je mechanika času, kdy hráč pomocí esence, kterou spotřebuje, může aktivovat buď vrácení v čase, kdy se vrátí o tři vteřiny zpět, nebo zpomalí čas a může dávat rychleji údery. Cíl hry je, že hráč musí co nejrychleji projít místnostmi až do té finální, kde je promícháno několik vln nepřátel. Když je porazí, tak se dostane ven," shrnul. Co bylo nejnáročnější? Podle tvůrců jednoznačně dát dohromady části hry, na kterých individuálně pracovali a úspěšně skloubit mechaniky a design. Zjevně se to podařilo. Hru si už nyní můžete zahrát na jericho27.itch.io/blob

Minimalistická strategie

**ČVUT****ČESKÉ VYSOKÉ
UČENÍ TECHNICKÉ
V PRAZE****3/4**

TISKOVÁ ZPRÁVA

Bronz mají studenti Šimon Herrmann, Marek Jagoš, Vít Tichý za hru [Thronerise](#). „Je to minimalistická strategie. Strategizujete, abyste přežili 15 nocí. Stavíte budovy, rozmísťujete vojáky, bráníte město v noci. A na konci na vás přijde boss, který se na vás naštve,“ popsal za tým Marek Jagoš, student programu Otevřená informatika. Inspirací byla týmu videohra Thronefall.

„Nejnáročnější byl začátek. V předmětu je hodně dokumentace,“ konstatoval Jagoš. „Člověk si při tom hledání hry vyzkouší i jiné věci než programování. Tam šlo i o design, který jsem si vzal na starost. Začal jsem se učit v novém softwaru. I kvůli tomu, že to byla „custom“ dělaná postavička, jsem musel použít své animace, dohromady se to prolínalo,“ zavzpomínal pak další spoluautor Šimon Herrmann, student programu Otevřená informatika.

Při katedře počítačové grafiky a interakce FEL ČVUT od roku 2022 funguje také studentské herní studio [OI SIDE](#). Studenti a studentky se v něm zaměřují na vývoj her a diskuse o herním vývoji.

Fotogalerii z vyhlášení soutěže najdete zde:

<https://fel.cvut.cz/cs/aktualne/mediateka/36607-soutez-pocitacovych-her-studentskych-tymu-z-fel-cvut-2025>

Ukázky všech soutěžících her jsou dostupné pomocí odkazu:

<https://cent.felk.cvut.cz/courses/39HRY/archives/2024-2025>

Samostatná Fakulta elektrotechnická ČVUT vznikla v roce 1950. V dnešní době se skládá ze 17 kateder umístěných ve dvou budovách: v rámci hlavního kampusu ČVUT v Dejvicích a v naší historické budově na Karlově náměstí. Fakulta elektrotechnická poskytuje prvotřídní vzdělání v oblasti elektrotechniky a informatiky, elektroniky, telekomunikací, automatického řízení, kybernetiky a počítačového inženýrství. Fakulta se dlouhodobě řadí mezi prvních pět výzkumných institucí v České republice. Produkuje přibližně 30 % výzkumných výsledků celého ČVUT a má navázanou rozsáhlou vědeckou spolupráci se špičkovými světovými univerzitami i výzkumnými ústavy. Od roku 1950 Fakulta elektrotechnická vydala cca 30 000 diplomů, které byly vždy vysoce hodnoceny jako doklad prvotřídního vzdělání. Více informací najdete na www.fel.cvut.cz.

České vysoké učení technické v Praze patří k největším a nejstarším technickým vysokým školám v Evropě. Podle Metodiky 2017+ je nejlepší českou technikou ve skupině hodnocených technických vysokých škol. V současné době má ČVUT osm fakult (stavební, strojní, elektrotechnická, jaderná a fyzikálně inženýrská, architektury, dopravní, biomedicínského inženýrství, informačních technologií). Studuje na něm přes 19 000 studentů. V akademickém roce 2024/2025 má ČVUT v Praze akreditováno celkem 341 studijních programů, z toho 145 v angličtině. Kromě fakult tvoří ČVUT v Praze také šest ústavů (Kloknerův ústav, Masarykův ústav vyšších studií, Ústav tělesné výchovy a sportu, Univerzitní centrum energeticky efektivních budov, Český institut informatiky, robotiky a kybernetiky a Ústav technické a experimentální fyziky). ČVUT vychovává odborníky v oblasti techniky, vědce a manažery se znalostí cizích jazyků, kteří jsou dynamičtí, flexibilní a dokáží se rychle přizpůsobovat požadavkům trhu. Podle výsledků Metodiky 2017+ bylo ČVUT hodnoceno ve skupině pěti technických vysokých škol a obdrželo nejvyšší hodnocení stupněm A. V celosvětovém žebříčku QS World University Rankings je ČVUT na 420. místě a na 12. pozici v regionálním hodnocení „Emerging Europe and Central Asia“. V rámci hodnocení Subject Rankings 2024 pro „Architecture and Build Environments“ je ČVUT 151.–200., v „Engineering – Civil and Structural“ je ČVUT mezi 201.–240. místem, v oblasti „Mechanical, Aeronautical & Manufacturing Engineering“ na 201.–250. místě, u „Electrical &

**ČVUT****ČESKÉ VYSOKÉ
UČENÍ TECHNICKÉ
V PRAZE****4/4**

TISKOVÁ ZPRÁVA

Electronic Engineering" na 201.–250. pozici. V oblasti „Physics and Astronomy" na 201.–250. místě, „Natural Sciences" jsou na 307. příčce. V oblasti „Computer Science and Information Systems" je na 201.–250. místě, v oblasti „Material Sciences" na 251.–300. místě, v oblasti „Mathematics" na 301.–350. místě a v oblasti „Engineering and Technology" je ČVUT na 182. místě. Od roku 2020 je ČVUT členem aliance prestižních technických univerzit EuroTeQ. Ta představuje zajímavou a přínosnou příležitost pro studenty, vědecké pracovníky i zaměstnance zapojit se do projektu, který si klade za ambici posunout kvalitu vysokého školství na vyšší úroveň. Dalšími členy skupiny EuroTeQ jsou Technical University of Munich, Technical University of Denmark, Technical University of Eindhoven, École Polytechnique – L'X, Tallinn University of Technology, École polytechnique fédérale de Lausanne a Technion Israel Institute of Technology. Roku 2023 byla aliance rozšířena o HEC Paris a IESE Business School (University of Navarra). Více na www.cvut.cz.