

Late for Glory

Game design

Jakub Kubíček

2. ledna 2026

1 Příběh

Jon Oliveira je mladý, výjimečný profesionální boxer, který se s pomocí svého trenéra Marcuse Cormiera dokázal prosadit v několika nižších soutěžích. Nyní před ním stojí životní výzva – jeho první zápas o titul WBC proti aktuálnímu šampionovi Ryanu Garciovi, který je doposud bez prohry.

Zápletka začíná ráno v den zápasu. Jon se probudí s těžkou kocovinou a uvědomí si, že zaspal. Není vůbec připravený a trenér Marcus je nekompromisní – odmítá ho pustit do ringu, dokud Jon nedonese veškeré potřebné vybavení a nebude ve fyzické kondici hodné profesionála. Jon musí strávit den ve spěchu, procházet město, shánět ztracené věci a komunikovat s okolím, aby mohl večer nastoupit, porazit šampiona a získat titul.

2 Cíl hry

Hlavním cílem hry je dovést Jona Oliveiru do ringu v plné připravenosti a zvítězit v titulovém zápase. Hráč se ujímá role Jona v momentě probuzení a musí napravit následky své nezodpovědnosti.

Základním herním cílem je posbírat veškeré předměty, které trenér vyžaduje, a dosáhnout potřebné fyzické kondice. Předměty se nacházejí v různých lokacích města a k jejich získání je často nutné interagovat s postavami nebo vyřešit dílčí problém.

Cesta k vítězství není přímočará. Hráč musí strategicky spravovat místo v batohu a rozhodovat, kam jít dříve. Vrcholem hry je souboj v ringu, kde hráč musí využít speciální znalost získanou během hry. Hra končí vítězstvím, pokud Jon porazí Ryana Garciu a získá pás WBC.

3 Postup k vítězství

Hráč nejprve projde úvodní lokací (domov), která ho uvede do děje. Následně se musí dostavit na Turnaj za trenérem, který mu zadá seznam úkolů: přinést Chráníč na zuby, Boxerské rukavice, Podepsanou smlouvu a mít „fit postavu“.

Hráč musí navštívit Obchod, kde zakoupí protein. Samotné vypití však k získání kondice nestačí – protein slouží pouze jako nutná příprava organismu na zátěž. Aby hráč získal trenérem požadovanou „fit postavu“, musí se po užití proteinu přesunout do Tělocvičny a absolvovat trénink. Pokud by se pokusil cvičit bez předchozího posilnění proteinem, trénink by neměl dostatečný efekt a podmínka by nebyla splněna.

V obchodě také narazí na neznámou postavu (Mike Tyson), která mu po oslovení prozradí tajemství „vítězného úderu“ (formou předmětu/taháku).

V Tělocvičně hráč nalezne v šatně své rukavice a ve sprchách chráníč na zuby. Pro získání smlouvy musí navštívit Kancelář manažera (přístupnou z Turnaje) a nechat si ji podepsat. Teprve když má hráč v inventáři rukavice, chráníč, smlouvu a je „fit“, trenér ho pustí do ringu. V ringu Garcia zaútočí svým typickým hákem. Pokud hráč získal „tahák“ od Tysona, rozpozná slabinu a může provést vítězný protiúder. Pokud tahák nemá, uvidí v možnostech pouze ???, jeho běžný útok selže a zápas skončí Jonovou prohrou.

4 Lokace

Všechny herní lokace se nacházejí ve městě a sportovním areálu. Jsou propojeny systémem ulic a chodeb. Některé lokace mohou být zpočátku nepřístupné nebo vyžadují splnění podmínky pro vstup (např. Ring).

4.1. Domov Zde bydlí hlavní postava a zde hráč začíná svou hru. Slouží k uvedení do příběhu. Na stole zde leží zapomenutá **Nepodepsaná smlouva**, kterou hráč v ranním zmatku nechal ležet ladem.

4.2. Náměstí Slouží jako centrální křižovatka (rozcestí), která propojuje domov, obchod a sportovní areál (tělocvičnu a turnaj).

4.3. Obchod Zde hráč může nakoupit nezbytné zásoby. Nachází se zde Protein a také zde postává neznámá postava (Mike Tyson), která je klíčová pro finální vítězství.

4.4. Tělocvična Tréninkové centrum, které slouží jako uzel pro přístup do šatny a sprch. Především je to však místo, kde hráč musí absolvovat fyzickou přípravu pomocí posilovacích strojů (příkazem `pouzij stroje`). Samotný trénink je však efektivní pouze v případě, že je hráč již posílněn proteinem. Bez předchozí konzumace proteinu hráč stroje neutáhne a nezíská kondici nutnou pro zápas.

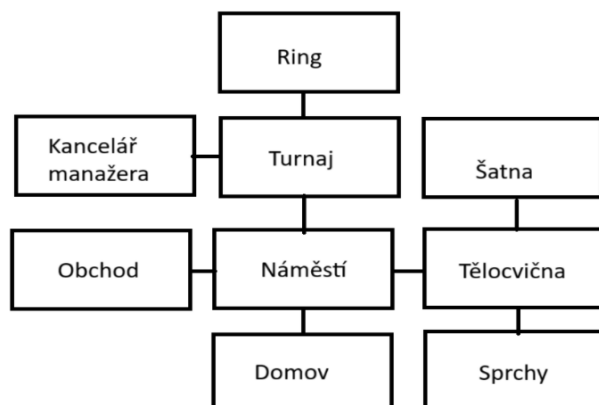
4.5. Šatna Místnost v tělocvičně. Na lavičce zde leží zapomenuté Rukavice.

4.6. Sprchy Vedlejší místnost tělocvičny. Zde hráč nalezne odložený Chránič na zuby.

4.7. Turnaj Vstupní hala arény. Zde se nachází trenér Marcus, který blokuje vstup do ringu. Z této lokace se také vchází do kanceláře manažera.

4.8. Kancelář manažera Administrativní místnost. Úřaduje zde manažer. Hráč sem musí přinést smlouvu z domova. Po interakci (rozhovoru) manažer dokument stvrdí svým podpisem, čímž se z něj stane platný předmět pro vstup do ringu.

4.9. Ring Cílová lokace, kam se hráč dostane až v závěru hry. Čeká zde soupeř Ryan Garcia.



5 Postavy

Většina postav ve hře je interaktivních a jejich odpovědi či akce jsou klíčové k dohrání hry. Postavy se dělí na ty, které zadávají úkoly, a ty, které poskytují předměty.

5.1. Jon Oliveira Jon Oliveira je hlavní postava, za kterou hráč v průběhu celé hry hraje. Je to nadějný mladý boxer, který vyrůstal v rušném prostředí a jeho snem je získat titul WBC. Přestože je talentovaný, bojuje se svou vlastní disciplínou.

5.2. Marcus Cormier Jonův trenér, který se chopil mladého talentu v raném věku. Nachází se na Turnaji a čeká na Jona. Je přísný a nepustí hráče dál, dokud neuvidí Smlouvu, Chránič, Rukavice a dobrou fyzickou formu.

5.3. Ryan Garcia Aktuální šampion WBC. Nachází se v Ringu jako finální protivník. Je velmi silný a bez speciální taktiky (Vítězný úder) ho nelze porazit.

5.4. Neznámá postava (Mike Tyson) Působí jako obyčejný civilista na nákupech v Obchodě. Pokud s ním hráč promluví, pozná v něm legendu. Mike mu předá cennou radu, jak porazit Garcii.

5.5. Manažer Dohlíží na administrativu turnaje ve své Kanceláři. Je nutné s ním promluvit, aby podepsal a vydal Smlouvu.

6 Předměty a inventář

Hráč má omezený inventář na **3 předměty**, které může současně nést. Tím je hráč nucen přemýšlet o tom, co právě potřebuje, a spotřební předměty (jako Protein) musí využít, aby uvolnil místo pro povinnou výbavu.

6.1. Protein Proteinový nápoj, který se nachází v Obchodě. Jeho konzumace je nezbytnou podmínkou pro trénink. Po použití (vypití) zmizí z inventáře a dodá hráči energii. Teprve v tomto stavu může hráč v Tělocvičně úspěšně použít stroje a tím trvale změnit svůj stav na „Fit“

6.2. Rukavice Nedílná součást boxu. Hráč bez tohoto předmětu nemůže vstoupit do ringu. Lze je nalézt v Šatně.

6.3. Chránič na zuby Další bezpečnostní prvek, který vyžaduje trenér. Nachází se ve Sprchách.

6.4. Smlouva Klíčový administrativní dokument. Hráč nejprve nachází **nepodepsanou verzi** doma. Aby byla platná, musí ji donést manažerovi, který ji podepíše. Trenér vpustí do ringu pouze hráče s **podepsanou** verzí smlouvy.

6.5. Tahák (Rada od Tysona) Specifický předmět (papírek/nákres), který hráč dostane od Mika Tysona. Po přečtení (použití) zmizí a hráč se naučí schopnost „Vítězný úder“.

6.6. Posilovací stroje Specifický typ **nepřenosného předmětu**, který je pevnou součástí Tělocvičny. Hráč je nemůže vložit do inventáře, ale může s nimi interagovat příkazem `pouzij stroje`. Slouží k přeměně energie získané z Proteinu na svalovou hmotu. Úspěšným použitím strojů hráč splní podmínku „Fit postava“.

7 Herní mechaniky

7.1 Pohyb Pohyb hráče je realizován formou textových příkazů. Hráč se pohybuje mezi místnostmi zadáváním cíle (např. `jdi namesti`). Každá lokace má popis, který informuje o možných východech.

7.2 Dialog Dialogy probíhají textovou formou. Hráč musí oslovit postavu příkazem `mluv <jméno>`. Postava následně sdělí informace nebo předá předmět.

7.3 Sebrání předmětu Předměty v lokacích lze sebrat příkazem `vezmi <předmět>`. Hra kontroluje kapacitu batohu. Pokud je plný, hráč musí něco jiného položit nebo použít.

7.4 Použití předmětu Použití předmětu (`pouzij <předmět>`) vyvolá specifickou akci. U Proteinu a Taháku dojde k jejich spotřebování a změně statistik hráče. U ostatních předmětů může použití znamenat jejich předání postavě.

7.5 Souboj Souboj v ringu je vyvrcholením hry a neprobíhá jako klasická výměna úderů, ale jako naskriptovaná dramatická situace. Ryan Garcia zahájí rozhodující útok (text hry popisuje: „*Ryan se napřahuje a zkouší tvrdý hák na hlavu*“). Hráč musí v tento moment zvolit reakci.

- **Pokud hráč získal radu od Tysona:** V nabídce příkazů se objeví možnost `pouzij vitezny uder`. Pokud ji hráč zvolí, Jon provede rychlý úhyb a zasadí tvrdý zvedák, který pošle Ryana k zemi (Vítězství). Pokud hráč i přes znalost úderu zvolí obyčejný úder, Ryanův hák ho zasáhne a Jon prohrává.
- **Pokud hráč radu nemá:** Možnost vítězného úderu je v nabídce nahrazena textem `???`. Hráč je nucen zvolit běžný úder, což vede k jeho okamžitému knockoutu a prohře.

7.6 Systém úkolů Hra sleduje stav splnění podmínek trenéra (vlastnictví předmětů a stav kondice). Dokud nejsou všechny podmínky `true`, hráč nemůže postoupit do finální lokace.

8 Seznam příkazů

8.1 Pohyb Pohyb hráče probíhá pomocí jednoduchých příkazů.

- `jdi <místnost>`

8.2 Dialog Umožňuje interakci s NPC.

- `mluv <postava>`

8.3 Sebrání a položení předmětu Manipulace s inventářem.

- `vezmi <předmět>`
- `poloz <předmět>`

8.4 Použití předmětu Aktivuje efekt předmětu v inventáři nebo interaktivního předmětu v místnosti.

- `pouzij <předmět>`

8.5 Ostatní

- `inventar` – Zobrazí obsah batohu.
- `prozkoumej` – Vypíše detailní popis aktuální místnosti.
- `pomoc` – Zobrazí nápovědu.
- `konec` – Ukončí hru.