

Poslední naděje

Game design

Matěj Baráček

28. prosince 2025

1. Příběh

Hráč se ujímá role zkušeného zloděje, který se dostal do vážných problémů s organizovaným zločinem. Mafiánský boss mu nabídne ochranu výměnou za získání lodního kontejneru, který odcizil konkurenční gang. Kontejner se nachází ve vysoko zabezpečeném areálu daleko za městem, chráněném strážemi, kamerami a elektronickými zámky.

Hráč má k dispozici dva spojence. Pepa je technický expert, který dokáže ovládat bezpečnostní systém na dálku, Franta sleduje pohyb stráží a určuje bezpečné časy pro akce. V areálu se navíc nachází Karel, tajný spojenec a údržbář, který poskytuje klíč k podzemním chodbám a upozorní na riziková místa.

Hráč musí kombinovat plánování a logické uvažování. Musí postupně získat klíče, doplnit palivo, převléknout se do uniformy, hacknout systém a naložit kontejner, aniž by byl odhalen strážemi. Jakákoli chyba – špatné načasování, ignorování Franty nebo nesprávné použití předmětů – může vést k odhalení a ukončení mise. Hra klade důraz na strategické rozhodování, interakci s prostředím a postupné odhalování lokací.

2. Cíl hry

Hlavním cílem hry je **bezpečně získat odcizený lodní kontejner a doručit jej do kamionu, který se následně musí odvézt mimo areál**. Hráč musí zajistit, aby všechny potřebné podmínky byly splněny: hacknutý bezpečnostní systém, klíče od kamionu, palivo, otevřená vrata hangáru a potvrzení bezpečného času od Franty.

Cíl hry zahrnuje nejen samotný převoz kontejneru, ale i minimalizaci rizika odhalení. Hráč si musí naplánovat trasu, využít podzemní chodby, převleky a spolupráci s postavami. Konečným úspěchem je **bezpečný průjezd hlavní branou**, který je doprovázen závěrečným dialogem s hlídkou a potvrzením ochrany od mafiánského bosse.

Hra končí úspěchem, pokud hráč splní všechny podmínky, nebo prohrou, pokud je odhalen strážemi, selže při hackování nebo nesplní potřebné kroky v daném pořadí.

3. Postup k vítězství

Hráč postupuje po areálu v následujících krocích (i když některé lokace je možné prozkoumat v mírně odlišném pořadí, hlavní kroky musí být dodrženy):

1. **Hlavní brána** – vstup do areálu. Zde hráč musí být opatrný a sledovat pohyb stráží. Pokud se rozhodne přejít přes hlídanou oblast, může použít příkaz **pockat**, dokud stráž neodejde.
2. **Bezpečnostní místnost** – hacknutí systému je nezbytné k ovládání kamer a dveří. Pokud hack neproběhne úspěšně, kamery hráče odhalí a hra končí. Po úspěšném hacku Pepa získává kontrolu nad bezpečnostním systémem.
3. **Údržbářská dílna** – hráč se setká s Karlem, který poskytne klíč k podzemním chodbám. Tyto chodby umožňují bezpečný přesun mezi kritickými lokacemi, minimalizují riziko odhalení a otevírají alternativní trasy.
4. **Kancelář správy areálu** – hráč získá klíče od kamionu a přístupový kód k systému příjezdů a odjezdů. Kód je nutné předat Pepovi, aby mohl bezpečně ovládat průjezd hlavní branou.
5. **Garáže** – hráč vloží klíče do kamionu a připraví vozidlo na odvoz. Kamion nelze použít, pokud nejsou splněny všechny podmínky.
6. **Šatna stráží** – převlek do uniformy snižuje riziko odhalení a umožňuje bezpečnější pohyb po povrchu areálu.
7. **Sklad paliva** – hráč doplní palivo do kamionu, aby vozidlo bylo použitelné.
8. **Hangár s kontejnerem** – hráč otevře vrata hangáru a připojí přívěs s kontejnerem. Otevření vrat zvyšuje riziko, proto je třeba postupovat opatrně a načasovat akci.
9. **Podzemní chodby** – hráč může využít bezpečné trasy mezi lokacemi pro snížení rizika odhalení strážemi.
10. **Hlavní brána – závěr** – po splnění všech předchozích kroků hráč bezpečně projede hlavní branou, kde dojde k závěrečnému dialogu se stráží. Pokud byly všechny podmínky splněny, hráč vyhrává hru a získává ochranu mafiánského bosse. Pokud ne, je odhalen a hra končí.

4. Lokace

4.1 Hlavní brána

Hlavní brána slouží jako vstupní bod do areálu a zároveň jako místo závěrečného odjezdu. Je nepřetržitě hlídaná strážemi a vybavená kontrolním systémem, který ověruje příchozí i odjízdějící vozidla. Na začátku hry zde hráč pouze vstoupí do areálu, zatímco na konci zde probíhá závěrečná kontrola. Úspěšný průjezd branou je možný pouze tehdy, pokud Pepa disponuje správným přístupovým kódem a Franta potvrdí bezpečný čas k odjezdu.

4.2 Bezpečnostní místnost

Bezpečnostní místnost představuje klíčový bod celé mise. Nachází se zde centrální server, který ovládá kamerový systém a elektronické zámky v celém areálu. Hráč zde musí použít hackovací zařízení. Pokud se mu to nepodaří, kamery ho okamžitě zachytí a hra končí. Úspěšný hack umožní Pepovi vzdáleně ovládat bezpečnostní prvky, což výrazně usnadní další postup.

4.3 Údržbářská dílna

Údržbářská dílna je méně hlídaná část areálu, kde pracuje Karel. Právě zde se hráč poprvé setká s vnitřním spojencem. Karel hráči poskytne klíč k podzemním chodbám a zároveň ho upozorní na rizika pohybu po povrchu areálu. Bez návštěvy této lokace je hra výrazně obtížnější, protože hráč nemá přístup k bezpečnějším trasám.

4.4 Podzemní chodby

Podzemní chodby propojují většinu důležitých lokací v areálu. Pohyb v těchto chodbách výrazně snižuje riziko odhalení, protože nejsou monitorovány kamerami. Chodby slouží jako strategický prvek, který umožňuje hráči obcházet stráže a plánovat bezpečný postup mezi jednotlivými částmi areálu.

4.5 Kancelář správy areálu

V kanceláři správy areálu se nachází důležité dokumenty a osobní věci vedení gangu. Hráč zde může získat klíče od kamionu a přístupový kód k systému příjezdů a odjezdů. Tento kód musí být následně předán Pepovi. Kancelář je středně hlídaná a neopatrný pohyb může vést k odhalení.

4.6 Garáže

Garáže slouží jako parkovací prostor pro vozidla gangu. Nachází se zde kamion a přívěs určený k převozu kontejneru. Hráč zde musí použít klíče od kamionu a později připojit přívěs s nákladem. Do kamionu není možné nastoupit, pokud nejsou splněny všechny potřebné podmínky, včetně doplnění paliva.

4.7 Šatna stráží

Šatna stráží obsahuje náhradní uniformy a osobní věci hlídkačů. Hráč zde může získat uniformu, která mu umožní pohyb po povrchu areálu s nižším rizikem odhalení. Převlek neznamená úplnou ochranu, ale výrazně snižuje pozornost stráží.

4.8 Sklad paliva

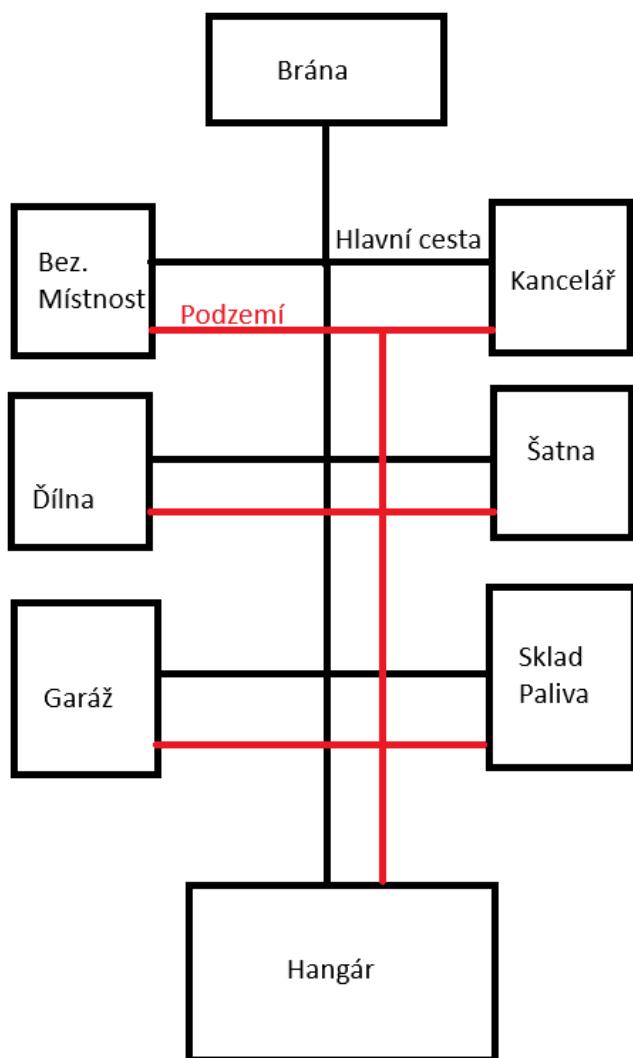
Sklad paliva je technická místnost, kde se uchovává palivo pro vozidla. Hráč zde musí získat palivo potřebné k provozu kamionu. Bez paliva není možné kamion použít, a pokus o odjezd končí neúspěchem.

4.9 Hangár s kontejnerem

Hangár je nejvíce střeženou částí areálu. Nachází se zde lodní kontejner, který je cílem celé mise. Hráč musí nejprve otevřít vrata hangáru, aby bylo možné kontejner naložit. Otevření vrat je riskantní akce, která výrazně zvyšuje riziko odhalení, pokud není správně načasovaná.

4.10 Hlavní cesta

Všechny lokace jsou propojeny hlavní nadzemní cestou, která je také nejvíce riziková, protože se po ní pohybuje nejvíce stráží, proto je lepší chodit podzemními chodbami.



5. Postavy

5.1 Hlavní hrdina

Hlavní hrdina je profesionální zloděj zvyklý pracovat pod tlakem. Jeho schopnosti nejsou vyjádřeny číselnými statistikami, ale vycházejí z rozhodnutí hráče. Disponuje omezeným inventářem a musí pečlivě zvažovat každý krok. Se svými kolegami je spojen pomocí telefonu který má u sebe.

5.2 Pepa

Pepa je technický expert, který zůstává mimo areál. Po úspěšném hacknutí bezpečnostního systému přebírá kontrolu nad kamerami a elektronickými zámky. Bez jeho pomoci není možné areál bezpečně opustit.

5.3 Franta

Franta funguje jako pozorovatel pohybu stráží a časových oken. Jeho role je klíčová pro řízení rizika. Pravidelná komunikace s Frantou snižuje pravděpodobnost odhalení a umožňuje bezpečné provedení rizikových akcí.

5.4 Karel

Karel je údržbář pracující v areálu. Zná jeho strukturu a poskytuje hráči klíč k podzemním chodbám. Jeho pomoc je zásadní pro bezpečný pohyb.

6. Předměty

6.1 Hackovací zařízení

Hackovací zařízení je základní výbavou hráče, se kterým začíná hru v inventáři. Je nezbytné pro proniknutí do bezpečnostní místnosti a aktivaci systému, který umožní Pepovi vzdáleně ovládat kamery a dveře. Bez hackovacího zařízení nelze postoupit dále do areálu, protože bezpečnostní kamery hráče okamžitě odhalí. Použití zařízení se provádí příkazem **pouzij hack**, který spustí mini-akci hackování, jejíž úspěch je podmíněn správným načasováním nebo předchozími akcemi, například komunikací s Frantou.

6.2 Klíč k podzemním chodbám

Tento klíč hráč získá v údržbářské dílně prostřednictvím dialogu s Karlem. Klíč umožňuje otevřít vstupy do podzemních chodeb, které propojují jednotlivé části areálu. Podzemí poskytuje bezpečný pohyb mezi lokacemi a snižuje riziko odhalení. Klíč je přenosný a musí být uložen v inventáři, aby hráč mohl aktivovat příslušné dveře příkazem **pouzij klic**.

6.3 Klíče od kamionu

Klíče od kamionu hráč získá v kanceláři správy areálu. Jsou nezbytné pro nastartování kamionu a jeho použití k převozu kontejneru. Hráč musí klíče uložit do inventáře a následně je použít příkazem **pouzij klice** v garáži. Bez klíčů nelze kamion použít, což znamená, že nelze dokončit misi.

6.4 Přístupový kód

Přístupový kód se nachází v kanceláři správy areálu. Hráč ho musí získat a předat Pepovi prostřednictvím příkazu **rekni kod pepovi**. Tento kód je nezbytný k ovládání systému příjezdů a odjezdů a umožňuje bezpečný průjezd hlavní branou. Bez kódu nelze dokončit misi, protože systém okamžitě vyhodnotí odjezd kamionu jako podezřelý.

6.5 Uniforma stráže

Uniforma stráže je umístěna v šatně stráží. Jejím použitím se hráč převlékne, čímž sníží riziko odhalení při pohybu po povrchu areálu. Uniforma nechrání před všemi hrozbami, ale výrazně usnadňuje pohyb mezi hlídanými lokacemi. Použití uniformy probíhá příkazem **pouzij uniformu**.

6.6 Palivo

Palivo je uloženo ve skladu paliva a hráč ho musí dopravit do kamionu, aby bylo možné vozidlo použít. Palivo je přenosné a zabírá jeden slot v inventáři. Bez paliva nelze kamion nastartovat a všechny další akce spojené s převozem kontejneru jsou znemožněny. Použití probíhá příkazem **pouzij palivo**.

6.7 Nepřenosné objekty

Kromě přenosných předmětů hráč interaguje také s nepřenosnými objekty, které nelze vložit do inventáře, ale jsou klíčové pro postup ve hře. Patří sem kamion, přívěs, vrata hangáru a bezpečnostní systém. S těmito objekty hráč pracuje pouze v konkrétních lokacích a pomocí příkazů typu **pouzij** nebo **otevri**, například **pouzij vrata** u hangáru.

7. Herní mechaniky

7.1 Pohyb mezi lokacemi

Pohyb hráče mezi jednotlivými lokacemi se provádí příkazem `jdi <lokace>`. Každá lokace je propojena s ostatními a má definované spojení, které určuje, kam se hráč může pohybovat přímo. Pohyb po povrchu areálu zvyšuje riziko odhalení, protože hráč může být spatřen kamerami nebo strážemi. Alternativní podzemní chodby umožňují bezpečný přesun mezi lokacemi a výrazně snižují riziko odhalení. Převlek do uniformy stráží rovněž snižuje pozornost hlídek a umožňuje bezpečnější průchod po povrchu.

7.2 Dialogy a interakce s postavami

Dialogy se provádějí příkazem `mluv <postava>`. Hráč prostřednictvím rozhovorů získává důležité informace, klíče k objektům, nebo snižuje riziko odhalení. Například komunikace s Karlem umožní získat klíč k podzemním chodbám, Franta poskytne aktuální informace o hlídkách a bezpečných oknech, a Pepa vyžaduje kód k ovládání bezpečnostního systému. Dialogy mohou být aktivovány pouze, pokud se hráč nachází ve správné lokaci a nebyl odhalen.

7.3 Sběr předmětů

Hráč může sbírat přenosné předměty příkazem `vezmi <předmět>`. Inventář je omezen na tři sloty, což nutí hráče pečlivě plánovat, které předměty si ponechá. Některé předměty jsou dostupné pouze po splnění konkrétní podmínky, například po rozhovoru s postavou nebo úspěšném hacknutí systému. Nepřenosné objekty, jako kamion, přívěs nebo vrata hangáru, nelze sbírat, ale hráč s nimi může interagovat příkazem `pouzij`.

7.4 Použití předmětů

Použití předmětů se provádí příkazem `pouzij <předmět>`. Každý předmět má specifický účinek a lze jej použít pouze v kontextu konkrétní lokace. Hackovací zařízení umožňuje ovládání bezpečnostního systému, klíče od kamionu aktivují vozidlo, palivo jej doplní, uniforma snižuje riziko odhalení, a klíč k podzemním chodbám odemyká bezpečné trasy. Neplatné použití předmětu nebo použití mimo lokaci je nepřípustné a zpravidla zvyšuje riziko.

7.5 Speciální příkazy

Speciální příkazy umožňují interakci s postavami nebo systémy mimo běžné akce. Například **rekni kod pepovi** slouží k přenosu přístupového kódu k ovládání systému hlavní brány. Správné použití těchto příkazů je nezbytné pro dokončení mise a postup hrou.

7.6 Systém rizika

Hra obsahuje interní proměnnou rizika, která simuluje pozornost stráží a bezpečnostního systému. Každá akce hráče, zejména pohyb po povrchu nebo ignorování Franty, zvyšuje riziko odhalení. Naopak použití podzemních chodeb, uniformy a pravidelná komunikace s Frantou riziko snižuje. Pokud riziko překročí kritickou mez, hráč je okamžitě odhalen a hra končí.

7.7 Podmíněná akce

Některé akce lze provést pouze tehdy, pokud jsou splněny specifické podmínky. Kamion nelze použít, pokud v něm nejsou klíče a doplněno palivo, a pokud nejsou otevřena vrata hangáru. Odjezd z hlavní brány je možný pouze tehdy, pokud Pepa má přístupový kód a Franta potvrdí bezpečný čas.

7.8 Prohledávání lokací

Hráč má možnost prozkoumávat lokace příkazem **prohledat <lokace>**. Tato akce umožňuje odhalit skryté předměty, klíče nebo důležité informace, které by hráč jinak přehlédl. Prohledání lokace může být také nezbytné k identifikaci bezpečných cest nebo odhalení rizikových prvků, například kamer nebo hlídek. Některé předměty a informace jsou dostupné pouze při pečlivém prozkoumání lokace a bez této akce hráč nemůže dokončit určité kroky mise. Prohledávání tedy představuje kombinaci **strategie a opatrnosti**, protože některé lokace jsou hlídané a příliš dlouhé zdržení při prohledávání zvyšuje riziko odhalení.
