

Game Design: Poslední směna

Autor: Vojtěch Huml **Datum:** 3. ledna 2026

1. Příběh

Tomáš je policista a má svojí poslední noční. Stará policejní stanice na okraji města se zítra zavírá a čeká na demolici. Většina kolegů je pryč, vybavení je sbalené v krabicích. Měla to být rutinní směna prázdné chátry, dokud nepřijedou ráno stěhováci.

Jenže venku zuří bouřka a vypadnou pojistky. Když se je Tomáš vydá nahodit, zjistí, že v budově není sám. Někdo se vzloupal dovnitř pro spis k odloženému případu „Vraždy Jana Haby“. Tomáš postupně rozkrývá, že případ nebyl nevyřešený omylem ale, že někdo zevnitř policie důkazy záměrně pohřbil.

Teddy už nejde o hlídání majetku. Jde o život. Tomáš musí přežít noc, najít důkazy dřív než větřelec a zjistit, kdo za tím vším stojí.

2. Cíl hry

Hráč musí přežít do rána a odhalit identitu větřelce. Pro dosáhnutí výhry hráč bude muset se řídit těmito třemi mechanikami:

- Průzkum:** Prozkoumávání tmavých koutů stanice pouze s baterkou.
- Investigace:** Skládání střípků případu příběhu ze zapomenutých spisů a nahrávek.
- Prezití:** Finální konfrontace s větřelcem (detektiv Černohorský).

3. Vítězné podmínky

Hráč musí získat klíčový důkaz (krvavý odznak), porazit Černohorského v podzemí a zavolat pomoc.

Prohra nastane, když vás Černohorský zabije.

4. Walkthrough

Hra začíná v úplné tmě na recepci staré policejní stanice. Hráč je uvězněn uvnitř budovy, protože hlavní vchod je uzamčený a nefunguje elektřina. Prvním úkolem je pomocí příkazu *prozkoumej* najít funkční baterku, která umožní orientaci v prostoru. Po jejím

zapnutí se začnou ozývat vzdálené zvuky z chodeb, které naznačují, že v budově se nachází další osoba.

Hráč se postupně dostává do spodních částí stanice, kde narazí na sklep s generátorem a pojistkami. Po částečném nahovení proudu se světla v budově rozsvítí pouze slabě a blikavě. Během této části hry se opakovaně ozývají těžké kroky a kovové zvuky, které naznačují pohyb nepřítele v okolí.

Další postup vede přes šatny, kde hráč musí důkladně prohledat staré skříňky a zanedbané vybavení. Zde získá údržbářův univerzální klíč, který je nutný k otevření archivu, a může zde také najít lékárničku, kterou lze použít pouze jednou.

Po odemčení archivu hráč odhaluje nekompletní složku s označením „Případ 1998“. Některé důležité dokumenty chybí, což naznačuje úmyslné utajení informací. Stopy z archivu vedou do kanceláře bývalého náčelníka, kde se nachází zamčený trezor. Po vyřešení úkolu hráč získá diktafon s nahrávkou, která odhaluje skutečný průběh starého případu a propojuje Černohorského s utajovaným zločinem a Londýnskou underground scénou a byl producem EsdeeKida :(.

Během průzkumu se hráč setká s vyděšeným údržbářem Kohoutem. Způsob, jakým s ním hráč komunikuje, ovlivní další průběh hry – uklidnění přinese důležité informace o pohybu nepřítele, zatímco zastrašování umožní získat omezené množství munice. Tato volba má přímý dopad na závěrečnou část hry.

V závěru se hráč vydává do podzemních cel, kde nachází krvavý odznak, klíčový důkaz spojovaný s případem z roku 1998. Následuje finální konfrontace s Černohorským, která může mít podobu přímého boje nebo psychologického střetu, pokud hráč shromáždil dostatek důkazů. Po překonání této situace musí hráč aktivovat záložní vysílač a zavolat pomoc. Úspěšné splnění všech těchto kroků vede k vyřešení případu a vítězství ve hře.

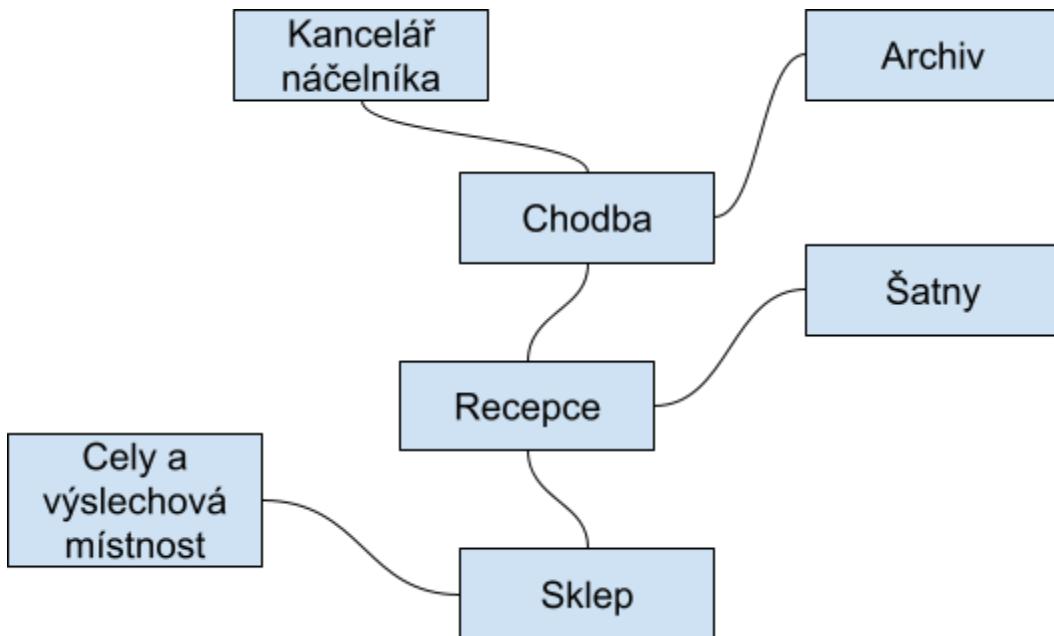
5. Lokace

Atmosféra – Resident Evil (Chátrající zdi, plíseň, temno, dusno, ...)

- **Recepce:** Výchozí místo hry. Tmavý prostor se zamčeným hlavním vchodem. Slouží jako úvodní orientační bod a návratová lokace.
- **Šatny:** Zanedbaná místnost plná osobních věcí bývalých policistů. Obsahuje důležité předměty.
- **Chodba:** Spojnice mezi jednotlivými místnostmi. Neutrální, ale nebezpečný prostor, kde se nejčastěji projevuje přítomnost nepřítele.
- **Archiv:** Klíčová příběhová lokace. Bez baterky nepřístupná. Odhaluje minulost stanice a motivuje hráče k dalšímu pátrání.

- **Kancelář náčelníka:** Příběhově zásadní místnost. Místnost je definicí luxusu a korupce. Obsahuje hlavní důkaz.
- **Sklep:** Technická část budovy. Slouží k obnovení proudu a aktivaci vysílače.
- **Cely a Výslechová místnost:** Závěrečná lokace hry. Klaustrofobní prostředí určené pro finální konfrontaci a zakončení příběhu.

Mapa:



6. Postavy

- **Tomáš :** Mladý polda, hlavní postava. Poseroutka ale jeho odhadání spravedlnosti je silnější.
- **Detektiv Černohorský:** Bývalý detektiv - nejlepší, který kdy byl ve sboru, teď zkoumovaná troska. Silný, arrogantský, ozbrojený. Většinu hry funguje jako hrozba v pozadí, fyzicky se objeví až na konci.
- **Údržbář Kohout:** Mrzutý pamětník. Ví všechno, ale mlčí. Slouží jako zdroj nábojů a odhalení další části případu, pokud s ním hráč jedná slušně.

7. Inventář a Mechaniky

Předměty:

- **Baterka:** Nutnost pro tmavé lokace.
- **Univerzální klíč:** Otevírá dříve zamčené dveře.
- **Služební zbraň:** Pro finální souboj. Omezená munice.
- **Spis č. 1998 & Diktafon:** Příběhové předměty.

- **Lékárnička:** Jednorázové doplnění HP.
- **Munice**

Soubojový systém:

Setkání s Černohorským přepne hru do bojového režimu (pokud se nerozhodne jít diplomatickým přístupem).

- Hráč volí akci: **Střelba / Krytí / Přebití.**

8. Ovládání

Průzkum:

- **jdi [sever/jih/...]** / **jdi do [místnost]**
- **rozhledni se**
- **prozkoumej [věc]**
- **vezmi [předmět]**
- **pouzij [předmět]**
- **inventar**
- **mluv s [postava]**

Boj:

- **utok**
- **kryj se**
- **prebit**