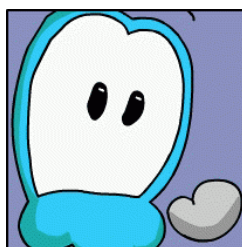


Návod ke hře Zep's Dreamland

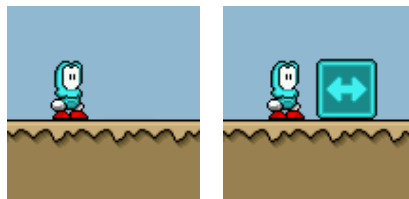
Slávek Müller, Cyrilometodějské gymnázium v Prostějově



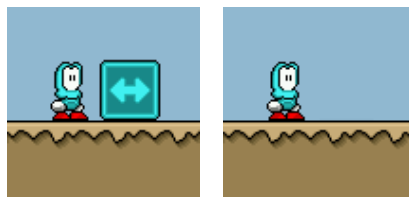
Cílem každého kola hry je dostat Zepa z jeho počáteční pozice k červenému východu.



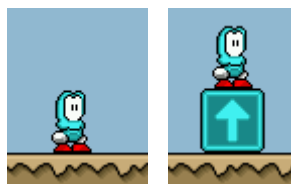
K chůzi slouží šipky na klávesnici. Nikdy se nejedná o přímou cestu, proto musíte Zepovi pomoci se **stavěním bloků** (kostek), které ho dostanou až k východu. Blok se vytvoří **stisknutím mezerníku**, a to ve směru, kterým se jako Zep díváte:



Odstranění bloku se provádí stejným způsobem. Zep se dívá směrem k bloku a Vy stisknete mezerník:

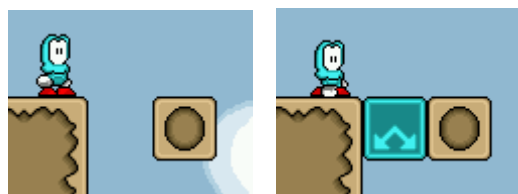


Ve hře můžete postavit ještě další dva druhy bloků. Prvním z nich je **horní blok**. Díky němu se dostanete nahoru. Už víte, že Zep staví bloky směrem, kterým se dívá. Pro postavení horního bloku držte stisknutou horní šipku, čímž Zep upře svůj zrak vzhůru, a stiskněte mezerník:



Pokud na horním bloku již stojíte a stisknete znovu horní šipku a mezerník, **blok se odstraní**.

Třetím a zároveň posledním typem bloku, který Zepovi pomáhá při cestě k východu, je **dolní blok**. Před vhodným místem držte šipku dolů, čímž se Zep podívá k zemi, a stiskněte mezerník:



Odstranění dolního bloku se provádí stejným způsobem.

V případě, že (nechtěně) spadnete úplně dolů, musíte hrát kolo od začátku.

Bloky můžete stavět téměř všude, kde je prostor, jsou ale místa, kde se Vám to nepodaří.

1. Pokud již na některém bloku stojíte, nemůžete z něj postavit žádný další blok.
2. Dalšími místy jsou tzv. „omezující bloky“:



Pokud na tomto bloku stojíte, nemůžete z něj postavit žádný blok.

Na zbylých omezujících blocích lze stavět všechny druhy bloků, kromě toho, který naznačují šipky:



Z tohoto bloku nemůžete postavit horní blok.



Z tohoto bloku nemůžete postavit dolní blok.



Z tohoto bloku nemůžete postavit běžný blok na levé nebo pravé straně od Zepa.

Omezení se týká pouze stavění bloků, rušit z nich jdou jakékoliv.

Ve hře naleznete **speciální objekty**, které Vám usnadní (nebo ztíží) cestu k východu.



Vertikální tunely, kterými můžete propadnout pouze směrem dolů



Horizontální tunely, jejichž vnitřkem nebo po jejich povrchu můžete procházet vlevo nebo vpravo



Drolící se blok. Musíte počítat s tím, že jakmile přes něj jednou přejdete, rozdrolí se a zmizí. (Stát na něm můžete jakkoliv dlouho)



Teleport, který vás přemístí z jednoho místa na druhé - od vstupního teleportu k výstupnímu (pouze tímto směrem). Vstupní od výstupního teleportu od sebe rozeznáte podle jisker, které v nich plynou jedním, nebo druhým směrem.

Zde máte všechny speciální objekty pohromadě v demonstračním kole hry:



Klávesové zkratky

Kolo, ve kterém se právě nacházíte, si můžete kdykoliv uložit. V průběhu hry stisknete klávesu **S** a vyberte slot pro uložení. Načtení uloženého kola provedete z hlavní nabídky (ze hry se do ní dostanete klávesou **Esc**) volbou „continue“.

Po stisku klávesy **R** začnete hrát kolo od začátku.

Klávesa **M** mění hudbu hrající na pozadí.

Klávesa **F1** vyfotí obrazovku se Zepem a uloží ji do složky [shots] jako obrázek.

