**Názov hry:** Epic Quest: Jumper

**Epic quest: Jumper**

**Autori**: Adam Kolář

Leo Brada

**Herný engine**: Source Engine

**Použité prostredia**: Photoshop, VTF Edit

**Popis**:

Hlavná podstava Henry má nočné mory, ocitá sa v sne, z ktorého sa snaží dostať skôr než sa prebudí.

Vytvorený hrad sa skladá z 21 budov, obrys hradu tvorí opevnenie s 28 vežami. Hrad obsahuje prízemie a prvé poschodie užívateľského rozhrania, po ktorom sa môže užívateľ pohybovať. Tento hrad pozostáva z troch nádvorí. Na prvom nádvorí boli vytvorené obydlia osadníkov, nad ktorými sú prekážky, ktoré hráč musí preskákať. V druhom nádvorí sa nachádza uvítacia sála, vedľa ktorej je bludisko, v ktorom hráč musí nájsť správnu cestu na jeho koniec. Púštna mapa sa skladá zo štyroch budov spojených chodbami, nad ktorými sa nachádzajú prekážky, cez ktoré musí hráč preskákať, nájsť správnu cestu alebo preliesť.

Celá hra je zatiaľ v Alpha štádiu.

**Ovládanie**:

|  |  |
| --- | --- |
| Dopredu | W |
| Dozadu | S |
| Doľava | A |
| Doprava | D |
| Skok | Medzerník |
| Šprint | Shift |
| Dlhý skok | Shift + medzerník |
| Vyšší skok | Medzerník + CTRL |
| Výstrel | Ľavý klik |

**Požiadavky**:

- Windows XP a vyšší

- Steam

- Procesor Intel Pentium III 1200MHz

- Grafická karta Nvidia GeForce 2 MX 64MB

- RAM 256 MB

**Inštalácia/spustenie**:

- Nainštalovať Steam

- Extrahujte rar súbor s názvom SDK a kopírujte ho do zložky C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common

- Zapnete steam a vložíte tieto prihlasovacie údaje

- V Library kliknete na Tools a vyhľadáte v zozname Source SDK 2013 Singleplayer

- Kliknete pravým na Source SDK a kliknete na Properties

- Kliknete na Betas a v prvom okne zvolíte upcoming -

- Vložiť súbory hry do zložky C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\sourcemods

- Reštartujete Steam

- Spustite hru v Steame

**Prihlasovacie údaje na Steam**

Meno: ihraucet

Heslo: JumperProjekt123

**Linky:**

**Hra -** [**http://spseke.sk/web/ihra2016/**](http://spseke.sk/web/ihra2016/)

**Steam - http://store.steampowered.com/about/**



