

# Escaper

Felhasználói kézikönyv

## Bevezetés

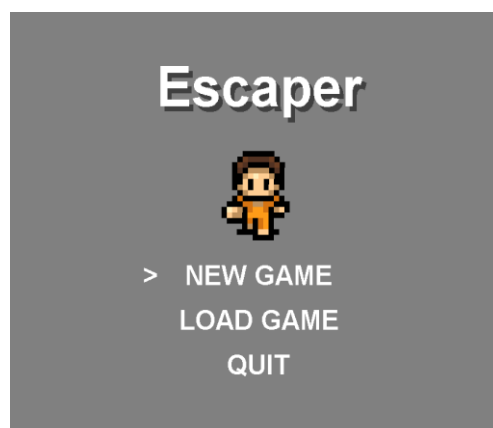
A játék célja a börtönből való kiszabadulás. A játékos a saját cellájából indul (bal oldali cella), és a börtön bejáratához / kijáratához kell eljutnia, hogy kiszabaduljon.



## Menü kezelése:

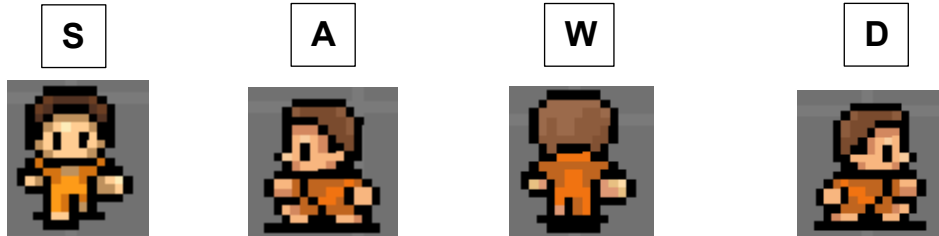
A játék indításakor, a játékos halálakor, a játék megállításkor és a játék végén is megjelenik menü. Ebben a menüpontok között W-S el lehet váltani (W – fel, S -le). A kiválasztáshoz pedig a Enter-t kell nyomni.

Az a menüpont, amin éppen áll a játékos azt, egy nyíl jelzi a menüpont mellett.



## Játékos irányítása

A felhasználó a karakterét a W-A-S-D billentyűkkel irányíthatja a megfelelő irányba. A mozgás közben a Shift lenyomásával pedig gyorsabban mozoghat (futás).



A karakter ütni is tud, amit használni is kell a kijutáshoz, ezt a Space lenyomásával teheti meg. Sebezni ellenfelet akkor tud, ha megfelelő távolságban van az ütés során. Az ütésnél pedig akár ellenfél üt játékost vagy fordítva, egy hátraütés effekt követi a sebzést, mely a sebzett karakterre hat.



Interaktálni is lehet különböző tárgyakkal. Az E-gomb megnyomásával történik. A bal felső sarokban jelenik meg a játékos éppen használt eszköze, egyszerre csak egy lehet nála. Ha éppen nincs semmi a játékosnál, és piros vagy kék kártyát talál akkor azt az interakció gombbal felveszi. Ha van nála valamilyen kártya, és másik kártya közelében van, akkor E lenyomására kicseréli azokat.

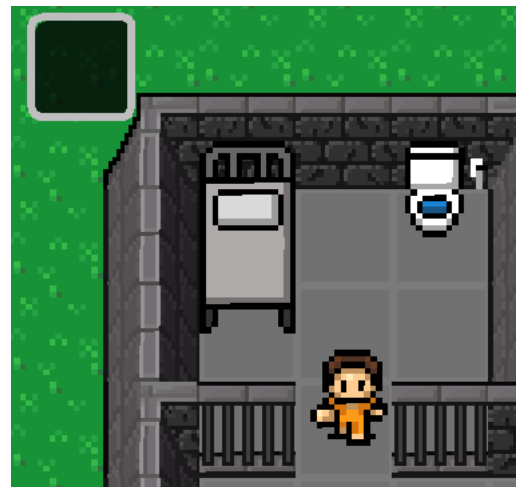
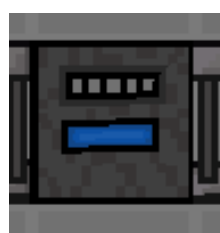


Ha ajtóval interaktál a játékos és nincs kártyája, vagy nem a megfelelő van nála, akkor az ajtó hangot ad ki, jelzi, hogy nem tudja kinyitni azt. Ha viszont megfelelő színű kártyája van akkor elhasználja a kártyát és kinyitja azt.



Piros ajtó

Kék ajtó



Piros kártya



Kék kártya

A rendőrök a színüknek megfelelő színű kártyát dobnak, ha elfogy az életük.

A játékos tud menteni játékállást, ha az ágygal interaktál, befekszik az ágyba. Ezt is az interakció gombbal lehet megtenni (E). Az ágyból pedig bármilyen mozgás gombbal vagy ugyanezzel az interakció gombbal lehet kiszállni, és folytatni a játékot. Ezt a mentés újrapróbálkozáskor és menüből betöltéssel lehet elérni.



Játékos megtudja állítani is a játékot az ESC gombbal, ilyenkor megáll a játék és megjelenik egy menü is.



## Ellenfél fajták (NPC-k)

A játékban különböző fajtájú és viselkedésű ellenfelek vannak.



A kék rendőr nem támad, ameddig meg nem lett az ütve. Ha viszont sebződnek, akkor utána üldözni kezdik a játékost, és megpróbálják kiiktatni őt.



Addig saját rutinját végzi. Egyik az ebédlő körül köröz és felügyel. A másik pedig a kezdő cellában javítja a WC-t. Mindkettő kék kártyát dob ha elfogy az élete. Az életüket pedig megütés után jelzik a fejük felett.



A piros rendőr a képernyőket figyeli a kamera szobában. Ő viszont, ha csak észrevesz akkor már azonnal támadni kezd, mert nem lehetne a játékos a piros kártyával védett szobában. Ő piros kártyát dob, mely szintén szükséges a kijutáshoz.



A séf / szakács a konyhában tevékenykedik, csak passzívan a konyhával foglalkozik. Meg lehetne ütni, de nem lehet elérni a pult miatt, ezért ő biztonságban van. Csak kiegészítő a játék szempontjából, kijutáshoz nem szükséges.