**Руководство пользователя для игры в “Escape from the castle”**

Описание игрового процесса

1. Игровой процесс заключается в прохождении набора отличных друг от друга (по расположению игровых объектов) уровней.
2. Прохождение уровня заключается в передвижении персонажа из одной фиксированной точки лабиринта – начальной точки в другую – финишную точку.
3. Уровень представляет собой прямоугольную область, в которой возможно нахождение игровых объектов.
4. Игровыми объектами являются: герой, ящики, противники и стены.
5. Герой – игровой персонаж, управляемый пользователем программной системы.
6. Герой имеет три жизни при потере всех жизней герой перемещается на первый игровой уровень.
7. Ящики – не двигающиеся объекты, препятствующие передвижению героя, на месте их нахождения. Ящики находятся внутри периметра уровня.
8. Противники – двигающиеся объекты, которые при соприкосновении с героем возвращают его на начальную точку лабиринта и отнимают одну жизнь героя.
9. Движение противников является хаотичным. Хаотичное движение подразумевает собой непредсказуемый интервал смены направления движения и непредсказуемость нового направления.
10. Стены - не двигающиеся объекты, препятствующие передвижению героя, на месте их нахождения. Стены находятся на периметре уровня.
11. Бонусы – не двигающиеся объекты, которые при соприкосновении с героем меняют игровой процесс на несколько секунд и исчезает.
12. Бонусы бывают трех видов: «бонус фонарь» - при соприкосновении с героем увеличивает область видимости героя на 10 секунд, «бонус невидимость» - при соприкосновении с героем на 5 секунд выключают возможность героя соприкасаться с противниками, «бонус окаменение» - при соприкосновении с героем на 5 секунд делает противником не движущимися объектами.
13. Дополнительная жизнь – не двигающийся объект, который при соприкосновении с героем добавляет одну жизнь персонажу и исчезает.
14. Расположение на уровне ящиков и стен никогда не делает уровень непроходимым, то есть всегда существует, как минимум, один путь от начальной точки до финишной.

Описание управления

1. Для игры в “Escape from the castle” необходимы клавиатура и компьютерная мышь.
2. Передвижение героя осуществляется с помощью клавиш w – движение вверх, a – движение влево, s – движение вниз, d – движение вправо, для движения по диагональным направлениям используется суперпозиция движения в смежных направлениях с помощью одновременного нажатия клавиш передвижения в этих направлениях.