

CROSS

Está ante un juego de resistencia y habilidad donde no es tan importante ser rápido, como estar bien entrenado.

Lo primero que se encontrará es la pantalla de Récords y Selección de Mandos.

En esta pantalla hay tres zonas diferenciadas:

- TABLA DE RECORDS: Quedan registrados los tres mejores tiempos de los que finalicen la carrera.
- ULTIMA MARCA: Se registra la última longitud recorrida y el tiempo empleado.
- CONTROLES «S»: Para comenzar a jugar.
 - «R»: Redefinir teclado.
 - «J»: Joystick Kempston.

Redefinir teclado: Después de pulsar «R», utilice las teclas «M» y «N» para seleccionar la tecla, y cuando tenga la deseada pulse la tecla «A» para pasar a seleccionar la siguiente.

Estas teclas vienen predefinidas como:

- «A» - Salto
- «M» - Pierna derecha
- «N» - Pierna izquierda

Ya debe tener elegidos sus controles, así que ahora pulse la tecla «S» y comience el juego.

Observará Contadores:

A su izquierda: Le marca el tiempo efectivo empleado desde el comienzo de la carrera.

A su derecha: La longitud recorrida.

Cuando esté dentro de una prueba crono, estos indicadores marcarán el tiempo y longitud parcial de esta prueba, y en la parte inferior encontrará una línea que crecerá cuando empiece a correr y le informará de su velocidad a cada instante, ésta será máxima cuando llegue debajo de sus pies.

MODO DE JUGAR

Vamos a asumir que no ha redefinido teclas y que juega con teclado.

Para correr debe pulsar alternativamente las teclas «M» y «N» que corresponden a sus pies derecho e izquierdo, y para saltar cuando encuentre un obstáculo, la tecla «A» (o las teclas que usted haya elegido), dentro de estos obstáculos que tienen que ir apareciendo, los hay mortales, que le descalificarán en caso de chocar con ellos:

— Seta venenosa, bala de cañón, tridente, sapo gigante.

Además dos obstáculos animados: un perro y un toro, que le descalificarán en caso de morderle o cornearle, y el resto tan solo le entorpecerá e intentará retrasarle. Además de estas pruebas de habilidad, tiene en el kilómetro 3, dos pruebas cronometradas de 500 metros cada una, que tendrá que intentar recorrer en menos de 35 segundos, en caso de que los consiga le bonificarán descontando un poco del tiempo que tuviera acumulado.

Lo último que debe saber, es que la tecla «O» paraliza el juego o en caso de que esté paralizado lo reanuda, así podrá leer la postdata.

Postdata: Para conseguir la máxima velocidad.

El ordenador le irá marcando con un chasquido cuándo debe cambiar de pie. Si su ritmo de tecleo coincide con el marcado por el ordenador, va por buen camino.

¡Buena suerte!