

# Manual de usuario de *Don't Run Over Me*

---

## 1. Controles del juego

Los controles básicos son:



o



: Salto hacia **adelante**.



o



: Salto hacia la **izquierda**.



o



: Salto hacia la **derecha**.



: Al finalizar la partida o la primera vez, **(re)inicia la partida**.

## 2. Objetivo del juego

*Don't Run Over Me* es un juego *endless*, es decir, no hay final. En un primer momento, el objetivo del personaje es, simplemente, **no morir** en el intento de cruzar la carretera. Durante el transcurso de la partida, este personaje tendrá que atravesar un camino que transcurre por zonas de carretera con coches que no paran, zonas de agua donde dependerá de lo que haya en el terreno para poder cruzarlo (ya que nuestro personaje no sabe nadar), y zonas de césped de donde se ven rocas y árboles por el camino que le impedirán pasar.

Mientras dure la partida, irá sumando puntos en función de cuánto avance en el terreno. Al finalizar la partida, se tendrá la puntuación obtenida hasta el momento.

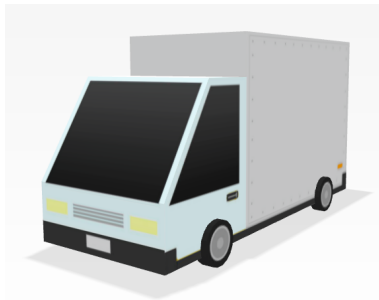
## 3. Los coches

Los coches cruzarán por las líneas de carretera. Se pueden ver estos modelos:



El **coche básico**, el más común, va a 50 Km/h. Se dice que es un monovolumen bastante popular en la zona y que la gente lo compra por su calidad- precio.

El **coche de carreras**, pequeñito pero veloz. Va a unos sorprendentes 75 Km/h. Uno de esos coches fue escaneado en 3D para la realización de una película de un estudio de animación conocido.



La **furgoneta**, un vehículo algo lento que va a 40 Km/h . Suele llevar frutas y hortalizas a una ciudad cercana.

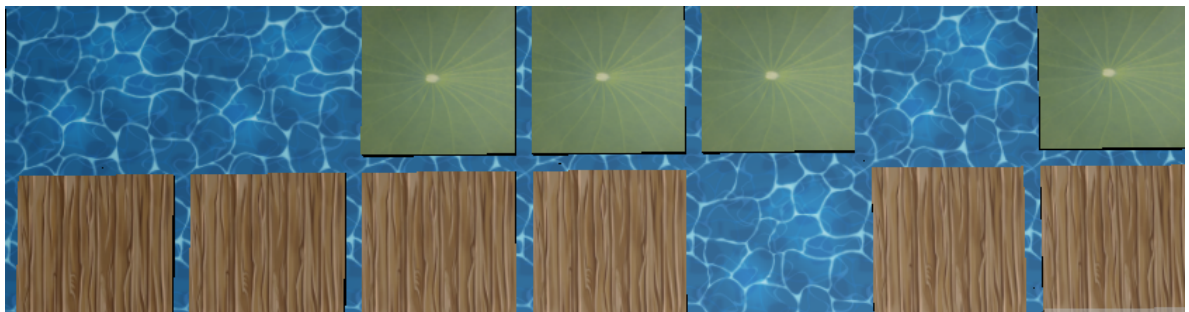
El **autobús**, un vehículo que por temas de seguridad ha de ir a 30 Km/h. Con una capacidad de 51 asientos más el chófer, recorre cada día más de 230 Km entre la zona norte y la capital de la región.



## 4. El entorno

En el camino, como habíamos dicho antes, aparte de ver coches, se verán algunos elementos más.

### Zonas de agua



En la zona se pueden ver riadas de agua, las cuales el personaje no puede cruzar ya que no sabe nadar. Pero de los bordes se suele arrancar algunas ramas de madera, y también afloran nenúfares, pudiendo servirle de plataformas firmes que le permitirán pasar.

## Zonas de césped



En las zonas de césped se pueden ver algunos árboles y rocas grandes que no te dejarán atravesar. Al menos puedes ir por el lado o seguir hacia adelante. ¡Evita quedarte pillado entre rocas y árboles o no podrás salir!