

Thief vs. Thief

Manual de instrucciones

Controles

Jugador 1

A: Caminar hacia la izquierda

D: Caminar hacia la derecha

W: Saltar

S: Golpear

Jugador 2

←: Caminar hacia la izquierda

→: Caminar hacia la derecha

↑: Saltar

↓: Golpear

El juego

En Thief vs. Thief eres un ladrón, y debes conseguir robar (dentro del tiempo límite) todas las monedas que puedas.

Las monedas se pueden robar de dos formas: cogiendo las que caen del cielo, o golpeando a tu rival para arrebatárselas.

Pero, ¡cuidado! Tu rival también robará monedas, y podrá golpearte para robártelas y quitarte de su camino. Como no tengas cuidado, te partirán la cara y acabarás en la mendicidad.

Por cierto, hablemos de números. El primer ladrón que consiga hacerse con 100 monedas, será declarado ganador. En caso de que nadie llegue a tener 100 monedas dentro del tiempo límite (60 segundos, a ojo), el ladrón con más monedas gana.

En caso de que al acabar el tiempo los dos ladrones tengan la misma cantidad de monedas (ya sería casualidad), se parará el tiempo y el primer ladrón que con el tiempo parado consiga una sola moneda más, ganará.

Modos de juego

En el menú principal se presentan cuatro modos de juego diferentes. Pulsando las teclas 1, 2, 3 ó 4 accederemos a ellos. Estos modos son:

- 1: Jugar contra una CPU fácil (¡cobarde!)
- 2: Jugar contra una CPU normal (¡mediocre!)
- 3: Jugar contra una CPU difícil (¡no hay huevos!)
- 4: Jugar contra otro humano (perderás de todos modos)

Dentro del juego

Una vez comenzado el juego, verás que estás dentro de un escenario; tú, el otro ladrón, y las monedas. Nada más.

Procura mantener a raya al otro ladrón y recoger todas las monedas posibles.

Valores de las monedas

Las monedas pueden tener distintos valores. ¡Fíjate en sus colores para atrapar las que más te convengan!

Tienen tres valores distintos:

- Moneda amarilla: Vale por una.
- Moneda verde: Vale por tres.
- Moneda azul: Vale por cinco.

De modo que, si ves que el otro ladrón va a atrapar una moneda azul, te conviene ir a partirle la cara y coger tú la moneda azul, en lugar de esperar a que te caiga una moneda amarilla oxidada.