

N.F.S. PORSCHE

EL CASTILLAR

*Campeonato de
Multijuegos*

Uriandia

NEED FOR SPEED PORSCHE

Reglas del Juego para:

2 JUGADORES

3 JUGADORES

4 JUGADORES

5 JUGADORES

6 JUGADORES

7 JUGADORES

8 JUGADORES

9 JUGADORES

10 JUGADORES

EL JUEGO

- El juego del N.F.S. Porsche es un videojuego de coches para PC en el que sólo participa un jugador mientras que el resto espera su turno.
- Para poder jugar, requiere:
 - ❖ Un ordenador.
 - ❖ El juego para PC: Need For Speed Porsche 2000.
- La jugabilidad se realizará en el ordenador portátil de Dani.

ANTES DE JUGAR

- Primeramente, se sortearán las 3 pistas que componen el juego.
- Posteriormente, habrá que saber quién empieza y en qué orden se jugará. Para ello, se decidirá mediante el juego de los dados, es decir, el que obtenga una mayor puntuación tras sumar la tirada de dos dados, será el que comience a jugar. Para el resto, según el resultado de los dados de mayor a menor, será el orden de cada uno. Si empatan, repetirán los implicados.

CÓMO JUGAR

- Cada jugador jugará al videojuego de manera individual, echando una carrera ante sus 7 adversarios virtuales. Para poder conducir el coche será necesario el uso de los cursores del teclado del ordenador.
- Cada jugador podrá elegir el coche que desee de los que hay disponibles. Hay dos tipos de conducción; cambio automático (por defecto) y cambio manual.
- Elegir el vehículo más rápido no garantiza que vaya a ganar, o que la conducción sea cómoda, para ello hay que tener mucha habilidad para controlarlo, y no salirse de la carretera. Otra opción sería personalizar el coche modificando las características (si sabe lo que hace) y el color. Pero, eso sí, debe hacerlo rápido ya que no puede estar media hora preparando su coche, tendrá un tiempo de unos minutos ya que hay más gente esperando para jugar. Si se demorara tras ser advertido previamente, podría ser sancionado.
- Tras la elección del coche y del circuito, podrá empezar la carrera. Durante el juego se puede circular por donde uno prefiera, ya sea por la carretera o cogiendo atajos.

Además, hay que tener en cuenta que el coche puede sufrir daños con los golpes, por lo que la conducción se haría aún más difícil.

- El nivel de juego es de dificultad alta, es decir, en una escala del 1 (más fácil) al 3 (más difícil), sería de un 3 ("experto"). El resto de adversarios de la carrera utilizarán vehículos de diferentes clases, por lo que podrían tener vehículos más potentes y veloces. Además, aunque el videojuego traiga como opción la posibilidad de tráfico en la carretera, en este campeonato no se hará uso de ello durante la carrera.
- Lo principal en este torneo es llegar a la meta en el menor tiempo posible. Lo de ganar la carrera es secundario, pero sería bueno quedar lo más arriba posible ya que se obtienen más puntos. La puntuación se hará según el siguiente criterio:





Pos.	Puntuación
1°	10 puntos
2°	8 puntos
3°	5 puntos
4°	4 puntos
5°	3 puntos
6°	2 puntos
7°	1 punto
8°	0 puntos

- Después de terminar la carrera, el tiempo cronometrado y la posición final, se anotarán, para pasarlos, posteriormente, a la clasificación del juego. El tiempo en el videojuego se mide por minutos, segundos y centésimas. Aquí las centésimas se redondean a la baja, o más bien, no cuentan.
- Todas las carreras se hacen a modo amistoso, por lo que el videojuego no lleva el control de lo que aquí se haga.
- Tras terminar un jugador, cederá su sitio al siguiente, y éste, nuevamente, hará los pasos previos del anterior jugador.
- Y así, sucesivamente, hasta que todos los jugadores completen el primer circuito y, posteriormente, volverían a empezar por el mismo orden para hacer el segundo y tercer circuito.

TECLAS

- Las teclas necesarias para usar en cada modalidad son las siguientes:

CAMBIO AUTOMÁTICO	
Tecla	Descripción
	Acelera
	Frena / Retrocede
	Gira a la izquierda
	Gira a la derecha
ESPACIO	Freno de mano

CAMBIO MANUAL	
Tecla	Descripción
	Acelera / Retrocede
	Frena
	Gira a la izquierda
	Gira a la derecha
ESPACIO	Freno de mano
X	Aumenta el cambio de marcha / Punto muerto
Z	Disminuye el cambio de marcha / Punto muerto / Marcha atrás

- Teclas para todas las modalidades, como cambiar la vista o pausar el juego:

Tecla	Descripción
C	Cámara de visualización
Esc	Pausa el juego
R	Restablecer coche (*)

- Otras teclas que pueden ayudar a los conductores expertos para una mejor jugabilidad, y otras que, a la vez de innecesarias, hacen que el juego sea más entretenido y realista. Son las siguientes:

Tecla	Descripción
D	Claxon
L	Luces
E	Mira hacia atrás
A	Mira hacia la izquierda
F	Mira hacia la derecha
Q	Intermitente izquierdo
W	Intermitente derecho
T	Intermitentes de emergencia

- Y, por último, para ver otro tipo de teclas, entrar en el apartado "Opciones" del propio juego, y pinchar en "Teclas predefinidas" de la pestaña "Controles".

SITUACIONES

- * RESTABLECER COCHE: Si durante la carrera, el coche sufre un accidente, es decir, que vuelca y/o da varias vueltas de campana, no se podrá restablecer coche hasta que éste se detenga, y luego ver cómo queda. Entonces se aplicará según los siguientes criterios:
 1. Si queda volcado del revés y no hay manera de avanzar, entonces hay que pulsar la tecla "R" para restablecer.
 2. Si después de varias vueltas, queda sobre las cuatro ruedas y el coche puede avanzar, el juego continuará.
- Si por algún casual, se da la circunstancia de que en mitad del juego, aparece un error del tipo "*La aplicación no puede continuar y se cerrará*", será un fastidio para el que está jugando, pero la única solución es la de volver a empezar.
- Si en la reanudación se consiguen peores registros de tiempo o clasificación, se podría negociar con la organización un tiempo y posición más acorde entre los dos intentos.

Y a modo de comprobante, se aplicará el VAR (videoarbitraje), es decir, durante el juego, la partida será grabada mediante vídeo-captura de pantalla.

OBJETIVO


- El objetivo del juego es terminar en el menor tiempo posible tras la suma de las tres carreras. El que lo consiga será el ganador.
- Por cada carrera que se termine en 1ª posición, el jugador que lo consiga, sumará una Estrellita.

DESEMPATE

- En caso de empate a tiempo acumulado se decidirá de la siguiente manera:
 - o 1) Mayor cantidad de puntos acumulados
 - o 2) Más Estrellitas ganadas
 - o 3) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
 - o 4) Jugar una carrera más, con circuito a sorteo, sólo los implicados

PUNTUACIÓN FINAL

- La puntuación final del podio (3 jugadores):

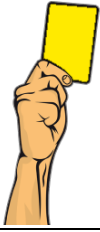
	ORO	5 ptos.
	PLATA	2 ptos.

- La puntuación final del podio (4 ó más jugadores):

	ORO	5 ptos.
	PLATA	3 ptos.
	BRONCE	1 pto.

SANCIONES





TARJETA AMARILLA

- Por demorarse en exceso en preparar el coche antes de jugar.
- Por reiniciar la partida al considerar que no estaba jugando bien.
- Por pulsar la tecla R antes de tiempo.