

N.F.S. POLICIAL

EL CASTILLAR

*Campeonato de
Multijuegos*

Uriandia

NEED FOR SPEED POLICIAL

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. Policial 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 Hot Pursuit 2.
- La jugabilidad se realizará en el ordenador portátil de Dani.

ANTES DE JUGAR

- Primeramente, se sortearán las 2 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, actuando como policía, conduciendo un coche patrulla, y deteniendo a los coches infractores que aparezcan. Para poder conducir el coche será necesario el uso de los cursores y algunas letras del teclado del ordenador.
- Cada jugador podrá elegir el coche que desee de los que hay disponibles. Elegir el vehículo más rápido no garantiza que vaya a tener mejores resultados, o que la conducción sea cómoda, para ello hay que tener mucha habilidad para controlarlo, y no salirse de la carretera. Tras la elección del coche y del circuito, empezará la persecución.
- Una vez en carretera, como patrullero, interceptarás a los vehículos que lleven un triángulo verde sobre éste. Lo mejor es no precipitarse, y cuando se esté lo suficientemente cerca, encender la sirena (Pulsando la tecla "D") y golpear al coche dándole por detrás, intentando sacarle de la carretera y, si fuese necesario, seguir chocando hasta que la barra roja de progreso se agote. Entonces, ¡habrás cazado uno!

- Durante el juego se puede circular por donde uno prefiera, ya sea persiguiéndole por carretera o tomando atajos.
- También, podría ocurrir que ese vehículo resultase muy difícil de capturarlo. Para ello, existe la posibilidad de "Pedir refuerzos", pulsando la tecla correspondiente:





Tecla	Descripción
D	Enciende la sirena para iniciar la persecución.
F	Pide refuerzos con un segundo coche patrulla.
G	"Control de carretera". A varias metros de distancia, dos coches patrulla cierran el paso bloqueando la carretera. Además, han instalado una barra de pinchos sobre la calzada.
H	Pide ayuda y vendrá un helicóptero. Este, desde el aire, tirará barriles incendiarios que explotarán al impactar contra el suelo.

- No hay un orden establecido para el uso de los refuerzos, se pueden utilizar en el momento que se quiera y en la situación que crea uno conveniente. Hay unos más que otros y, como comodines que son, se van agotando.
- Hay que tener cuidado también con los refuerzos, porque éstos tratarán a toda costa de ayudarte a cazar al infractor, pudiendo chocar contra ti, o que seas víctima de las bombas que lanza tu propio helicóptero desde el aire.
- Lo principal de todo esto es detener al mayor número de conductores temerarios en cada circuito. Para ello, el tiempo disponible es de 7 minutos.
- El nivel de juego es de dificultad baja, es decir, en una escala del 1 (más fácil) al 3 (más difícil), sería de un 1 ("Principiante"). Además, para hacerlo más difícil, durante la persecución podrían aparecer otros vehículos venidos de frente. Esto es así, debido a que la opción del tráfico estará activada.
- Todas las persecuciones 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 circuito.

TECLAS PARA CONDUCIR

- 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
D	Activa la sirena
C	Cámara de visualización
Esc	Pausa el juego
R	Restablecer coche (*)

- Otras teclas que pueden ayudar a los conductores expertos para una mejor jugabilidad, son las siguientes:

Tecla	Descripción
E	Mira hacia atrás
A	Mira hacia la izquierda
F	Mira hacia la derecha

SITUACIONES

- * RESTABLECER COCHE: Si durante la persecución, 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 detenciones, se podría negociar con la organización un número de detenciones 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 con el mayor número de detenciones acumuladas tras la suma de los dos circuitos. El que lo consiga será el ganador.
- En cada circuito, el jugador que obtenga más detenciones que el resto, de manera única y sin empates, sumará una Estrellita.



DESEMPATE

- En caso de empate a detenciones acumuladas se decidirá de la siguiente manera:
 - o 1) Más Estrellitas ganadas
 - o 2) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)

- 3) Hacer una persecución 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 NEGRA -1 PUNTO EN EL TORNEO
--	---

	TARJETA AMARILLA <i>- Por reiniciar la partida al considerar que no estaba jugando bien.</i> <i>- Por pulsar la tecla R antes de tiempo.</i>
---	---