

1° Torneo Retrogame

Museo Tecno Era

Organizzato da Associazione 64 (www.associazione64.it)



Regolamento

1. Modalità di iscrizione ed esclusione responsabilità

Il 1° torneo retrogame Tecno-Era prevede la sfida tra i partecipanti in 8 videogiochi d'epoca realizzati negli anni '80 / '90. Non c'è limite al numero di partecipanti nè all'età degli stessi: tutti possono partecipare. Ogni partecipante verserà un'offerta di partecipazione volontaria pari a minimo 3 euro, che dà il diritto a gareggiare e quindi concorrere ad uno dei premi messi in palio per i primi 3 posti.

E' possibile iscriversi fornendo Nome, Cognome, e un contatto (email o telefono) presso i seguenti punti:

- Museo Tecno-Era (Palazzo Ducale a Castel Morrone, Via Alberto Altieri 52), nei giorni di apertura dello stesso: 3, 4, 5, 10 e 11 Maggio dalle ore 16:00 alle ore 20:00
- Bar Roxy (Castel Morrone, Via Taverna), nei giorni e orari di apertura, fino alle ore 20:00 del giorno 11 Maggio

L'iscrizione solleva gli organizzatori da ogni tipo di responsabilità e garanzie. Il versamento dell'offerta va eseguito nel momento dell'iscrizione e non dà diritto alla sua restituzione se il concorrente non dovesse presentarsi al torneo per qualsiasi motivo. Il regolamento potrebbe subire modifiche senza preavviso, tuttavia eventuali modifiche saranno comunicate sul gruppo facebook dell'associazione (www.facebook.com/associazione64).

Il torneo verrà spostato alla settimana successiva se non si raggiunge il numero minimo di 9 partecipanti.

2. Premi

I premi messi in palio sono:

- 1° posto: telefono cellulare Nokia 100, colore “phantom black”
- 2° posto: pen drive SanDisk “Cruzer Fit” 8GB
- 3° posto: due pizze a scelta + due bibite piccole a scelta presso il ristorante-pizzeria ‘O Murrunese a Castel Morrone



I primi 2 premi sono nuovi, offerti da Associazione 64 e potrebbero subire variazioni di marca/modello in caso di difficoltà da parte del fornitore nella loro consegna/disponibilità, per questi premi non sono previste garanzie di alcun tipo, forniti così come sono, nuovi e imballati. Il terzo premio è gentilmente offerto dal ristorante-pizzeria ‘O Murrunese. Nessun preavviso è dovuto in caso di eventuali modifiche ai premi.

3. Modalità generali di gara

Ogni partecipante si cimenterà in 6 differenti videogiochi d’epoca su 6 diverse piattaforme hardware di gioco ottenendo un punteggio in ciascun videogioco : tutti i partecipanti giocheranno ai 6 giochi senza scontri diretti in questa prima fase. Il punteggio per ogni videogioco sarà computato secondo le regole esposte al paragrafo 4. *Modalità assegnazione punteggi eliminatoria*. In tal modo viene quindi data a tutti la possibilità di giocare ai 6 videogames scelti dagli organizzatori.

Terminata la gara con i 6 videogiochi, passeranno in semifinale i concorrenti ai primi 8 posti con i punteggi più alti.

La semifinale consiste in uno scontro diretto, uno contro uno, al gioco “Sea Wolf” sul Commodore 64. Le regole di questa modalità sono esposte nel paragrafo 5. *Modalità assegnazione punteggio semifinale*. Di questi 8 partecipanti, i primi 4 che passano il turno accedono alla finale.

Gli ultimi 4 ultimi concorrenti rimasti si sfideranno 2 a 2 al gioco “Tennis” su una console da gioco del 1976 secondo le modalità esposte al paragrafo 6. *Modalità assegnazione punteggio finale*.

Il quarto posto non viene premiato.

4. Modalità assegnazione punteggi eliminatoria

I videogiochi d'epoca scelti sono 6, eseguiti su 6 differenti piattaforme hardware:

- **Super Mario Bros** su Super Nintendo Entertainment System (SNES)
- **Barnyard Blaster** su Atari XE Game System (XEGS)
- **Ms. PacMan** su Atari 2600
- **R-Type** su Commodore Amiga 500
- **Duck Hunt** su Nintendo Entertainment System (NES)
- **Boulder Dash** su Amstrad CPC464

I giochi e le modalità di gioco potrebbero subire variazioni senza preavviso anche in corso di gara qualora subentrino guasti o cause di forza maggiore.

E' possibile allenarsi a questi giochi durante i giorni/orari di apertura del Museo (presso palazzo Ducale Castel Morrone ogni venerdì, sabato e domenica dalle 16:00 alle 20:00) .

Modalità assegnazione punteggio Super Mario Bros



Super Mario Bros verrà giocato sulla consolle SNES utilizzando il joypad. Viene conteggiato il punteggio ottenuto alla fine del primo livello di gioco a meno del computo del punteggio relativo al tempo rimanente, indipendentemente dal numero di vite utilizzato per terminare il livello. Si hanno a disposizione massimo 2 minuti di tempo per terminare il livello.

Nel momento in cui il quadro viene terminato (il giocatore giunge alla bandierina), la consolle somma al punteggio ottenuto fin'ora il punteggio ottenuto scalando il tempo rimanente: come detto sopra quest'ultimo punteggio non verrà calcolato dal momento che, perdendo una vita, il conteggio del tempo ricomincia daccapo e sarebbe possibile ottenere molti punti semplicemente forzando il personaggio a perdere una vita poco prima di giungere al termine. Se tutte le vite vengono terminate prima della fine del livello, o se non si termina il livello entro i 2 minuti, vale il punteggio ottenuto fin'ora.

Modalità assegnazione punteggio a Barnyard Blaster



Barnyard Blaster verrà giocato su consolle Atari XEGS utilizzando la pistola ottica Atari, sparando da una distanza predefinita. Viene conteggiato il punteggio totale ottenuto alla fine della terza manche di gioco.



Modalità assegnazione punteggio a Ms. PacMan



Ms. PacMan verrà giocato su console Atari 2600 utilizzando il joystick originale atari, noto per la sua *durezza*. Vengono dati al giocatore 3 minuti di tempo, misurati tramite un cronometro (nel tempo di tre minuti un giocatore medio riesce ad accedere anche al secondo livello di gioco). Viene conteggiato il punteggio ottenuto alla fine dei tre minuti di gioco, oppure fino al game over se il giocatore perde tutte le vite prima dello scadere dei 3 minuti.

Modalità assegnazione punteggio R-Type



R-Type verrà giocato sul computer Amiga 500 utilizzando il joystick TAC-2. Viene conteggiato il punteggio ottenuto fino alla fine del primo livello di gioco o fino al game over se il primo livello non viene terminato.

Modalità assegnazione punteggio Duck Hunt



Duck hunt verrà giocato sulla console NES utilizzando la pistola ottica *Nintendo Zapper*. Viene conteggiato il punteggio ottenuto nelle prime 3 manches nella modalità "2 Ducks" o fino al game over se non si supera la terza manche.



Modalità assegnazione punteggio Boulder Dash

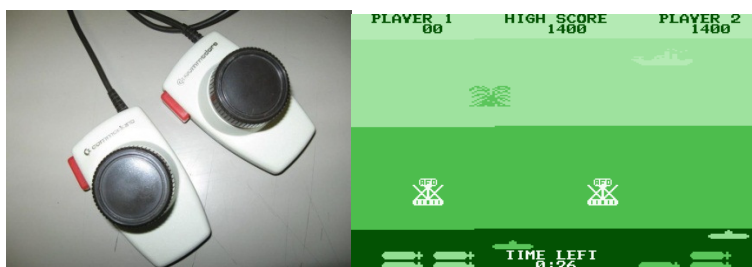


Boulder Dash è risultato il gioco più complicato da test effettuati su vari giocatori, pur risultando concettualmente molto semplice, è stato incluso per dare la possibilità di ottenere un certo punteggio anche ai giocatori meno abili nelle altre specialità di gioco. Verrà giocato sul computer Amstrad CPC464 utilizzando un joystick e il monitor a fosfori verdi, che complica ulteriormente il grado di difficoltà. Viene conteggiato il punteggio ottenuto fino alla fine del primo livello oppure il punteggio ottenuto al game over se il primo livello non viene superato. Viene assegnato un punteggio extra di 1000 punti per ogni vita rimasta alla fine del gioco.

5. Modalità assegnazione punteggio semifinale

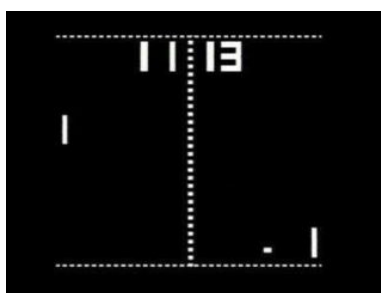
Per ogni giocatore viene sommato il punteggio ottenuto in ognuno dei 6 videogames nella fase eliminatoria con le modalità sopra esposte. Accedono alla semifinale i primi 8 concorrenti col punteggio più alto. A parità di punteggio per l'8° posto verrà effettuato uno spareggio con modalità scelte al momento. Non è previsto spareggio per punteggi uguali nei primi 7 posti.

La semifinale consiste in uno scontro diretto, uno a uno, al gioco "Sea Wolf" sul Commodore 64: il primo contro il secondo, il terzo contro il quarto e così via. Una partita dura 2,5 minuti. Il gioco viene eseguito utilizzando i "paddles" su un Commodore 64 munito di monitor a fosfori verdi. Vince dei due chi realizza più punti allo scadere dei 2,5 minuti.



6. Modalità assegnazione punteggio finale

Accedono alla finale i primi 4 concorrenti che hanno superato la prova sopra esposta. I concorrenti si sfideranno 2 a 2 (il primo contro il secondo e il terzo contro il quarto) al gioco "tennis" su una consolle del 1976 con la modalità "speed slow" (velocità bassa della pallina).



Il gioco viene terminato automaticamente nel momento in cui uno dei due giocatori raggiunge i 15 punti. La sfida tra i primi due determina il primo e il secondo posto. La sfida tra 3° e 4° determina il 3° posto. Il 4° posto non viene premiato.