



1. Modalità di iscrizione ed esclusione responsabilità

I tornei di retrogame Associazione64 / Salerno in fantasy 2014 prevedono la sfida tra i partecipanti in 7 videogiochi d'epoca. E' possibile iscriversi ai tornei presso lo stand di Associazione64 nell'area del SIF2014 dedicata ai videogames fornendo Nome, Cognome, Età e scegliendo a quale torneo si vuole partecipare (se quello di Sabato 30 o quello di Domenica 31). Ogni persona può partecipare ad un solo torneo. I due tornei sono uguali e verranno premiati entrambi.

E' possibile iscriversi nei seguenti giorni/orari:

- Venerdì 29 Agosto - Dall'apertura alla chiusura dell'area dedicata ai videogames (10:30 ÷ 21:00)
- Sabato 30 Agosto – Dall'apertura entro le ore 15:00
- Domenica 31 Agosto – Dall'apertura entro le ore 15:00

I tornei inizieranno alle ore 16:00 presso lo stand di Associazione64.

E' previsto un limite massimo di 50 partecipanti. L'età minima consentita per poter partecipare al torneo è 10 anni. L'iscrizione solleva gli organizzatori da ogni tipo di responsabilità e garanzia. Il regolamento potrebbe subire modifiche senza preavviso, tuttavia eventuali modifiche saranno comunicate sul gruppo facebook dell'associazione (www.facebook.com/associazione64).

2. Premi

I premi sono forniti dall'organizzazione del Salerno in Fantasy e consistono in una coppa per il primo, secondo e terzo. La premiazione avverrà dopo le ore 21:00 nel giorno stesso del torneo.

3. Modalità generali di gara

Ogni partecipante si cimenterà dapprima in 5 differenti videogiochi d'epoca su 5 diverse piattaforme hardware di gioco ottenendo un punteggio in ciascun videogioco: tutti i partecipanti giocheranno ai 5 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 eliminatória*. In tal modo viene quindi data a tutti la possibilità di giocare ai 5 videogames scelti dagli organizzatori.

Terminata la gara con i 5 videogiochi, saranno sommati i singoli punteggi ottenuti in ogni gara e passeranno in semifinale i concorrenti ai primi 8 posti con i punteggi più alti. In caso di pareggi uguali per l'8° posto sarà effettuato uno spareggio con modalità scelte al momento.

La semifinale consiste in uno scontro diretto, uno contro uno, al gioco **Soul Calibur** su Sega Dreamcast. Le regole di questa modalità sono espone nel paragrafo *5 Modalità assegnazione punteggio semifinale*.

Di questi 8 partecipanti, i primi 4 che passano il turno accedono alla finale.

Gli ultimi 4 concorrenti rimasti si sfideranno uno contro uno al gioco classico Tennis (o Pong) su una console da gioco del 1976 secondo le modalità espone al paragrafo *6 Modalità assegnazione punteggio finale*.

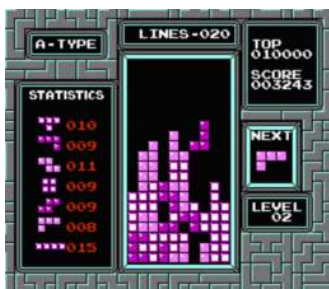
4. Modalità assegnazione punteggi fase eliminatoria

La fase eliminatoria consiste in gare singole con 5 videogames d'epoca, eseguiti su 5 differenti piattaforme hardware:

- **Tetris** su Nintendo Entertainment System (NES)
- **Super Mario Bros** su Super Nintendo Entertainment System (SNES)
- **Joust** su Atari XE Game System (XEGS)
- **Ms Pacman** su Atari 2600
- **Sonic** su Sega Mega Drive

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 dell'area videogiochi all'interno del SIF compatibilmente all'afflusso dei visitatori.

Tetris



Tetris verrà giocato sulla console Nintendo Entertainment System utilizzando il joypad.

Si hanno a disposizione 3 minuti per eseguire il massimo punteggio partendo dal livello 7 con gioco di tipo A. Se il giocatore perde prima dei 3 minuti, vale il punteggio acquisito fin'ora.

Super Mario Bros



Super Mario Bros verrà giocato sulla console Super Nintendo Entertainment System utilizzando il joypad.

Viene conteggiato il punteggio ottenuto alla fine del primo livello di gioco (world 1) 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 livello viene terminato (ovvero: il personaggio raggiunge la bandierina di fine livello), la console 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 ma il punteggio ottenuto fin'ora non viene azzerato e sarebbe quindi possibile ottenere molti punti semplicemente forzando il personaggio a perdere una vita poco prima di giungere al termine.

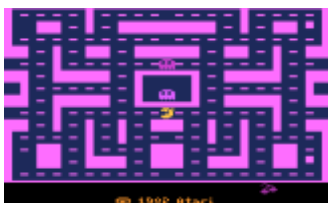
Se tutte le vite vengono terminate prima della fine del livello, o se non si termina il livello entro i 2 minuti, vale il punteggio ottenuto fin'ora. E' possibile utilizzare qualsiasi trucco conosciuto.

Joust



Joust verrà giocato su console/computer Atari XEGS utilizzando il joystick. Si hanno a disposizione 2 minuti per conseguire il punteggio più alto in modalità "Skilled". Se il giocatore perde prima dei 2 minuti, vale il punteggio acquisito fin'ora.

Ms. PacMan



Ms. PacMan verrà giocato su console Atari 2600 utilizzando il joystick. Vengono dati al giocatore 3 minuti di tempo (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.

Sonic



Sonic verrà giocato su Sega Megadrive utilizzando il joypad. Viene conteggiato il punteggio totale ottenuto alla fine del primo livello. Non appena si finisce il primo livello, il giocatore termina la partita. Si hanno 3 vite a disposizione per riuscire a terminare il livello e perdere una vita è molto difficile. Quando si termina una vita, punteggio e tempo vengono azzerati e si ricomincia daccapo. Si ha un tempo massimo di 4 minuti, alla fine dei 4 minuti se il livello non è terminato, viene assegnato punteggio zero.

4. Modalità assegnazione punteggi semifinale

A questa fase accederanno i primi 8 giocatori che avranno totalizzato il massimo punteggio nella fase precedente, come somma dei singoli punteggi ottenuti nelle gare. In caso di pareggio per l'8° posto sarà eseguito uno spareggio con modalità scelte al momento.



La gara prevede una sfida uno contro uno a Soul Calibur su Sega Dreamcast.

Il primo degli otto si scontrerà con il 2°, il 3° contro il 4°, il 5° contro il 6° e il 7° contro l'8°.

I giocatori possono selezionare il personaggio che preferiscono e scontrarsi in modalità "Versus battle". Il Vincitore del match entra in finale.

6. Modalità assegnazione punteggio finale

Accedono alla finale i primi 4 concorrenti che hanno superato la prova sopra esposta. I concorrenti si sfideranno uno contro uno al gioco Tennis/Pong del 1976: il vincitore del primo match della semifinale contro il vincitore del 2° match e il vincitore del 3° contro il vincitore del 4°.



Verrà utilizzata 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.