

Torneo “RETROSPACE” Global Game Jam 2016

1. Modalità di iscrizione

Il Torneo Retrospace prevede la sfida tra i partecipanti in 5 videogiochi d’epoca realizzati negli anni ’80 / ’90. Non c’è limite al numero di partecipanti nè all’età degli stessi: tutti possono partecipare. Tutti i partecipanti alla GGJ2016 avranno 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) contestualmente al torneo “Retrospace”:

2. I Premi

Per i primi tre classificati i premi messi in palio sono:

- 1° posto: Tessera annuale all’associazione Hackspace Catania. Più Un voucher per partecipare a scelta ad uno dei nostri workshop (videomapping, processing, arduino, stampa 3d, raspberry pi, etc..)
- 2° posto: Tessera annuale all’associazione Hackspace Catania. Un visore di realtà virtuale “OpenDive” stampato in 3d.
- 3° posto: Tessera annuale all’associazione Hackspace Catania. Poster 70x210cm sulla storia dell’industria di videogiochi Atari.

3. Modalità generali di gara

Ogni partecipante si cimenterà 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. Il punteggio per ogni videogioco sarà computato secondo le regole esposte al paragrafo 4. In tal modo viene quindi data a tutti la possibilità di giocare ai 5 videogames scelti dagli organizzatori.

Il giocatore con il punteggio complessivo più alto, si aggiudicherà il primo posto. In caso di parità, si passerà ad uno scontro diretto a scelta sul momento dagli organizzatori.

4. Modalità assegnazione punteggi eliminatoria

I videogiochi d'epoca scelti sono 5, eseguiti su 5 differenti piattaforme hardware:

- **Street Fighter 2** su Super Nintendo Entertainment System (SNES)
- **Breakout** su Atari 2600
- **Sensible Soccer** su Commodore Amiga 1200 o 600
- **Truxton** su Sega Megadrive
- **Pang** su Xbox original

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.

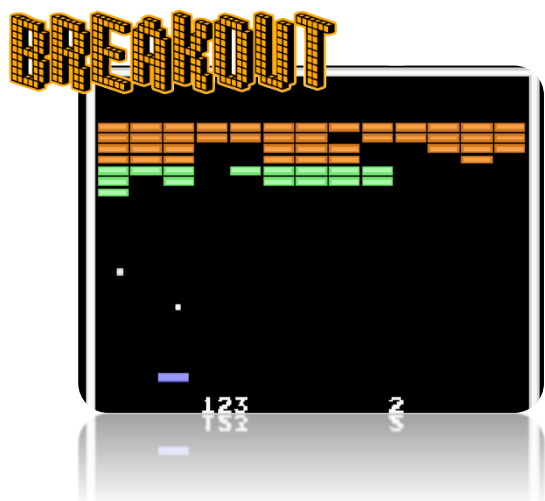
E' possibile allenarsi a questi giochi durante i giorni/orari di apertura dell'associazione (presso Hackspace Catania via grotte bianche 112 dalle 16:00 alle 20:00) .

Modalità assegnazione punteggio Street Fighter 2



Street Fighter 2 (1991) verrà giocato sulla console SNES utilizzando il joypad. Viene assegnato un punteggio di 125 punti ad ogni avversario battuto, con un massimo di due vite a disposizione. L'utilizzo della seconda vita è opzionale e comporta la penalizzazione di 125 punti.

Modalità assegnazione punteggio Breakout



Breakout (1976) verrà giocato su console Atari 2600. Utilizzando il Joystick originale atari. Viene conteggiato il punteggio ottenuto fino al game over, quando il giocatore perde tutte le vite.

Modalità assegnazione punteggio Sensible Soccer



Sensible Soccer (1992) verrà giocato su Amiga 1200 e su amiga 600 utilizzando il joystick quickjoy. Vengono giocate tre partite, rispettivamente contro: Germania, Brasile, Inghilterra. Si può scegliere liberamente la propria squadra. Ad ogni vittoria verranno assegnati 3 punti, a ogni pareggio 1 punto. Per un totale massimo di 9 punti finali. Alla fine di tutti e tre i Match verranno moltiplicati i punti guadagnati x100.

Modalità assegnazione punteggio Truxton



Truxton (1988) verrà giocato sul console sega mega drive utilizzando il Gamepad Sega. Viene conteggiato il punteggio ottenuto alla fine dei 5 minuti di gioco (tramite cronometro), oppure fino al game over se il giocatore perde tutte le vite prima dello scadere dei 5 minuti. L'assegnazione dei punti avverrà nel seguente modo.

Verranno assegnati 1000 punti sul tabellone principale a chi raggiungerà un punteggio superiore ai 120.000 punti nel gioco.

- 800 punti a chi raggiungerà i 100.000 punti.
- 600 punti a chi raggiungerà i 70.000 punti.
- 400 punti a chi raggiungerà i 50.000 punti.
- 200 punti a chi raggiungerà i 35.000 punti
- 100 punti a chi raggiungerà i 15.000 punti
- 0 a chi ottiene punteggi inferiori.

Modalità assegnazione punteggio Pang :



Pang (1989) verrà giocato Emulatore Coinops 6 che gira su Xbox original. Vengono assegnati i punti nella seguente formula.

1000 punti se si arriva alla fine dei primi 7 stage con un solo credito (vita). Se il game over arriva allo stage 6 si ottengono 600 punti. Al 5 stage 300 punti. Al 4 stage 100 punti. Se il game over arriva nei primi tre stage non si ottengono punti.

5. Modalità assegnazione punteggio

Per ogni giocatore viene sommato il punteggio ottenuto in ognuno dei 5 videogames. Ogni videogame avrà un punteggio massimo di 1000 punti. Per un totale massimo accumulabile di 5000 punti totali. al giocatore che si avvicinerà di più alla soglia dei 5000 punti verrà assegnato il primo posto. A parità di punteggio per ogni posto verrà effettuato uno spareggio con modalità scelte al momento. Non è previsto spareggio per chi non si è classificato entro le prime tre posizioni.