

Telewizyjna wideogra

Do tej samej rozrywkowej kategorii sprzętu należy TVG-10, czyli (rozszyfrujmy ten skrót) „**telewizyjna video gra z dziesięcioma rodzajami rozgrywki**” – najpopularniejsza polska konsola. Według niepotwierdzonych informacji jej próbna seria (200 sztuk) pojawiła się już w roku 1978. Rok później TVG-10 można było kupić w sklepach sieci **Zakładów Usług Radiotechnicznych i Telewizyjnych**, choć żeby upolować tę maszynkę, niezbędne okazywały się szczęście i znajomości. Rzecz dzisiaj nie do pomyślenia, ale wtedy normalna, że mimo braku jakiegokolwiek reklamy, popyt na grę telewizyjną dramatycznie przekroczył podaż.

Wprawdzie – podobnie jak inne Pongi – zabawka oferowała wirtualne pojedynki tylko w dwóch kolorach: białym (elementy planszy) i czarnym (tło), niemniej za jej pomocą można było wziąć udział **aż w czterech dyscyplinach sportowych**. Dostępne były: „tenis” (klasyczny Pong), „hokej” (każdy gracz dysponuje dwiema poruszanymi jednocześnie paletkami symbolizującymi napastnika i bramkarza, do tego krawędzie ekranu są częściowo zabudowane, tworząc bramki), „squash” (obaj gracze na przemian odbijają piłkę o tę samą ścianę) oraz „pelota” (identycznie jak w squashu, tyle że gra przeznaczona jest dla jednego gracza).

Na dodatek, jakby mało było atrakcji, do sprzedaży szybko trafił „**pistolet fotoelektryczny do gry telewizyjnej**” o pięknie spolszczonej nazwie: **Videotraf**. Po podłączeniu go do TVG-10, można było urządzać zawody strzeleckie w dwóch konkurencjach: strzelanie do ruchomego celu (biały kwadrat przemieszczający się po ekranie telewizora) lub strzelanie do celu znikającego (kwadrat pojawia się na moment w losowym miejscu ekranu).

