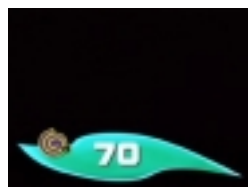
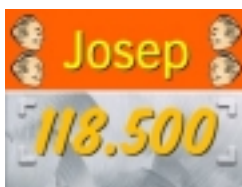


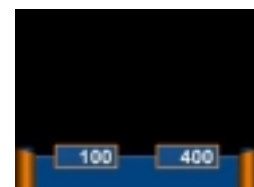
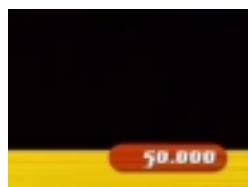
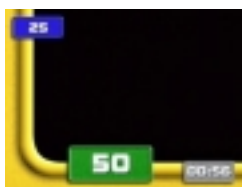
### Solución estándar de software para concursos de televisión

TV Game cubre la mayoría de las necesidades informáticas de mecanización de programas concurso de televisión. Contempla diez fases de juego totalmente configurables y cuatro concursantes. Los principales elementos que intervienen en TV Game son:

- **Un marcador independiente para cada concursante** con imagen de fondo, puntuación, nombre y cuatro posibles símbolos adicionales. El marcador puede tener tres estados distintos: normal, seleccionado y desactivado. Cada estado queda representado por una imagen de fondo distinta. Normalmente, estos marcadores tienen presencia física en el decorado del programa a través de monitores de televisión situados en los atriles de los concursantes, acompañados por pulsadores electrónicos con capacidad de iluminación. El software puede cambiar dinámicamente la posición de los marcadores de los concursantes en el decorado.

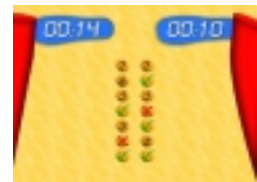
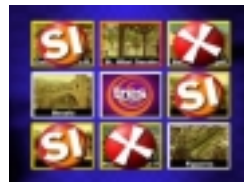


- **Dos composiciones** adaptables que pueden incluir cada una de ellas una imagen de fondo, los cuatro marcadores de los concursantes, con puntuación y nombre, un marcador auxiliar, dos cronómetros y una animación o vídeo compatible con Microsoft ActiveMovie. Además, a través de la primera de las composiciones se pueden mostrar rótulos fijos o pantallas del programa. Cada uno de los elementos que intervienen en las composiciones pueden mostrarse u ocultarse individualmente. Los marcadores pueden ordenarse en función de la puntuación, simulando un "ranking". Normalmente, la primera de las composiciones entra en el mezclador de estudio y sirve para sobrepresionar información en pantalla. La segunda, generalmente se utiliza para monitorizar desde el plató la puntuación de los concursantes.

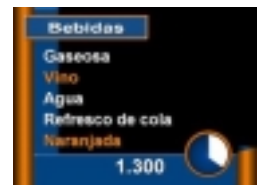
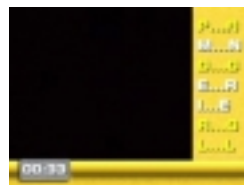
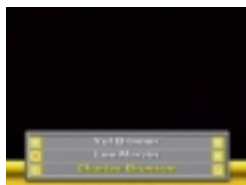
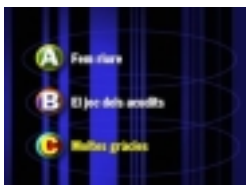


- **Panel de juego** personalizable de hasta 4x4 casillas con múltiples capas: capa de entrada para presentar la fase o bloque del programa; capa principal o del panel sin ninguna casilla descubierta; capa de casilla seleccionada; capa de lo que contiene la casilla; capa de lo que se esconde detrás de la casilla y capa de vídeo en movimiento asociado a la casilla. Es posible escribir textos en una de las capas y asignar imágenes fijas o símbolos repetidos a las casillas.

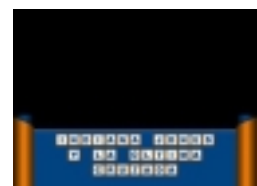
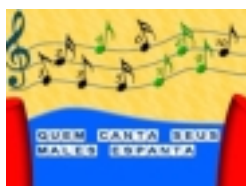
Las casillas del panel de juego también pueden aparecer desordenadas. Las múltiples capas permiten realizar diversos tipos de juego y representar gráficamente varios estados de las casillas: acertada o fallada; seleccionada o no seleccionada; etc. Dentro de la composición del panel de juego pueden aparecer el marcador auxiliar y los dos cronómetros.



- **Módulo de preguntas**, con capacidad para cuatrocientas, con enunciado, diez posibles respuestas y varias posibilidades de juego: selección de temas; listas de palabras; pregunta con enunciado, selección de respuesta y solución; palabras que se esconden detrás de su primera letra; etc. Dentro de la composición de las preguntas pueden aparecer el marcador auxiliar y los dos cronómetros.



- **Módulo de frases**, con capacidad para cuatrocientas, con selección de hasta diez imágenes o símbolos, frase que se debe descubrir y lista de palabras o letras que forman la frase. La frase puede formarse aleatoriamente, letra a letra, o manualmente, por letras y palabras. Dentro de la composición de la frase, además de las diez posibles imágenes, pueden aparecer el marcador auxiliar y los dos cronómetros.



Existen más de cuarenta efectos de transición para animar la aparición de las casillas del panel de juego, las preguntas y las frases. Todas las acciones previstas en el software pueden ir acompañadas por ráfagas musicales. La personalización del grafismo y las mecánicas de juego pueden variar para cada una de las diez fases posibles.

Además, para cada fase del programa existen dieciséis pantallas, dieciséis sonidos independientes, dieciséis archivos multimedia compatibles con Microsoft ActiveMovie y dieciséis señales electrónicas para iluminar partes del decorado. La activación de dichos elementos puede ser manual o automática, si en la configuración se establece una asociación con las casillas del panel de juego.

TV Game puede enviar a través del puerto serie, o guardar en un archivo externo, toda la información de los marcadores de los concursantes (incluyendo su estado), el marcador auxiliar y los dos cronómetros. Esta característica permite que otro programa se comunique con TV Game, resultando especialmente útil si queremos sustituir los marcadores gráficos de vídeo que genera el software por marcadores electrónicos.

## **Mecánicas de juego**

Algunas de las mecánicas de juego que TV Game soporta son:

- ❑ Durante las distintas fases del programa, hasta cuatro concursantes juegan aumentando o disminuyendo sus marcadores en función de las apuestas que realizan.
- ❑ Jugar a descubrir la fotografía de un personaje que se esconde detrás de las casillas de un panel de juego. La fotografía puede aparecer ordenada o desordenada. Cada casilla puede contener el valor o símbolo del premio.
- ❑ Jugar al clásico juego de retención de memoria emparejando las imágenes que se encuentran en las casillas del panel de juego.
- ❑ Selección mediante el panel de juego del tipo de preguntas o pruebas que el concursante debe realizar.
- ❑ Selección mediante el módulo de preguntas de listas de objetos o palabras dentro del tiempo especificado.
- ❑ Aparece sobreimpresionada en la pantalla una pregunta con su enunciado y varias posibles respuestas. El concursante escoge la respuesta que cree correcta y se compara con la respuesta verdadera.
- ❑ Aparecen en pantalla las iniciales de varias palabras que el concursante deberá adivinar. A medida que las acierta, aparece el resto de la palabra.
- ❑ Una frase se forma letra a letra. El primer concursante que cree adivinarla y aprieta el pulsador, para la formación de la frase. Si acierta, se soluciona la frase. Si falla, se da opción a otro concursante para que responda. Sin ninguno de los concursantes acierta, la frase continua formándose.
- ❑ Baterías de preguntas que el concursante debe responder dentro de un tiempo determinado.
- ❑ Varios concursantes están pendientes de responder a una pregunta. El primero que aprieta el pulsador tiene la opción de responder. Si falla, se deshabilita su pulsador y los otros concursantes tienen opción a responder de nuevo.
- ❑ El marcador de puntos aumenta o disminuye de cantidad cada intervalo de tiempo especificado, en función del cronómetro.
- ❑ Etc.

### **Características técnicas**

TV Game está pensado para ejecutarse en un ordenador convencional, según los requerimientos de software y hardware estándares actuales del mercado. No requiere de ninguna tarjeta gráfica especial, ni de licencias de tecnologías de terceros. Todos los componentes hardware pueden ser los mismos que se usan habitualmente cuando se ensambla un PC. Solamente se necesitan conversores de señal externos de SVGA a PAL/NTSC cuando queremos grabar en un estudio de televisión. Este software está escrito en base a este planteamiento de máxima flexibilidad y economía del hardware. Toda la programación gráfica del panel de juego, el módulo de preguntas y las frases utiliza la tecnología DirectX de Microsoft.

A través del soporte multipantalla de Windows 98/XP, o del soporte multipantalla de Windows NT que ofrecen algunas tarjetas gráficas del mercado, TV Game extiende el escritorio virtual de Windows, pudiendo gestionar hasta diez salidas gráficas SVGA independientes (incluida la del interface del programa). Todas las señales SVGA se pueden conmutar por software hacia una única señal de vídeo de salida, permitiendo la plena utilización del software en caso de disponer de una configuración reducida de hardware. Si el ordenador dispone de una tarjeta decodificadora MJPEG adicional, una nueva salida de vídeo independiente y exclusiva para vídeos se añade al sistema.

TV Game puede interactuar con el hardware del ordenador, soportando simultáneamente los siguientes dispositivos estándar:

#### **Salidas de vídeo SVGA:**

- Monitor de control para el operador del programa.
- Marcador del concursante 1.
- Marcador del concursante 2.
- Marcador del concursante 3.
- Marcador del concursante 4.
- Composición de marcadores y cronómetros 1.
- Composición de marcadores y cronómetros 2.
- Panel de juego.
- Módulo de preguntas.
- Módulo de frases.

#### **Salida de vídeo MJPEG:**

- Vídeo digital a pantalla completa para reproducir animaciones o vídeos del programa.

#### **Salidas de audio:**

- Salida directa de muestras de audio desde la tarjeta de sonido del ordenador.
- Salida de notas MIDI para activar un "sampler" interno o externo al ordenador.

#### **Entradas y salidas digitales (I/O):**

- Entrada para cuatro+dieciséis pulsadores.
- Salida de cuatro señales de activación asociadas a los pulsadores.
- Salida de dieciséis señales digitales por fase.