

Програмен продукт за подготовка и излъчване на телевизионна игра “Обади се и спечели”

Камен Узунов

Software for preparing and broadcasting of television game "Call and Win": Broadcast (also called TV Show) has finalized a comprehensive video material intended for broadcast on television. There are different types of television programs: information, news, entertainment, games, adventure, sports, science, children, etc.

Words show, performance and spectacle largely overlap, but in different languages have evolved differently. "Performance" is of Russian origin, "spectacle" a French and an English "show". The root is Latin spectare, which means "looking watch." The term is borrowed from ancient Rome, with the construction of large arenas and organizing various circuses.

Key words: TV Games, Software for TV Games, TV Show

ВЪВЕДЕНИЕ

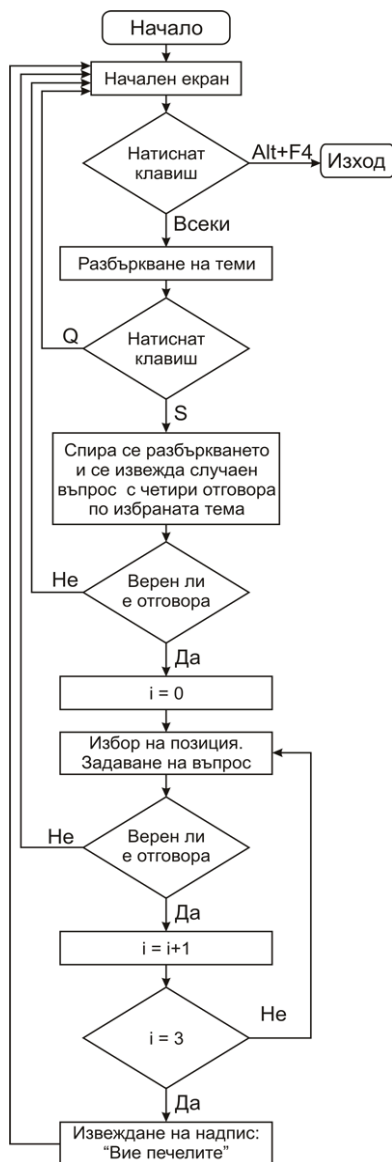
Телевизионно предаване (наричано и *телевизионно шоу*) е завършен цялостен видео материал, предназначен за излъчване по телевизията. Има различни видове телевизионни предавания: информационни, новинарски, забавни, игри, приключенски, спортни, научни, детски и т.н.

Думите шоу, представление и спектакъл до голяма степен се припокриват, но в различните езици са еволюирали различно. Представление е с руски произход, спектакъл с френски, а шоу с английски. Коренът е латински *spectare*, което означава „гледам, наблюдавам“. Терминът е заимстван от Древен Рим, с построяването на големите арени и организирането на различни зрелища. Оттогава датира и философията на римския елит „хляб и зрелища“, която се оказва успешна за поддържането на реда отвличането на вниманието от различни социални и икономически проблеми.

Много разпространен формат за шоу са т.н. телевизионни игри. Те служат за интерактивно свързване и взаимодействие между водещия на играта и играч (от публика в студиото или чрез свързване по телефон) с цел реализиране на забавление на зрителите. Съвкупността от водещ, декор и програмен продукт позволява играта да бъде представена пълноценно, с необходимата динамика и ефективност. По принцип игрите мога да бъдат на запис или да се излъчват на живо.

ИЗЛОЖЕНИЕ

Играта “Обади се и спечели” е продуцирана от РТВЦ – Русе, а автор и водещ е г-н Калчо Петков. Излъчва се на живо в рамките на 45 минути, като връзката между водещия и играещия е посредством телефонна връзка. Сценария на предаването е максимално опростен с цел по-лесното възприемане от зрителите и възможността за провеждане на успешна и зрелищна игра от играещите. В началото е шапката на предаването, след която водещия обяснява правилата на играта и подканва зрителите да се обаждат. След като зрител се свърже водещия му предлага да отговори на един въпрос с четири възможни отговора от някоя от темите: география, език и граматика, изкуство, история, кино, литература, митология, музика, природа и спорт. При правилен отговор се преминава към решаване на три думи от кръстословицата. При успешно справяне с кръстословицата играещия печели награда предоставена от рекламодателите на предаването. Всеки следващ играч продължава участието си в кръстословицата като се опира на решените думи от предходните играчи. В играта са планирани да се включат 10 – 15 зрителите като за всеки един е предвидено да играе в рамките на 3 – 5 минути. За успешно справилите се с играта са предвидени атрактивни награди. Ролята на водещия е от съществено значение за интересното протичане на играта. Неговата осведоменост и култура допринасят за по-доброто възприемане на представяния продукт – телевизионната игра “Обади се и спечели”.



Фиг.1. Блок-схема на модул за излъчване на играта

За реализацията на тази телевизионна игра бяха разработени два модула. Модул "Излъчване" (Фиг.1): Начален екран с името на предаването и телефона за връзка (Фиг.2); Начало на играта с разбъркване темите за предварителния въпрос (Фиг.3); задаване на предварителен въпрос (Фиг.4); при грешен отговор (Фиг.5) се връща в началния екран, а при правилен (Фиг.6) отговор се преминава към кръстословицата; игра с кръстословицата с явно обозначаване на думата с която се играе (Фиг.7); при три правилни отговора на думите от кръстословицата - играча печели награда (Фиг.9).



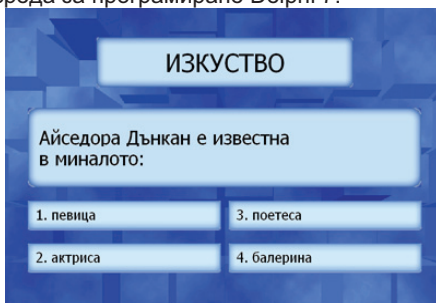
Фиг.2. Начален екран на играта



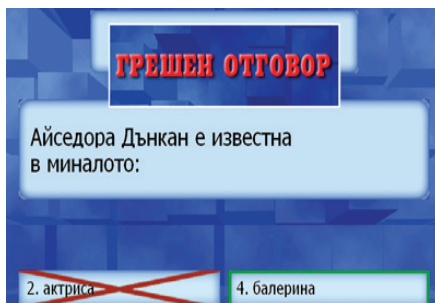
Фиг.3. Разбъркване на темите за задаване предварителния въпрос

При разработване на програмния продукт се наложи решаването на графични проблеми свързани с началния екран, задаването на предварителен въпрос и играта с кръстословицата. Поради характера използвания хардуер и системата на излъчване (PAL) бяха наложени сериозни ограничения в размера и характера на използваните графични решения. Максимален размер на изображенията беше 800x600 пиксела.

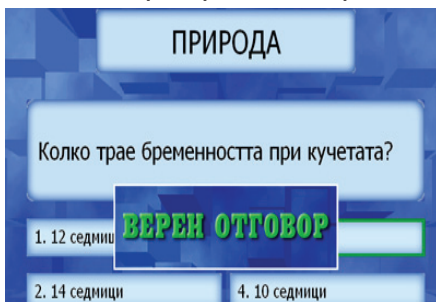
За програмирането на продукта беше използван език за програмиране Pascal в среда за програмиране Delphi 7.



Фиг.4. Предварителния въпрос



Фиг.5. Грешен отговор



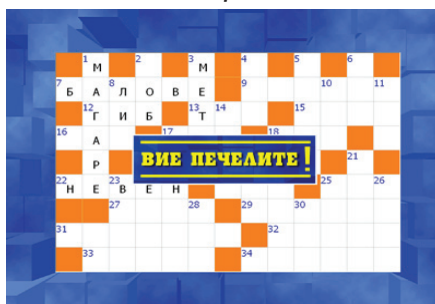
Фиг.6. Верен отговор на предварителен въпрос



Фиг.7. Кръстословицата с маркирана дума за игра

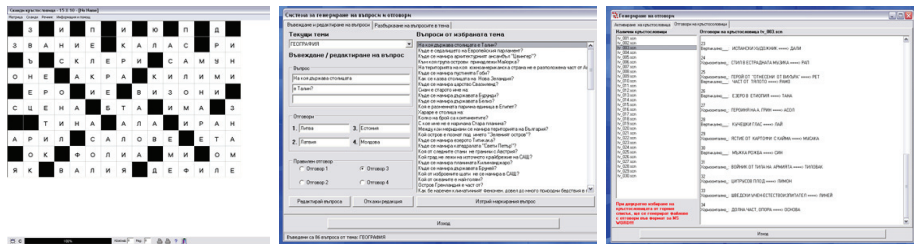


Фиг.8. Верен отговор на дума от кръстословицата



Фиг.9. При три верни решения зрителя печели награда

Подготвителен модул (Фиг.10), включващ: съставяне на кръстословици; въвеждане, редактиране и разбъркване на предварителните въпроси; отпечатване на отговорите на кръстословицата, за да може водещия и оператора на играта да определят дали даден отговор е правилен.



а) Съставяне на кръстословца

б) Въвеждане/редактиране на въпроси

в) Отпечатване на отговори

Фиг.10. Подготвителен модул

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Разработеният програмен продукт, позволява обединяване всички елементи на играта, за да се постигнат основните цели поставени от продуцента:

- **ефективност** – интерактивно визуализиране на играта посредством разработения софтуер, декора на студиото и професионализма на водещия;
- **пълноценност** – създаване на перфектна среда за възприемане на информацията от зрителите и играещия;
- **интерактивност** – възможност на играещия да комуникира с водещия и да развива самостоятелно играта си;

Играта беше излъчвана в периода септември 2006 г. до месец октомври 2007 г. и предизвика огромен интерес сред зрителите на регионална програма "Север".

ЛИТЕРАТУРА

- [1]. Вълчинска С., Ст. Йорданова и др., Изследване на визуалните и мултимедийни модули като помощни средства при обучението и изследователската работа по Инженерна графика – резюме, Годишник на ТУ-Варна, 2009, Варна, 77-78 стр., ISSN 1311-896X
- [2]. Мюлер, Ар., Мултимедия и компютри, 136 с., Издателство "Техника", София, 1995.
- [3]. Рачев Б., Йорданова Сл., Наумов В., Мултимедия и компресия на информация, 166 с., Варна, 1995.
- [4]. Узунов К., Цифрово видео, тримерна компютърна анимация и мултимедия – същност и приложение, Промислен дизайн 2. Giugiaro и ние. стр.192-197, катедра Промислен дизайн, Русе, 1996.

ЗА КОНТАКТИ:

д-р инж. Камен Узунов, Русенски университет „Ангел Кънчев”, тел. 082/ 888 659, e-mail: kamen.uzunov@gmail.com