QUIZARD

FUN AND FASCINATION

Super Edition

Deutschland

DE122D3
DN122D3

TAB

AUSTRIA

A-4052 Ansfelden, Haiderstraße 40
Tel. (07229) 78040-0*, Fax (07229) 78660

Copyright by TAB, Alle Rechte vorbehalten

Spielbeschreibung

Quizard ist ein Bilderquiz, bei dem es darum geht, daß der Spieler durch Beantworten von Fragen möglichst viele Punkte erreicht.

Spielablauf (1 Spieler):

Nach Einwurf einer Münze kann man zwischen 1 Spieler- und 2 Spieler-Modus auswählen. Kurz darauf startet das Spiel im 1. Level durch das Einblenden eines Bildes und einer dazugehörenden Frage, gleichzeitig beginnt der Zeitbalken von 100 auf 0 zu zählen. Zu jedem Bild gibt es 3 mögliche Antworten (A, B und C). Wird die Frage richtig beantwortet, stoppt der Zeitbalken, und die gedrückte (richtige) Antwort wird mit einem Haken markiert. Die Punkte ergeben sich durch die am Zeitbalken noch übrige Strecke. Wird die Frage falsch beantwortet, stoppt der Zeitbalken und die gedrückte (falsche) Antwort wird mit einem X markiert. Punkte gibt es bei falscher Antwort nicht, außerdem wird dem Spieler ein "Leben" abgezogen. Nachdem die Punkte bei richtiger Antwort vom Zeitbalken in das Score-Fenster übertragen worden sind, geht das Spiel mit einem neuen Bild weiter.

Spielablauf (2 Spieler):

Beim 2 Spieler-Modus werden die Antworten solange nicht markiert, bis beide Spieler ihre Wahl getroffen haben. Beide Spieler erhalten, korrespondierend mit der Länge des Zeitbalkens, ihre Punkte, sofern sie die Tasten für die richtige Antwort gedrückt haben. Nachdem der 1. Spieler seine Wahl getroffen hat, bleibt am Zeitbalken eine kleine Markierung zurück (Punkte des 1. Spielers).

Bonusrunde:

Nach Ablauf von 10 Runden beginnt das erste Bonusspiel. Beim Bonusrundenspiel gibt es maximal 1000 Punkte und ein "Leben" zu gewinnen. In der Bonusrunde wird eine Frage gestellt, zu der das Bild schrittweise aufgedeckt wird. Bei richtiger Antwort gibt es Punkte (gleiche Aufteilung wie beim normalen Spiel) und ein "Zusatzleben". Bei falscher Antwort gibt es keine Punkte, es werden aber auch keine "Leben" abgezogen. Nach dem Bonusspiel steigt der Spieler in die nächste Spielstufe (Level) auf.

Die Anzahl der Runden, die gespielt werden müssen, um zum nächsten Bonusspiel zu gelangen, steigt nach jeder Spielstufe.

High Score-Tabelle:

Nach Spielende besteht bei genügender Punkteanzahl die Möglichkeit, sich in die High Score-Tabelle einzutragen. Man kann mit den Tasten A und B Buchstaben wählen und mit der Taste C einzelne Buchstaben bestätigen. Der gesamte Eintrag wird mit der 1 Spieler- bzw. 2 Spieler-Modus Taste bestätigt.

Service Mode

Durch Drücken des Service-Tasters auf dem CDI-Interface wird am Bildschirm das Service Menü angezeigt:

Buchhaltung	...	Spieler-1-A
Einstellungen	...	Spieler-1-B
Testmode	...	Spieler-1-C
Statistik	...	Spieler-2-A
Extras	...	Spieler-2-B
System Reset	...	Spieler-2-C
Ende	...	Service-Taste

Das gewünschte Untermenü kann nun durch Drücken des entsprechenden Tasters ausgewählt werden.

Buchhaltung:

Es wird die Anzahl der Kreditimpulse und die Anzahl der Bonusspiele(siehe Spielpreiseinstellung) angezeigt (elektronische Buchhaltung).

Einstellungen:

Freispielmode: wenn eingeschaltet, ist das Spielen ohne Münzeinwurf möglich. Diese Einstellung wird bei Ausschhalten des Gerätes wieder auf "aus" rückgesetzt.

Anzahl der Leben: Es kann zwischen 3 und 4 Leben ausgewählt werden.

Testmode:

Testbild 1: Spielbildschirm, zur exakten Größen- und Positionseinstellung.

Testbild 2: Monitortestbild, zur exakten Farb- und Linearitätseinstellung.

Tastentest: Zum Testen der Taster und des Münzimpulseinganges (im Service Mode werden der Kredit und die elektronische Buchhaltung dadurch nicht verändert).

Statistik:

Es werden die erreichten Spielstufen(Levels) von 1 bis 5 und alle über 5 aufgelistet (z.B. wenn ein Spieler im Level 2 ausgeschieden ist, wird die Anzahl bei Level 2 um eins erhöht) und die High Score-Liste angezeigt.

Extras:

In diesem Menü gibt es die Möglichkeit, die High Score-Liste zu löschen und mit den Anfangswerten zu laden oder den Kredit im Spiel zu löschen.

System Reset:

Durch Ausführen eines System Resets werden alle gespeicherten Daten des Gerätes gelöscht (Die High Score-Liste wird gelöscht und mit den Anfangswerten geladen, die Buchhaltung, die Statistik und der Kredit werden gelöscht.)

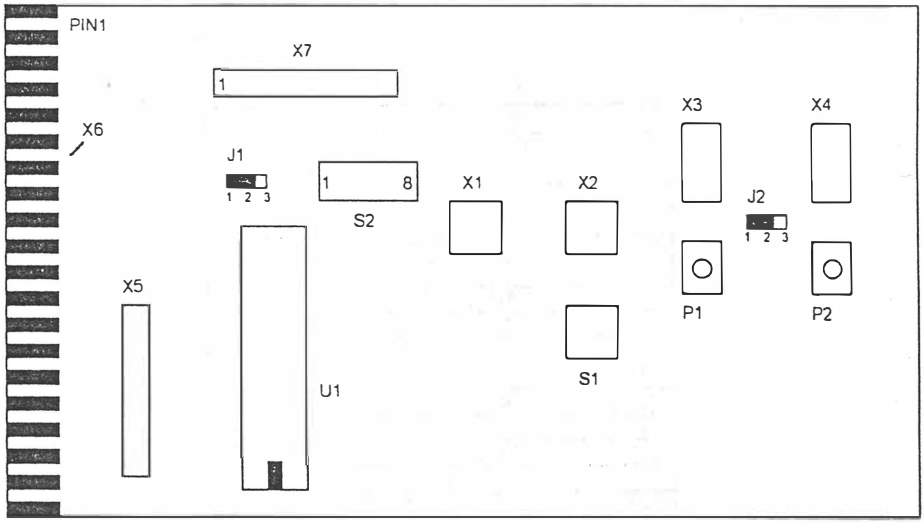
Adapterbeschreibung

Die Adapterplatine stellt die Verbindung zwischen dem CDI-Player und der Umgebung her. An diese Platine sind der Münzprüfer und die Bedientasten angeschlossen.

Datum	Bearbeiter	Art	Artikelnummer
11.07.95	Koniarek	ADAPTER	MONO - 360.010.152
Spannung	+5V	+12V	STEREO - 360.010.155
Strom	-	max. 1A	

Einstellmöglichkeiten:

Spielpreis
Bonusspiele ab einem bestimmten Einwurfbetrag
Mono- Stereoumschaltung
Lautstärke getrennt für jeden Kanal
Münzimpulspolarität
Münzkanalsperre



Beschreibung der Anschlüsse:

X1 Serieller Anschluß am CDI-Player Rückseite
X2 Serieller Anschluß am CDI-Player Vorderseite
X3 Audioeingang linker Kanal
X4 Audioeingang rechter Kanal (Monoausführung)
X5 Anschluß für Kreditplatine
X6 YAMMA Adapter für Anschluß der Spielertasten und Lautsprecher
X7 Anschluß für einen elektronischen. Münzprüfer
S1 Servicetaster
S2 Dipswitch für Kredit- und Münzprüfereinstellungen
P1 Lautstärkeregler für linken Kanal
P2 Lautstärkeregler für rechten (mono) Kanal
U1 programmierter Baustein
J1 Jumper für Münzprüfereinstellung (highaktiv=2,3 / lowaktiv=1,2)
J2 Jumper für Audioeinstellungen (mono=2,3 / stereo=1,2)

Baustein U1 wird zusammen mit der Compact Disk geliefert und kann nur zusammen mit dieser betrieben werden. Beim Einsetzen des Bausteins ist darauf zu achten, daß die Anschlußbeine nicht geknickt werden und die Einkerbung zum Platinenrand zeigt.

Beschreibung des Münzprüfersteckers:

X7

PIN	BEZEICHNUNG
1	EINGANG MÜNZE E
2	AUSGANG +5V
3	EINGANG MÜNZE C
4	FREI
5	EINGANG MÜNZE B
6	EINGANG MÜNZE A
7	FREI
8	EINGANG MÜNZE D
9	AUSGANG MÜNZSPERRE D
10	+12 V
11	GND
12	AUSGANG MÜNZSPERRE A
13	AUSGANG MÜNZSPERRE B
14	AUSGANG MÜNZSPERRE C
15	AUSGANG MÜNZSPERRE E

Beschreibung der YAMMA Steckerbelegung(X6):

LÖTSEITE	PIN#	PIN#	BAUTEILSEITE
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
NC	E	5	NC
+12V	F	6	+12V
NC	H	7	NC
NC	J	8	MÜNZZÄHLWERK
NC	K	9	NC
LAUTSPRECHER -	L	10	LAUTSPRECHER R+
NC	M	11	LAUTSPRECHER L+
VIDEO GRÜN	N	12	VIDEO ROT
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLAU
NC	R	14	VIDEO GND
NC	S	15	NC
MÜNZE B (C)	T	16	MÜNZE A (B)
PLAYER 2 START	U	17	PLAYER 1 START
PLAYER 2 AUF	V	18	PLAYER 1AUF
PLAYER 2 AB	W	19	PLAYER 1 AB
PLAYER 2 LINKS	X	20	PLAYER 1 LINKS
PLAYER 2 RECHTS	Y	21	PLAYER 1 RECHTS
PLAYER 2 TASTE A	Z	22	PLAYER 1 TASTE A
PLAYER 2 TASTE B	AA	23	PLAYER 1 TASTE B
PLAYER 2 TASTE C	BA	24	PLAYER 1 TASTE C
NC	CA	25	NC
NC	DA	26	NC
GND	EA	27	GND
GND	FA	28	GND

Spielpreis- und Münzkanaleinstellungen:

Diese Einstellungen können an der Adapterplatine mit dem Dipswitch S2 vorgenommen werden. Die Spielpreis- und Münzwertigkeitstabelle sind von der Programmversion des programmierten Bausteins U1 abhängig. Die Münzkanäle können bei einem elektronischen Münzprüfer einzeln gesperrt werden. Der Spielpreis gibt an, wieviel für ein Spiel eingeworfen werden muß. Die Bonusgrenze gibt an, ab welchem eingeworfenen Betrag die unter der Spalte Bonusanzahl angegebene Anzahl von Bonusspielen gegeben wird.

Bei Betrieb mit zusätzlicher Kreditplatine: Auf Adapterplatine alle Schalter von Dipswitch S2 auf ON und Jumper J1 auf "lowaktiv=1, 2" stellen.

U1 Programmversion	Dx122D3
Münzkanal	Wert in DM
A	n.v.
B	1
C	5
D	n.v.
E	n.v.

U1 Programmversion			Dx122D3		
in DM					
Spiel preis	Bonus grenze	Bonus anzahl	Schalter 1	Schalter 2	Schalter 3
1	0	0	ON	ON	ON
2	0	0	OFF	ON	ON
1	2	1	ON	OFF	ON
1	3	1	OFF	OFF	ON
1	5	1	ON	ON	OFF
1	5	2	OFF	ON	OFF
1	10	2	ON	OFF	OFF
2	4	1	OFF	OFF	OFF

Münzkanal	Schalter 4	Schalter 5	Schalter 6	Schalter 7	Schalter 8
Freigabe A	ON				
Sperre A	OFF				
Freigabe B		ON			
Sperre B		OFF			
Freigabe C			ON		
Sperre C			OFF		
Freigabe D				ON	
Sperre D				OFF	
Freigabe E					ON
Sperre E					OFF

	=	Standardeinstellung