

QUIZXPRESS 8.5

GAME SHOW PRODUCTION SYSTEM



NOVITA' QUIZXPRESS 8.5

© 04/2025 - GAME SHOW CREW - ANTITESI

INDICE

1. Novità in QuizXpress 8.5	4
2. Funzionalità principali	5
2.1 Quiz Duel	5
2.2 Lucky Marbles	6
2.3 Percorso Diapositive (Slide Routing)	7
2.4 Animazioni di rivelazione del testo	9
2.5 JOLLY (Jokers)	10
2.6 Griglia delle iniziali mischiate su cellulare	11
2.7 Domanda Testuale Multi Risposta	13
2.8 Al Roast	15
2.9 Nuova Skin TECHNO	16
2.10 Word Game in modalità giocatore singolo	18
2.11 Modalità Scura per Director	19
2.12 Nuovi Layout “Lower third” (Sottopancia)	20
2.13 Modulo di modifica domande	21
2.14 Migliorie Opzioni remote di Director	21
2.15 Filtri per Galleria Stili e Sfondi	22
2.16 Nuovo Launcher per Moduli Gioco	23
3. Funzionalità e miglioramenti minori	24
3.1 Extra colonne nella vista a Griglia	24
3.2 Numero arbitrario di vincitori nella domanda “nearest wins”	25
3.3 Risposte multiple corrette in Trivia Feud	25
3.4 Nuova proprietà “Titolo Modulo Gioco”	26
3.5 Nuova azione di fine round: Mostra vincitori e punteggi di tutti i round	26
3.6 Supporto della trasparenza per l’elemento Grafico inserito	27
3.7 Pulsante “inserisci Simbolo”	27
3.8 Revisione risposte per diapositiva	28
3.9 Proprietà ‘Continua a riprodurre’ per gli audio	28
3.10 Raggio d'angolo per il grafico e nuovo tema scuro	28

3.11	Comando “Spacchetta” in Studio	28
3.12	Impostazione dei margini per l'elemento Trivia Feud	29
3.13	Nuove opzioni di rivelazione del Trivia Feud	29
3.14	Disattivazione dell'audio di countdown	29
3.15	Assegnare punti con Randomizer	29
3.16	Aggiornati i Titoli delle schede della barra multifunzione.....	29
3.17	Note nella vista a griglia.....	29
3.18	Nuovo modello AI.....	29
3.19	Avanza alla diapositiva successiva quando il media termina.....	29
3.20	La rivelazione del Word Game segue le impostazioni della diapositiva	30
3.21	Modalità “Headless” per il Web Buzzer.....	30
4.	Migliorie Tecniche	31
4.1	Migliorie modulo Message Broker	31
4.2	Comportamenti personalizzati con JavaScript integrato.....	32
4.3	Campi dati personalizzati	34

Questo documento illustra brevemente le entusiasmanti caratteristiche offerte dalla nuovissima versione QuizXpress 8.5.

1. Novità in QuizXpress 8.5

QuizXpress 8.5 è un importante aggiornamento ricco di nuove funzionalità, strumenti intelligenti e nuove modalità per coinvolgere il pubblico. Questa versione introduce due nuovi e coinvolgenti moduli gioco: Lucky Marbles e Quiz Duel. Inoltre, offre una logica personalizzata avanzata attraverso un potente motore JavaScript integrato per comportamenti dinamici e instradamento delle diapositive.

Sono stati introdotti aggiornamenti significativi all'app QuizXpress Smart Buzzer e al buzzer web: i giocatori possono ora utilizzare i "Joker" e le griglie delle lettere possono essere mescolate per rendere la sfida ancora più interessante. Anche l'app Director è stata migliorata: ora supporta il controllo remoto del volume del riproduttore del quiz mentre la nuova opzione Dark Mode migliora la fruibilità in ambienti con scarsa illuminazione.

Per quanto riguarda il lato organizzatore/presentatore, è ora possibile "prendere in giro" (roast-arrostire) virtualmente i giocatori con una voce generata dall'intelligenza artificiale in caso di risposte errate, configurare le animazioni del testo parola per parola o lettera per lettera e utilizzare nuovi simboli testuali per visualizzare dati dettagliati di giocatori e squadre sulle slide. Trivia Feud diventa più intelligente, con varianti di risposta corretta e controlli di rivelazione, ed infine numerosi miglioramenti rendono la creazione dei quiz più fluida che mai.

Che tu stia organizzando una competizione ad alta tensione o una serata di gioco in famiglia, QuizXpress 8.5 offre maggiore potenza, flessibilità e divertimento in ogni round.

Approfittiamo per ringraziare tutti i nostri clienti e partner per il continuo supporto ed i preziosi feedback. Le vostre idee, i vostri suggerimenti e le vostre segnalazioni di bug svolgono un ruolo fondamentale nell'aiutarci a migliorare QuizXpress ad ogni rilascio!

2. Funzionalità principali

In questo capitolo sono elencate le principali novità di QuizXpress 8.5

2.1 Quiz Duel

Un modulo gioco di ispirazione western divertente e facile da usare. Il gioco ha diverse modalità:

- **Modalità Duello Casuale.** In questa modalità, due giocatori vengono selezionati a caso tra tutti i giocatori. Chi spara per primo colpisce l'altro e guadagna punti. Il giocatore colpito “muore”, perde punti e non può partecipare ai round successivi. Se un giocatore non selezionato spara, perde punti.
- **Modalità Eliminazione:** tutti i giocatori devono sparare il più velocemente possibile. Il tempo di ciascun colpo viene registrato. I giocatori più lenti, secondo una percentuale scelta (es. il 50% più lento), vengono eliminati. Sparare in anticipo comporta una sconfitta immediata.
- **Modalità Duello a Squadre:** valgono le stesse regole della modalità casuale, ma si garantisce che tutti i team partecipino ad almeno un round. Se il numero di squadre è dispari, l'ultima squadra giocherà contro un bot.

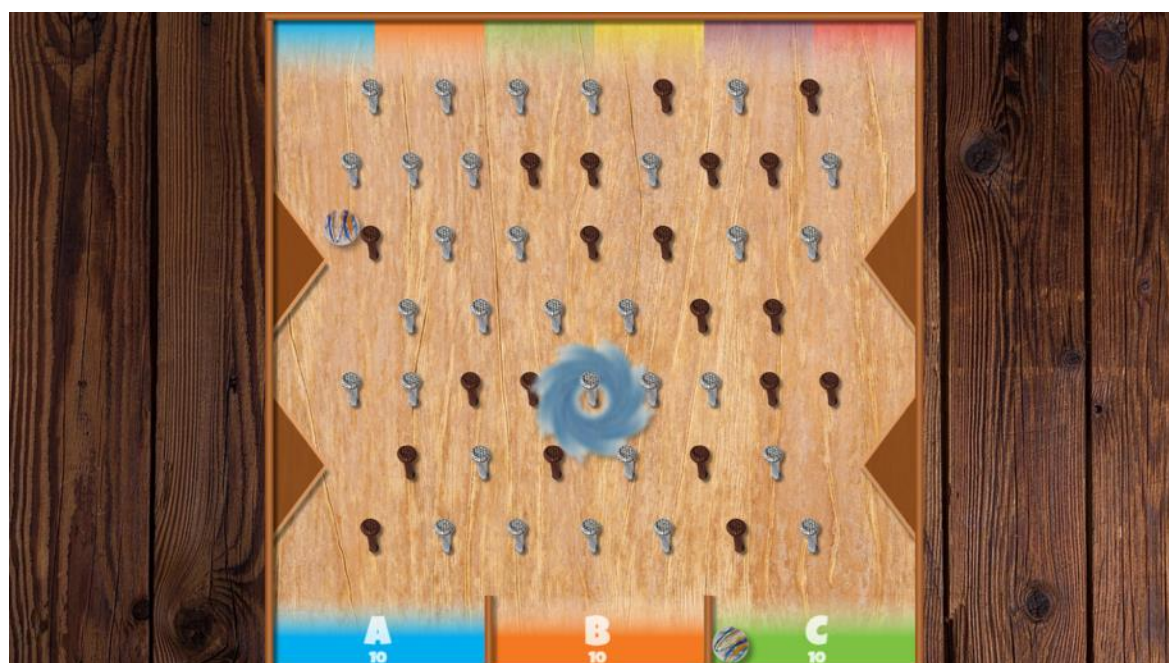


Con grafiche divertenti ed effetti sonori in stile western, questo gioco darà una marcia in più al tuo evento.

2.2 Lucky Marbles

I giocatori possono guadagnare punti in questa emozionante variante del classico gioco del Plinko. Dopo aver scelto il contenitore in cui si pensa finirà la biglia e, facoltativamente, dopo aver votato o gareggiato per scegliere il punto di rilascio — la biglia viene lasciata cadere e rimbalza lungo il tabellone, seguendo una simulazione fisica realistica.

Con diversi layout di tabellone e un vortice rotante opzionale che può rispedire la biglia in una posizione iniziale casuale, ogni round è pieno di suspense e sorprese.

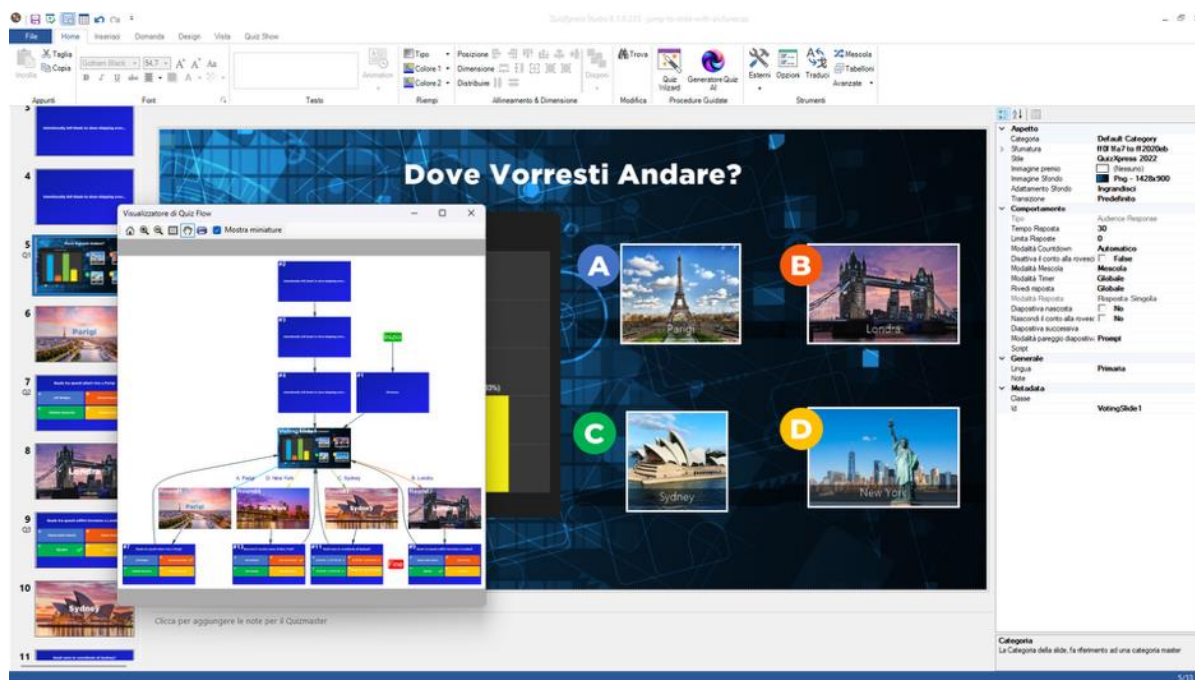


È anche possibile configurare più round con layout tabellone differenti e un numero variabile di contenitori (più contenitori = meno probabilità di fare punti).

2.3 Percorso Diapositive (Slide Routing)

Normalmente, un quiz procede in maniera lineare dalla slide 1 fino alla fine.

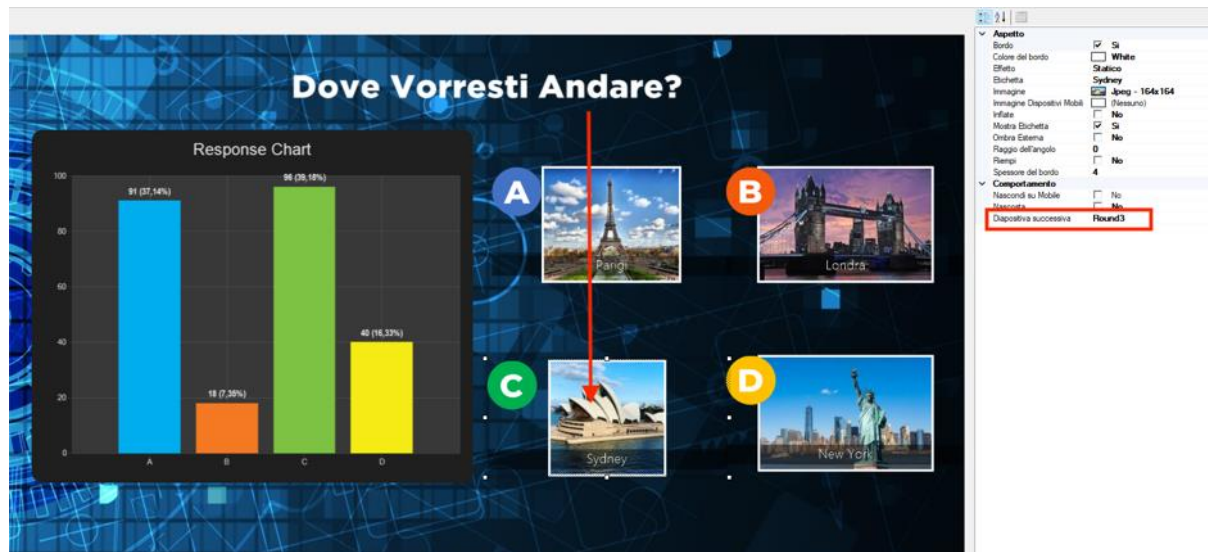
Con la nuova funzionalità di Slide Routing puoi ora definire percorsi alternativi all'interno dei tuoi quiz. I percorsi possono essere statici (es. la slide 10 porta sempre alla 20) oppure dinamici, in base al risultato di una slide di voto. Con quest'ultima opzione, puoi permettere ai giocatori di decidere dove andare in base alle loro votazioni (ad esempio selezionare un videoclip o un frammento musicale da riprodurre). Un visualizzatore integrato aiuta a rappresentare graficamente il flusso che hai costruito.



E' possibile definire un percorso assegnando un ID alla slide di destinazione (nelle proprietà metadati della slide):



E fare riferimento a quell'id nella proprietà "Diapositiva successiva" di una risposta su una diapositiva di voto:



Il sistema salterà alla slide "Sydney" se la risposta C riceve il maggior numero di voti. Ogni slide ha una proprietà "Slide Successiva" che determina la slide da visualizzare subito dopo. Se lasciata vuota, viene seguito il flusso standard (la slide successiva nella sequenza).

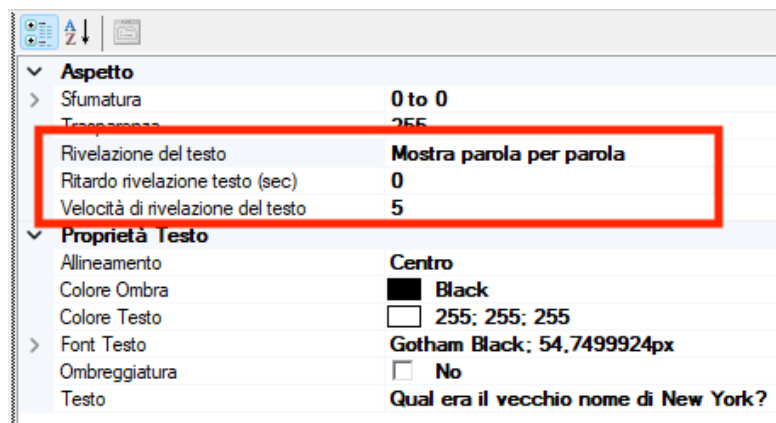
2.4 Animazioni di rivelazione del testo

Ora è possibile definire come vengono mostrati a schermo gli elementi delle domande e delle risposte:

- Parola per parola
- Lettera per lettera



Nelle proprietà avanzate è possibile regolare l'animazione impostando un ritardo iniziale e una velocità:



Questa funzione è utile, ad esempio, se desideri leggere la domanda ad alta voce senza mostrarla subito completamente sullo schermo.

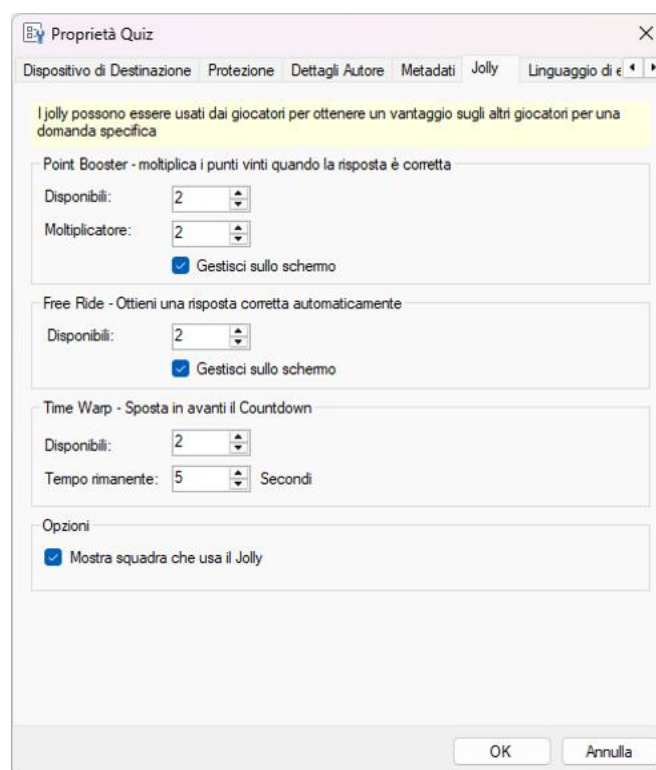
2.5 JOLLY (Jokers)

Ora puoi attivare e configurare i Jolly nel tuo quiz. I giocatori possono decidere di usare un Jolly quando pensano possa dargli un vantaggio.

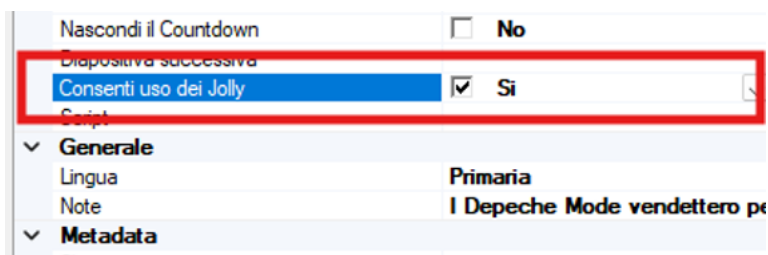
Attualmente sono disponibili tre tipi di Jolly:

- **Time Warp:** riduce il tempo a disposizione degli altri giocatori
- **Free Ride:** risponde correttamente alla domanda automaticamente
- **Point Booster:** moltiplica i punti se la risposta è corretta

I Jolly vengono definiti in QuizXpress Studio, nel menu File -> Opzioni:



I Jolly sono automaticamente abilitati per tutte le domande compatibili. Se necessario, puoi disabilitarli specificamente nelle proprietà della slide:



Quando i Jolly sono disponibili, i giocatori vedranno un menu sul proprio smart buzzer (app o web) con cui possono attivare il Jolly desiderato:

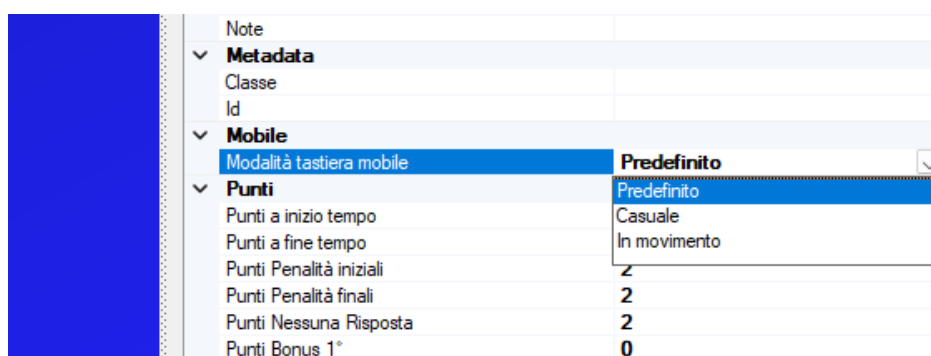


Nota: solo un giocatore può usare Time Warp per ciascuna domanda. Inoltre, Free Ride e Point Booster si escludono reciprocamente. Nuovi tipi di Jolly verranno introdotti nelle versioni future.

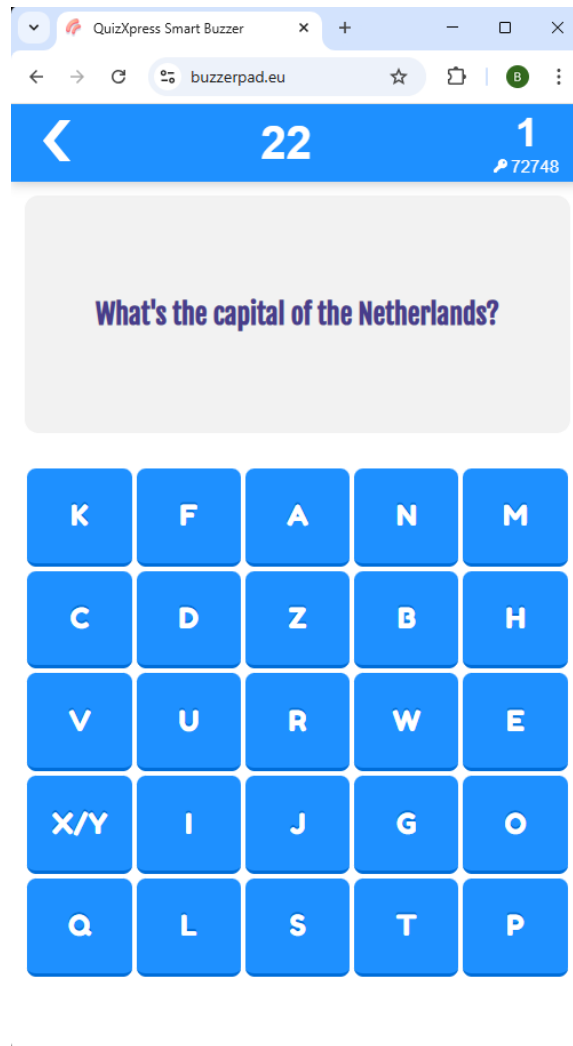
2.6 Griglia delle iniziali mischiate su cellulare

Per le domande che richiedono di selezionare la lettera iniziale, è possibile ora attivare la funzione di mescolamento della griglia delle lettere sul buzzer mobile (una sola volta oppure ogni 2 secondi), per rendere il gioco più impegnativo.

L'impostazione si trova nel pannello delle proprietà avanzate della diapositiva:



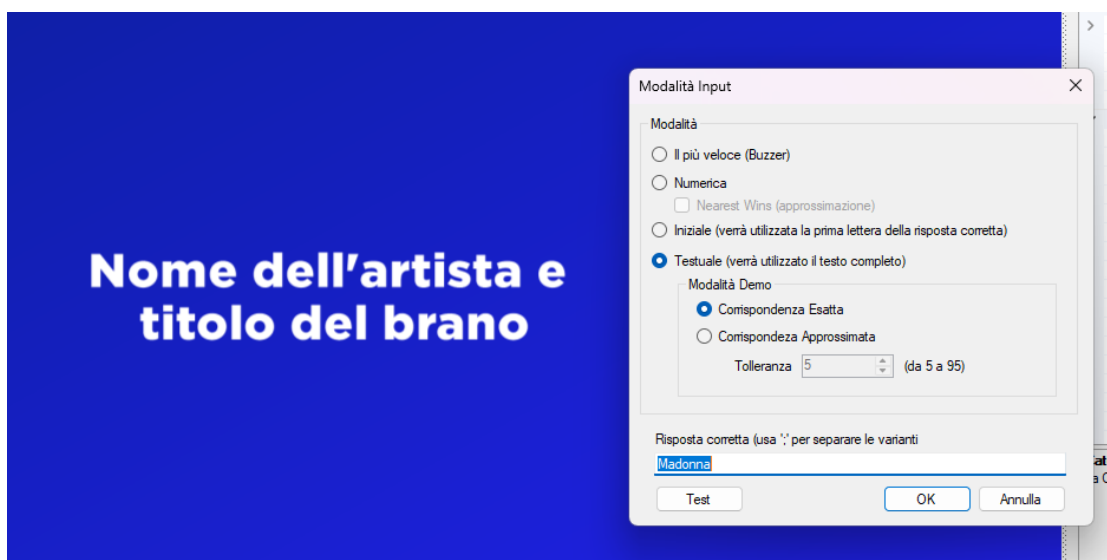
Quando l'opzione è impostata su "Casuale" o "In Movimento", la disposizione delle lettere sul buzzer diventa casuale:



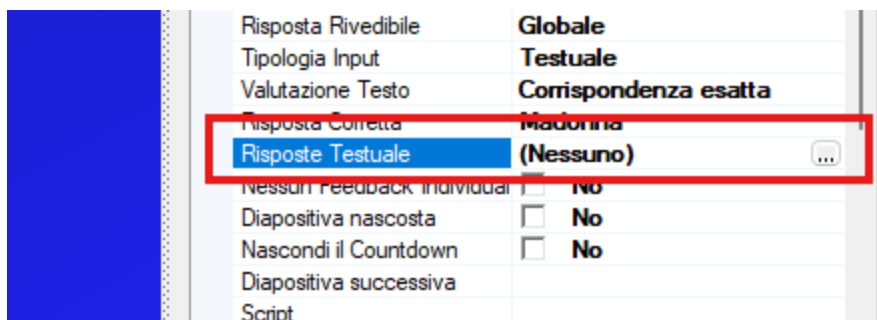
2.7 Domanda Testuale Multi Risposta

Le domande di tipo Testuale possono ora prevedere più di una risposta. Ad esempio, è possibile riprodurre una canzone e chiedere sia il nome dell'artista che il titolo. Ogni risposta corretta assegna il 50% dei punti. Supponiamo, ad esempio, che venga riprodotto un brano di *Madonna* intitolato *Holiday* e si voglia che i partecipanti forniscano sia il nome dell'artista che il titolo della canzone:

1. Creare una domanda testuale standard con la risposta corretta: Madonna



2. Nel pannello delle proprietà avanzate della diapositiva cercare la voce "Risposte Testuale"



3. Fare clic sui tre puntini [...] per aprire l'editor delle risposte testuali multiple e aggiungere il titolo della canzone "Holiday". Se necessario, è anche possibile attivare il confronto approssimato per ogni risposta oppure inserire variazioni della risposta corretta separandole con un punto e virgola:

Editor di testo completo delle risposte

Risposta	Corrispondenza parziale S/N	Tolleranza	Test
Madonna	☐	0	Test
Holiday: Hooliday	☐	0	Test
*	☐	0	

Reimposta OK Annulla

Quando viene presentata la domanda, il giocatore visualizzerà la seguente schermata:

13:28 buzzerpad.com

< 13 21 32930

Nome dell'artista e titolo del brano

Madonna ✕

Holiday ✕

INVIO

← → + 2 ...

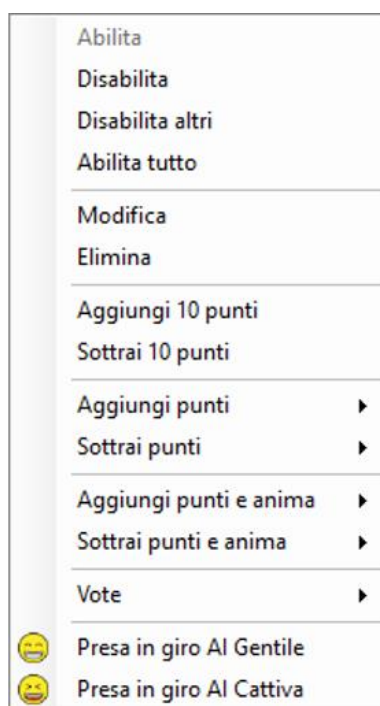
Per impostazione predefinita, il giocatore vede tanti campi di input quante sono le risposte corrette definite, ma è possibile limitare la quantità di input con l'impostazione "*Limite Risposte Testuale*":

	Globale
Risposta Rivedibile	Testuale
Tipologia Input	Madonna Holiday: Hooliday
Risposte Testuale	
Limite Risposte Testuale	2
Nessun feedback individuale	☐ No
Diapositiva nascosta	☐ No
Mostrare il Countdown	☐ No

Ad esempio, si potrebbe chiedere: "*Nomina 4 paesi che confinano con la Germania*", impostare il Limite Risposte Testuali a 4 e inserire tutti i 9 paesi confinanti come risposte corrette.

2.8 AI Roast

Per aggiungere un tocco di divertimento, ora è possibile lasciare che l'IA “prenda in giro” pubblicamente un giocatore dopo che ha dato una risposta sbagliata. Questa opzione è disponibile da Director (desktop) nella scheda “Giocatori/Squadre”. Selezionare il giocatore che si desidera “arrostito” e fare clic con il tasto destro del mouse per ottenere il menu a comparsa:



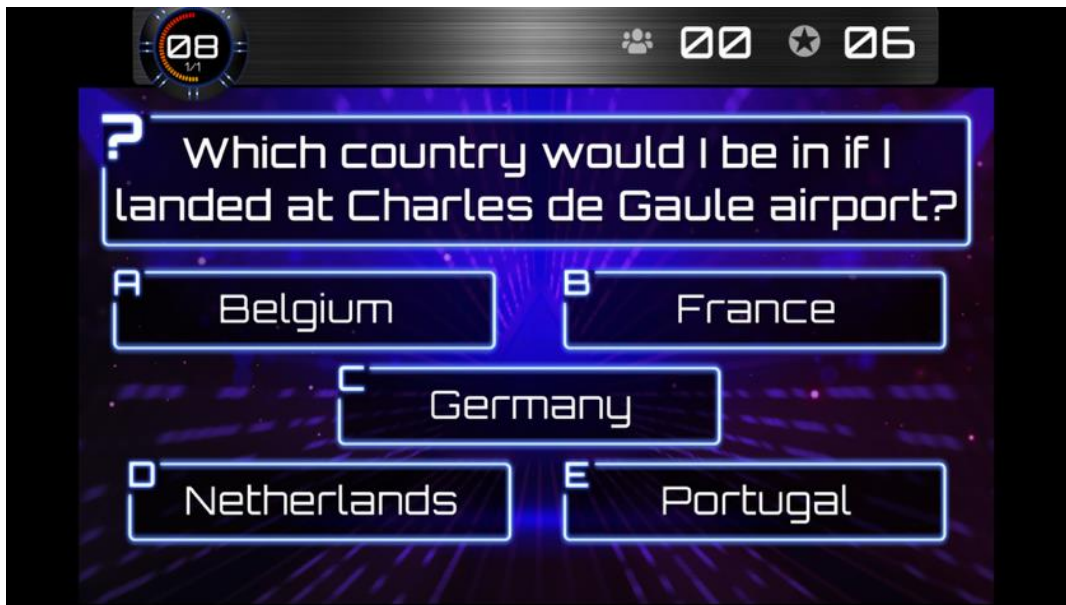
Puoi scegliere tra una presa in giro “gentile” o “cattiva” (la più severa che l'IA possa fare). La battuta verrà generata considerando la domanda, il nome del giocatore e la risposta sbagliata, e verrà letta ad alta voce con una voce generata dall'IA.

Nota: questa funzione richiede 5 crediti AI (acquistabili dal nostro shop) e una connessione a internet attiva.

2.9 Nuova Skin TECHNO

È risaputo che il buon design arriva dall'Italia! Per questo motivo abbiamo chiesto al [nostro partner italiano](#) di sviluppare la nuova skin "Techno" per il quiz player, che conferisce al quiz show un aspetto moderno ed elegante. È disponibile anche uno stile diapositiva abbinato. Ecco alcune schermate:

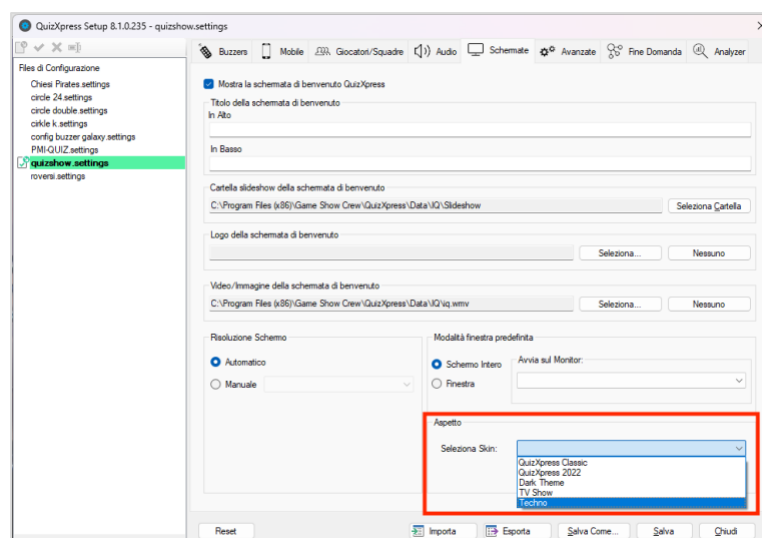




1	Team 1	-02	6	Team 6	-02
2	Team 2	-02	7	Team 7	-02
3	Team 3	-02	8	Team 8	-02
4	Team 4	-02	9	Team 9	-02
5	Team 5	-02	10	Team 10	-02

Belgium	✗	France	✓
Germany	✗		
Netherlands	✗	Portugal	✗

E' possibile passare da una skin all'altra nel menu di configurazione del quiz.



2.10 Word Game in modalità giocatore singolo

Il Word Game ora supporta la modalità giocatore singolo. In questa modalità, il giocatore può acquistare vocali e guadagnare o perdere punti indovinando le consonanti. Il giocatore attivo può essere selezionato da QuizXpress Director.



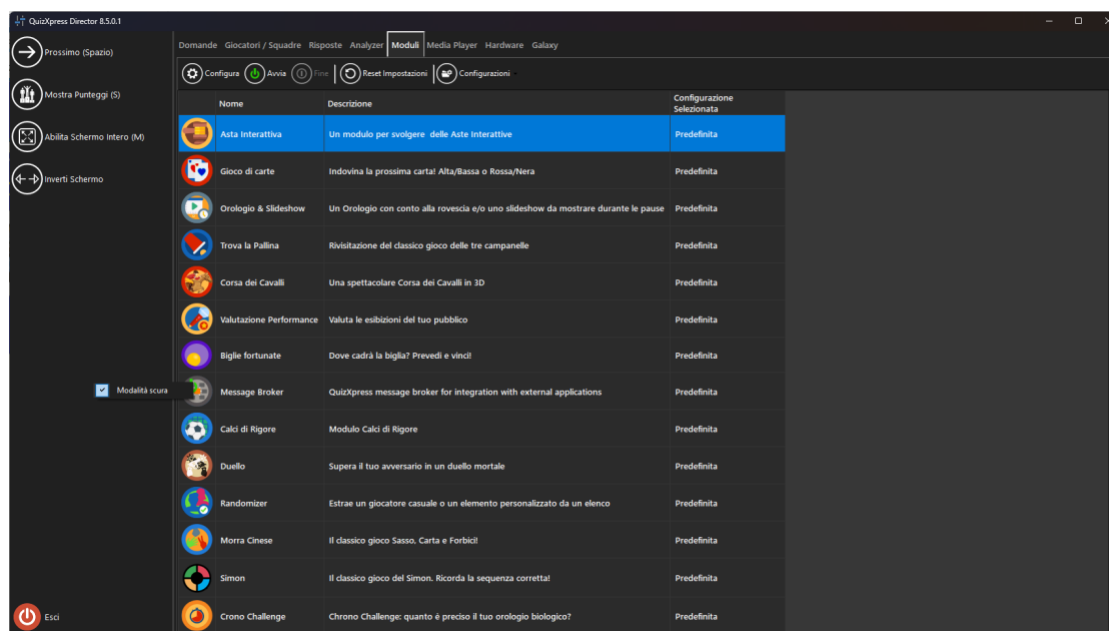


Le impostazioni di punteggio per le vocali e le consonanti possono essere configurate in QuizXpress Studio dopo aver selezionato l'elemento Word Game sulla diapositiva.

Comportamento		
Controllo Manuale	☒	True
Punti consonante presente	10	
Punti di penalità consonante	20	
Punti compra vocale	50	

2.11 Modalità Scura per Director

Per ridurre l'affaticamento visivo quando si utilizza QuizXpress in una location, ora puoi attivare la Modalità Scura (Dark Mode) in Director. Per farlo, clicca con il tasto destro nella parte sinistra del pannello di Director e seleziona "Modalità Scura" dal menu:



Nota: è necessario riaprire Director affinché questa impostazione abbia effetto.

2.12 Nuovi Layout “Lower third” (Sottopancia)

Sono stati introdotti tre nuovi layout di diapositiva nel formato “lower third”, ovvero con contenuti posizionati nella parte inferiore dello schermo.



Questi tipi di layout possono essere utilizzati, ad esempio, quando si utilizza QuizXpress come overlay di uno streaming video (utilizzando un colore chromakey).

2.13 Modulo di modifica domande

Ora è possibile modificare rapidamente una domanda e le sue risposte senza doverle selezionare una per una. Basta cliccare con il tasto destro sulla slide e selezionare la voce “Modifica...” dal menu contestuale. Si aprirà una finestra che consente di modificare domanda e risposte tutte insieme in modo comodo e veloce.

	Risposta Corretta	Testo Risposta
A	☐	Statua della Libertà
B	☐	Notre Dame
C	☒	Big Ben
D	☐	Colosseo
E	☐	
F	☐	

Notes

Il Big Ben è uno dei punti di riferimento più iconici di Londra e spesso viene erroneamente indicato come la torre dell'orologio stessa. In realtà, il Big Ben è il soprannome della Grande Campana dell'orologio situato all'estremità nord del Palazzo di Westminster a Londra. La torre dell'orologio è ora nota come Elizabeth Tower. È un'attrazione imperdibile e un simbolo della città.

OK Annulla

2.14 Migliorie Opzioni remote di Director

L'app Director per il controllo remoto è stata migliorata con tre nuove funzionalità:

- **Controllo Volume:** è possibile regolare in tempo reale il volume del player da remoto.
- **Schermate punteggio E, R, T:** ora puoi aprire le schermate di punteggio estese anche da remoto.
- **Filtro quiz:** quando ti connetti a Quiz Center da remoto, puoi filtrare rapidamente i quiz disponibili nella lista.

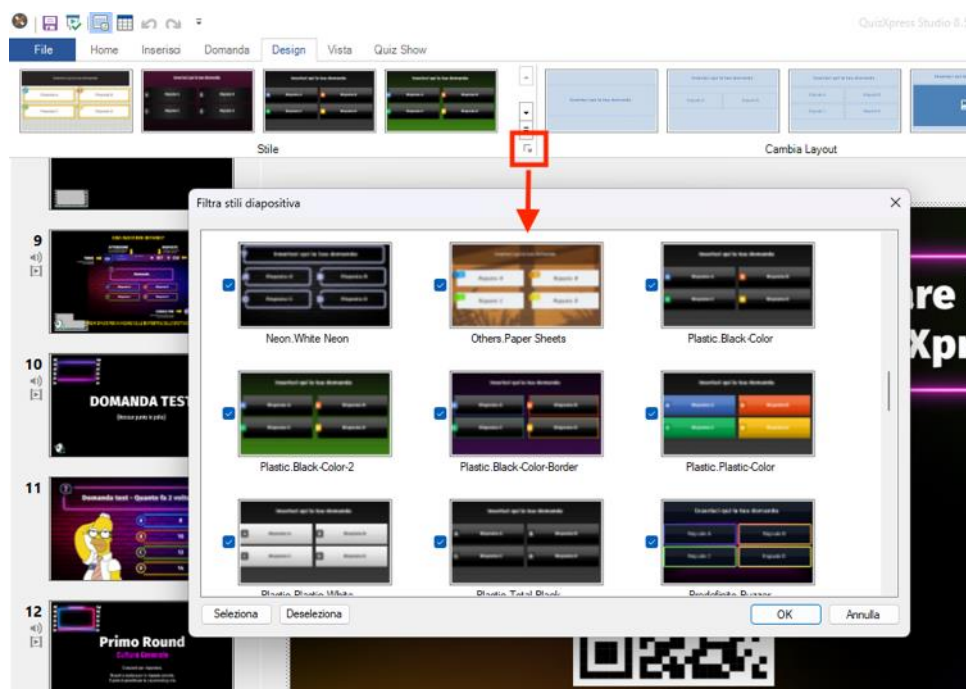


Nota: queste funzionalità sono attualmente disponibili solo su Android. La versione aggiornata per iOS arriverà più avanti nel corso dell'anno.

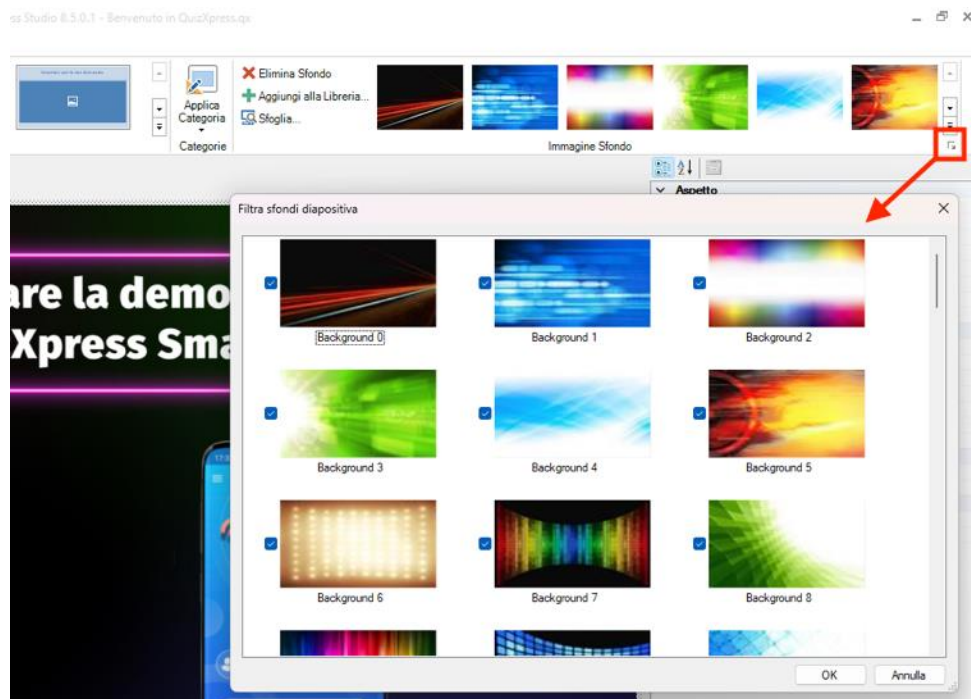
2.15 Filtri per Galleria Stili e Sfondi

In QuizXpress Studio è possibile ora organizzare meglio il tuo spazio di lavoro filtrando gli elementi che non utilizzi, sia per quanto riguarda gli stili che gli sfondi. Puoi accedere ai filtri tramite il pulsante di lancio del dialogo nella barra multifunzione di Studio.

Filtraggio Stili:

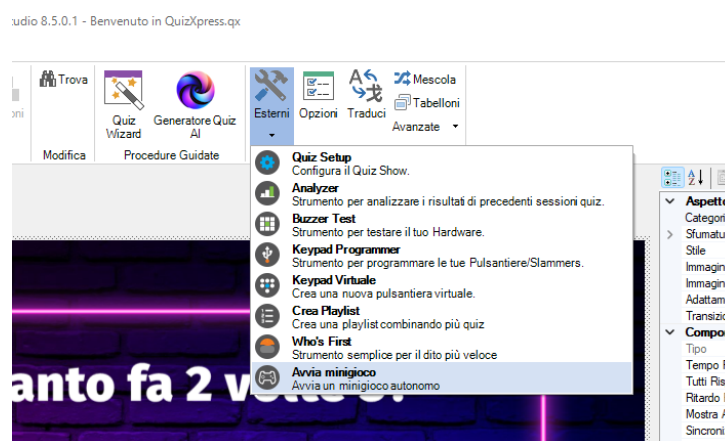


Filtraggio Sfondi:

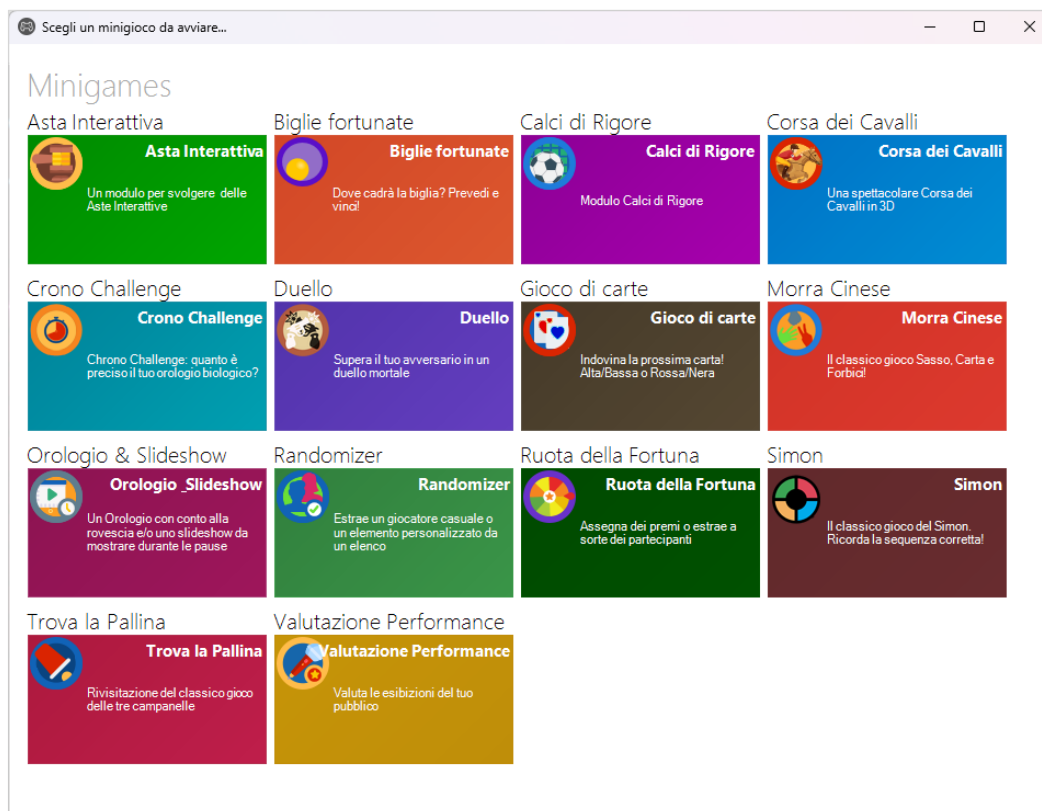


2.16 Nuovo Launcher per Moduli Gioco

Il software include ora una nuova applicazione per avviare i Moduli Gioco in modo indipendente.



All'avvio, viene presentata una panoramica di tutti i Moduli Gioco disponibili:



Facendo clic con il tasto destro su una casella, è possibile configurare il modulo gioco e salvare configurazioni personalizzate (che appariranno come nuove caselle). Se il Modulo Gioco richiede l'interazione da parte dei giocatori su dispositivi mobili, viene visualizzata una schermata con codice PIN e codice QR per connettersi.

Puoi usare il launcher, ad esempio, per far partire una partita veloce in una location e assegnare un premio immediato (es. un free drink).

3. Funzionalità e miglioramenti minori

3.1 Extra colonne nella vista a Griglia

Durante la modifica/revisione del quiz nella visualizzazione a griglia è ora possibile mostrare colonne aggiuntive. Fare clic con il tasto destro del mouse sulla griglia e attivare/disattivare le colonne nel menu contestuale. Le impostazioni vengono mantenute nei file delle impostazioni di Studio:

QuizPress Studio 8.5.0.1 - Benvenuto in QuizPress-studio

#	Tipologia	Domanda	Risposta A	Risposta B	Risposta C	Risposta D	Risposta E	Risposta F	Risposta Corretta	Note	Categoria	Tempo Risposta	Punti a inizio le...	Punti a fine l...
1	Tabellone	Come giocare la demo	-	-	-	-	-	-	-	-	Default Category	-	-	-
2	Tabellone	Come giocare la demo	-	-	-	-	-	-	-	-	Default Category	-	-	-
3	Tabellone	Come giocare la demo	-	-	-	-	-	-	-	-	Default Category	-	-	-
4	Tabellone	Come giocare la demo	-	-	-	-	-	-	-	-	Default Category	-	-	-
5	Tabellone	Come giocare la demo	-	-	-	-	-	-	-	-	Default Category	-	-	-
6	Tabellone	Come controllare il game show	-	-	-	-	-	-	-	-	Default Category	-	-	-
7	Tabellone	Dispositivi e Buzzers!	-	-	-	-	-	-	-	-	Default Category	-	-	-
8	Tabellone	Dispositivi e Buzzers!	-	-	-	-	-	-	-	-	Default Category	-	-	-
9	Tabellone	Dispositivi e Buzzers!	-	-	-	-	-	-	-	-	Default Category	-	-	-
10	Tabellone	Dispositivi e Buzzers!	-	-	-	-	-	-	-	-	Default Category	-	-	-
11	Domanda Test	Domanda test - Quanto fa 2 volte...	8	10	12	14	-	-	-	-	Testquesti...	15	10	1
12	Domanda	In quale paese si troverebbe se alter...	Belgio	Francia	Germania	Olanda	Portogallo	-	B	-	Testquesti...	15	10	1
13	Domanda	Die dieci paesi più popolati del m...	0	2	4	6	8	10	D	-	Testquesti...	15	10	1
14	Domanda	Quali tra i seguenti sono brani de...	Help	Yellow Bicycle	Let it Be	Black Swan	Start Me Up	-	AC	-	Testquesti...	15	10	1
15	Domanda	Il tedesco è la seconda lingua più...	VERO	FALSO	-	-	-	-	A	-	Testquesti...	15	10	1
16	Fine Round	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Testquesti...	15	10	1
17	Tabellone	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Testquesti...	15	10	1
18	Domanda	Il fondatore di Amazon Jeff Bezos...	SpaceX	Beyond Blue	Beyond Horizon	Blue Origin	-	-	D	-	Testquesti...	20	5	5
19	Domanda	Che frutto appena?	Limone	Melone	-	-	-	-	A	-	Testquesti...	20	5	5
20	Domanda	Qual è la bandiera del Senegal?	-	-	-	-	-	-	F	-	Testquesti...	20	5	5
21	Domanda	Metti in ordine questi luoghi famosi...	-	-	-	-	-	-	CAD	-	Testquesti...	20	5	5
22	Domanda	Ordina i supereroi Marvel in base...	-	-	-	-	-	-	ADCB	-	Testquesti...	20	5	5
23	Domanda	In quale Stato ci troviamo?	-	-	-	-	-	-	-	-	Testquesti...	20	5	5
24	Domanda	Chi è il famoso informatico?	-	-	-	-	-	-	-	-	Testquesti...	20	5	5
25	Fine Round	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Testquesti...	20	5	5
26	Tabellone	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Testquesti...	20	5	5
27	Domanda	A che età Max Verstappen ha vint...	21 anni	24 anni	27 anni	30 anni	-	-	B	-	Testquesti...	15	10	1
28	Domanda	Qual è l'ordine delle stagioni	Estate, Autunno,	Primavera, Estate,	Inverno, Primavera,	-	-	-	B	-	Testquesti...	15	10	1
29	Domanda	Quali cartoni distribuisce la famo...	Neffix	HBO	Prime	Disney+	-	-	A	-	Testquesti...	15	10	1
30	Domanda	Di quale film si tratta?	Top Gun	John Wick	Jack Reacher	Mission Impossible	-	-	D	-	Testquesti...	15	10	1
31	Domanda	Ascolta il testo sintetizzato di ques...	B	P	D	F	-	-	B	-	Testquesti...	15	10	1
32	Tabellone	Guarda attentamente il video	-	-	-	-	-	-	-	-	Testquesti...	15	10	1
33	Tabellone	Put your question here	69	32	33	-	-	-	-	-	Testquesti...	15	10	1
34	Tabellone	Put your question here	-	-	-	-	-	-	-	-	Testquesti...	15	10	1
35	Domanda	Che numero è stato tirato sulla mag...	-	-	-	-	-	-	-	-	Testquesti...	15	10	1
36	Tabellone	Put your question here	-	-	-	-	-	-	-	-	Testquesti...	15	10	1
37	Fine Round	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Testquesti...	15	10	1
38	Tabellone	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Testquesti...	15	10	1
39	Domanda	In quale città si trova questo muse...	-	-	-	-	-	-	Paris	-	Testquesti...	20	10	1
40	Domanda	Quante volte vedi il numero 6?	-	-	-	-	-	-	15	-	Testquesti...	20	10	1
41	Domanda	Qual è il nome di questa band?	-	-	-	-	-	-	colplay/cold play	-	Testquesti...	20	10	1
42	Tabellone	Domanda Finale!	-	-	-	-	-	-	-	-	Testquesti...	20	10	1

3.2 Numero arbitrario di vincitori nella domanda “nearest wins”

Nelle domande numeriche di tipo nearest-wins, un numero arbitrario di giocatori può ora vincere punti (rispetto a un solo giocatore nella versione precedente). Il numero di vincitori può essere configurato nella griglia delle proprietà:

Modalità Timer	Globale
Rivedi risposta	Globale
Modalità Valutazione	Il più vicino vince
Tipologia Input	Numerica
Vincitori Nearest Wins	3
Risposta Corretta	15
Argomento	
Nessun Feedback Individua	☐ No
Diapositiva nascosta	☐ No
Nascondi il conto alla rovesc	☐ No

In questo caso, i primi 3 giocatori più vicini alla risposta corretta vincono punti.

3.3 Risposte multiple corrette in Trivia Feud

Quando si esegue una domanda di Trivia Feud in modalità multigiocatore (in cui i giocatori inseriscono l'elenco delle risposte nel testo) è ora possibile indicare più risposte corrette, separate da un punto e virgola:

Redattore dei Sondaggi

Domanda del sondaggio

Il nome di qualcosa che porti in campeggio

Risposte al sondaggio

1 Tenda; Rifugio 25

2 Sacco a pelo; Sacco 20

3 Torcia; Torcia Elettrica 15

4 Fomello da campeggio; fometto 12

5 Frigorifero; contenitore refrigerante; borsa refrigerante 10

6 Zaino 8

7 Spray per insetti, Spray per zanzare 6

8 Kit di primo soccorso 4

Completa con AI

Somma: 100

Modalità di gioco

☒ Manuale (Controllo da Director)

☐ Interattivo (Dito più Veloce)

☐ Multigiocatore (inserimento testo)

Options

Tolleranza 15

OK Annulla

L'input dei giocatori viene confrontato con ogni voce con la tolleranza impostata.

3.4 Nuova proprietà “Titolo Modulo Gioco”

Quando viene caricato un Modulo Gioco, per impostazione predefinita, il buzzer mobile mostra il nome del Modulo. Ora è possibile ignorarlo e fornire il proprio testo. Così, invece di vedere “Corsa dei Cavalli”, si può mostrare qualcosa di più eccitante.

3.5 Nuova azione di fine round: Mostra vincitori e punteggi di tutti i round

E' stata aggiunta una nuova azione di fine round che mostra automaticamente l'elenco dei vincitori dei round con i relativi punteggi.

Azioni di Fine Round

Azione di Fine Round
Scegli una delle seguenti opzioni da eseguire quando una diapositiva di tipo Fine del Round viene visualizzata.

Azione

☒ **Nessuna Azione**
Non esegue nulla di speciale in questa diapositiva.

☐ **Elimina un Giocatore**
Elimina uno dei giocatori che si trova in fondo alla classifica.

☐ **Elimina Giocatori Manualmente**
Consente al Quizmaster di poter selezionare i giocatori da eliminare.

☐ **Elimina Giocatori Automaticamente**
Consente al sistema di eliminare una percentuale di giocatori che si trovano in fondo alla classifica.
Percentuale:

☐ **Mostra la Classifica**
Mostra automaticamente la situazione del punteggio attuale.

☐ **Mostra Punteggi Round**
Mostra automaticamente i punteggi del Round.

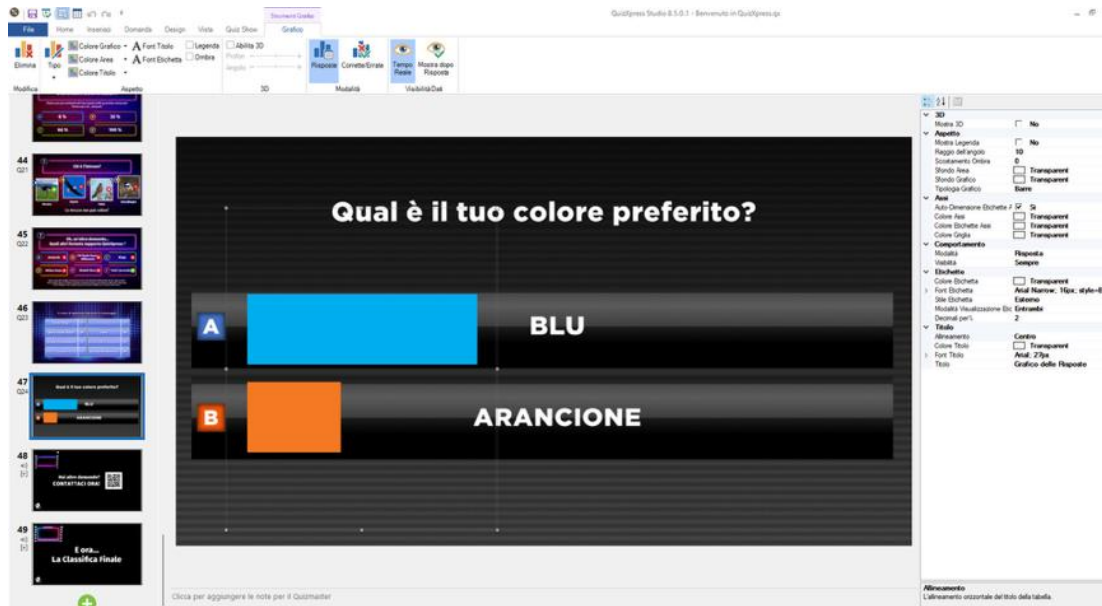
☐ **Mostra vincitori e punteggi di tutti i round**
Mostra automaticamente i vincitori e i punteggi di tutti i round.

☐ **Azzera Punteggi**
Azzera i punteggi per tutti i giocatori.

OK Annulla

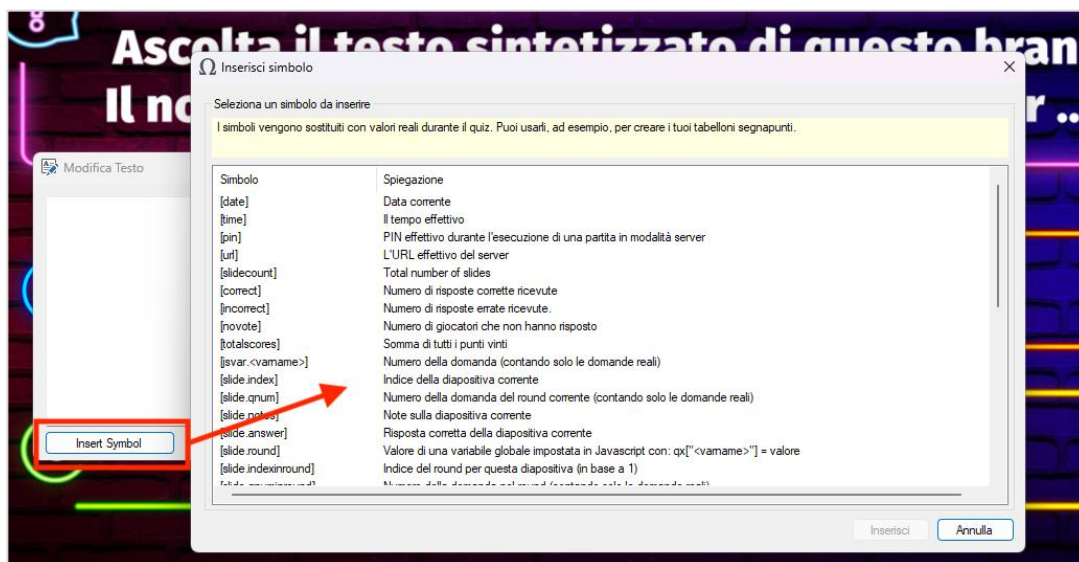
3.6 Supporto della trasparenza per l'elemento Grafico inserito

È ora possibile impostare su trasparente il colore di sfondo dell'elemento del grafico per creare layout più interessanti con i grafici. Ciò consente, ad esempio, di creare diapositive tipo Audience Response in cui il grafico si sovrappone alle risposte:



3.7 Pulsante "inserisci Simbolo"

Quando si modificano elementi di testo nel modulo dell'editor di testo, è ora disponibile un nuovo pulsante che aiuta a utilizzare i simboli di testo.

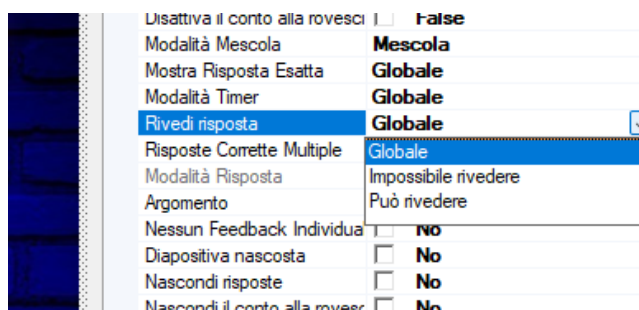


I simboli di testo sono un ottimo modo per rendere più dinamiche le diapositive dei quiz e ad esempio, per creare tabelloni personalizzati.

È stato introdotto un nuovo simbolo di testo per visualizzare la classifica del round:
`[round.playerX.roundscore]`, `[round.playerX.name]`

3.8 Revisione risposte per diapositiva

L'opzione globale che consente ai giocatori di rivedere le risposte (impostata in Quiz Setup) può ora essere impostata per ciascuna diapositiva:



3.9 Proprietà 'Continua a riprodurre' per gli audio

Per impostazione predefinita, il file audio inserito in una diapositiva si interrompe al termine del conto alla rovescia. Con questo nuovo flag è possibile lasciare che la musica venga riprodotta finché non si passa alla diapositiva successiva.

3.10 Raggio d'angolo per il grafico e nuovo tema scuro

Dai ai tuoi grafici sulla diapositiva un aspetto più moderno con la nuova proprietà del raggio d'angolo.



Per impostazione predefinita, i grafici hanno ora una combinazione di colori scuri una volta inseriti.

3.11 Comando "Spacchetta" in Studio

È ora possibile scompattare un file quiz salvato come Pacchetto. Questo comando estrae tutti i file media (audio/video) in una cartella locale e collega gli elementi multimediali del quiz ai file locali. Questa operazione accelera i tempi di caricamento del quiz e riduce l'uso della memoria nel riproduttore. Il suo uso principale è quello di prevenire i problemi quando si ha a che fare con quiz file enormi (~1,5Gb o più).

3.12 Impostazione dei margini per l'elemento Trivia Feud

Su un tabellone Trivia è ora possibile impostare il margine tra i pulsanti.

3.13 Nuove opzioni di rivelazione del Trivia Feud

Due nuove proprietà ('Reveal order' e 'Reveal delay') in Trivia Feud per controllare l'ordine di rivelazione e la velocità dei pannelli.

3.14 Disattivazione dell'audio di countdown

Ora è possibile disattivare il suono del conto alla rovescia per singola domanda.

3.15 Assegnare punti con Randomizer

il modulo Randomizer può ora assegnare punti al giocatore sorteggiato.

3.16 Aggiornati i Titoli delle schede della barra multifunzione

I titoli delle schede della barra multifunzione non sono più visualizzati con lettere maiuscole. Sebbene questo fosse un tempo uno standard di progettazione Microsoft, le linee guida moderne non lo richiedono più, quindi abbiamo aggiornato lo stile per ottenere un aspetto più pulito e contemporaneo.

3.17 Note nella vista a griglia

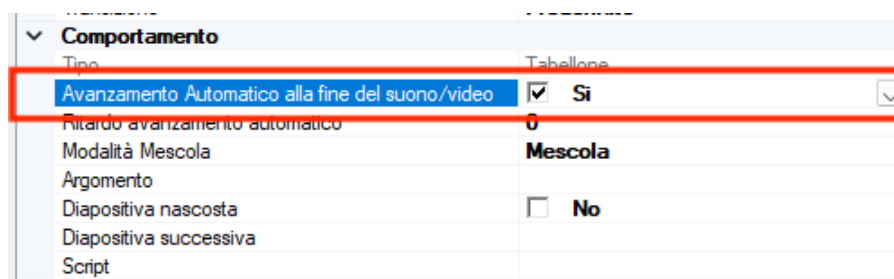
E' stato aggiunto il campo "note" nella vista a griglia in Studio (anche nell'importazione / esportazione della griglia in Excel).

3.18 Nuovo modello AI

Tutte le operazioni AI ora utilizzano un modello più aggiornato e performante. E' stata rimossa la selezione manuale del modello in Studio.

3.19 Avanza alla diapositiva successiva quando il media termina

È ora possibile lasciare che il sistema passi automaticamente alla diapositiva successiva quando un video o un audio su quella diapositiva termina. Questo aiuta a creare quiz autogestiti. Questa proprietà è disponibile a livello di diapositiva quando è presente un elemento multimediale:

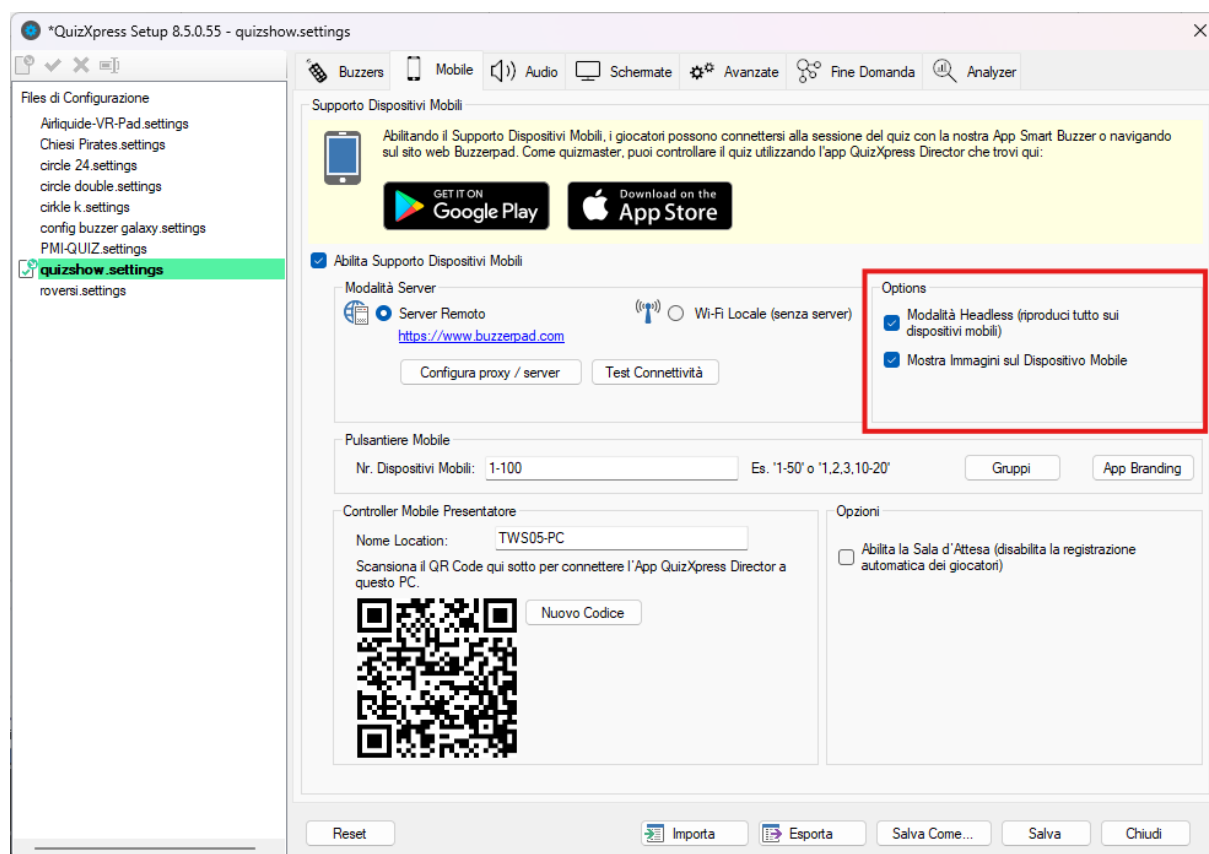


3.20 La rivelazione del Word Game segue le impostazioni della diapositiva

L'elemento Word Game ora segue la proprietà “Mostra risposta corretta” della diapositiva. Se impostato su ‘Non mostrare’, il Word Game non rivelerà la risposta corretta al termine della domanda. Quando è impostato su ‘Globale’ (l'impostazione predefinita), il Word Game seguirà l'impostazione ‘Mostra la risposta corretta sulle diapositive del quiz’ da Quiz Setup.

3.21 Modalità “Headless” per il Web Buzzer

La modalità *Headless* è ora disponibile anche quando si utilizzano le pulsantiere mobili in modalità cloud (tramite il server buzzerpad). La sezione Mobile della Configurazione quiz appare ora nel seguente modo:



Anche l'impostazione “Mostra immagini sul dispositivo mobile” viene ora utilizzata come valore predefinito per l'opzione del quiz player che invia immagini ai dispositivi mobili connessi. Questa impostazione può comunque essere modificata durante il quiz tramite il modulo Impostazioni Mobile del quiz player.

4. Migliorie Tecniche

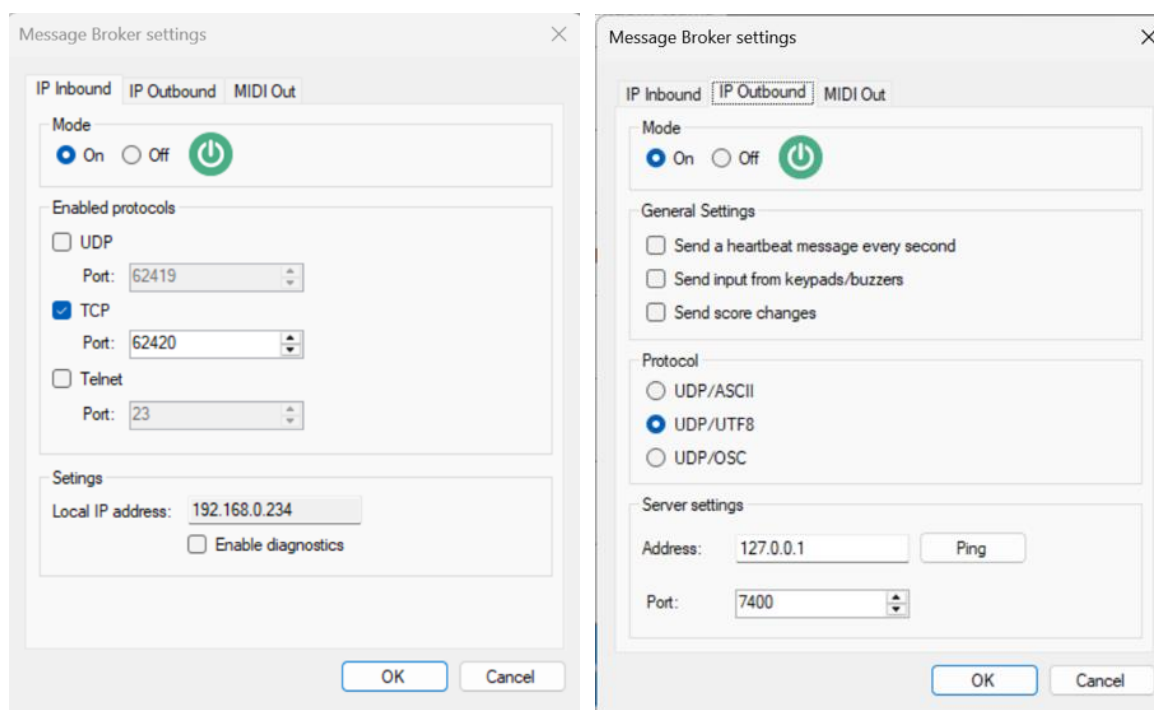
Per supportare soluzioni integrate (ad esempio in ambienti come quiz room), sono stati introdotti importanti miglioramenti tecnici.

4.1 Migliorie modulo Message Broker

Il modulo di integrazione tecnica Message Broker è ora più potente grazie a:

- Nuovi canali di comunicazione in ingresso: UDP, TCP e Telnet
- Nuovi comandi utilizzabili, ad esempio da una console Telnet
- Nuova codifica UTF-8 per i canali in uscita
- Nuovo modulo di test per attivare gli eventi in uscita

Questi miglioramenti consentono integrazioni avanzate, ad esempio in ambienti con scenografie, effetti sonori/luci controllati esternamente come le Quiz Room.



Connessione al lettore di quiz in esecuzione tramite Telnet:

```

Telnet localhost
qx>help
OK:
Available commands
help:  Displays help information for available commands.
exit:  Closes the terminal connection.
setvolume:  Sets the volume of the quiz player (0-100)
selectplayers:  Select (enable) the specified range of players. Usage: "enableplayers 1,2,3" or "enableplayers 1-5"
selectplayer:  Enable the player with the given device and disable all others
judgecorrect:  Judge fastest finger question as correct.
playjoker:  Play a joker for the given team.
enableallplayers:  Enable all the players
showresponsechart:  Show response chart.
showleaderboard:  Show the leaderboard
judgeincorrect:  Judge fastest finger question as incorrect.
resumetimer:  Resume the countdown timer.
pausetimer:  Pause the countdown timer.
getcurrentscreen:  Get the current active screen
endquiz:  End the quiz.
goto:  Goto the specified slide, specify -n or -i.
getplayers:  Get the registered players with their attributes.
addscore:  Add points to the score of the given team
setscore:  Set the score of the given team.
buzz:  Send vote for given team.
buzzwithtext:  Send text vote for given team.
setteamname:  Set the name of a team.
next:  Advance to the next slide/screen.

qx>

```

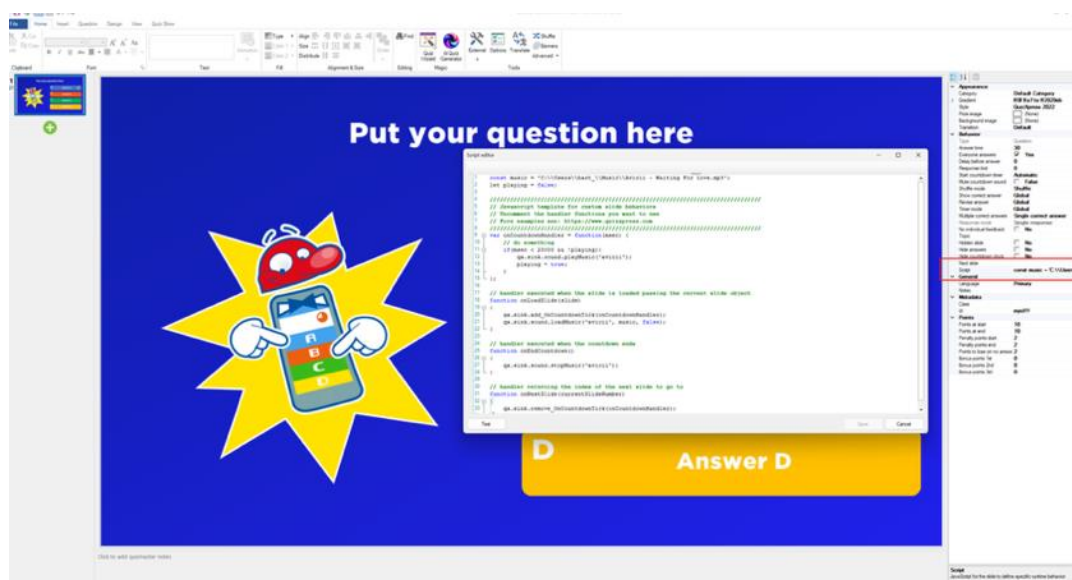
È possibile collegarsi dallo stesso computer o da un sistema remoto (telnet [indirizzo ip]).

Il MessageBroker è descritto in dettaglio in un documento separato. Contattaci se desideri approfondire.

4.2 Comportamenti personalizzati con JavaScript integrato

Il sistema dispone ora di un motore JavaScript integrato, che consente di eseguire logiche personalizzate per le diapositive dei quiz. Grazie all'accesso al modello dati interno di QuizXpress, si aprono nuove possibilità per esperienze personalizzate. È presente un editor di script con colorazione sintattica e modelli di esempio.

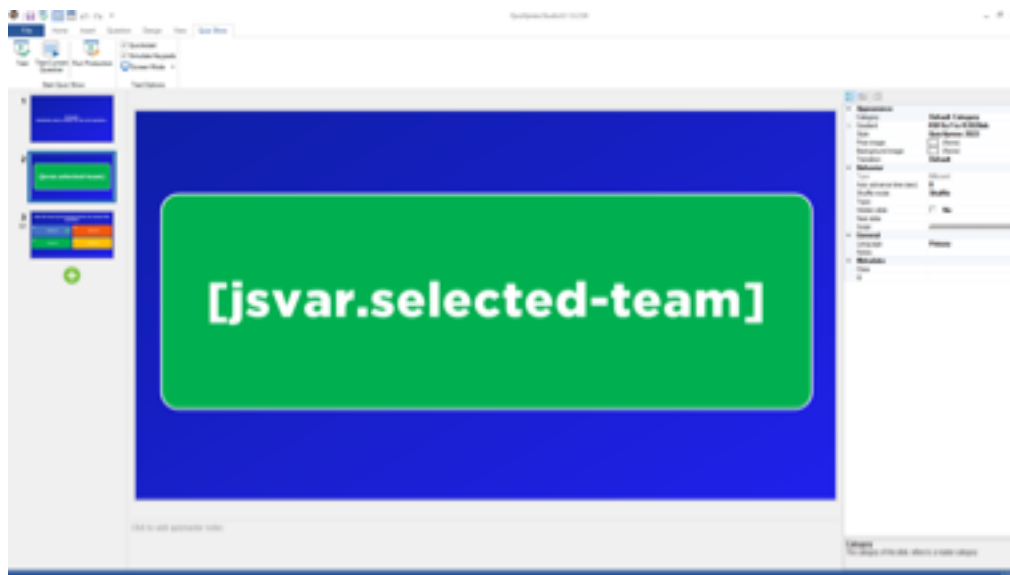
Nota: questa funzione è destinata a casi d'uso avanzati (come l'integrazione in Quiz Room) e richiede competenze tecniche. Non è necessaria per l'uso standard del software.



Con il nuovo simbolo di testo **[jsvar.<varname>]**, è possibile visualizzare su una diapositiva un testo il cui valore è fornito da codice JavaScript.

Ecco un esempio in cui viene selezionata casualmente una squadra e la domanda successiva viene giocata solo da quella squadra.

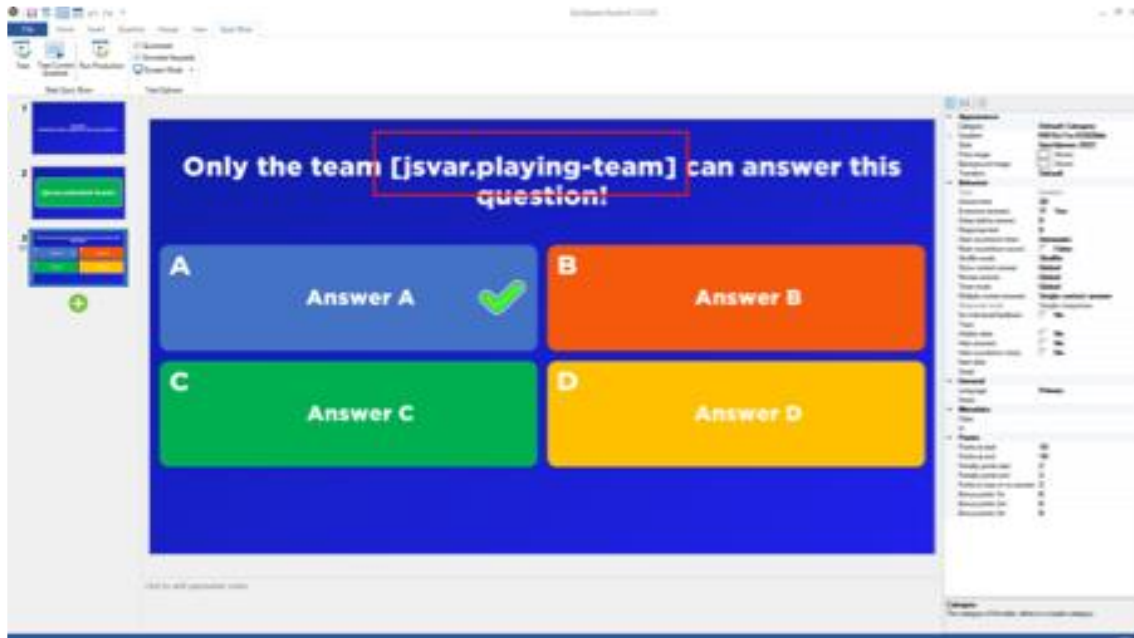
Si crea una diapositiva con un solo campo di testo:



Aggiungiamo alla diapositiva il seguente codice JavaScript:

```
Script editor
1 ///////////////////////////////////////////////////////////////////
2 // Javascript template for custom slide behaviors
3 // Document the handler functions you want to use
4 // For examples see: https://github.com/gamedevworld
5 ///////////////////////////////////////////////////////////////////
6
7 // Handler executed when the slide is loaded passing the current slide object
8 //
9 function onLoadSlide(slide)
10 {
11     // make sure all teams are enabled
12     gs.teams.forEach(team, index) => {
13         team.enabled = false;
14     }
15     gs["selected-team"] = "...";
16     randomize(this);
17 }
18
19 function randomize(start)
20 {
21     function step(i)
22     {
23         if (i == 0)
24         {
25             // pick a random team here
26             var randomIndex = Math.floor(Math.random() * gs.teams.length);
27             var selectedTeam = gs.teams[randomIndex];
28             if (i == 0)
29             {
30                 // display the winner
31                 gs["selected-team"] = "=== " + selectedTeam.name + " ===";
32                 gs["playing-team"] = selectedTeam.name;
33                 // disable all other teams
34                 gs.teams.forEach(team, index) => {
35                     if (team != selectedTeam)
36                         team.enabled = true;
37                 }
38             }
39             else {
40                 // schedule next
41                 gs["selected-team"] = selectedTeam.name;
42                 setTimeout(i) => step(i + 1), 750 * i/10;
43             }
44         }
45     }
46     step(0);
47 }
```

Ora, quando la diapositiva viene caricata, verrà mostrato un nome di squadra casuale 50 volte, rallentando progressivamente, e al termine verrà selezionata una squadra. Tutte le altre squadre verranno disabilitate nel passaggio alla diapositiva successiva. Il nome della squadra selezionata viene memorizzato in una variabile globale chiamata "playing-team". È possibile utilizzare e visualizzare tale nome nella diapositiva successiva con:



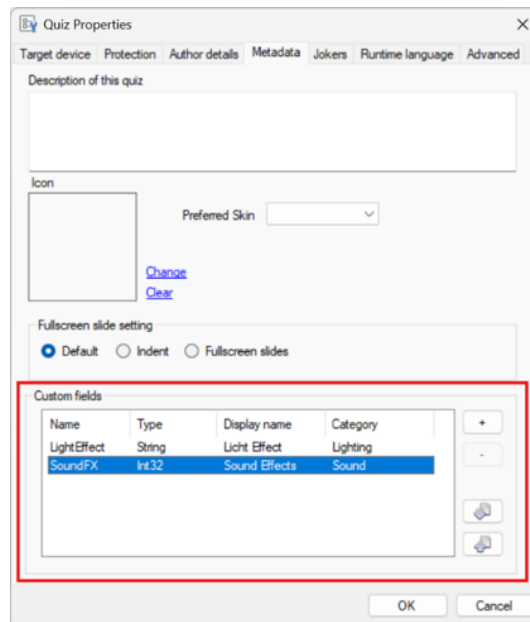
Questo è solo un esempio di ciò che è possibile realizzare con JavaScript e il simbolo di testo [jsvar], ma ora ci sono molte altre possibilità!.

4.3 Campi dati personalizzati

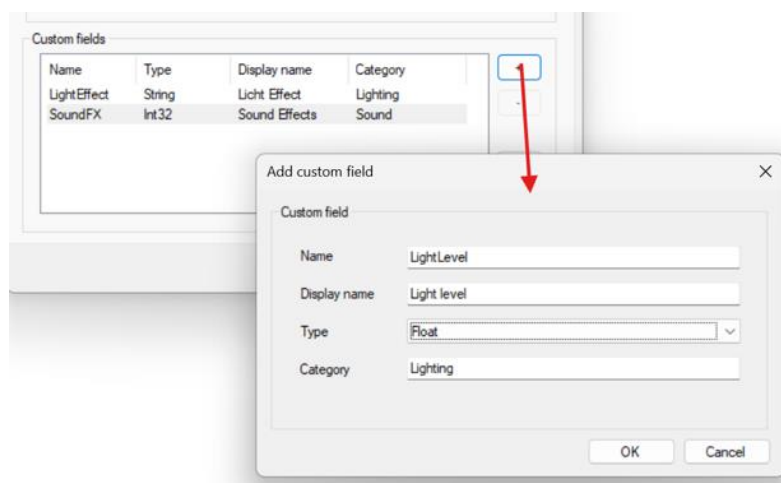
È ora possibile definire un dizionario di dati personalizzati all'interno di un quiz e associare informazioni arbitrarie alle diapositive. Questi dati possono essere recuperati tramite canale TCP (comandi `getslide` o `getquiz`) e utilizzati per pilotare effetti esterni (luci, suoni, dispositivi hardware, ecc.). Questa logica dovrebbe risiedere in un livello di integrazione con QuizXpress che comunica con QX utilizzando il canale in entrata TCP di MessageBroker.

Ora è possibile definire un proprio dizionario di dati all'interno di un quiz e associare liberamente delle informazioni personalizzate alle slide del quiz. Quando si interfaccia con QuizXpress, questi dati possono essere recuperati tramite il canale TCP (con i comandi `getslide` o `getquiz`) e utilizzati per gestire logiche esterne come effetti luce, effetti sonori, dispositivi hardware o altre funzionalità. Questa logica risiederebbe in uno strato di integrazione intorno a QuizXpress, che comunica con QX attraverso il canale TCP inbound di MessageBroker.

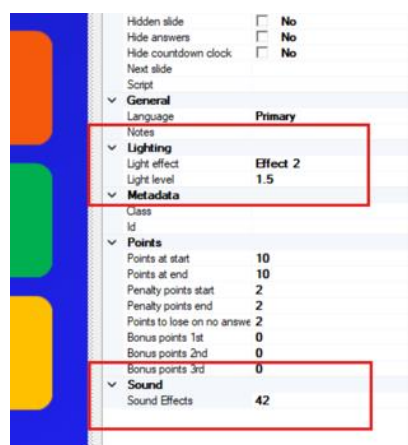
I campi vengono definiti in File -> Opzioni -> Scheda Metadati:



Qui si possono aggiungere i campi di tipo op: stringa, int o float.



Una volta definiti, i campi appaiono nella griglia delle proprietà di ciascuna diapositiva:



Il layer di integrazione può recuperare i dati dalla slide corrente per ottenere i campi personalizzati.

```
Telnet localhost
qx>getslide 2
OK:
<Question Identity="2e36ecbc-c623-4f9e-ab71-bf37e05bdb7e" Number="2" Type="Question" InputType="Default" AnswerTime="30" Category="Default Category" CorrectAnswersMode="Single" CorrectAnswer="A" CountdownMode="Automatic" Hidden="false" HideAnswers="false" HideCountdownClock="false" ReviseAnswerMode="Global" LockOutOnWrongAnswer="true" ResponseMode="Single" ResponseLimit="0" TimerMode="Global" Voting="true" IsAutoJudge="true" IsOpen="false">
  <Text>Put your question here</Text>
  <Notes></Notes>
  <Answers>
    <Answer Index="1" Text="Answer A" Correct="true" />
    <Answer Index="2" Text="Answer B" Correct="false" />
    <Answer Index="3" Text="Answer C" Correct="false" />
    <Answer Index="4" Text="Answer D" Correct="false" />
  </Answers>
  <Pictures>
    <Picture Effect="None" Correct="false" Hidden="false" HideOnMobile="false" Correctness="0" />
  </Pictures>
  <Points From="10" To="10" ToLoseFrom="2" ToLoseTo="2" Bonus1="0" Bonus2="0" Bonus3="0" />
  <CustomFields>
    <CustomField Name="SoundFX" Type="Int32">42</CustomField>
    <CustomField Name="LightLevel" Type="Single">1.5</CustomField>
    <CustomField Name="LightEffect" Type="String">Effect 2</CustomField>
  </CustomFields>
</Question>
qx>
```

Il comando `getslide` restituisce i dati di una singola slide in formato XML facilmente leggibile. È inoltre possibile utilizzare `getquiz` per ottenere, con una sola chiamata, i dati di tutte le slide.

QUIZXPRESS

Copyright © 2025 Game Show Crew, The Netherlands - Tutti i Diritti Riservati

info@gameshowcrew.com
www.quizxpress.com

I prodotti QuizXpress sono distribuiti in esclusiva per l'Italia da:

ANTITESI

Via Mantegna 180 – 21042 Caronno Pertusella (VA)

info@quizxpress.it
www.quizxpress.it