

# JULIETTA V 3.0

Julietta ist ein Flippersimulator mit der Besonderheit, daß beliebige Spielfelder, die mit dem Editor erstellt worden sind, geladen werden können.

Auführliche Informationen können Sie dem File 'JUL300.WRI', das Sie zusammen mit diesem Programm erhalten haben, entnehmen.

[Bedienung](#)

[Bewertung](#)

[Set Up](#)

[Was ist neu?](#)

[Autor](#)

[Editor](#)

[Top 5](#)

## DIE BEDIENUNG

Das Programm ist wahlweise mit der Maus oder über die Tastatur zu bedienen.

### Maus:

um die Kugel abzuschießen, bewegen Sie die Maus innerhalb des Lupenfensters auf und ab bis die Schußkraft Ihren Wünschen entspricht.  
Zum Abschluß die linke Maustaste drücken.

Benutzen Sie zum Abschluß die rechte Taste, so werden die folgenden Mausclicks an das Hauptfenster umgeleitet.  
Diese Umleitung wird mit ESC aufgehoben.

Die Flipper werden mit der linken bzw. rechten Maustaste gesteuert.  
Der Mauscursor muß sich hierzu über dem Hauptfenster befinden.

### Tastatur:

Um die Abschlußkraft einzustellen betätigen Sie 'PFEIL NACH OBEN' bzw. 'PFEIL NACH UNTEN'.

Der Abschluß erfolgt durch 'RETURN'.

Die Flipper werden mit 'PFEIL NACH LINKS' bzw. 'PFEIL NACH RECHTS' gesteuert.

Alternativ können im Set Up Tasten zur Flippersteuerung frei gewählt werden.

Sollte die Kugel klemmen, drücken Sie 'ESC'.

Den Demo-Modus (der Rechner spielt ganz alleine) starten und beenden Sie, indem Sie 'D' drücken, wenn das Hauptfenster aktiviert ist.

Den Auto-Modus (der Rechner ersetzt Spieler 1) starten und beenden Sie, indem Sie 'A' drücken, wenn das Hauptfenster aktiviert ist.

## DIE BEWERTUNG

Jedem Element, das Punkte einbringt, ist ein Grundwert zugeordnet. Dieser ist in der Regel auf dem Element vermerkt.

Stößt die Kugel an ein Element, so geschieht folgendes:  
Der Kontostand des Spielers erhöht sich um den Grundwert plus einem Zehntel des Grundwertes multipliziert mit der Anzahl der z.Zt. aktivierten gelben Sterne.

Anders ausgedrückt: jeder leuchtende gelbe Stern erhöht den Grundwert um 10% 

Der Bonus erhöht sich um ein Zehntel des Grundwertes multipliziert mit der Anzahl der z.Zt. aktivierten grünen Lämpchen.

Gerät die Kugel in ein grünes Loch, so erhöht sich der Kontostand um den Bonus multipliziert mit der Anzahl der z.Zt. leuchtenden grünen Lämpchen.

Brennt gerade kein grünes Lämpchen, so geht der Bonus verloren. Die gelben Sterne spielen hier keine Rolle.

Gerät die Kugel in ein blaues Loch, so erhöht sich der Kontostand um 100 plus weitere 100 für jedes leuchtende blaue Lämpchen. Für jeden leuchtenden gelben Stern erhöhen sich hier die Werte um 10%.

Haben Sie alle gelben Nuggets abgeräumt, so werden diese neu aufgebaut und die Summe ihrer Grundwerte werden Ihrem Konto gutgeschrieben.

Für den Extraball sind die rot-grünen Pfeilsymbole zuständig. Diese sind bei Spielbeginn abwechselnd rot auf grün bzw. grün auf rot dargestellt. Sie schalten bei Berührung um. Ist der Zustand all dieser Symbole gleich, erhalten Sie einen Extraball.

Vereinfacht könnte man sagen: Je Lämpchen desto Punkte.

## SETUP

Hier können grundlegende Parameter für den Ablauf des Spieles bzw. die mechanischen Eigenschaften des Flippers festgelegt werden. Alle Einstellungen werden sofort wirksam.

### Kugeln je Spiel:

Hier können Werte von 1 - 7 eingegeben werden.

### Sound:

Hier wählen Sie zwischen Lautsprecher und Soundkarte. Die Nutzung der Soundkarte setzt einen ordnungsgemäß installierten MCI-Treiber voraus (s. J300.WRI). Musik gibt es bei dieser Version noch nicht.

Die folgenden Parameter dienen eigentlich nur der Programmentwicklung, da ich nicht absehen konnte, wie sich das Programm auf verschiedenen Rechnern verhält. Dennoch möchte ich sie Ihnen nicht vorenthalten. Da die Werte einander zum Teil wechselseitig beeinflussen folgt eine kurze Erklärung der Zusammenhänge:  
Um den Bewegungsablauf möglichst konstant und ruckfrei zu gestalten, fordert das Programm vom System regelmäßige Timer-Impulse. Bei Jedem Impuls führt das Programm eine bestimmte Anzahl [STEPS] von Bewegungsberechnungen für Ball und Paddel aus und baut anschließend das Bild neu auf [PIC].

### G\_BALL:

Dieser Wert entspricht dem Gefälle des Spielfeldes. Alberne Menschen können hier auch negative Werte eingeben.  
[ Bereich: -1.0 bis +1.0 ]

### KUGELN / FELD:

Die Anzahl der maximal gleichzeitig spielbaren Kugeln.  
[ Bereich: 1 bis 10 ]

### STEPS/PIC

Bestimmt die Anzahl der Positionsberechnungen zwischen den Bildaufbauten.  
[ Bereich: 1 bis 20 ]

### V\_BALL\_max:

Die Höchstgeschwindigkeit der Kugel (Pixel/STEP).  
[ Bereich: 1.0 bis 8.0 ]

### V\_BALL\_min:

Die Mindestgeschwindigkeit der Kugel (Pixel/STEP).  
[ Bereich: 0.0 bis V\_BALL\_max x 0.9 ]

### Paddel\_UP

#### Paddel\_DN:

Die Flipper bewegen sich über 24 Stufen zwischen oberer und unterer Position. (die Darstellung beschränkt sich auf eine von fünf Positionen)  
Diese Werte bestimmen wieviele Stufen sich die Flipper je STEP auf- bzw. abwärts bewegen.  
[ Bereich: 1 bis 24 ]

### Stoßdämpfer:

Dieser Wert bestimmt, in welchem Maß bei einem Abprall der Kugel von einem passiven Element deren Bewegungsenergie absorbiert wird.  
[ Bereich: 0.1 bis 1.0 ]

### E\_Beschleuniger:

Dieser Wert bestimmt die Energie der kleinen gelben Pfeile.  
[ Bereich: 0.0 bis 6.0 ]

### E\_Stoß:

Dieser Wert bestimmt die Kraft, die ein aktives Element bei Berührung auf die Kugel ausübt.  
[ Bereich: 0.0 bis 6.0 ]

### Default:

Setzt alle Werte auf die Voreinstellung zurück.

### Links

#### Rechts:

Klicken Sie diese Felder an, so werden Sie aufgefordert, die Taste zu drücken, mit der Sie das jeweilige Paddel steuern wollen.  
(funktioniert z.Zt. nicht mit beiden Shift-Tasten)

## Der Editor

Der Editor ist nicht 'shareware'! .

Siehe vor Bestellung JUL300.WRI !!!  
Er kann direkt beim Autor für  
DM 30.-- (Schüler DM 20.-)  
bestellt werden.

Seine Benutzung ist genau so einfach wie das Flippern selbst:

Mit der linken Maustaste Elemente auswählen, aufs Spielfeld ziehen  
und durch erneuten Mausklick plazieren.

Mit der rechten Maustaste anklicken um zu löschen.

Jedes Spielfeld nimmt bis zu 500 Elemente auf.

Die Anzahl der Flipper ist auf 20 begrenzt.

Eine Demo-Version (ohne Speicherfunktion) sollte diesem  
Programm beigefügt sein.

Hubert Achthaler

Kongreßstr. 6

52070 Aachen

Konto: 89 5 89

Aachener Bank, Aachen (BLZ 390 601 80)

Wenn Sie mit dem Editor eigene Felder kreiert haben und anderen  
damit eine Freude machen möchten, so schicken Sie mir bitte Ihr  
Werk zu.

Ich werde es dann zusammen mit der nächsten Version veröffentlichen.

Ein Spiel mit 100 Feldern macht sich sicher gut.

## Neu in Version 3.0:

bis zu 20 EXTRA-FLIPPER

DIGITALER SOUND

DEMO-MODUS (Der Rechner spielt ganz alleine)

AUTO-MODUS (Der Rechner ersetzt einen Mitspieler)

HIGH-SCORE-LISTE

## Der Autor

Sollten Sie eine gute Idee oder Schwierigkeiten mit dem Programm haben, lassen Sie es mich bitte wissen.

Ich werde evtl. Fehler im Programm möglichst schnell beheben (falls ich nicht zu blöd dazu bin).

Wenn ich eine neue Idee verwenden sollte, erhält der Einsender natürlich die neue Version kostenlos.

Aufgeschlossen bin ich auch gegenüber Ideen für völlig neue Spiele

meine Adresse:

H. Achthaler  
Kongreßstr. 6  
52070 Aachen

geht auch per BTX: 0241541905

## Top5

Ab dieser Version können Sie die erzielten Punkte abspeichern  
Das Programm wartet die Tabelle automatisch, wenn Sie ihr einmal einen Namen  
gegeben haben.  
Änderungen im Set-Up (umrandeter Bereich) machen die Tabelle ungültig.  
Ausführliche Information s. JUL300.WRI



