

# JUL\_EDIT V 3.0

JUL\_EDIT V3.0 ist der Editor zum Erstellen von Spielfeldern für den Flippersimulator JULIETTA ab Version 2.0.

Sie können damit neue Spielfelder erstellen oder bereits vorhandene verändern.

Ein Spielfeld nimmt maximal 500 Elemente auf.

Die Bedienung gestaltet sich recht einfach:

Wählen Sie im Auswahlfeld auf der rechten Fensterhälfte ein Element durch einfaches Anklicken aus. In der Titelleiste erhalten Sie kurze Information über das Element, das sich unter dem Cursor befindet.

Bewegen Sie nun den Cursor auf das Spielfeld in der linken Fensterhälfte. Das ausgewählte Element ist oben links vom Cursor sichtbar und kann durch erneuten Mausklick hier plziert werden.

Ein irrtümlich gesetztes Element ist durch Anklicken mit der rechten Maustaste einfach zu löschen.

Der Cursor entspricht in Größe und Form der Spielkugel. So können Sie feststellen, ob die Kugel zwischen zwei Elementen hindurchpasst.

[Datei](#)

[Ansicht](#)

[Raster](#)

[Titelleiste](#)

[Ihr Beitrag](#)

## Datei

### Neu

Löscht das Spielfeld.

### Laden

lädt eine Spielfelddatei und zeigt sie an.

### Speichern

Speichert das Spielfeld und das Feld-Info.  
Die Extension sollte '.JUL' sein.

### Feldinfo

Hier können Sie Informationen über Ihre Kreation eingeben.

z.B. den vollen Spielnamen, Ihren Namen, Datum.

Ihnen stehen vier Zeilen zu 32 Buchstaben zur Verfügung.

Diese Information wird mit dem Feld abgespeichert und kann vom Flippersimulator aus eingesehen werden.

## Ansicht

Hier können Sie zwischen verschiedenen Darstellungsarten und Hilfsmitteln wählen.

### Normal

die Standardeinstellung

### WYSIWYG

Das Spielfeld wird so dargestellt wie beim Simulator.

D.h. die Schatten der bereits gesetzten Elemente werden generiert.

### Rasterdarstellung

Das Spielfeld wird mit einem 8x8-Raster überzogen um die Positionierung zu erleichtern.

### Lineal

Es existieren zwei Lineale, die getrennt aktiviert werden können.

### Position

gibt die Position der oberen linken Ecke des jeweiligen Elementes an.

## Raster

Diese Einstellung gibt die Genauigkeit der Positionierung an.

Die Standardeinstellung ist 8x8. D.h. X- und Y-Position des Elementes werden auf den nächst kleineren durch 8 teilbaren Wert gesetzt.

Ich empfehle diese Einstellung, da sie erstens das Ausrichten der Elemente optimal unterstützt und zweitens die Steuermatrix des Simulators am geringsten belastet.

Die Raster 4x8 bzw. 4x4 sollten nur in Ausnahmefällen genutzt werden (wenn Sie z.B. einen Schalter genau in die Mitte zwischen zwei Elemente plazieren wollen) oder bei Design-Elementen, da diese keinen Einfluß auf die Steuerung nehmen.

## Titelleiste

befindet sich der Cursor in der linken Fensterhälfte, zeigt die Titelleiste

- die Anzahl der gesetzten Elemente,
- das derzeit gültige Raster und
- das ausgewählte Element (z.B. A4) an.

befindet sich der Cursor in der rechten Fensterhälfte, zeigt die Titelleiste

Information über das Element an über dem sich der Cursor befindet:

das Zeichen <-> verweist auf einen Schalter, durch den das jeweilige Element beeinflusst wird.

Abkürzungen wie N, SW oder O geben die Himmelsrichtung an, in die die Kugel durch das Element abgelenkt wird.

## Ihr Beitrag

In Zukunft möchte ich gerne mehr Spielfelder dem Flipper-Simulator beifügen.  
Ein Spiel mit 100 Möglichkeiten macht sich sicher ganz gut.  
Wenn Sie dazu beitragen möchten, schicken Sie mir bitte Ihre \*.JUL-Kreationen zu  
(Diskettenformat ist egal).

