

# **JULIETTA v 2.0**

Dieses Programm ist 'Public Domain'.  
Es darf und soll kopiert und weiter gegeben werden.

## **Systemvoraussetzung:**

- AT 286 oder höher
- Maus
- MS Windows ab 3.1

JULIETTA ist ein Flippersimulator. Es können fast beliebige Spielfelder, die mit dem speziellen Editor 'JUL\_ED.EXE' erstellt worden sind geladen werden. Zehn Spielfelder sind dem Programm beigelegt, zwei weitere bereits fest integriert.

## **Neu in Version 2.0:**

- Sie können je nach Spielfeld (und Geschick) mit bis zu 10 Bällen gleichzeitig spielen.
- Die Einstellungen werden bei verlassen des Programmes gespeichert.
- Einige Elemente sind neu hinzu gekommen.
- Der böse Fehler, daß bei manchen Systemkonfigurationen die Fenster leer bleiben, ist behoben.

## **DIE BEDIENUNG**

Die Bedienung gestaltet sich recht einfach:

- Bevor Sie >Julietta< starten, entlasten Sie das System, indem Sie speicherfressende Programme (umfangreiche Tabellenkalkulationen etc.) beenden, um einen ruckfreien Ablauf zu gewährleisten.
- Wählen Sie die Anzahl der Spieler aus, indem Sie das entsprechende Feld mit der Maus anklicken.
- Laden Sie ein Spielfeld von Diskette oder Festplatte (die Extension

der Felder ist '.JUL') oder aktivieren Sie eines der integrierten Spiele 'A' oder 'B'.

- Die Steuerung erfolgt wahlweise über die Tastatur oder die Maus
  - Tastatur:
    - Stellen Sie mit [Pfeil nach oben] bzw. [Pfeil nach unten] die Wucht des Abschusses ein.
    - Der Abschuß erfolgt durch [Return].
    - Die Paddel werden mit [Pfeil nach links] bzw. [Pfeil nach rechts] gesteuert. (So kann man auch mit einer Hand spielen und hat die andere frei um sich den Schweiß abzuwischen).
    - Sollte aus irgend einem Grunde die Kugel klemmen (bei sorgfältig aufgebauten spielen sollte das nicht passieren), drücken Sie [Escape].
  - Maus:
    - Bewegen Sie den Mauscursor im Lupenfeld auf und ab bis die Abschusskraft Ihren Wünschen entspricht und drücken dann die linke Maustaste.
    - Die Paddel werden mit der linken bzw. rechten Maustaste gesteuert. Der Mauscursor muß sich hierzu im Spielfeld befinden.

## **DAS SETUP**

Hier kann in weiten Grenzen die 'Physik' des Programmes eingestellt werden.

Das Programm wurde auf einem 386/40 und einem 486/33 mit Cirrus-Accelerator entwickelt. Da ich bei der Erstellung nicht absehen konnte, wie sich das Programm auf anderen Systemen verhält, möchte ich dem Anwender größtmögliche Freiheit bei der Anpassung an seinen Rechner lassen.

Die Online-Hilfe erklärt die Zusammenhänge weitgehend.

Änderungen können z.T. seltsame Effekte hervorrufen.

So kann es u.U. geschehen, daß die Kugel kleinere Elemente einfach ignoriert, oder daß sie an einem der Paddel kleben bleibt.

Sollten Sie sich in Ihrem Forscherdrang verirrt haben, stellt [Default] die ursprüngliche Konstellation wieder her.

Sollte der Spielablauf für Ihren Geschmack zu schnell oder zu langsam sein, ändern Sie bitte zunächst den Wert STEPS/PIC.

## **DIE MACKEN**

**Einige kleine Macken sind noch nicht behoben.**

- **Sie können zwar die Tasten für die Paddelsteuerung frei wählen, wenn Sie jedoch beide Shift-Tasten nehmen, funktionieren die Paddel nicht einwandfrei.(Nehmen Sie statt dessen die Strg-Tasten)**
- **Die Dialogfelder müssen mit der Maus bedient werden. Sie können nicht mit der Tab-Taste oder den Kursortasten von einem Button zum anderen springen.**
- **Gelegentlich bleibt die Geräuschausgabe kurz hängen oder hinkt den Ereignissen hinterher.**

**Sollten Sie auf einen dieser Fehler stoßen, liegt es nicht an Ihrem Rechner, sondern an mir. (Ich arbeite daran)**

## **DER EDITOR**

**Bei vielen PDs folgt an dieser Stelle eine herzerweichende Beschreibung der vielen Mühen des Programmierers, ein solch einzigartiges Programm auf die Beine zu stellen sowie eine Charakterisierung der Anwender, die unfair und herzlos ein Programm nutzen ohne den Autor entsprechend zu entlohnen.**

**Ich empfinde das Programmieren nicht als Mühe, sondern es bereitet mir Freude und ich weiß, daß es nicht unbedingt in der Natur des Menschen liegt, für etwas zu bezahlen, das er schon besitzt. Ich bin da auch oft unfair und herzlos. Wenn ich ein PD nutze, denke ich oft 'das ist wirklich gut gemacht' und nehme mir fest vor, das auch zu honorieren. Beim nächsten Bankbesuch habe ich dann jedoch meist andere Dinge im Kopf.**

**Um meine Geldgier zu befriedigen und ein bißchen 'Feedback' zu bekommen (Es ist ein blödes Gefühl, wenn man zwar weiß das sein Programm eifrig vertrieben wird, man aber nicht weiß, wie es ankommt) habe ich mich für eine Methode entschieden, die bei der organisierten Rauschgiftkriminalität erfolgreich angewandt wird: Mach' sie erst mal süchtig, dann kaufen sie alles.**

**So ist das Spiel selbst zwar PD, der Editor jedoch muß gekauft werden.**

**Die Bedienung des Editors ist denkbar einfach und komfortabel.**

Sie wählen durch Mausklick ein Element aus, ziehen es aufs Spielfeld und setzen es dort durch erneuten Mausklick ab.  
Element löschen: mit der rechten Maustaste anklicken.  
Jedes Spiel kann bis zu 500 Elemente aufnehmen.  
Speichern - fertig - Spielen !  
Der Editor kostet DM 20.-- (Ausland DM 30.--).

Wenn Sie den Editor nicht wollen, wünsche ich Ihnen trotzdem viel Spaß mit dem Programm.

## **GESCHWAFEL**

Bereits vor vier Jahren habe ich ein Flipper-Programm geschrieben. Damals für den Atari-ST unter GFA-Basic. Der ST wurde verkauft, das Programm vergessen, die Mysterien des AT ergründet und seine Speicher-verwaltung verflucht. Ende letzten Jahres erreichte mich ein Brief von Peter Glaser, der mich um die Erlaubnis bat, mein Flipperprogramm in einer ShareWare- und PD-Sammlung beim 2001-Verlag zu veröffentlichen. Zu dieser Zeit hatte ich gerade mit der Windows-Programmierung begonnen (selten habe ich so schlimme Sachen zu meinem Rechner gesagt) und wußte nicht so recht, was ich denn eigentlich programmieren soll.

Warum also keinen neuen Flipper?

Ich besorgte mir alle ShareWare-, PD- und Demo-Flipper, die verfügbar waren um mal zu sehen, was andere so machen.

Das erste Programm, das ich fand, stammte von einem großen deutschen Verlagshaus. Nach etlichen Seiten Reklame kam ein derart dürftiger Flipper zutage, daß meine CPU vom Sockel kletterte und sich hinter dem Netzteil versteckte.

Zwei Demos, die ich fand waren recht gut gelungen, die Paddelsteuerung war ebenso realistisch wie die Bewegung der Kugel und das drum und dran war sehr aufwendig.

was mich jedoch störte, war der scrollende Bildschirm.

Das Spielfeld nahm die volle Bildschirmbreite und die doppelte Bildschirmhöhe ein, so daß immer nur ein Ausschnitt zu sehen war und das dauernde Auf und Ab von vielen Bekannten, die ich um ein Urteil bat, als unangenehm empfunden wurde.

Das Programm, das all meinen Bekannten den meisten Spaß machte, war zugleich das in seiner Aufmachung schlichteste. Das Spielfeld nahm, genau wie bei meinem ST-Flipper, die linke Bildschirmhälfte ein, auf der rechten Bildschirmhälfte war die Punkte-Tabelle.

Es ist natürlich ungleich schwerer einen Flipper zu schaffen, bei dem die Elemente frei platzierbar sind.

Bereits bei dem ST-Flipper konnte man seine eigenen Spielfelder aufbauen, mußte jedoch einen bestimmten Abstand zwischen den einzelnen Elementen einhalten. Diese Einschränkung besteht nicht mehr. Elemente dürfen sich sogar überlappen.

Ein weiteres Problem ist die Punkte-Vergabe. Ich habe mich bemüht, Sie einerseits einfach und nachvollziehbar, andererseits so flexibel zu gestalten, daß sie auch bei eigenwilligen Spielkreationen Sinn macht.

Eine 'High-Score-Liste' gibt es nicht, da es aufgrund der vielen möglichen Einstellmöglichkeiten (Ballanzahl, Gefälle etc.) einfach keinen Sinn macht.

Der Sound ist natürlich nicht das gelbe vom Ei. Bei künftigen Versionen wird vielleicht auch eine evtl. vorhandene Soundkarte unterstützt.

Sollte Ihnen das Spielfeld zu klein erscheinen, weil Sie über einen hochauflösenden Monitor verfügen, sorgt folgender kleiner Trick für Abhilfe: Schenken Sie mir einen neuen Monitor, meiner kann nur 640x480.

Ich vertrage zwar keine Kritik, für gute Ideen und Verbesserungsvorschläge bin ich jedoch sehr empfänglich. Besonders wenn Sie zu der Gruppe 'notorische Spieler' gehören, können Sie sicher einiges zum Gelingen künftiger Versionen beitragen. Wenn ich Ihre Idee verwende, gibts ein entsprechendes Update natürlich gratis. Das kann natürlich eine Weile dauern, denn ich bin kein Team von siebzehn professionellen Programmierern, Grafikern und Komponisten, sondern nur ein einziger Mensch, der in seiner Freizeit solche Mühen für herzlose unfaire Anwender auf sich nimmt.

## **Bestellung**

Um den Editor zu erhalten, überweisen Sie bitte  
DM 20,-- (Ausland DM 30,--)  
auf mein Konto 89 5 89  
bei der Aachener Bank, Aachen (BLZ 390 601 80)

Stichwort 'Julietta'

bitte Diskettenformat angeben

**und Absender nicht vergessen.**

**Schein im Umschlag geht zur Not auch.**

**Meine Anschrift:**

**Hubert Achthaler  
Adalbert-Stein-Weg 126  
52066 Aachen**

**Wenn Sie mit dem Editor dann eigene Spielfelder kreiert haben und Ihre Mitmenschen beglücken wollen, schicken Sie mir Ihr Werk bitte zu.**

**Ich werde es dann zusammen mit künftigen Versionen des Programmes veröffentlichen.**