

Julietta v 5.0

Eine umfangreiche Dokumentation zu den Programmen finden Sie in der Onlinehilfe. Da die Programme eng miteinander verzahnt sind, ist diese Hilfe in einem einzigen File, JUL500_D.HLP, zusammengefaßt.

I. Allgemeines

Diese Programme sind 'shareware'.

Sie dürfen und sollen kopiert und (unverändert und vollständig) weiter gegeben werden. Den Vertrieb auf CD-ROM oder durch Online-Dienste, Mailboxen etc. begrüße ich ausdrücklich.

Julietta ist eine Flippersimulation für MS-Windows mit Multi-Ball und Multi-Flipper-Modus sowie einer ständig wachsenden Anzahl von Spielfeldern.

Es können eigene Tische (Spielfelder) mit dem beigefügten Level-Generator 'JULED500.EXE' auf einfachste Weise erzeugt werden.

neu in Version 5.0:

- Das Programm unterstützt nun auch eigene Grafiken und MIDI-Musik.
- Es erzeugt Quelltext für den Raytracer POV-Ray.
- Es erzeugt aus Ihren Tischen und Grafiken selbständig laufende EXE-Dateien (also Programme), die Sie weitergeben dürfen.

Systemvoraussetzung:

- AT 386 o. höher (mind. 486 mit 8 MB RAM empfohlen)
- Maus
- MS Windows ab 3.1
- optional: Soundkarte

Installation

Die Programme sind zum Ausprobieren ohne Installation direkt von Diskette bzw. CD spielbar, sofern sie nicht komprimiert wurden.

Sie benötigen keine DLLs, die nicht zum Standardumfang von Windows gehören.

Es werden keine Systemdateien verändert.

Bei einer evtl. Deinstallation kann die Datei JULIETTA.INI, die das Programm beim ersten Start im Windows-Ordner anlegt, ebenfalls gelöscht werden.

Das Beispiel

Einige der Programme sind recht eigenwillig. Das Programm JUL2BMP ist sicher eine große Hilfe beim Herstellen von Grafiken. Es ist jedoch schwer, seine Funktionsweise durch munteres Herumklicken zu erfahren. Im Ordner BEISPIEL finden Sie daher einen kleinen Kursus, der Sie Klick für Klick anhand eines einfachen Beispiels von der Idee bis zum fertigen Programm führt. Ich hoffe, das ist mir so halbwegs gelungen und es bleiben nicht zu viele Fragen offen.

Nutzungsvereinbarung

Dieses Programmpaket ist 'shareware'. Dadurch ist Ihnen die Möglichkeit gegeben, es ausgiebig zu prüfen und erst dann zu entscheiden, ob Sie es kaufen möchten oder nicht.

Die Dauer dieser Testphase können Sie selbst festlegen.

Sollte Ihnen das Programm Freude bereiten, dann können Sie mir auch eine Freude bereiten und sich gegen eine Gebühr von DM 30,- (Schüler etc. DM 20,-) registrieren lassen.

Dafür erhalten Sie dann einen persönlichen Code, der alle Shareware-Einschränkungen des

Flippers sowie des Level-Generators aufhebt.

Die Einschränkungen der Shareware-Version

'Das Aufreißen der Verpackung verpflichtet zu Kauf!'

Was ich von diesem Spruch halte kann ich nicht höflich und gleichzeitig deutlich formulieren. Er bezeichnet jedoch sehr deutlich das genaue Gegenteil von Shareware. Ich denke, daß jemand der Geld ausgibt auch ganz genau wissen soll wofür.

Andererseits finde ich, daß eine erbrachte Leistung auch angemessen honoriert werden soll.

Bisher konnte man in der Shareware-Fassung nur fünf verschiedenen Tischen (die fest integrierten und die Tische FREE1 bis FREE3) uneingeschränkt spielen. Dies hat sich geändert. Sie können und dürfen nun an allen Tischen spielen

Sämtliche 40 Tische der Version 4 stehen auch nicht registrierten Anwendern zum Spielen und Experimentieren zur Verfügung. Sie können sich hierzu eigene Grafiken anfertigen und mit dem 'Compiler' fertige Programme erstellen.

Erst wenn Sie wirklich überzeugt sind, daß die Programme Ihnen gefallen und Sie sie uneingeschränkt nutzen möchten, erst dann sollten Sie Ihren Freischaltcode erwerben.

Der Code

Der Code, den Sie erhalten werden, sieht etwa so aus: GZ8FMM TK7Q4T MO37TV KL94ST.

Sobald Sie ihn eingegeben haben sind alle Einschränkungen aufgehoben.

Dieser Code darf selbstverständlich nicht weiter gegeben werden.

Die Vollversion - Bestellung - Preise

Um es noch einmal ganz deutlich zu machen: Shareware-Version und Vollversion sind vollkommen identisch. Sie erhalten also keine neue Diskette von mir - sondern einen Code, dessen Eingabe die Einschränkungen aufhebt.

Ich freue mich wirklich über jede Bestellung - leider jedoch verfügen auch die meisten Banken über einen Computer und übertragen die Einzahlbelege sofort auf elektronische Datenträger.

Dabei geht oft die gesamte Anschrift verloren oder wird so verstümmelt, daß sie nicht mehr brauchbar ist.

Ehe ich diesen Hinweis brachte kam dies leider bei ca. 20 % aller Überweisungen vor und viele Besteller waren anscheinend zu schüchtern nachzufragen.

Also: Wenn es zu lange dauert, rufen Sie an oder schicken mir gleich eine Karte oder ein Fax ('habe Ihnen heute DM 30,-- für Julietta überwiesen ...').

Besitzer eines Druckers können auch den beigefügten Text 'BESTELL.WRI' ausfüllen und ausdrucken.

Um den Code zu erhalten überweisen Sie bitte

	DM 30,-- (bzw. 20,--)
auf mein	Konto 530 971-506
bei der	Postbank Köln (BLZ 370 100 50)

oder schicken mir einen Scheck. (Schein geht auch)

Meine Anschrift:

Hubert Achthaler
Kongreßstr. 6
D52070 Aachen

Tel.: (02 41) 90 28 07

Fax: (02 41) 90 28 76
email: achthaler@t-online.de

Stichwort Julietta.

Ich überprüfe täglich meine emails und mein Konto. Sie erhalten also in der Regel noch am selben Tag Antwort.

Wenn sie den Code besonders schnell per Fax oder Email möchten, geben Sie bitte die entsprechende Nummer bzw. Adresse an.

Sonderpreise!

Der ermäßigte Preis von DM 20,-- gilt für Schüler, Studenten und andere Zeitgenossen, die sich (rein finanziell betrachtet) nicht auf der Sonnenseite des Lebens befinden.

Ich überlasse es Ihnen selbst, sich hier einzuordnen. Bitte schicken Sie mir keine Kopien von Schülersausweisen, Sozialhilfebescheiden oder ähnlichem.

Diese Preisermäßigung können Sie auch in Anspruch nehmen, wenn Sie mir bei der Verbreitung des Programmes helfen, indem Sie es in eine Mailbox oder einen Online-Service hochladen.

Update:

Sollten Sie bereits legaler Besitzer einer früherer Version (3 oder kleiner) des Editors sein, erhalten Sie den Code für DM 10,--.

Wenn Sie den Code für Version 4.0 besitzen läuft das Update automatisch und kostenlos ab.

II Spezielles (Eigenlob u.ä.)

Es ist natürlich unmöglich, sein eigenes Programm unvoreingenommen zu beurteilen. Ich schwanke da immer zwischen argen Selbstzweifeln und heller Begeisterung.

Bei Version 4 habe ich mich auf die 'physikalische Korrektheit' konzentriert, die optische Erscheinung war jedoch, milde ausgedrückt, eher bescheiden.

Ich habe daher meine Eigenart, um jedes Byte zu feilschen, aufgegeben und mich dem allgemeinen Trend, möglichst viel Speicherplatz zu verschwenden, angeschlossen.

Eine einzige Grafik braucht nun zwar mehr Raum als früher das Programm, komplett mit 50 Tischen und Dokumentation. Wenn ich aber die Grafiken betrachte, die POV-Ray zaubert, macht diese Vergeudung richtig Spaß.

Bei der Dokumentation habe ich mir diesmal auch mehr Mühe gegeben. Ich bin mir jedoch nicht sicher, ob sie mir in allen Punkten gelungen ist. Zwar weiß ich, daß auch Zehnjährige erfolgreich mit meinen Programmen 'arbeiten' - ob dies aber auf meine geschickte Anleitung oder auf die zähe Verbissenheit zurückzuführen ist, die man in diesem Alter entwickelt, wenn man einmal Feuer gefangen hat, weiß ich nicht. Als Programmierer ist man mit der Logik seines Werkes bis ins Detail vertraut und setzt oft allzu leicht voraus, daß andere genau so verdreht denken. Sollten Sie also irgendetwas überhaupt nicht verstehen oder erst nach vielen Versuchen hinter ein Geheimnis gekommen sein, lassen Sie es mich bitte wissen.

Das Programm verfügt nun auch wieder über ein Setup. Bei Version 4.0 habe ich mich davor gedrückt, das Installationsprogramm von Vers. 3.0 an Win 95 anzupassen. Daß ein sauberes Installieren unter Berücksichtigung aller denkbaren Störfaktoren ein nicht gerade triviales Problem ist, wird Ihnen jeder bestätigen, der es einmal ernsthaft versucht hat.

Auch ging ich davon aus, daß viele gegenüber Setup-Programmen genau so mißtrauisch sind wie ich.

Im Internet fand ich zu meiner Freude ein wirklich gutes Installationsprogramm: das Programm 'ASETUP' von Bernd Herd (herdsoft@aol.com).

Dieses Programm ist Freeware, leicht zu handhaben und läßt kaum Wünsche offen.

Ich rate Ihnen zu diesem Programm, wenn Sie Ihre selbst erstellten Flipperprogramme in Umlauf

bringen wollen.

Bereits in Version 2.0 spielte zu Julietta **Musik**. Diese wurde allgemein als nervendes Gedudel empfunden und die ersten Verbesserungsvorschläge waren: Ein Knopf zu Ausschalten. Diesem Wunsch bin ich gerne nachgekommen.

Ich bin sicher, daß sich derartige Wünsche bezogen auf die neue Version nicht wiederholen werden. Musik ist zwar immer Geschmackssache, aber unter den beigefügten Midi-Files von Rainer Schulte dürfte sich für jeden etwas finden. Er hat mir die Musik jeweils in zwei Ausführungen gegeben. Eine Version ist dabei für sie Soundblaster-AWE optimiert. Ich fand das zwar zunächst ein wenig übertrieben, wenn mir auch sein Hang zum Perfektionismus auf Anhub gefiel. Schon die erste Hörprobe zeigte mir aber, daß es ein wirklich gewaltiger Unterschied ist, ob man die Musik über eine 'normale' Soundkarte oder eine mit Wavetable hört. Aber wahrscheinlich sind Sie nicht so rückständig wie ich und wissen das längst. Ansonsten empfehle ich Ihnen einen gelegentlichen Besuch meiner Homepage. Dort finden Sie einige kleine Kostproben als WAV-File.

Da jeder Soundkartenhersteller eigene Algorithmen (bei FM und OPLx) bzw. andere Wavetables benutzt, sollten Sie selbst feststellen, welche der Mididateien auf Ihrem Rechner jeweils besser klingt.

Sollte die **Grafik** falsch dargestellt werden, laden Sie es mit PAINTBRUSH oder PAINT (diese Programme gehören zum Standardumfang von Windows), ändern Sie irgendein Pixel und speichern das Bild erneut.

JUL2BMP unterstützt nicht den 256-Farben-Modus. Diese Bilder werden auf 16 Farben reduziert. Bevor Sie sich mit einer Grafik sehr viel Arbeit machen, sollten Sie zwischendurch testen, ob das Ergebnis Ihren Wünschen entspricht.

POV-Ray Persistence of Vision

ist ein Ray-Tracer (zu deutsch etwa 'Strahlenverfolger'). Er erzeugt aus der Beschreibung einer dreidimensionalen Szene, die aus verschiedensten Körpern zusammengesetzt sein kann, eine fotorealistische Grafik. Lichtbrechung in gläsernen Körpern, Schatten, Nebel, Raumperspektive sowie eine Unzahl von Oberflächenstrukturen sind nur einige der vielen faszinierenden Eigenschaften und Möglichkeiten von POV-Ray. Sie können die Kamera, also den Ort des Betrachters innerhalb dieser Szene sowie Anzahl, Stärke, Farbe und Position der Lichtquellen frei definieren.

Sie können die seltsamsten Körper an imaginären Drehbänken formen.

POV-Ray ist das mit Abstand beste Programm, das mir in den letzten Monaten zu Gesicht gekommen ist. Und das beste ist: POV-Ray ist FREeware, kostet also nichts.

Die Beschreibungssprache sieht nur auf den ersten Blick verwirrend aus. Sie erinnert aufgrund der vielen geschweiften Klammern ein wenig an die Programmiersprache C.

Sie ist jedoch sehr systematisch und nachvollziehbar aufgebaut. So ist ohne viel Aufwand rasch die erste einfache Szene auf dem Monitor.

Ich denke das jeder, der gerne mit Julietta herumbastelt, verspielt genug ist, um sich für dieses Programm zu begeistern.

Es ist in jeder guten Shareware-Sammlung zu finden und für fast jedes Betriebssystem zu haben.

Verbesserungsvorschläge

Ich bin für jede gute Idee oder für Hinweise auf Schwächen und Fehler in den Programmen und der Dokumentation dankbar. Es liegt mir wirklich viel daran, saubere Arbeit zu liefern und zu wissen womit der eine oder andere Probleme hat.

Sollten Sie Probleme haben, dann schreiben Sie mir einfach. Eine Antwort erhalten Sie um so schneller je präziser und knapper Sie Ihr Anliegen formulieren.

