



Neuronyx²

Version 2 - ©2005, Philippe Galmel und Thomas Robisson

Klänge ändern!

Klangdateien in den Ordner "Sons" kopieren. Fertig!

Eigene Kartensets gestalten!

Schaffen Sie im Unter-Ordner "CardsGame" (im Programm-Ordner "Neuronyx") einen neuen Ordner, den Sie mit dem Namen Ihres Kartensets beschriften. Endet der Name auf "+", werden die Ergebnisse zusammen mit denen von anderen Sets in der allgemeinen Rangliste eingetragen. Ohne "+" erhält Ihr Set eine eigene Rangliste.

In diesem Ordner benötigen Sie einen weiteren Unter-Ordner, der mit "Cartes" beschriftet wird.

Wenn Sie einen Ordner "NotesCartes" in diesem Kartenspiel, Ordner erstellen und Sie platzieren sind Textdateien (txt, html oder htm), wird ein Fenster mit dem Text angezeigt, wenn das entsprechende Paar mit den Namen des Paares von Karten gefunden werden. Sie können die Textgröße durch die Benennung der Ordner "NotesCartes-9" bis "NotesCartes-19" gesetzt.

Nehmen Sie beispielsweise auf Spiele "Classic" und "Fonte Flamme" zur Verfügung gestellt!

Nun müssen Sie 32 Karten gestalten...

Sie können unter 3 Kartentypen wählen: Bild (png, bmp, jpeg, etc.), Text (.txt) oder Klang (aiff, mp3, wav, etc.).

Die Bilder müssen 100x142 Pixel gross sein. Wir empfehlen Ihnen, sie als **PNG unter Mac**, bzw. als **bmp unter Windows** zu sichern, sie werden schneller geladen als im Format jpeg.

Text kann zum Beispiel mit TextEdit geschrieben werden, **Codierung UTF8 verwenden**. Sie können die erste Zeile als die Kontrolllinie **#** Registrierung für das erste Zeichen, die von **ch** zur Mitte folgte der Text vertikal und gefolgt von einer Zahl, die die Größe des Textes gesetzt. Beispiel: **#ch18** für Text Größe 18 vertikal zentriert. Siehe The Game "Dictons+".

Nehmen Sie sich in Acht mit Klängen: Alle Karten, ob Bild oder Klang, werden in den Arbeitsspeicher geladen. Machen Sie Ihre Klänge nicht zu lang und optimieren Sie das Sampling um schlankere Dateien zu erhalten.

Sie können auch die Rückseite der Karten und den Hintergrund von 832x600 Pixel selbst gestalten und sie zum Ordner "Cartes" in Ihren neuen Set-Ordner legen.

Das Programm erkennt die Kartenpaare anhand ihrer Namen.

Die sich entsprechenden Dateinamen müssen jeweils auf " + " und " - " oder auf "1" und "2" enden.

Vorsicht: "-" (Bindestrich) darf im Dateinamen selbst nicht vorkommen.

Beispiel: "Toto-1" und "Toto-2" bilden ein Kartenpaar. "Toto-2-1" dagegen ist nicht gestattet.

Sollen die Karten in bestimmter Reihenfolge aufgedeckt werden, müssen Sie die Endungen "1" und "2" durch "A" und "B" ersetzen. Dies ermöglicht Ihnen zum Beispiel, Kartenpaare zu gestalten, die den Anfang und den Schluss eines Satzes enthalten. Der Spieler muss die Karte "Toto-A" vor der Karte "Toto-B" aufdecken.

Sie können auch bloss 16 Karten schaffen und den Zusatz "-1" oder "-2" weglassen. Wenn Sie diese dann auf das Skript "Indicer Cartes" ziehen, wird dieses den Rest übernehmen und aus den Einzelkarten ein Kartenpaar machen.

Das neue Kartenset kann über das Menu "Ablage - Anderes Kartenset..." in die Auswahl aufgenommen werden.

Sind Sie mit Ihrem Werk zufrieden und möchten auch andere Neuronyx-Spieler daran teil haben lassen, so nehmen Sie doch mit uns Kontakt auf.

Web-Site:

<http://throb.pagesperso-orange.fr>

<http://www.phg-home.com>

E-Mail:

Thomas Robisson: th.rob@orange.fr

Philippe Galmel: phgalmel@orange.fr