



Neuronyx²

Klänge ändern!

Klangdateien in den Ordner "**Sons**" im Ordner "**NeuronyxSupp**" kopieren.

Eigene Kartensets gestalten!

Die Software "**NrxCreator**" wird Ihnen helfen, aber lesen Sie bitte die folgenden Hinweise.

Der Name des Ordners ist der Name Ihres Kartenspiels. Wenn dieser Ordner mit "+" endet, werden die Spielstände in derselben Spielstanddatei gespeichert wie bei anderen Spielen desselben Typs, ansonsten hat dieses Spiel seine eigene Spielstanddatei. Wenn dieser Ordner ein "#" enthält, wird der Text vor diesem Zeichen die Sammlung sein.

Schaffen Sie im Unter-Ordner "**CardsGames**" (im Programm-Ordner "**Neuronyx**") einen neuen Ordner,.

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, htm oder pdf), 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 (nur für txt-Dateien).

Nehmen Sie beispielsweise auf Spiele "Classic", "Pays du monde" und "Chaufage BoisGranulés" auf der Seite "Additional Cards game - Jeux supplémentaires" verfügbar.

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 200x284 Pixel (HiDpi) oder mindestens 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.

Der Text kann in TextEdit (oder einem anderen Texteditor) geschrieben werden, verwenden Sie **UTF8-Kodierung**. Sie können die erste Zeile als Steuerzeile definieren, indem Sie # als erstes Zeichen eingeben, möglicherweise gefolgt von **ch**, um den Text in der Höhe zu zentrieren, und/oder **\$n**, um die erste Zeile nicht fett zu schreiben, und/oder **&cXXXXXX**, um den Text in der durch die Zahl **XXXXXX** (oder **XXXXXX00**, da wir keine Transparenz verwalten) definierten Farbe zu schreiben, und gefolgt von einer Zahl, die die Textgröße angibt. Beispiel: **#ch18** für Text der Größe 18, zentriert in der Höhe. Siehe die Spiele "Dictons", "Geometric shapes", "Mental arithmetic" und "Alphabet".

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 1664x1200 (HiDpi) oder mindestens 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.

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

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

Herzlich,
Thomas Robisson.

Web-Site:

<https://softwares.toroco.fr>

E-Mail:

Thomas Robisson: th.rob@toroco.fr