

# **Soliton**

Kai Nickel

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Soliton		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Kai Nickel	August 7, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 Soliton</b>	<b>1</b>
1.1 Inhaltsverzeichnis . . . . .	1
1.2 Beschreibung . . . . .	1
1.3 Installation . . . . .	2
1.4 Autor . . . . .	2
1.5 Hauptfenster . . . . .	4
1.6 Einstellungen . . . . .	5
1.7 Statistiken . . . . .	7
1.8 Eigene Spielkarten . . . . .	8
1.9 Copyright . . . . .	8
1.10 MUI . . . . .	9

---

# Chapter 1

## Soliton

### 1.1 Inhaltsverzeichnis

S o l i t o n

Solitär - Kartenspiel

Einleitung

Beschreibung

Installation

Autor

Bedienung

Hauptfenster

Einstellungen

Statistiken

Spielkarten erstellen

Anhang                      Geschichte

Copyright

MUI

### 1.2 Beschreibung

B e s c h r e i b u n g

Eigenschaften

Soliton ist ein Solitär-Kartenspiel mit den folgenden Eigenschaften:

- \* Spielkarten werden per Datatypes eingeladen. Sie können in beliebigen Farbtiefen und Größen auch sehr leicht

selbst angefertigt  
werden.

- \* Systemkonforme

MUI

-Oberfläche, läuft wahlweise auf der  
Workbench oder auf eigenen Bildschirmen. Insbesondere auch  
gut für Graphikkarten geeignet.

- \* Hintergrundmuster frei wählbar.

- \* Opaque Kartenverschiebung per drag'n'drop.

- \* Viele Spieleinstellungen, Timer, Statistiken, Zugvorschlag.

- \*

Giftware

.

Voraussetzungen 3.0 Um Soliton zu spielen benötigt man einen Amiga mit Kickstart 3.0 oder höher und MUI Version 3.6 oder höher. ↔

## 1.3 Installation

### I n s t a l l a t i o n

Automatisch	Am besten installiert man Soliton, indem man das beigelegte Skript "Soliton-Install" startet. Keine Angst: Alle Dateien werden in das Soliton-Verzeichnis kopiert.  Soliton wird gestartet, indem man es einfach von der Workbench aus anklickt.
Manuell	Wenn das Skript nicht funktioniert, weil man den Installer nicht besitzt, kann man die "Soliton"-Schublade auch einach irgendwohin auf die Festplatte schieben. Dann nimmt man die "Soliton.guide" aus dem "Soliton/Docs/Deutsch/" Verzeichnis und verschiebt sie direkt nach "Soliton/", damit sie als Online-Hilfe gefunden wird. Wenn man will kann man dann noch die Icons durch die aus der "MWB"-Schublade ersetzen.
Deinstallation	Da alle zu Soliton gehörenden Dateien im Soliton-Verzeichnis liegen, genügt es, zur Deinstallation einfach das Soliton-Verzeichnis zu löschen.

## 1.4 Autor

## A u t o r

Soliton wurde von Kai Nickel geschrieben.

## Post

Kai Nickel  
Herzogstraße 29  
67435 Neustadt  
BRD

## EMail

Kai.Nickel@stud.uni-karlsruhe.de

## WWW

<http://www.uni-karlsruhe.de/~Kai.Nickel/>

Hier gibt es Updates und auch eine kleine Spielkarten-Galerie!

## Bankverbindung

Konto#: 613 045  
Bank : Raiffeisenbank Mittelhaardt  
BLZ : 546 621 60

## Supportbox

Außer im Aminet (game/think und game/data) gibt es Updates in der Mailbox RPSBBS:

Modem: 06323/93066  
ISDN : 06323/93065  
Login: graph2d  
Pfad : /Lokal/Support/Amiga/Graph2D

## Danksagungen

Alle Übersetzungen wurden von der Amiga Translators Organisation (ATO) ausgeführt. Ich möchte den folgenden Personen für ihre Arbeit danken:

## Français:

Franck Aniere	<aniere@univ-mlv.fr>	(Guide, Install ↔)
Francis Labrie	<fb691875@er.uqam.ca>	(Catalog)
Franck Routier	<alci@club-internet.fr>	(Proofreader)

## Svenska:

Magnus Holmgren	<cmh@lls.se>	(Translator)
Linus Silvander	<linus.silvander@parnet.fi>	(Proofreader)

## Norsk:

Audun Vaaler	<audunv@powertech.no>
--------------	-----------------------

## Italiano:

Luca Nora	<ln546991@silab.dsi.unimi.it>	(Translator)
Roberto Patriarca	<R.Patriarca@flashnet.it>	(Proofreader)

## Nederlands:

Guno Heitman <fam.heitman.@tip.nl> (Translator)  
 Frank Mosch (Proofreader)

Español:

Arturo Roa <aroad@redestb.es>

Suomi:

Pekka Kolehmainen <pekkak@icenet.fi> (Translator)  
 Linus Silvander <linus@icenet.fi> (Proofreader)

Das mitgelieferte Cardset "Cards\_MagicWB.iff" stammt von Kai ←  
 Hofmann.

## 1.5 Hauptfenster

### H a u p t f e n s t e r

Das Fenster besteht eigentlich nur auf dem Spielfeld. Karten werden per drag'n'drop verschoben, indem man sie anklickt, die Maustaste gedrückt hält und über ihrem Zielort wieder losläßt. Die Spielregeln werden als bekannt vorausgesetzt ;-)

#### Knöpfe

Am linken Fensterrand befindet sich eine Knopfleiste, deren Funktion der der entsprechenden Menüpunkte entspricht.

Eine Ausnahme ist der "Zug"-Anzeigeknopf, der dann und nur dann erscheint, wenn mit den sichtbaren Karten ein Zug gemacht werden kann. Drückt man ihn, wird dieser Zug automatisch ausgeführt.

Zuguterletzt tickt auf der Knopfleiste auch noch die Spielzeit, die zu Beginn eines neuen Spiels zurückgesetzt wird. Sie läuft übrigens nur, wenn das Soliton-Fenster aktiv ist.

Die Knopfleiste und insbesondere der "Zug"-Knopf lassen sich abschalten

.

#### Menü

Das Menü bietet die folgenden Funktionen:

Projekt

Neu : Neues Spiel beginnen.

Abräumen : Automatisch alle offenen Karten auf ihre Zielpositionen befördern, sofern dies möglich

ist.

- Undo : Letzten Zug rückgängig machen.
- Über : Öffnet Soliton Informationsfenster.
- Hilfe : Zeigt die Online-Hilfe. Das gleiche passiert, wenn man irgendwo die HELP-Taste drückt.
- Statistiken : Öffnet das Fenster mit den  
Spielstatistiken
- Verkleinern : Schließt Soliton und legt ein Symbol auf der Workbench ab, mit dem es wieder zum Leben erweckt werden kann.
- Ende : Soliton beenden

#### Graphik

Hier kann zwischen den verschiedenen Karten-Hintergrund-Kombinationen umgeschaltet werden, die man in den

Einstellungen  
definieren kann.

#### Einstellungen

Soliton : Soliton  
Einstellungen  
ändern

MUI : MUI-Einstellungen für Soliton ändern

Hilfe Bei Druck auf die HELP-Taste öffnet sich die Online-Hilfe, die diese Dokumentation hier enthält.  
Läßt man den Mauszeiger einen Moment über einem Oberflächenelement ruhen, erscheint eine Sprechblase mit einem kleinen Hilfstext.

## 1.6 Einstellungen

### E i n s t e l l u n g e n

Die Soliton-Programmeinstellungen sind in drei Kategorien gegliedert:

#### Regeln

##### Umdrehen

Anzahl der Karten die umgedreht werden, wenn man auf den Spielstapel oben links klickt. Je mehr Karten desto schwieriger wird das Spiel.



### Als Block

Ist diese Option aktiv, können die Karten von den unteren Stapeln nur alle zusammen verschoben werden. Anderenfalls kann man auch einen Teil abheben und verschieben. Diese Option macht das Spiel schwieriger.

### Automat. Umdrehen

Die oberste Karte eines Stapels umdrehen, sobald sie frei wird. Diese Option dient nur der Bequemlichkeit.

### Automat. Quellstapel umdrehen

Die ersten 1 bis 3 Karten des Quellstapels aufdecken, nachdem er umgedreht wurde. Diese Option dient nur der Bequemlichkeit.

### Zug-Anzeige

Legt fest, ob der "Zug"-Knopf im Hauptfenster erscheint, der über Zugmöglichkeiten Auskunft gibt.

## Aussehen

### Knöpfe

Hier kann zwischen den "Cool buttons" am linken Fensterrand oder der Standardknopfleiste oben gewählt werden. Die Funktionalität ist die gleiche, aber die "Cool buttons" sehen einfach besser aus. Wer diese Meinung nicht teilt, kann die Knopfleisten auch ganz ausschalten - es gibt ja immer noch das Menü.

### Fluggeschwindigkeit

Geschwindigkeit, mit der die Karten zu ihren Zielen fliegen, wenn man z. B. auf 'Aufräumen' klickt. 'Sofort' bewirkt, daß die Karten ohne Gimmicks springen.

### Opaque Karten

Zeigt die Karten beim Bewegen mit der Maus voll an, anstatt lediglich einen Rahmen zu zeichnen.

### Piep

Systempieps benutzen, um Fehler anzuzeigen.

### Sicherheitsabfragen

Beim Start eines neues Spiels oder beim Beenden nachfragen.

## Graphik

Es können bis zu 10 Graphikkombinationen definiert werden, zwischen denen im Graphik-Menü umgeschaltet werden kann. Eine Kombination besteht aus einer Kartendatei und einem Hintergrundmuster.

### Graphikkombination

---

Name der Kombination.

Kartendatei

Die Bilddatei, in der sich die Spielkarten befinden. Eigene Spielkarten können leicht selbst erstellt werden.

Hintergrund

Der Hintergrund des Spielfelds kann mit einem Muster versehen werden. Dazu kann man hier eine beliebige Bilddatei auswählen, die per Datatypes geladen wird.

## 1.7 Statistiken

### S t a t i s t i k e n

In diesem Fenster werden ein paar Fakten über das derzeit laufende Spiel und über alle Spiele seit dem Programmstart angezeigt. Soliton berechnet für jedes Spiel Punkte und führt eine permanente Highscoreliste. Die Punktezahlung erfolgt nach folgendem System:

Karte von Quell- auf Reihensapel umlegen	+ 5
Karte in Reihensapel umdrehen (wird bei automat. Umdrehen berücksichtigt)	+ 5
Karte auf Zielstapel umlegen	+ 10
Karte vom Ziel- auf Reihensapel zurücklegen	- 15
Alle 10 Sekunden Spielzeit	- 2
Benutzung der UnDo-Funktion	- 15
Bei Einstellung 1 Karte umdrehen gilt: für jedes Mal Quellstapel umdrehen	- 100
Bei Einstellung 2 Karten umdrehen gilt: ab dem zweiten Mal Quellstapel umdrehen jedes Mal	- 50
Bei Einstellung 3 Karten umdrehen gilt: Ab dem dritten Mal Quellstapel umdrehen jedes Mal	- 20

Beim erfolgreichen Beenden des Spiels gibt es noch einen nur von der Zeit abhängigen Bonus. Negative Punkte entstehen nicht.

## 1.8 Eigene Spielkarten

### E i g e n e   S p i e l k a r t e n

#### Format

- \* Alle Karten eines Kartensatzes müssen rechteckig sein und genau die gleichen Ausmaße haben. Bei großen Karten wird zum Spielen ein entsprechend üppiger Bildschirmmodus erforderlich sein. Karten von etwa 80\*120 Pixeln werden noch auf einen 640\*512 Bildschirm passen.
- \* Alle Karten befinden sich in einem Bild. Sie müssen dort direkt nebeneinander liegen und wie im Beispiel "Cards\_Default.iff" angeordnet sein. Dieses Bild muß pixelgenau abgespeichert werden (z.B. als Brush), da Soliton die Größe der Karten als Bildbreite/14 und Bildhöhe/4 annimmt.
- \* Die Karten können in beliebiger Farbtiefe vorliegen. Sie beim Laden an die aktuelle Graphikumgebung angepaßt, indem die Farben gegebenenfalls reduziert und umgestellt werden. UNGEEIGNET sind allerdings HAM-Karten, da diese nicht auf "normalen" Bildschirmmodi dargestellt werden können.
- \* Als Bildformat darf im Grunde alles verwendet werden, was mit Datatypes gelesen werden kann. Es ist aber zu beachten, daß nicht jeder alle exotischen Datatypes besitzt. Deshalb halte ich IFF, JPEG oder PNG für die beste Wahl.

#### Veröffentlichung

Es bleibt natürlich jedem selbst überlassen, ob und wie er seine Karten veröffentlicht. Bei Uploads ins Aminet empfehle ich das Verzeichnis "game/data". Bitte vergeßt nicht, ein .readme beizulegen.

VIEL SPASS !!!

## 1.9 Copyright

### C o p y r i g h t

Soliton ist Copyright ©1997 Kai Nickel.

Soliton ist GIFTWARE. Man darf es also frei benutzen und kopieren solange damit keine geschäftlichen Interessen verbunden sind. Das Originalarchiv muß dabei unverändert und zusammen bleiben.

!!

Wer das Programm benutzt ist aufgefordert, dem Autor ein kleines Geschenk zukommen zu lassen. Wer es gerne einfach

hat, kann die im Kapitel  
Autor  
angegebene Konto-  
nummer benutzen ;-)

!!

Es ist ausdrücklich erlaubt, das Programm in die Meeting-  
Pearls und die Aminet CD-Rom Serien aufzunehmen.

Der Autor übernimmt keine Garantie für das Funktionieren von  
Soliton und kann nicht für eventuelle Schäden verantwortlich  
gemacht werden, die durch Soliton entstehen könnten.

Soliton benutzt das  
MUI-System  
von Stefan Stuntz.

Alle  
Übersetzungen  
wurden von der ATO ausgeführt.

## 1.10 MUI

M U I

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993-97 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user  
interfaces. With the aid of a preferences program, the user  
of an application has the ability to customize the outfit  
according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package  
containing lots of examples and more information about  
registration please look for a file called "muiXXusr.lha"  
(XX means the latest version number) on your local bulletin  
boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-Straße 7  
80935 München

## GERMANY

- MUI in Soliton      Um eine optisch ansprechende und komfortable Oberfläche zu bieten, benutzt Soliton das MUI-System von Stefan Stuntz. Für Soliton muß deshalb MUI in der Version 3.6 oder höher installiert sein.
- Registrierung      Man darf MUI benutzen, ohne sich dafür registrieren zu lassen. In der registrierten Version hat man allerdings den Vorteil, daß alle Einstellungen in dem zu MUI gehörenden Preferences-Programm abgespeichert werden können, und so jede MUI-Applikation (also auch Soliton) in ihrem Aussehen dauerhaft den eigenen Wünschen angepaßt werden kann! Die wichtigsten Einstellungen lassen sich allerdings auch in der nicht registrierten Version von MUI tätigen.
- Möchte man beispielsweise, daß sich Soliton nicht mehr auf dem Workbench-Screen öffnet, so kann mit den MUI-Preferences leicht ein anderer Public-Screen oder auch ein eigener Bildschirm eingestellt werden, auf dem Soliton dann in Zukunft erscheinen wird.
- Es empfiehlt sich also auf jeden Fall, auch die Anleitung(en) des MUI-Systems - insbesondere der MUI-Preferences - gründlich zu lesen.
-