

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 24, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Soliton	1
1.1 Inhaltsverzeichnis	1
1.2 Beschreibung	1
1.3 Installation	2
1.4 Autor	3
1.5 Hauptfenster	4
1.6 Einstellungen	5
1.7 Statistiken	7
1.8 Eigene Spielkarten	7
1.9 Geschichte	8
1.10 Copyright	10
1.11 MUI	11

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 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 Work-
bench 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

un7x@rz.uni-karlsruhe.de

WWW

<http://www.uni-karlsruhe.de/~un7x/>

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

Translation

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)

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 oberen oder 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.

Das Aussehen der Knopfleiste und das Vorhandensein des "Zug"-Knopfs läßt sich einstellen

.

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 Spielstatistiken	: Öffnet das Fenster mit den .
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 Einstellungen ändern	: Soliton
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 Punktezahl 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.
 - * Soliton zeigt bei übereinanderliegenden Karten abhängig von der Fensterhöhe immer mindestens 1/9 der Höhe der überdeckten Karten an. Der Wert der Karten sollte deshalb nach Möglichkeit größtenteils im oberen Neuntel untergebracht werden.
- 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 Geschichte

E n t w i c k l u n g s g e s c h i c h t e

- V1.51 (22.12.97)
- * Update der schwedischen Übersetzung.
 - * Update des französischen Katalogs.
 - * Neue Übersetzung: Finnisch
 - * Fehler bei der Punktezahlung beseitigt, der bei ein paar "merkwürdigen" Zügen auftrat.
 - * Erweiterter Doppelklick: Die Funktion des Doppelklicks entspricht jetzt der des "Zug"-Buttons, d.h. führt den ersten möglichen Zug aus.
-

- * Das exotische "eine Datei pro Karte"-Format wird nicht mehr dokumentiert. Ich glaube, daß es nie benutzt wurde. Einspruch?

- V1.50 (01.06.97)
- * Drag'n'Drop-Mechanismus fast vollständig neu programmiert: Jetzt "fliegt" die Karte auch am Ende eines Drag'n'Drop-Vorgangs an die genaue Zielposition, bzw. an die Ausgangsposition im Falle eines Fehlers.
 - * Mehrstufiges, "fliegendes" Undo, das bis zum Spielstart zurückreicht.
 - * Minimale Fenstergröße wieder verringert. Das ist notwendig, um auch auf kleinen Bildschirmen zu starten.
 - * Neues Punktesystem, das von der Spielzeit beeinflusst wird.
 - * Punkteanzeige im Hauptfenster, Highscoreliste.
 - * Übersetzungs-Update: Nederlands
 - * Reko2Soliton.ifx verbessert (Nathan Black).
 - * Kosmetik im Über-Fenster. Schon gesehen?
- V1.40 (03.05.97)
- * Soltion ist jetzt toleranter was die Position des Fallenlassens der Karten betrifft. Nun also weniger Beeps bei schnellem Spiel.
 - * Doppelte Häkchen im Graphik-Menu beseitigt.
 - * Wieder "Friend-Bitmaps" für CyberGfx -> schneller
 - * Neue Übersetzungen: español, nederlands
 - * Default-Spielkarten überarbeitet
 - * Konvertierungs-Skript für PPaint7
- V1.31b (10.0.97)
- * Möglichen Absturz/Enforcer Hit beim Start beseitigt
 - * Gelegentliches "Hängenbleiben" beim Drag'n'Drop
 - * Statistikfenster behält jetzt an seine Position
 - * Schwedischer Katalog aktualisiert.
 - * Zuganzeigeknopf verschwindet nun komplett, wenn er abgeschaltet ist.
 - * 'Fliegende Karten' standardmäßig abgeschaltet. Diese Option scheint fehlerhaft zu sein und bringt manche Amigas zum Absturz. Siehe "readme.lst" für Details.
 - * Anzeige der Graphikhardware im Aboutfenster und Compilierung ohne Optimierung - beides aus Debugginggründen.
 - * Zuganzeige im Standarddesign hat nicht richtig funktioniert.
- V1.30 (09.03.97)
- * Zug-Anzeigeknopf
 - * "Cool buttons" ;-) am linken Fensterrand (optional)
 - * Karten fliegen an ihre Ziele (optional)
 - * Graphikkombinationen bestehend aus Karten und Hintergrundmuster definierbar und per Menu auswählbar.
 - * Karten sollten jetzt nicht mehr irgendwo im Fenster hängenbleiben
 - * Schalter für opaque Kartenbewegung wurde manchmal ignoriert.
 - * Benutzung des System-Pieps und automat. Öffnen der ersten Karten nach Umdrehen des "Quellstapels" jetzt abschaltbar.
 - * 'Hilfe' Menüpunkt funktionierte nicht.
 - * ImageFX-Skripts, die Karten ins Soltion Format konvertieren
-

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.

1.11 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.
-