

Soliton

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Soliton		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 24, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Soliton	1
1.1 Innehållsförteckning	1
1.2 Beskrivning	1
1.3 Installation	2
1.4 Författare	2
1.5 Huvudfönstret	3
1.6 Inställningar	5
1.7 Skapa kortlekar	6
1.8 Historia	7
1.9 Upphovsrätt	9
1.10 MUI	10

Chapter 1

Soliton

1.1 Innehållsförteckning

S o l i t o n

Ett patiensspel

Introduktion

Beskrivning

Installation

Författare

Användning

Huvudfönstret

Inställningar

Skapa kortlekar

Appendix

Historia

Upphovsrätt

MUI

1.2 Beskrivning

B e s k r i v n i n g

Funktioner

Soliton är ett patiensspel med följande funktioner:

* Kortlekar läses in som datatyper. Du kan också enkelt

göra

dem själv, med den storlek och det antal färger du

själv vill ha.

- * Ett systemvänligt MUI
- användargränssnitt, som kan köras på Workbench eller på en annan skärm. Fungerar även bra med grafikkort.
- * Konfigurerbart bakgrundsmönster.
- * Ogenomskinlig kortförflyttning med dra och släpp.
- * Många spelinställningar, tidtagning, statistik och flyttningsindikator.
- * Översatt till många språk.
- * Giftware
- .

Systemkrav För att spela Soliton behöver du AmigaOS 3.0 (eller högre) samt MUI version 3.6 (eller högre).

1.3 Installation

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

Automatiskt Det bästa sättet att installera Soliton är genom att använda programmet "Soliton-Install". Oroa dig inte: Inga filer kommer att kopieras till dina systemlådor!

Manuellt Om du inte tycker om installationsskript eller Installeraren, dra bara "Soliton"-lådan till en låda på din hårddisk. Flytta sedan "Soliton.guide" på det språk du föredrar från lådan "Soliton/Docs/<språk>/" till lådan "Soliton/", så att direkthjälpen kan hitta den.

Avinstallation För att bli av med Soliton raderar du bara lådan "Soliton". Det är allt.

1.4 Författare

F ö r f a t t a r e

Soliton skrevs av Kai Nickel

Post Kai Nickel
Herzogstrasse 29
67435 Neustadt
Germany

E-post un7x@rz.uni-karlsruhe.de

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

Uppdateringar och ett kortleksgalleri kan hittas på min hemsida och på Aminet (game/think och game/data).

Översättningar Alla översättningar gjordes av Amiga Translators Organisation ATO. Jag skulle vilja tacka följande personer för deras arbete:

Français:

Franck Aniere	<aniere@univ-mlv.fr>	(Manual, ↔ installerare)
Francis Labrie	<fb691875@er.uqam.ca>	(Katalogfil)
Franck Routier	<alci@club-internet.fr>	(Korrekturläsare)

Svenska:

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

Norsk:

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

Italiano:

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

Nederlands:

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

Español:

Arturo Roa	<aroad@redestb.es>	
------------	--------------------	--

Suomi:

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

1.5 Huvudfönstret

H u v u d f ö n s t r e t

Huvudfönstret består av spelfältet. Kort flyttas med hjälp av dra och släpp: Klicka på ett kort och håll nere musknappen. Släpp sedan knappen när kortet är där du vill placera det.

Knappar

I den övre eller vänstra delen av fönstret finns en knapprad (såvida du inte har stängt av den). Knapparna motsvarar de

viktigaste menyalternativen. För att se vad de gör, se motsvarande menyalternativ.

Flytta-knappen indikerar att ett kort kan flyttas, och denna förflyttning utförs om du klickar på knappen.

På knappraden finns det också en klocka, som börjar från noll varje gång du startar en ny omgång. Klockan räknar bara när Soliton-fönstret är aktivt!

Utseendet på knappraden, samt om flyttindikatorn ska visas, kan

ställas in

.

Menyer

Menyn erbjuder följande funktioner:

Arkiv

Ny omgång : Börja en ny omgång.

Städa upp : Försöker flytta alla synliga kort till deras destinationer.

Ångra : Ångrar den senaste förflyttningen.

Om... : Visar information om Soliton.

Hjälp... : Öppnar direkthjälpen, precis som Help-tangenten.

Statistik... : Öppnar ett fönster med spelstatistik.

Göm : Gömmer Soliton.

Avsluta : Avslutar Soliton.

Profiler

Här kan du välja mellan olika profiler. En profil är en kombination av en kortlek och en bakgrund. Du kan definiera profiler i

inställningsfönstret

.

Inställningar

Soliton... : Öppnar inställningsfönstret för Soliton.

MUI... : Öppnar inställningsfönstret för MUI.

Hjälp

Om du trycker på Help-tangenten öppnas ett fönster med direkthjälp, innehållande denna dokumentation. Om du inte flyttar muspekaren på en stund, kommer du att se en liten "bubbla" med

information om objektet under muspekaren (förutsatt att bubbelhjälpn i MUI är aktiv).

1.6 Inställningar

I n s t ä l l n i n g a r

Inställningarna är uppdelade på tre sidor:

Spel

Kort att vända

Antal kort som ska vändas upp när du klickar på kortleken längst upp till vänster. Fler kort gör spelet svårare.

Flytta sekvenser

Om den här rutan är kryssad måste du flytta hela sekvenser mellan högarna. Om rutan inte är kryssad kan du flytta en del av en sekvens. Att bara kunna flytta hela sekvenser gör spelet svårare.

Vänd automatiskt

Vänd automatiskt på det översta kortet i en hög så snart som det blir frilagt. Detta påverkar inte spelets svårighetsgrad.

Öppna talong

Gör så att Soliton vänder de första (1, 2 eller 3) korten efter det att talongen har vänts. Detta påverkar inte spelets svårighetsgrad.

Visa flyttningar

Visa Flytta-knappen när det finns en möjlig kortförflyttning.

Utseende

Knappar

Du kan välja mellan "Snygga knappar", och de fula "Vanliga knappar". De snygga knapparna ser bättre ut, och det är allt man kan säga om saken. Om du inte tycker om några av dem, kan du välja "Inga knappar", och använda menyerna istället.

Flytthastighet

Hur fort korten flyttas till deras destination, t.ex. när du har klickat på Städa upp. Du kan också välja "Animera ej" för att få korten att hoppa direkt till deras destination.

Hela kort

Visa hela kortet när det flyttas, och inte bara en tråkig ram.

Blänk vid fel

Visa systemets blänkning när ett fel inträffar.

Dialogruta

Fråga innan en ny omgång påbörjas eller spelet avslutas.

Profiler

Du kan definiera upp till 10 olika profiler här. En profil är en kombination av en kortlek och en bakgrund som kan väljas i profilmyn. Alla profiler visas till vänster.

Profil

Namnet på den valda profilen.

Kortlek

Soliton kan läsa kortlekar i två olika format:

1. Alla kort i en bildfil. Välj en sådan fil här.
2. Varje kort finns i en separat bildfil i en gemensam låda. Välj i så fall den lådan (men inte någon fil).

Du kan enkelt skapa
dina egna kort

.

Bakgrund

Bakgrunden på spelytan. Du kan använda vilken bild du vill.

1.7 Skapa kortlekar

S k a p a k o r t l e k a r

Format

Vad du behöver veta:

- * Alla kort i en kortlek måste vara rektangulära och av samma storlek. Om korten är väldigt stora kommer du att behöva en väldigt stor skärm för att spela med dem. Kort med storleken 80 x 120 får plats på en skärm som är 640 x 512 bildpunkter stor.
 - * Soliton kommer alltid att åtminstone visa den översta niondelen (1/9) av ett (delvis) täckt kort. Alltså bör kortets valör (K, D, Kn, 10, ...) placeras så att den är läsbar på den översta niondelen av kortet, om möjligt.
 - * Du kan använda hur många färger du vill. Soliton kommer att färga om kortleken till den aktuella skärmen när kortleken
-

laddas. Använd inte HAM-lägen, då de inte kan färgas om och visas på "normala" skärmar.

- * Du kan använda vilket bildformat du vill som kan laddas med datatyper. Eftersom alla inte har alla udda datatyper, anser jag att IFF, JPEG eller PNG är det bästa valet.

Filer

Soliton kan ladda kortlekar på två olika sätt:

- * Alla kort finns i en bildfil. De måste vara placerade bredvid varandra på det sätt som visas i filen "Cards_Default.iff". Spara hela bilden utan någon ram (t.ex. som en pensel), eftersom Soliton antar att bredden på korten är en fjortondel (1/14) av bildens bredd, samt att höjden på korten är en fjärdedel (1/4) av bildens höjd.

Fördel : Snabb inläsning.

Nackdel: Alla kort måste ritas med en gemensam palett.

- * Varje kort i en separat fil i en gemensam låda. Filnamnen förväntas vara så här:

```
"Back"      för baksidan
"Empty"     för tomma kortplatser
```

```
"Clubs_A"   för klöver ess
"Clubs_2"   för klöver två
```

```
.
.
.
```

```
"Clubs_K"   för klöver kung
```

```
Samma gäller för: "Diamonds_#"
                  "Hearts_#"
                  "Spades_#"
```

Fördel : Individuell palett för varje kort.

Nackdel: Långsam inläsning.

Publicering

Naturligtvis kan du publicera dina kort hur du vill. Jag tycker att lådan game/data på Aminet är den bästa platsen för kortlekar. Glöm inte att inkludera en .readme (läs mig) fil.

M y c k e t n ö j e !

1.8 Historia

H i s t o r i a

V1.51

97-12-22

- * New swedish documentation and catalog update.
- * French catalog updated.
- * New translation: Suomi

- * Fixed scoring bug for some strange moves.
- * Extended doubleclick feature: doubleclicking a card now executes ANY possible move.
- * The exotic "one file for each card" file format is not documented anymore. As far as I know it has never been used. (Please tell me if you still need it)

V1.50
97-06-01

- * Rewrote drag'n'drop mechanism. Now there is smooth card movement at the end of a drag'n'drop and smooth (flying) drag abort.
- * Multi level, flying undo.
- * Reduced minimal window size again. This is necessary to startup on small screens.
- * New scoring system (influenced by game time), score display in main window, highscore list.
- * Translation update: Nederlands
- * Fixed Reko2Soliton.ifx (Thanks to Nathan Black).
- * Cosmetics in About window. Did you ever look at it?

V1.40
97-05-03

- * Soliton is now much more tolerant concerning the correct drop position. That means: less "beeps" for you!
- * Fixed double checkmarks in profiles menu.
- * Reenabled friend bitmaps for Cybergfx -> faster.
- * New translations: español, nederlands
- * Redesigned default cardset
- * PPaint7 script to convert cardsets to Soliton format.

V1.31b
97-04-10

- * Fixed possible crash/hit at startup.
- * Fixed possible deadlock with drag'n'drop.
- * Statistics window remembers position now.
- * Updated translation: Svenska.
- * Fixes standard design move button.
- * Disabled 'flying card' by default. The feature seems to be buggy and crashes on some machines. Please read "readme.1st" for details!
- * Added graphics hardware check in About window and compiled without optimizations for debugging purposes.
- * Move indicator disappears completely when disabled.

V1.30
97-03-09

- * Move indicator button
- * "Cool buttons" ;-) on the left side of the window.
- * Cards 'fly' to their destinations.
- * Cardset-pattern-profiles selectable via menu.
- * Fixed bug with dragged cards trashing display.
- * Opaque cards switch has been ignored sometimes.
- * Display beep and 'Auto turn topleft' can be disabled.
- * Fixed 'Help' menu item.
- * ImageFX scripts to convert cardsets to Soliton format.
- * Fixed cleanup bug when auto open was switched off.
- * Rules bugfix : A on 2 now allowed (quite useless anyway), but no more K on A. Ability to move cards back from the four destination stacks.
- * Optional are-you-sure-requesters before 'New game' and

'Quit'.
* New languages

V1.20
97-02-18
* Timer
* Statistics window
* Support of the V43-Datatypes for more than 256 colors.
* Increased rendering speed on screens with more than 256 colors (especially on CyberGraphics systems).
* New catalogs: Francais, Svenska
* Improved default cardset a bit.
* Drag point could jump away when dragging cards very fast.
* Reworked install script.

V1.10
97-02-08
* Implemented UnDo.
* Optional opaque card movement.
* Drag'n'drop begins when you move the mouse, not before. Right mouse-button aborts drag'n'drop.
* Size of covered cards depending on windows height.
* Automatic turn-around of topmost cards can be switched off now.
* Cosmetics in some requesters and settings window. New icon.
* New games were immediately cleaned up sometimes. Oops.
* Internally: KaiLib ;-)

V1.00
97-02-01
* First version

1.9 Upphovsrätt

U p p h o v s r ä t t

Soliton är upphovsrättsskyddad © 1997 av Kai Nickel.

Soliton är giftware. Du får spela Soliton och kopiera det så länge det inte sker kommersiellt.

Originalarkivet måste kopieras utan några ändringar när du kopierar Soliton.

!!

Om du tycker om programmet ombeds du skicka en liten gåva till

författaren
. Du vet inte vad du ska skicka? I så fall kan du
helt enkelt skicka lite kontanter i ett brev... :-)

!!

Uttryckligt tillstånd att publicera Soliton har utfärdats för

cd-serierna Meeting Pearls och Aminet.

Författaren kan inte garantera att Soliton fungerar korrekt, och kan inte hållas ansvarig för några negativa konsekvenser som kan ha sitt ursprung i användandet av Soliton.

Soliton använder
MUI-systemet
av Stefan Stuntz.

Översättningarna
gjordes av ATO.

1.10 MUI

M U I

Det här programmet använder

MUI - MagicUserInterface

(c) Upphovsrätt 1993-97 av Stefan Stuntz

MUI är ett system för att skapa och hantera grafiska användargränssnitt. Med hjälp av en inställningsredigerare kan användaren av ett program anpassa utseendet på programmet enligt sin personliga smak.

MUI är shareware. För att skaffa det kompletta paketet, innehållande många exempel och mer information om registrering, leta efter en fil som heter "muiXXusr.lha" (där XX är det senaste versionsnumret) på din lokala BBS eller på disketter med fria program.

Om du vill registrera MUI redan nu, skicka gärna

30 DM eller 20 US\$

till

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
GERMANY

Support och registrering online finns vid

<http://www.sasg.com/>

MUI i Soliton Soliton behöver MUI 3.6 eller högre. Du får använda MUI utan att registrera MUI - men om du registrerar kan du använda en del extra funktioner i inställningsredigeraren för MUI. Det rekommenderas att du läser MUI-dokumentationen noggrant - speciellt gällande inställningarna. Trots detta vill jag visa några av fördelarna med MUI-program som kan vara användbara när du använder Soliton:

Om du vill att Soliton ska öppnas på en egen skärm, så kan du göra detta i MUI-inställningarna för Soliton.

Du kan ändra storleken på fönster gjorda med MUI, och dessa fönster anpassar sig dessutom till olika teckensnitt.

MUI-program kan gömmas när som helst, med en extra knapp i fönstrets titelrad.