

Soliton

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Soliton		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 22, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Soliton	1
1.1	Soliton <Inhaltsverzeichnis>	1
1.2	Soliton <Beschreibung>	1
1.3	Soliton <Autor>	2
1.4	Soliton <Klondike>	2
1.5	Soliton <Freecell>	4
1.6	Soliton <Hauptfenster>	5
1.7	Soliton <Einstellungen>	6
1.8	Soliton <Profile verwalten>	7
1.9	Soliton <Statistiken>	7
1.10	Soliton <Eigene Spielkarten>	7

Chapter 1

Soliton

1.1 Soliton <Inhaltsverzeichnis>

S o l i t o n

Solitär - Kartenspiel

Einleitung	Beschreibung Autor
Spiele	Klondike Freecell
Fenster	Hauptfenster Einstellungen Profile verwalten Statistiken
Anhang	Spielkarten erstellen Geschichte Copyright

1.2 Soliton <Beschreibung>

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

Eigenschaften	Soliton ist ein Solitär-Kartenspiel mit den folgenden Eigenschaften: <ul style="list-style-type: none">* Klondike und Freecell Spiel* Spielkarten werden per Datatypes eingeladen. Sie können in beliebigen Farbtiefen und Größen auch sehr leicht selbst angefertigt werden.* 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 ↔ oder höher und MUI Version 3.6 oder höher.
Installation	Das Skript "Soliton-Install" erledigt alles Notwendige. Keine Angst: Es werden nur Dateien in das auszuwählende Soliton-Verzeichnis kopiert. Zur Deinstallation genügt es, einfach das Soliton-Verzeichnis zu löschen.

1.3 Soliton <Autor>

A u t o r

Soliton wurde geschrieben von

Kai Nickel
Herzogstraße 29
67435 Neustadt
BRD

Kai.Nickel@stud.uni-karlsruhe.de

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

Soliton ist Giftware. Wer das Spiel mag, ist aufgefordert, dem Autor eine kleine Spende zukommen zu lassen. Meine Bankverbindung:

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

Updates und Spielkartensätze gibt es im Aminet (game/think und game/data) sowie auf meiner Homepage.

Alle Übersetzungen wurden von der ATO ausgeführt (siehe auch Kapitel Copyright).

1.4 Soliton <Klondike>

K l o n d i k e

Regeln

Spielfeldanordnung:

```

+---+ +---+           +---+ +---+ +---+ +---+
|   | |   |           |   | |   | |   | |   |
| S | | O |           | Z | | Z | | Z | | Z |
|   | |   |           |   | |   | |   | |   |
+---+ +---+           +---+ +---+ +---+ +---+

+---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+
|   | |   | |   | |   | |   | |   | |   |
| R | | R | | R | | R | | R | | R | | R |
|   | |   | |   | |   | |   | |   | |   |
+---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+

```

S: Spielstapel

O: Offener Stapel

Z: Zielstapel

R: Reihenstapel

Das Ziel des Spiels ist es, alle Karten auf den Zielstapeln abzulegen. Jeder Zielstapel beginnt mit einem Ass, auf das dann die 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, B, D, K des selben Typs gelegt werden können.

Um das zu erreichen, benötigt man die Reihenstapel. Eine Karte kann an einen Stapel angesetzt werden, wenn sie eine andere Farbe als die darunterliegende hat, und wenn ihr Wert um 1 kleiner ist, als der Wert der darunterliegenden. Ebenso können ganze Reihen von zusammenhängenden Karten verschoben werden.

Durch Anklicken des Spielstapels werden einige Karten auf den offenen Stapel umgelegt. Ein Doppelklick auf eine Karte bewirkt, dass sie von alleine zu einem möglichen Zielort fliegt.

Hilfsmittel

Es gibt zwei Extraknöpfe für Klondike:

Der 'Zug'-Anzeiger weist auf eine mögliche Kartenbewegung hin und führt diese auf Wunsch auch aus.

Durch Klick auf 'Abräumen' fliegen so viele Karten wie möglich an ihre Zielorte.

Punkte

Soliton berechnet für jedes Spiel Punkte und führt eine permanente Highscoreliste. Die Punktezählung erfolgt nach folgendem System:

Karte von Spiel- auf Reihenstapel umlegen	+ 5
Karte in Reihenstapel 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 Spielstapel umdrehen	- 100
Bei Einstellung 2 Karten umdrehen gilt: ab dem zweiten Mal Spielstapel umdrehen jedes Mal	- 50
Bei Einstellung 3 Karten umdrehen gilt: Ab dem dritten Mal Spielstapel umdrehen jedes Mal	- 20
Beim erfolgreichen Beenden des Spiels gibt es noch einen nur von der Zeit abhängigen Bonus. Negative Punkte entstehen nicht.	

1.5 Soliton <Freecell>

F r e e c e l l

Regeln

Spielfeldanordnung:

```
+---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+
|   | |   | |   | |   | |   | |   | |   | |   |
| F | | F | | F | | F | | Z | | Z | | Z | | Z |
|   | |   | |   | |   | |   | |   | |   | |   |
+---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+
```

```
+---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+
|   | |   | |   | |   | |   | |   | |   | |   |
| R | | R | | R | | R | | R | | R | | R | | R |
|   | |   | |   | |   | |   | |   | |   | |   |
+---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+ +---+
```

F: Freie Plätze

Z: Zielstapel

R: Reihensapel

Das Ziel des Spiels ist es, alle Karten auf den Zielstapeln abzulegen. Jeder Zielstapel beginnt mit einem Ass, auf das dann die 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, B, D, K des selben Typs gelegt werden können.

Man kann nur eine Karte am Stück bewegen. Sie kann an einen Reihensapel angelegt werden, wenn sie nicht die gleiche Farbe und einen um 1 niedrigeren Wert als die darunterliegende Karte hat.

Auf einen freien Platz passt nur jeweils eine Karte. Um eine Reihe von Karten quasi am Stück zu bewegen, muss man die freien

Plätze als Puffer benutzen. Soliton hilft einem dabei: wenn man eine Reihe Karten nimmt und verschiebt, fliegen die Karten automatisch erst auf die freien Plätze und von dort zum Zielort. Je mehr Plätze frei sind, desto mehr Karten kann man am Stück verschieben!

1.6 Soliton <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. Um eine Reihe von Karten zu verschieben zieht man einfach an der untersten, und die darüberliegenden folgen.

Knöpfe

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

Einige Knöpfe und Menüeinträge sind vom Spiel abhängig. In den Kapiteln Klondike und Freecell erfährt man mehr über ihre Bedeutung.

Dann 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.

Menü

Das Menü bietet die folgenden Funktionen:

Projekt

- | | | |
|-------------|---|--|
| Neu | - | Neues Spiel beginnen. |
| Undo | - | Letzten Zug rückgängig machen. |
| Statistiken | - | Öffnet das Fenster mit den Spielstatistiken. |
| Hilfe | - | Zeigt die Online-Hilfe. Das gleiche passiert, wenn man irgendwo die HELP-Taste drückt. |
| Über | - | Öffnet Soliton Informationsfenster. |
| Ende | - | Soliton beenden |

Profile

Hier kann zwischen den verschiedenen Karten-Hintergrund-Kombinationen umgeschaltet werden, die man selbst definieren kann (siehe Profile verwalten).

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.

1.7 Soliton <Einstellungen>

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

Aussehen

Knöpfe

Die Knopfleiste kann abgeschaltet werden. Dies kann beispielsweise dann notwendig sein, wenn ein großer Spielkartensatz sonst nicht mehr auf den Bildschirm passt.

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.

Sicherheitsabfragen

Beim Start eines neuen Spiels oder beim Beenden nachfragen.

Regeln

Diese Einstellungen sind nur im Klondike Spiel verfügbar.

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.

Zug-Anzeige

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

1.8 Soliton <Profile verwalten>

P r o f i l e v e r w a l t e n

Hier können die Graphikkombinationen definiert werden, zwischen denen im Graphik-Menü umgeschaltet werden kann. Eine Kombination besteht aus einer Kartendatei und einem Hintergrundmuster. Alle Soliton-Spiele teilen sich diese Profilliste.

Profil

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.

1.9 Soliton <Statistiken>

S t a t i s t i k e n

In diesem Fenster werden ein paar Fakten über das derzeit laufende Spiel, die aktuelle Sitzung und über alle Sitzungen angezeigt.

Mit dem "Löschen"-Knopf werden alle Statistiken zurückgesetzt.

Die Statistiken werden für beide Soliton-Spiele getrennt abgespeichert, Klondike hat zudem noch eine Highscoreliste.

1.10 Soliton <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.
- * Alle Karten befinden sich in einem Bild. Sie müssen dort direkt nebeneinander liegen und wie im Beispiel "Standard

Cards Medium.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 vergesse nicht, ein .readme beizulegen.

VIEL SPASS !!!