

Soliton

Kai Nickel

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Soliton		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Kai Nickel	July 20, 2024	

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	2
1.5	Hauptfenster	3
1.6	Einstellungen	5
1.7	Eigene Spielkarten	6
1.8	Geschichte	8
1.9	Copyright	10
1.10	MUI	10

Chapter 1

Soliton

1.1 Inhaltsverzeichnis

S o l i t o n

Solitär - Kartenspiel

Einleitung	Beschreibung Installation Autor
Bedienung	Hauptfenster Einstellungen 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: <ul style="list-style-type: none">* 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 un7x@rz.uni-karlsruhe.de
kai@rpsbbs.palatinat.de

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

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

Bankverbindung

Konto#: 247 014
Bank : Raiffeisenbank Neustadt/Nord
BLZ : 546 600 24

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:

Francais:

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	<aroa@redestb.es>	
------------	-------------------	--

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.

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 : Öffnet ein Fenster mit 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 neuen 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

Soliton kann Spielkarten in zwei Formaten laden:

1. Die Karten befinden sich in alle einem Bild. In diesem Fall wählt man einfach diese Bilddatei aus.
2. Die Karten befinden sich als einzelne Dateien in einem Verzeichnis. In diesem Fall wählt man nur das Verzeichnis aus (aber keine Datei!).

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 Eigene Spielkarten

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

Format

Allgemein gilt:

- * 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.

- * 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.
- * 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.

Dateien

Soliton kann Karten wahlweise auf zwei Arten einlesen:

- * 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.

Vorteil : Relativ schneller Ladevorgang.

Nachteil: Alle Karten müssen beim Erstellen auf dieselbe Farbpalette gebracht werden. Dies ist bei 24Bit-Dateien aber kein Problem.

- * Jede Karte befindet sich als einzelne Bilddatei in einem gemeinsamen Verzeichnis. Die Namen ergeben sich wie folgt:

Back	für die Kartenrückseite
Empty	für ein leeres Spielfeld

Clubs_A	für Kreuz Ass
Clubs_2	für Kreuz 2
.	.
.	.
.	.
Clubs_10	für Kreuz 10
Clubs_J	für Kreuz Bube
Clubs_Q	für Kreuz Dame
Clubs_K	für Kreuz König

ebenso:	Diamonds_#	für Karo
	Hearts_#	für Herz
	Spades_#	für Pik

Vorteil : Einzelne Palette für jede Karte
Nachteil: Lange Ladezeit

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 !!!

1.8 Geschichte

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

- 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-Menü beseitigt.
 - * Wieder "Friend-Bitmaps" für CyberGfx -> schneller
 - * Neue Übersetzungen: español, niederlands
 - * 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.1st" 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-Anzeige Knopf
 - * "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 können sollen.
 - * Fehler beim Aufräumen, wenn "Automat. Aufdecken" ausgeschaltet war.
 - * Regelkorrektur: A auf 2 jetzt erlaubt (obwohl sinnlos), jedoch kein K mehr auf A. Es besteht jetzt die Möglichkeit, Karten von den vier Zielstapel wieder zurückzuholen.
 - * Sicherheitsrequester beim Beenden und beim Starten eines neuen Spiels (optional).
 - * Neue Sprachen
- V1.20 (18.02.97)
- * Timer eingebaut.
 - * Statistik-Fenster.
 - * Unterstützung der V43-Datatypes zur Darstellung von mehr als 256 Farben.
 - * Höhere Geschwindigkeit auf Cybergraphics-Bildschirmen mit mehr als 8bit Farbtiefe.
 - * Französischer und schwedischer Katalog.
 - * Default-Cardset etwas verbessert.
 - * Drag-Punkt konnte leicht "verrissen" werden.
 - * Installationsskript überarbeitet.
- V1.10 (10.02.97)
- * Kartenverschiebung optional auch mit Bild ("opaque") anstatt mit Rahmen.
 - * Undo-Möglichkeit.
 - * Drag'n'drop Vorgang beginnt jetzt erst, wenn die Maus nach dem Click auch bewegt wird. Rechte Maustaste bricht den Vorgang ab.
 - * Größe des angezeigten Teils überdeckter Karten abhängig von der Fenstergröße.
 - * Automatisches Aufdecken der obersten Karte jetzt abschaltbar.
 - * Kosmetik im Statusfenster, den Requestern und den Programmeinstellungen. Neues Icon.
 - * Neue Spiele wurden manchmal sofort abgeräumt.
 - * Intern: KaiLib
- V1.00 (01.02.97)
- * Erste Version
-

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 Kontonummer 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.
