

Soliton

Kai Nickel

Copyright © CopyrightÂ©1997 Kai Nickel

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Soliton		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Kai Nickel	December 25, 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	3
1.6 Einstellungen	4
1.7 Spielkarten erstellen	5
1.8 Geschichte	6
1.9 Copyright	6
1.10 MUI	7

Chapter 1

Soliton

1.1 Inhaltsverzeichnis

S o l i t o n

Solitär - Kartenspiel
Version 1.00

Einleitung

Beschreibung

Installation

Autor

Bedienung

Hauptfenster

Einstellungen

Spielkarten erstellen

Anhang

Geschichte

Copyright

MUI

1.2 Beschreibung

Beschreibung

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.

*

Spieleigenschaften
einstellbar.

* Sprachen: Deutsch und Englisch.

*

Giftware

.

Voraussetzungen Um Soliton zu spielen benötigt man:

* Einen Amiga mit Kickstart 3.0 oder höher.

* Installiertes

MUI

Version 3.6 oder höher.

1.3 Installation

Installation

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

Autor

Soliton wurde geschrieben von Kai Nickel.

Post Kai Nickel
Herzogstraße 29
67435 Neustadt
BRD

EMail un7x@rz.uni-karlsruhe.de
kai@rpsbbs.rlp.de

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

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

Übersetzungen Ich würde mich freuen, wenn sich jemand finden würde, der diese Dokumentation und den Katalog in eine andere Sprache übersetzen möchte. Bitte meldet Euch bei mir!

Updates Falls es neue Versionen von Soliton geben sollte, lege ich sie ins Aminet (game/think/). Außerdem gibt es eine (deutsche) Soliton-Support-Box namens RPSBBS:

Modem: 06323/93066
ISDN : 06323/93065
Login: graph2d
Pfad : /Lokal/Support/Amiga/Graph2D
(ich heiße dort "Kai")

1.5 Hauptfenster

Hauptfenster

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.

Am oberen Fensterrand befinden sich ein paar Knöpfe, deren Funktion der der entsprechenden Menüpunkte entspricht.

Menü Das Menü bietet die folgenden Funktionen:

Projekt

Neues Spiel	- Neues Spiel beginnen
Abräumen	- Automatisch alle offenen Karten auf ihre Zielpositionen befördern, sofern dies möglich ist.
Über	- Öffnet Soliton Informationsfenster.
Hilfe	- Zeigt die Online-Hilfe. Das gleiche passiert, wenn man irgendwo die HELP-Taste drückt.
Verkleinern	- Schließt Soliton und legt ein Symbol auf der Workbench ab, mit dem es wieder zum Leben erweckt werden kann.
Ende	- Soliton beenden
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

Einstellungen

Kartendatei	Soliton kann Spielkarten in zwei Formaten laden: <ol style="list-style-type: none"> 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). <p>Eigene Spielkarten können leicht selbst erstellt werden.</p>
Hintergrund	Der Hintergrund des Spielfelds kann mit einem Muster versehen werden. Dazu kann man hier eine beliebige Bilddatei auswählen, die per Datatypes geladen wird.
Knöpfe	Die Knöpfe im Hauptfenster können hiermit auch versteckt werden, um z. B. Platz zu sparen. Man hat ja immer noch

das Menü zur Verfügung.

Umdrehen	Anzahl der Karten die umgedreht werden, wenn man auf den Spielstapel links unten klickt. Je mehr Karten desto schwieriger wird das Spiel.
Als Block	Ist diese Option aktiv, können die Karten von den oberen Stapeln nur alle zusammen verschoben werden. Anderenfalls kann man auch einen Teil abheben und verschieben. Diese Option macht das Spiel schwieriger.

1.7 Spielkarten erstellen

Spielkarten erstellen

Allgemeines	<p>Allgemein gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> * 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. Eine Größe von z.B. 80*120 wird noch auf einen 640*512 Bildschirm passen. Hinweis: Soliton zeigt bei übereinanderliegenden Karten immer 1/9 der Höhe der überdeckten Karten an. Der Wert der Karten sollte also lesbar im oberen Neuntel untergebracht werden. * Die Karten können in beliebiger Farbtiefe vorliegen. Sie werden von Soliton 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, GIF und JPEG für die beste Wahl.
Ein Bild oder einzelne Dateien	<p>Soliton kann Karten wahlweise auf zwei Arten einlesen:</p> <ul style="list-style-type: none"> * 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. <p>Vorteil : Relativ schneller Ladevorgang. Nachteil: Alle Karten müssen beim Erstellen auf dieselbe Farbpalette gebracht werden.</p>

* 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, in dem auch Soliton liegt.

VIEL SPASS !!!

1.8 Geschichte

Entwicklungsgeschichte

V1.00 (01.02.97) * Erste Version

1.9 Copyright

Copyright

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.

!!

Wem das Programm gefällt ist aufgefordert, dem Autor ein kleines Geschenk zukommen zu lassen. Um das möglichst einfach zu gestalten, ist im Kapitel Autor meine Kontonummer angegeben...

!!

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 Abacus entstehen könnten.

Soliton benutzt das MUI-System von Stefan Stuntz.

MagicWB und somit auch einige der Icon im Soltion Paket stehen unter Copyright von Martin Huttenloher.

1.10 MUI

MUI

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.