

Macrohard-Patience-Collection 2017

Christian Walczuch

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| 1 Einleitung | 2 |
| 2 Zielgruppe | 3 |
| 3 Benutzeroberfläche | 4 |
| 3.1 Hauptfenster | 4 |
| 3.2 Neues Spiel Starten | 4 |
| 3.3 Spiel Laden | 6 |
| 3.4 Statistik anzeigen | 6 |
| 3.5 Das Spielfeld | 6 |
| 3.5.1 Idioten-Patience | 6 |
| 3.5.2 Aggro-Patience | 6 |
| 3.5.3 FreeCell | 7 |
| 4 Software-ergonomische Grundprinzipien | 10 |
| 5 Hilfen/Fehlermeldungen | 11 |
| 6 Besonderheiten | 12 |
| 7 Team | 13 |

Kapitel 1

Einleitung

Das im Folgenden vorgestellte Programm MPC, kurz für „MacroHard Patience Collection“ ist eine Software die es dem User erlaubt verschiedene Kartenspiele der Solitärreihe zu spielen. Hierzu beinhaltet MPC die Spiele Idiot-Patience, Aggro-Patience und FreeCell. In den nächsten Kapiteln werden der Aufbau und die Bedienung, sowie die genauen Features und Besonderheiten von MPC erklärt.

Kapitel 2

Zielgruppe

Das Programm „MPC – MacroHard Patience Collection“ richtet sich an User, die ihre unglaubliche Langeweile durch pure Zeitverschwendung ersetzen wollen und zu diesem Zweck sinnfreie Kartenspiele am Computer spielen anstatt sich mit richtigen Dingen zu beschäftigen, oder zu versuchen Freunde zu finden.

Kapitel 3

Benutzeroberfläche

3.1 Hauptfenster

Das Hauptfenster dient zur Orientierung in MPC. Von hier aus kann man neue Spiele starten, abgespeicherte Spiele laden und weiterspielen, oder sich die Statistiken der bisherigen Spiele anzeigen lassen. Es ist einfach aufgebaut und durch die Symbolunterstützung intuitiv zu bedienen, um auch neuen Spielern den simplen Einstieg ins Spiel zu ermöglichen. Für detaillierte Beschreibungen der einzelnen Punkte bitte die Seiten des jeweiligen Kapitels ansehen.

Siehe Abbildung 3.1

3.2 Neues Spiel Starten

Klickt man im Hauptmenü auf den Button „Neues Spiel starten“, kann man sich im folgenden Fenster zuerst die gewünschte Spielvariante aussuchen. Zu Verfügung stehen: Idiot-Patience, Aggro-Patience und FreeCell. Hat man sich ein Spiel ausgesucht, klickt man einfach auf den entsprechenden Spiele-Button, der einen in das Folgefenster führt, wo der User zuerst aufgefordert wird seinen Spielernamen einzugeben.

Bei IdiotPatience und FreeCell gelangt man danach direkt zum Spiel, da diese nur alleine spielbar sind. Da Aggro-Patience ein zwei Personen Spiel ist, hat man hier noch die Möglichkeit zwischen einem menschlichen oder computergesteuerten Gegner zu wählen. Fällt die Wahl aufgrund fehlender Freundschaften auf den Computergegner, kann man noch dessen Schwierigkeitsgrad aus 3 Stufen auswählen bevor das Spiel startet.

Siehe Abbildung 3.2

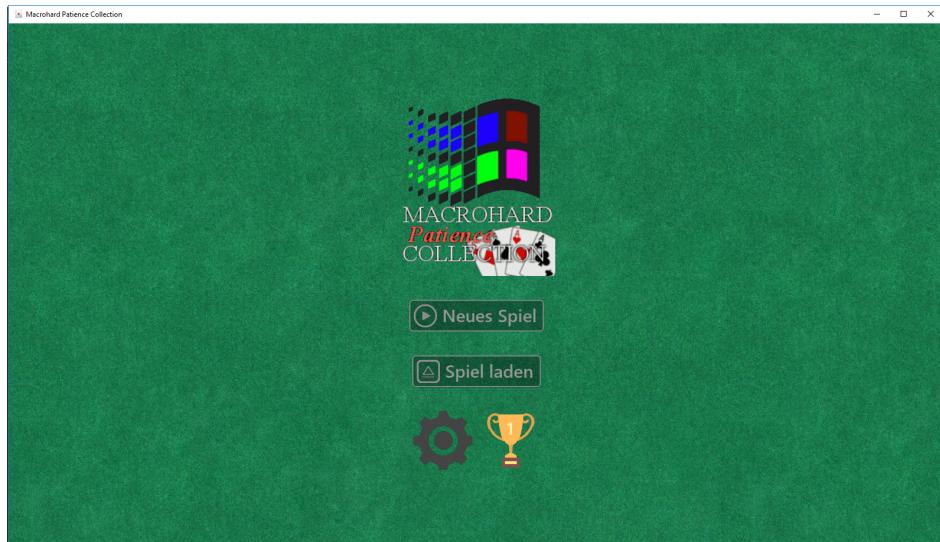


Abbildung 3.1: Hauptmenü

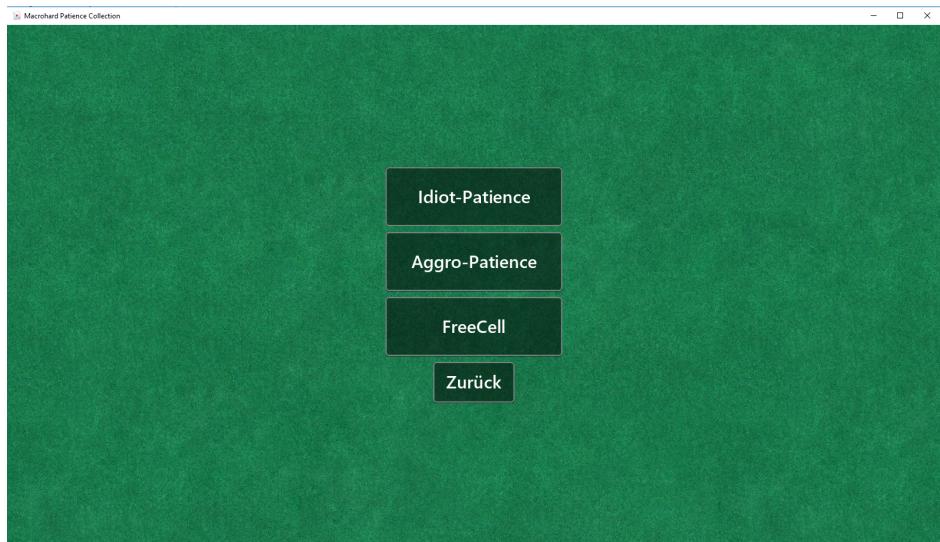


Abbildung 3.2: Spielmodus auswählen

3.3 Spiel Laden

Falls man ein Spiel aus welchen Gründen auch immer, mal nicht zu Ende spielen kann, bietet MPC für diesen Fall die Speicherfunktion an. Für jede Spielart steht ein Speicherslot zu Verfügung, in dem bei Bedarf ein Spiel abgelegt werden kann. Hat man dann wieder Zeit sein Spiel fortzusetzen kann man dieses über den Button Spiel laden aus dem Hauptmenü heraus erreichen.

3.4 Statistik anzeigen

Das MPC-Programm führt auch eine Statistik über alle gespielten Spiele. Diese beinhaltet zu jedem möglichen Spieltyp, auch unterschieden in die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade der KI bei Aggro-Patience z.B. wie viele der gespielten Spiele gewonnen und verloren wurden, wie wenig Züge der Spieler zur besten Lösung benötigt hat und andere Werte. Einfach mal in die Statistik reinschauen,

ein Blick lohnt sich...

3.5 Das Spielfeld

Das Spielfeld bildet die mit feinem Samt überzogene Grundlage für jede der hier angebotenen Spielevarianten. Je nach ausgewähltem Spiel werden noch ein paar Felder für die einzelnen Kartenstapel mit weißer, goldflocken – durchzogener Farbe hinzugefügt. Allen Feldern gemein ist das Dropdown Menü zur Spielsteuerung.

Der Aufbau der einzelnen Spielfelder wird auf den nachfolgenden Seiten beschrieben

3.5.1 Idioten-Patience

Bei Idiot-Patience existieren auf unserem wundervollen Spielfeld 6 Möglichkeiten zur Kartenablage. Auf der linken Seite liegt der Talon. Auf den nächsten 4 Feldern werden die im Spiel zu sortierenden Karten abgelegt, bevor sie in der passenden, zur Lösung führenden Reihenfolge auf den letzten, den AblageStapel auf der rechten Seite gelegt werden.

Siehe ??

3.5.2 Aggro-Patience

Bei der Aggro-Patience fällt das Spielfeld etwas größer aus, da man dieses Spiel zu zweit spielt. Die eigenen Karten liegen links unten. Sie sind aufgeteilt in 3 Stacks. Der linke Stack ist der Ersatzstapel. Hier werden 13 Karten des Gegners platziert, von denen die oberste immer sichtbar ist. Der zweite Stack ist hier der Talon, dessen erste Karte nicht immer sichtbar ist.

Von diesem Stapel werden nun in die erste Reihe von rechts 4 Karten untereinander platziert. An diese Stapel darf an und abgelegt werden. Der letzte Stack dient zur Ablage der vom Talon gezogenen Karten falls diese nicht angelegt werden können. Der Gegner, der einem gegenüber „sitzt“ verfährt genau so. Zwischen den beiden so entstandenen Reihen befinden sich noch 8 freie Plätze, die im Verlauf des Spiels mit den Karten vom Ass über 2 bis zum König aufsteigend, nach Farbe sortiert befüllt werden. Siehe Abbildung 3.4

3.5.3 FreeCell

Unser zweites Singleplayer Spiel ist FreeCell. Hier werden zu Beginn des Spiels alle Karten auf 8 Felder in der Mitte ausgelegt. Jetzt befinden sich noch 8 freie Felder über diesen Reihen. Die 4 Felder links oben dienen dem Spieler als Zwischenablage. Hier darf jeweils nur eine Karte liegen. In der Ecke rechts oben dienen die 4 Felder der Ablage vom Ass über 2 bis zum König.
Siehe Abbildung 3.5

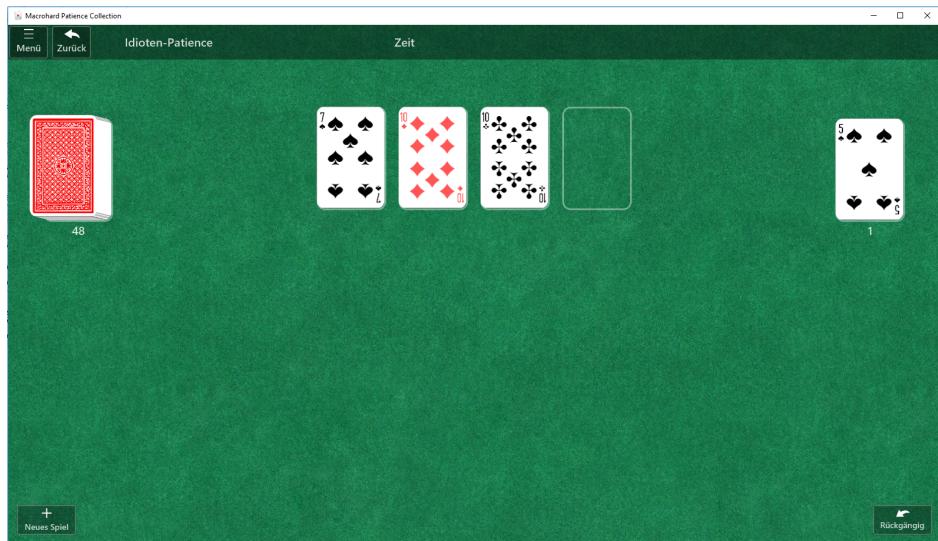


Abbildung 3.3: Idioten-Patience Spielfeld

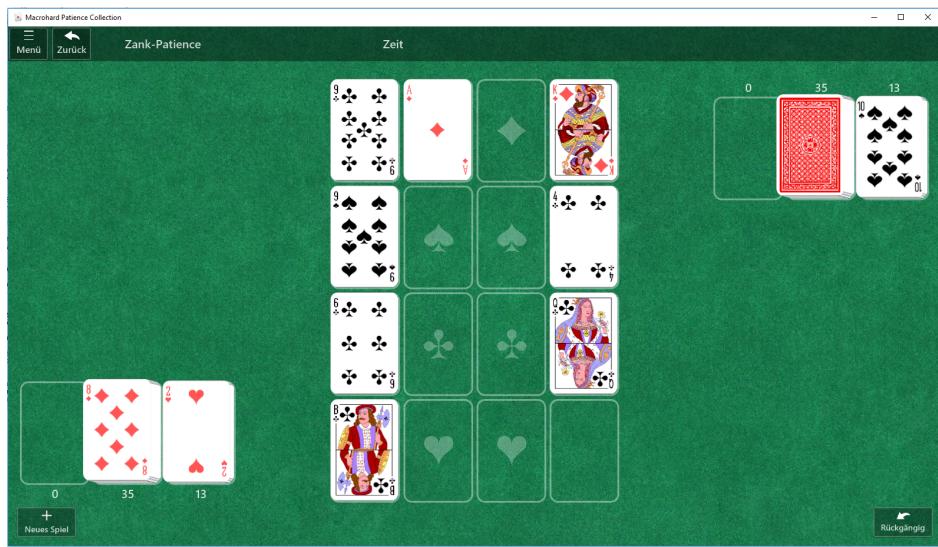


Abbildung 3.4: Aggro-Patience Spielfeld



Abbildung 3.5: FreeCell Spielfeld

Kapitel 4

Software-ergonomische Grundprinzipien

Die Benutzeroberfläche ist mit dem Ziel designt, dem Spieler eine möglich gute Übersicht zu bieten. Wenn man das Spiel startet kommtt man zuerst ins Hauptmenü. Von hier aus erreicht man alle Bereiche des Spiels intuitiv. Auch in den einzelnen Spielevarianten, also den einzelnen Spielfeldern kann man sich ein selbsterklärendes Menü einblenden lassen, aus dem heraus man die grundlegenden Einstellungen des Spiels vornehmen kann, und in dem man auch die Speicherfunktion findet.

Kapitel 5

Hilfen/Fehlermeldungen

Da „MacroHard Patience Collection“ von sich aus heraus schon absolut intuitiv zu bedienen ist, hält sich eine notwendige Hilfe doch stark in Grenzen. Aber Doktor Google hält für die Hinterwäldler unter unseren Kunden mit Sicherheit irgendwo die Spielregeln für diese 3 simplen, eigentlich extrem leicht zu verstehenden Kartenspiele bereit. Bitte bemühen sie diesen.

Die einzigen möglichen Fehlermeldungen können bei Falschbedienung der einzelnen Stacks auftreten. Ich verweise hier wieder auf Punkt 1, kontaktieren Sie bei schwerem Idiotismus bitte Doktor Google um sich die Regeln der einzelnen Partien auf die Erbse im Hohlraum meißeln zu lassen.



Kapitel 6

Besonderheiten

Zu den unglaublichen Besonderheiten unseres einzigartigen Produktes gehört neben der epischen Grafikqualität auch das unglaubliche Geschick mit dem unsere Gruppenmitglieder den Quellcode erstellt haben. Außerdem haben wir mit MPC das einzige Patience Produkt auf den Markt gebracht was mit Humor und Sarkasmus aufwarten kann. Sollten Sie beim spielen und lesen nicht zur angesprochenen Zielgruppe gehören, dürften Sie extrem viel Spaß mit unserem Produkt haben. Alle anderen können halt Karten spielen... oder auch nicht...

Kapitel 7

Team

- **Christian Riest** (Tutor)
- Christian Walczuch
- Alexander Herlez
- Friedemann Rune
- Moritz Ludolph
- Olga Scheftelowitsch
- Simon Kurz
- Miran Shefketi