

Arachnid.hilfe

COLLABORATORS

	TITLE : Arachnid.hilfe		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY		August 30, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Arachnid.hilfe	1
1.1	Arachnid V1.1 Hilfe	1
1.2	Arachnid Regeln	1
1.3	Das Anfangsbild	2
1.4	Reihen bilden	2
1.5	Löcher	2
1.6	Der Talon	3
1.7	Komplette Reihen entfernen	3
1.8	Arachnid Scoring	3
1.9	Schwierigkeitsgrad	4
1.10	einige nützliche Tips	4
1.11	Spielanleitung für Arachnid	4
1.12	Auto-Move	5
1.13	Arachnid MenÜ Kommandos	5
1.14	Game Menü	6
1.15	Move Menü	6
1.16	Cards Menü	6
1.17	Spiel Mindestanforderungen/Credits/Version History	7
1.18	Sonstiges	7
1.19	Hidden Page	8

Chapter 1

Arachnid.hilfe

1.1 Arachnid V1.1 Hilfe

Arachnid V1.1 Hilfe Index

Hilfe für alle Teile dieser Patience kann aus der Liste ausgewählt werden:

Arachnid Regeln

Spielanleitung für Arachnid

Menü Kommandos

Spiel Mindestanforderungen/Credits/Version History

1.2 Arachnid Regeln

Arachnid Regeln

Ziel der Patience ist es, Reihen vom König bis zum Ass gleicher Farbe aufzubauen, und diese vom Spieltisch auf die Ablage zu bringen. Wenn alle 8 Reihen aufgebaut und abgelegt sind, haben Sie die Patience erfolgreich gelöst. Eine anspruchsvollere Version besteht darin, alle 8 Reihen auf dem Spieltisch zu lassen, und erst dann abzulegen, wenn die Reihen komplett sind.

Das Anfangsbild

Reihen bilden

Löcher

Der Talon

komplette Reihen entfernen

Punktesystem

Schwierigkeitsgrad

einige nützliche Tips

1.3 Das Anfangsbild

Das Anfangsbild

Es werden zwei komplette Kartenspiele (104 Karten) gemischt und zehn Karten nebeneinander verdeckt ausgelegt. Darauf werden, ebenfalls verdeckt, 3 weitere Reihen mit jeweils zehn Karten auf die ersten zehn Karten gelegt. Auf vier der zehn Stapel kommt noch je eine verdeckte Karte (normalerweise auf die ersten vier Stapel, aber das ist nicht so wichtig; manche Leute legen die vier Kartenaus optischen Gründen auf den ersten, den vierten, den siebten und den zehnten Stapel; das Programm sucht die Stapel zufällig aus), so das 44 verdeckte Karten ausgelegt sind. Zum Schluß kommt auf jeden Stapel eine aufgedeckte Karte. Diese 54 Karten bilden das Anfangsbild.

Anm.: In der Beschreibung oben bezeichnet die "Bodenkarte" des Stapels die letzte, die auf den Stapel ausgeteilt oder gespielt wurde, im Gegensatz zu der Karte, die unter allen anderen Karten im Stapel liegt. Deshalb ist die Bodenkarte diejenige, welche am weitesten unten auf dem Bildschirm angezeigt wird.

1.4 Reihen bilden

Reihen bilden

An die Bodenkarte eines Stapels kann jede beliebige Karte mit nächsttieferen Wert angelegt werden, egal welche Farbe sie hat. (Der Wert der Karten geht von König (höchste), Dame, Bube, 10, 9, ... , 3, 2, Ass.) Die Bodenkarte eines Stapels kann immer bewegt werden, genauso wie eine komplette Sequenz von Karten gleicher Farbe und absteigenden Wert.

z.B.: Sind am Ende eines Stapels 6, 5 und 4 von Herz mit der Herz-4 als Bodenkarte. Sie können als komplette Einheit bewegt werden, es kann aber auch nur die 4 oder die 4 und 5 bewegt werden. Wenn man die 6, 5 und 4 auf eine Herz-7 legt, so können diese 4 Karten auf eine beliebige 8 gebracht werden. Wenn die 7 keine Herz-7 ist, dann kann, nachdem die Herz-Gruppe auf die 7 plaziert wurde, die 7 solange nicht bewegt werden, bis die Herz-Gruppe auf eine andere 7 oder ein Loch abgelegt wird.

Wenn alle aufgedeckten Karten von einem Stapel entfernt wurden, dann wird die oberste verdeckte Karte aufgedeckt.

1.5 Löcher

Löcher

Wenn alle Karten eines Stapels verschoben wurden, so entsteht ein leerer Stapel, ein Loch. Jede Karte oder Gruppe von Karten können in ein Loch verschoben werden. Ein König oder eine Gruppe, die auf einem König aufgebaut ist, kann nur in ein Loch verschoben werden, und kann von dort nicht wieder entfernt werden (außer in ein anderes Loch, was keinen Sinn macht) bis eine komplette Reihe gebildet wird und diese

ausgespielt wird.

1.6 Der Talon

Der Talon

Die 50 Karten, die am Anfang nicht ausgespielt wurden, bilden den Talon. Wann immer Sie wollen (normalerweise wenn Sie in's stocken geraten), können Sie zehn neue Karten auf die zehn Stapel aufgedeckt austeilen lassen.

Anm.: Es ist nicht erlaubt, den Talon auszuspielen, wenn ein oder mehrere Löcher vorhanden sind. Diese Löcher müssen erst aufgefüllt werden. Beachten Sie, dass diese zusätzlichen Karten nicht auf die vorhergehenden Karten eines Stapels passen müssen. Geraten Sie nach dem Ausspielen aller 50 Talonkarten in's stocken, dann ist die Patience nicht aufgegangen!

1.7 Komplette Reihen entfernen

Komplette Reihen entfernen

Haben Sie eine komplette Reihe (von König bis zum Ass einer Farbe) in absteigender Folge am Ende eines Stapels gebildet, so können Sie diese 13 Karten vom Spieltisch entfernen (ausspielen). Diese Karten können nicht wieder zurück in das Spiel gebracht werden. Deshalb ist es nicht immer sinnvoll, diese komplette Reihe auszuspielen. Man kann sie auch dazu benutzen, um an die anderen Karten dieser Farbe heranzukommen. (Es gibt 26 Karten einer Farbe) Die Patience ist aufgegangen, wenn alle Karten ausgespielt sind. Sind Sie der Meinung, daß das Spiel zu einfach ist, dann versuchen Sie die kompletten Reihen solange wie möglich auf dem Spieltisch zu halten. Am schwersten ist es, alle acht kompletten Reihen erst dann auszuspielen, nachdem sie auf dem Spieltisch gebildet wurden.

Bedenken Sie, dass der Gewinn einer Reihe zum Verlust der Patience führen kann!

1.8 Arachnid Scoring

Arachnid Scoring

Arachnid ist eine schwierige Patience, und einige Spieler wünschen eine Bewertung von nicht gelösten Patienzen. In der Literatur gibt es keine Regel hierfür, aber das Programm nimmt eine Bewertung nach folgenden Formeln vor:

10 Punkte für jede Karte, die aufgedeckt wird.

15 Punkte für jeden komplett aufgedeckten Stapel

2 Punkte für jede Karte, die in Wert und Farbe an die vorhergehende anschließt.

50 Punkte für jede Komplette Reihe, die abgelegt wird. (abzüglich der

24 Punkte für die absteigenden Karten)
2 Punkte für jedes Ausspielen des Talon.

Das ergibt eine Maximalpunktzahl von 1000 Punkten. Das Punktesystem ändert sich, wenn ein anderer Schwierigkeitsgrad eingestellt ist.

1.9 Schwierigkeitsgrad

Schwierigkeitsgrad

In Arachnid können 3 Schwierigkeitsgrade eingestellt werden, je nachdem wie Stark Sie sich fühlen. Wenn ein Verstoß erkannt wird, halbiert sich die Punktzahl.

Die 3 Schwierigkeitsgrade sind:

No Detektion jede Zugrücknahme ist erlaubt.

New Cards Only Wird ein Zug zurückgenommen, der eine Karte aufgedeckt hat, so wird dieser als Verstoß erkannt. Ein einfaches Verschieben von Karten zwischen zwei Stapeln ist erlaubt.

Full Detection Jede Zugrücknahme wird als Verstoß geahndet. Der Schwierigkeitsgrad kann im Cards Menü eingestellt werden.

1.10 einige nützliche Tips

einige nützliche Tips

Grundsätzlich ist es günstig, ein Loch zu erzeugen, weil es der flexibelste Weg ist, Karten umher zu bewegen.

Anm.:Es ist von Vorteil, die höchsten Karten zuerst zu spielen.

z.B.:Pik-5 auf Pik-6, dann Herz-Dame auf Karo-König bevor man die Karo-7 auf die Herz-8 spielt. Danach kann man Pik-5 und 6 auf die Karo-7 spielen. Die Idee ist zu versuchen, Gruppen von Karten gleicher Farbe aufzubauen, die dann komplett bewegt werden können. Nachdem die Gruppe Pik-5 und 6 gebildet worden ist, kann sie nur durch die Benutzung der mittleren Maus-Taste auf der unteren Karte (Pik-6) getrennt werden.

1.11 Spielanleitung für Arachnid

Spielanleitung für Arachnid

Das Spielen der Karten erfolgt mit der Maus. Die Spielfläche ist in drei Bereiche aufgeteilt (nicht wenn Sie die Hide Deal and Discard option benutzen).

In der linken oberen Ecke ist der Talon. Nach einem Doppel-Klick auf den Talon werden zehn Karten vom Talon auf die zehn Stapel verteilt. Beachten Sie, daß dieses nur dann möglich ist, wenn kein Loch vorhanden ist.

Rechts daneben befinden sich die EndStapel. Hier werden die auf dem Spieltisch gebildeten kompletten Reihen abgelegt. Ist eine komplette Reihe abgelegt, kann sie (auser durch die Zugrücknahme) nicht wieder zurückgeholt werden. Das Ausspielen erfolgt entweder durch direktes Spielen auf ein bestimmten Endstapel oder durch die Auto-Move funktion. Der Rest der Spielfläche (der Spieltisch) ist für die zehn Stapel. Hier werden die Reihen gebildet, indem man eine Karte auf eine andere Karte, die den nächst höheren Wert hat, verschiebt.

Eine Gruppe von Karten kann nur dann bewegt werden, wenn sie eine aufsteigende Reihenfolge haben und alle Karten dieselbe Farbe besitzen. (z.B. Pik-7 ,Pik-8 und Pik-9) Um eine Karte oder eine Gruppe zu verschieben, klicken Sie einmal auf die Karte oder Gruppe (der Maus-Zeiger ändert sich zu einem Pfeil mit einem Fragezeichen in der rechten, oberen Ecke), verschieben Sie den Maus-Zeiger auf den Stapel, auf dem sie die Karte(n) ablegen wollen und klicken Sie die linke Maus-Taste nochmal. Arachnid wird dann diesen Zug ausführen (wenn er erlaubt ist).

Manchmal ist es sinnvoll, eine Gruppe aufzuspalten, z.B. wenn Sie am Ende eines Stapel Herz-5-6-7 haben und wollen Herz-5-6 auf die Karo 7 ablegen. Um dieses zu tun, klicken Sie mit der mittleren Maus-Taste auf die Karte der Gruppe, an der Sie die Gruppe trennen wollen (z.B. Herz-6). Der Maus-Zeiger ändert sich zu einem Pfeil mit einem Kreuz in der rechten, oberen Ecke. Verschieben Sie den Maus-Zeiger auf die Spalte, auf dem Sie die Karte(n) ablegen wollen und klicken Sie die mittlere Maus-Taste nochmal.

1.12 Auto-Move

Auto-Move

Wem das Umherschieben mit der Maus zu umständlich ist, der kann die Auto-Move funktion benutzen. Ein Doppel-Klick auf einen Stapel mit der linken (mittleren) Maus-Taste veranlaßt das Programm einen erlaubten Zug zu suchen (die mittlere Taste spaltet eine Gruppe). Dabei sucht das Programm den Zug nach folgenden Regeln:

- 1) bilden die obertsen Karten des Stapels eine komplette Reihe, wird diese ausgespielt.
- 2) suchen einer Karte gleicher Farbe und nächsthöherem Wert.
- 3) suchen einer Karte irgendeiner Farbe und nächshöhrem Wert.
- 4) ablegen der Karte(n) in ein Loch (wenn vorhanden).

1.13 Arachnid Menü Kommandos

Arachnid Menü Kommandos

Wählen Sie das menü aus, das Sie interessiert:

Game Menü

Move Menü

Cards Menü

1.14 Game Menü

Game Menü

New bricht das aktuelle Spiel ab und startet ein neues.

Load... Lädt ein vorher gespeichertes Spiel.

Save... Speichert das aktuelle Spiel.

Save As... Speichert das aktuelle Spiel unter einem anderen Namen.

Exit beendet Arachnid.

1.15 Move Menü

Move Menü

Undo nimmt den letzten Zug zurück. Arachnid hat einen Undo-Stack für ca. 500 Schritte. (Ein normales Spiel braucht ca. 250)

Replay Startet ein neues Spiel ohne die Karten neu zu mischen.
(sinnvoll, wenn man große Fehler gemacht hat.)

Deal Row Dasselbe wie ein Doppel-Klick auf den Talon.

1.16 Cards Menü

Cards Menü

Display Column... Wenn die Anzeige zu unübersichtlich wird, können Sie einzelne Stapel ausgebreitet anzeigen lassen.

Locate Card... zeigt an, ob und wo eine bestimmte Karte sichtbar ist.

Hide Deal and Discard

Entfernt den Talon, die Punkteanzeige und die Ausspielfelder von der Anzeige; gibt mehr Raum für die Anzeige der Stapel.

Cheat Level... setzen des Schwierigkeitsgrades.

Verbose Wenn Sie einen falschen Zug machen, erscheint eine Message-box. Schalten Sie dieses ab, so blinkt die Anzeige bei einem falschen Zug einmal kurz auf.

Visual Dragging Ist dieses Menü angewählt, dann werden die Karten beim Verschieben angezeigt.
(nicht implementiert in V1.0/V1.1)

1.17 Spiel Mindestanforderungen/Credits/Version History

Dieses Programm braucht:

1. KS 2.04 (V37) oder höher,
2. PAL Interlace-Screen (640 x 512 Punkte),
3. Drei-Tasten Maus (für das Aufspalten von Gruppen)
ersatzweise kann die Taste <t> benutzt werden (nur V1.1),
4. die AmigaGuide.library (V34) für die Hilfsfunktion
(wird nicht mitgeliefert, sorry Copyright von Commodore)
5. einen 68020 oder höher, wenn mit der Aztec-C C2 option
kompiliert wurde. (nur V1.0)

Version History

V1.0 erste voll funktionsfähige Version
V1.1 Umsetzung auf Maxon C++ (aber nur ANSI C)
Erste Veröffentlichung

Vielen Dank an:

Ian Heath für die Idee dieses Programms
(er schrieb das original Arachnid V1.2.
Ich habe niemals den source-code des Programms gesehen,
deshalb konnte ich nur das übernehmen, was ich sehen
kann.)

Frank Nießen, Hamburg (Germany) © 1993/94
20257 Hamburg
Rellingerstr. 16

This game is freeware. Share and Enjoy!

Gegenanzeige: Es wird keine Haftung für das Programm und für den Ablauf des Programms übernommen. Die Rechte an dem Programm und den Source-Code bleiben bei mir, aber es steht jedem frei, Fehler zu beseitigen, das Programm zu erweitern oder an andere Systemumgebungen anzupassen, solange das Programm und der Source-Code (von diesem Original) weiterhin öffentlich zugänglich bleiben.

\$^1\$

1.18 Sonstiges

Leider habe ich momentan keine Zeit, dieses Programm weiterzuentwickeln. Wenn jemand (trotz der sehr dürftigen Kommentierung) dieses Programm weiterentwickeln will, sind hier einige Anregungen:

- Grafik verbessern (-> Visual Dragging)
- Nutzung der locale.library (ab WB2.1)
- Auswahl des Screens (NTSC, PAL, Productivity....)
- Kompression des Datenteils
- Workbenchunterstützung
- besseres Icon
- (- Umsetzung in C++)

Ich würde mich freuen, wenn Programmierer, die dieses Programm erweitern, ihr Werk im PD-Bereich veröffentlichen und/oder mir eine Version ihres Programms zukommen lassen.

1.19 Hidden Page

Für Programmierer

Das Programmpaket "Arachnid" besteht aus folgenden Files

- | | |
|---------------------------------|--|
| (0. Arachnid | DAS Spiel) |
| 1. Arachnid.c | Hauptprogramm |
| 2. Game.c | allg. Spielverwaltung |
| 3. Karten.c | Anzeige der Karten |
| 4. RowReq.c | Abfrage der Reihe (für ReiheZeigen.c) |
| 5. Window.c | Verwaltung des Screens und des MainWindows |
| 6. ReiheZeigen.c | ;-) |
| 7. SucheKarten.c | |
| 8. Fehler.c | Ausgabe von Fehlertexten |
| 9. Daten.c | allgem. Daten für Screen, Window... |
| | (muß in's CHIP-RAM!) |
| 9a. Karo.h | Grafikdaten der Spielkarten |
| 9b. Herz.h | |
| 9c. Pik.h | |
| 9d. Kreuz.h | |
| 10. makefile und makefile.aztec | Makefiles für Maxon C++ und AztecC |
| 11. Arachnid.hilfe | Dies File |
| 12. Arachnid.help | englische Version (© Ian Health) |
| 13. ar.game | Testspiel für Programmierzwecke |

P.S. Sollte jemand diese Spiel in Modula-2 umsetzen, bitte nicht die Routine für die Zufallszahlen entfernen, da Programme, die die Originalroutine benutzen (zumindest auf meinem A3000) keine zufälligen Zahlen produzieren. (Cache-problem ?)

Frank Nießen, 28. Dezember 1993