

SelfLinux-0.13.1



Das Handbuch zu Vier gewinnt



Autor: Martin Heni
Formatierung: Frank Börner (f.boerner@selflinux.org)
Lizenz: GFDL

Vier Gewinnt ist ein Strategiespiel für KDE
Deutsche Übersetzung: Maren Pakura
Version 1.1.0 (2006-06-17)
Copyright © 1995, 2002 Martin Heni

Inhaltsverzeichnis

1 Übersicht

2 Spielregeln

3 Netzwerkspiele

4 Menüs

- 4.1 Das Menü Spiel
- 4.2 Das Menü Bearbeiten
- 4.3 Das Menü Einstellungen
- 4.4 Das Menü Hilfe

5 Danksagungen und Lizenz

6 Anhang A. Installation

- 6.1 Woher Sie Vier gewinnt erhalten?
- 6.2 Kompilierung und Installation

1 Übersicht

Vier gewinnt ist ein Spiel für zwei Spieler.

Jeder Spieler wird durch eine Farbe repräsentiert (rot oder gelb). Ziel des Spiels ist, vier Steine in einer Reihe zu haben. Diese Reihe kann senkrecht, waagrecht oder diagonal sein. Sie erreichen dies, indem Sie die Steine nacheinander in die sieben mögliche Spalten stecken.

Ein Stein beginnt eine Spalte von unten zu füllen. D. h., er wird herunterfallen, bis er am Boden oder auf einem anderen Stein liegt. Nachdem ein Stein gesetzt wurde, ist der andere Spieler dran.

Das wird nun wiederholt, bis das Spiel vorüber ist. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler vier Steine senkrecht, waagrecht oder diagonal in einer Reihe hat oder kein weiterer Zug mehr möglich ist, da das Spielfeld voll ist.

2 Spielregeln

Das Spielfeld ist in drei Bereiche eingeteilt.

Das Spielfeld besteht aus 7x6 Feldern, die von unten herauf gefüllt werden. Die Felder werden entsprechend der Farbe des Spielers, der den Zug ausführte gefärbt. Oben in jeder Spalte erscheint ein bunter Pfeil, der anzeigt, wo der letzte Spielstein gesetzt wurde.

Die Statusanzeige gibt an, welcher Spieler beginnt und wer mit welcher Farbe spielt (Spieler, Computer, Netzwerkspiel). Weiterhin zeigt sie die Spielstärke, mit welcher der Computer spielt, die Anzahl der gemachten Züge sowie die Chance, die sich der Computer für den Sieg ausrechnet. Diese Chance wird vom Computer nur berechnet, wenn sein Gegner einen Zug macht. Ein positiver Wert bedeutet, der Spieler hat einen Vorteil, ein negativer, dass der Computer glaubt besser zu stehen.

Die Tabellenanzeige zeigt die Anzahl der gewonnenen, verlorenen und unentschiedenen Spiele beider Spieler. Außerdem wird die Anzahl der abgebrochenen (BK) und die der Spiele insgesamt angezeigt.

3 Netzwerkeispiele

Sie können über eine Netzwerkverbindung mit einem anderen Computer spielen. Einer der Computer agiert dabei als Server. Dieser kann festlegen, wer mit welcher Farbe spielt. Die Netzwerkeinstellungen können Sie im Menü Spiel Netzwerk einrichten ... verändern. In diesem Menü finden Sie auch ein Dialogfenster, in dem Sie sich mit den anderen Spielern unterhalten können.

Wenn eine Netzwerkverbindung aufgebaut wird, werden Sie nach dem entfernten Rechner und der Portnummer gefragt. Die Portnummer brauchen Sie nicht zu ändern, aber wenn Sie wissen was Sie tun, können Sie sie durch eine andere ersetzen, die natürlich in beiden Spielen gleich sein muss. Der Rechnername sollte der Name des anderen Rechners sein, mit dem Sie die Verbindung aufbauen wollen. Nur einer der beiden Spieler muss den Rechnernamen angeben, der andere muss nicht, kann aber. Befindet sich einer der Rechner hinter einer Firewall, sollte dieser möglichst als Klient agieren, da die Firewall eventuell Verbindungsanfragen abblockt.

4 Menüs

4.1 Das Menü Spiel

Spiel->Neu **Strg+N**

Startet ein neues Spiel. In einem Netzwerkspiel, kann dieses nur der Netzwerkserver. Der Netzwerk-Klient wird automatisch vom Server gestartet.

Spiel->Laden ... **Strg+O**

Lädt ein vorher gespeichertes Spiel.

Spiel->Speichern **Strg+S**

Speichert das aktuelle Spiel.

Spiel->Spiel beenden **Strg+Ende**

Beendet ein Spiel.

Spiel->Einrichtung des Netzwerkes ...

Zeigt einen Dialog zur Netzwerkeinrichtung an. Sie können als Server oder als Klient agieren. Falls Sie als Server agieren, können Sie festlegen, in welcher Farbe der gegnerische Spieler spielt. Falls ein Netzwerkspiel läuft, können Sie in diesem Menü die Verbindung unterbrechen.

Spiel->Netzwerk-Chat ...

In einem Netzwerkspiel kann hiermit eine kurze Nachricht an den anderen Spieler geschickt werden.

Spiel->Tipp **H**

Der Computer wird den bestmöglichen Zug berechnen und ihn durch einen kleinen Kreis auf dem Spielfeld markieren. Wie gut dieser ist, hängt von der Spielstärke ab, mit welcher der Computer spielt.

Spiel->Beenden **Strg+Q**

Beendet das Programm.

4.2 Das Menü Bearbeiten

Bearbeiten->Zurücknehmen **Strg+Z**

Macht den letzten Zug rückgängig. Wenn der vorherige Zug vom Computer ausgeführt wurde, werden zwei Züge rückgängig gemacht, sodass Sie wieder an der Reihe sind.

Bearbeiten->Wiederherstellen **Strg+Umschalt+Z**

Stellt den rückgängig gemachten Zug wieder her.

4.3 Das Menü Einstellungen

Einstellungen->Werkzeubleiste anzeigen/ausblenden

Blendet die Werkzeubleiste ein bzw. aus.

Einstellungen->>Statusleiste anzeigen/ausblenden

Blendet die Statusleiste ein bzw. aus.

Einstellungen->Kurzbefehle festlegen ...

Öffnet den KDE-Standarddialog zur Änderung der Tastenkürzel für Vier gewinnt.

[Einstellungen->Werkzeugleisten einrichten ...](#)

Zeigt den KDE-Standarddialog zur Bearbeitung der Symbole für die Werkzeugleiste.

[Einstellungen->Vier gewinnt einrichten ...](#)

Öffnet den Einrichtungsdialog von Vier gewinnt mit diesen Optionen:

- * Farbe des Spielers der anfängt: Bestimmen Sie, welche Farbe den ersten Zug im nächsten Spiel ausführt.
- * Spielernamen: Bearbeiten Sie die Namen der Spieler.
- * Gelb spielt mit: Wählen Sie, welcher Spieler als Spieler 1 (gelb) spielt. Das kann entweder Maus oder Tastatur sein, d. h. ein Spieler (nicht im Netzwerk), der Maus oder Tastatur als Eingabegerät verwendet, oder der Computer, d. h. der Computer spielt für diesen Spieler.
- * Rot spielt mit: Das gleiche wie Gelb spielt mit , aber für den zweiten Spieler (rot).
- * Computer Schwierigkeitsgrad: Bestimmt das Können des Computergegners.

4.4 Das Menü Hilfe

[Hilfe->Handbuch zu KWin4 F1](#)

Startet das Hilfe-System von KDE mit der KWin4-Hilfe (diesem Dokument).

[Hilfe->Was ist das? Umschalt+F1](#)

Ändert den Mauscursor zu einer Kombination von Zeiger und Fragezeichen. Das Klicken auf ein Element innerhalb von KWin4 öffnet ein Hilfefenster, das die Funktion des Elementes beschreibt (sofern es Hilfe für das bestimmte Element gibt).

[Hilfe->Probleme oder Wünsche berichten ...](#)

Öffnet den Dialog für Problemberichte, in dem Sie Fehler und Wünsche berichten können.

[Hilfe->Über KWin4](#)

Zeigt Versions- und Autoreneinformationen an.

[Hilfe->Über KDE](#)

Zeigt Versionsinformation und Grundsätzliches zu KDE an.

5 Danksagungen und Lizenz

Vier gewinnt

Programm Copyright 1995-2002 ✉ [Martin Heni](#)

Dokumentation Copyright 2002 ✉ [Martin Heni](#)

Deutsche Übersetzung von ✉ [Maren Pakura](#)

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.

6 Anhang A. Installation

6.1 Woher Sie Vier gewinnt erhalten?

KWin4 ist Teil des KDE-Projekts  <http://www.kde.org/>.

KWin4 finden Sie im kdegames-Paket auf  <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/>, dem Haupt-FTP-Server des KDE-Projekts.

6.2 Kompilierung und Installation

Um KWin4 auf Ihrem System zu kompilieren und zu installieren, schreiben Sie das Folgende in das Hauptverzeichnis in der KWin4-Distribution:

```
root@linux / # ./configure
root@linux / # make
root@linux / # make install
```

Da KWin4 `autoconf` und `automake` benutzt, sollte es dabei keine Schwierigkeiten geben. Sollten dennoch Probleme auftauchen, wenden Sie sich bitte an die KDE-Mailinglisten.