

The masculine Miaow's

Die fantastischen 4!

Registrierung mit fantastischen Vorteilen

[Quellcode und Dokumentation zu diesem Programm](#)

Spielanleitung

[Spielregeln von '4 Gewinnt'](#)

[Technik & Taktik](#)

Bedienung des Programms

[Wie starte ich ein Spiel ?](#)

[Wie mache ich Züge ?](#)

[Wie beende ich ein Spiel ?](#)

[Wie beende ich das Programm ?](#)

[Die Bedeutung des Mauszeigers](#)

Erklärung der Steuerelemente

[Schaltfeld START](#)

[Schaltfeld INFORMATION](#)

[Schaltfeld HILFE](#)

[Schaltfeld VORSCHLAG](#)

[Schaltfeld RÜCKNAHME](#)

[Schaltfeld ENDE](#)

[Einstellfeld "Spielstärke?"](#)

[Einstellfeld "Wer gegen wen ?"](#)

[Das Copyrightfeld](#)

Wie starte ich ein Spiel ?

Wählen Sie zunächst die Spielstärke im Einstellfeld "Spielstärke?". Dann stellen Sie im Einstellfeld "Wer gegen wen?" ein, gegen wen Sie spielen wollen und wer anfangen soll. Wenn Sie "Mensch (x) gegen Maschine (o)" anklicken, dürfen Sie anfangen und als erster Spieler ihr Kreuz machen. Haben Sie "Maschine (o) gegen Mensch (x)" markiert, so fängt der Computer an, sobald Sie das Schaltfeld START anklicken. Bei der Einstellung "Mensch (x) gegen Mensch (o)" können zwei Spieler gegeneinander antreten.

Der (erste) menschliche Spieler bekommt als Spielstein immer das Kreuz, der Computer den Kringel. Wenn der Computer als anfangender Spieler eingestellt war, macht dieser sofort beim Spielstart seinen ersten Zug. Wenn Sie der Anfangende sind, können Sie nun Ihren ersten Zug machen, indem Sie mit der Maus an die gewünschte Stelle im Spielfeld klicken. Beachten Sie daß nach den Spielregeln für 4-Gewinnt ein Stein immer weitestmöglichst nach unten fällt. Haben Sie z.B. das vierte Feld in der obersten Reihe des Spielfeldes angeklickt, wird der Stein automatisch in das vierte Feld der *untersten* Reihe gesetzt.

Wie mache ich Züge ?

Die Spieler werfen abwechselnd Ihre Steine in des Spielfeld ein. Der (erste) menschliche Spieler bekommt immer das Kreuz, der Computer den Kringel als Spielstein. Beachten Sie daß nach den Spielregeln für 4-Gewinnt ein Stein immer weitestmöglichst nach unten fällt.

Haben Sie z.B. das vierte Feld in der obersten Reihe des Spielfeldes angeklickt, wird der Stein automatisch in das vierte Feld der *untersten* Reihe gesetzt, wenn die Felder darunter frei sind.

Wenn Sie im letzten Zug Mist gebaut haben und der Computer Sie nun fertigmacht, können Sie auch Züge zurücknehmen. Klicken Sie hierfür einfach das Schaltfeld RÜCKNAHME an. Dies funktioniert übrigens auch noch *nach* einem Sieg oder Unentschieden. Es werden immer Doppelzüge zurückgenommen, d.h. der letzte Zug des Computers und der letzte von Ihnen.

Wenn Sie im Modus 'Mensch gegen Mensch' spielen, werden immer einzelne Züge zurückgenommen. Das Aussehen des Mauszeigers gibt immer korrekt Auskunft darüber, welcher Spieler gerade am Zug ist.

Wie beende ich ein Spiel ?

Hat ein Spieler gewonnen, wird die Gewinnreihe in einem anderen Farbton dargestellt. Bei einem "Unentschieden" erscheint eine Messagebox auf dem Bildschirm. Auch nach einem Sieg oder Unentschieden kann noch das Schaltfeld RÜCKNAHME betätigt werden.

Wenn ein Spieler gewonnen hat oder das Spielfeld voll ist, werden weitere Züge abgewiesen. Die Endsituation wird auf dem Spielfeld angezeigt. Um das Spiel endgültig zu beenden, betätigen Sie bitte das Schaltfeld ENDE. Daraufhin wird das Spielfeld geräumt und Sie haben wieder Zugang zu den Einstellfeldern "Spielstärke ?" und "Wer gegen wen ?".

Wenn Sie in einem Spiel in eine hoffnungslose Situation geraten und noch einmal anfangen möchten, können Sie dies tun, indem Sie einfach das Schaltfeld START betätigen. Das Spielfeld wird geräumt und Sie können wieder von vorne anfangen.

Wenn Sie das Schaltfeld ENDE anklicken, also solange das Spielfeld leer ist, wird das gesamte Programm ohne lästige Rückfragen beendet.

Wie beende ich das Programm ?

Wenn Sie nicht nur ein einzelnes Spiel, sondern das ganze Programm 'Die fantastischen 4!' beenden wollen, geht auch das mit der Schaltfeld ENDE. Klicken Sie dazu das Schaltfeld einfach einmal an, wenn das Spielfeld leer ist oder klicken Sie zweimal, wenn Sie sich innerhalb eines Spieles befinden. In beiden Fällen wird das Programm ohne lästige Rückfragen beendet.

Alternativ können Sie das Programm auch wie jedes andere Windows-Programm beenden, indem Sie aus dem Systemmenü (der kleine graue Kasten ganz links in der Titelzeile) den Eintrag 'Schließen' anwählen oder ALT-F4 drücken. Auch hier wird das Programm ohne Rückfrage beendet.

Noch eine Sache, die eigentlich selbstverständlich ist, aber trotzdem in einigen Programmen nicht korrekt programmiert wurde: Wenn im Programmverlauf diese On-line-Hilfe aktiviert wurde und im Hintergrund liegt, wird auch sie mit dem Beenden des Hauptprogramms ausgeschaltet.

Schaltfeld START

Wenn Sie dieses Schaltfeld betätigen, wird das 4-Gewinnt-Spiel gestartet. Dabei gelten die in den Einstellfeldern "Wer gegen wen ?" und "Spielstärke?" momentan eingestellten Werte. Nach dem Start werden dieses Schaltfeld sowie die beiden Einstellfelder disabled.

Wenn Sie eingestellt haben, daß der Mensch anfängt, können Sie das Spiel auch starten, indem Sie einfach ihren ersten Zug ins Spielfeld setzen (mit der Maus ein Spielfeld-Kästchen anklicken). Haben Sie unter "Wer gegen wen?" die Maschine als ersten Spieler eingetragen und machen dann einen Zug, wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

Wenn Sie das Schaltfeld START betätigen und der Computer ist unter "Wer gegen wen?" als erster Spieler eingetragen, macht dieser sofort danach seinen ersten Zug.

Schaltfeld INFORMATION

Betätigen Sie dieses Schaltfeld und es erscheint ein Fenster mit Informationen zum Programm. Hierin stehen der Name des Programms, die Versionsnummer, der Autor und eine Copyright-Meldung.

Die Infobox wurde übrigens ab der Version 1.0 nach den CUA-Empfehlungen programmiert. Hierin heißt es, daß in einer standardgemäßen Infobox oben neben dem Programmnamen dessen Sinnbild (Icon für den Programmanager) stehen sollte.

Schaltfeld HILFE

Betätigen Sie dieses Schaltfeld, um diese Hilfe zum Programm aufzurufen.
Es erscheint immer der Index Hilfe.

Schaltfeld VORSCHLAG

Betätigen Sie dieses Schaltfeld, um einen Zugvorschlag vom Computer zu bekommen. Der Computer berechnet den Vorschlag in der gleichen Stärke, die er auch für seine eigenen Züge benutzt.

Anschließend führt der Computer den Zugvorschlag auch gleich für Sie aus und beantwortet ihn, falls Sie gegen den Computer spielen, gleich mit seinem eigenen Zug. Sollten Sie den Zugvorschlag nicht annehmen wollen, betätigen Sie einfach das Schaltfeld RÜCKNAHME. Der Computer nimmt dann seinen letzten Zug und den Zugvorschlag zurück.

Glauben Sie aber nur nicht, Sie könnten gegen den Computer gewinnen, indem Sie seine Vorschläge befolgen! Er ist ihnen immer einen Halbzug vorraus und dürfte Sie daher immer besiegen, wenn Sie das versuchen. Die Funktion ist also eigentlich nur gedacht, um Ihnen bei einem Verlegenheitszug zu helfen.

Schaltfeld RÜCKNAHME

Betätigen Sie dieses Schaltfeld, wenn Sie im letzten Zug Mist gebaut haben und der Computer Sie nun fertigmacht. Wenn Sie gegen den Computer spielen, werden immer Doppelzüge zurückgenommen, d.h. der letzte Zug des Computers und der letzte Zug von Ihnen.

Wenn Sie im Modus "Mensch gegen Mensch" spielen, können dagegen auch einzelne Züge zurückgenommen werden. Die Form des Mauszeigers über anspielbaren Feldern zeigt immer korrekt an, welcher Spieler (x oder o) gerade am Zug ist.

Die Zugrücknahme funktioniert bis zurück zum Spielanfang. Wenn der Computer angefangen hat, bleibt natürlich dessen erster Stein liegen. Um komplett neu anzufangen, betätigen Sie das Schaltfeld ENDE. Das Spielfeld wird dann komplett geräumt und die Einstellfelder stehen ihnen wieder zur Verfügung.

Schaltfeld ENDE

Betätigen Sie dieses Schaltfeld, um ein laufendes Spiel abubrechen. Daraufhin wird das Spielfeld geräumt und Sie haben wieder Zugang zu den Einstellfeldern "Spielstärke ?" und "Wer gegen wen ?".

Wenn Sie in einem Spiel in eine hoffnungslose Situation geraten und noch einmal anfangen möchten, können Sie dies tun, indem Sie einfach das Schaltfeld START betätigen. Das Spielfeld wird geräumt und Sie können wieder von vorne anfangen.

Wenn Sie das Schaltfeld ENDE anklicken, also solange das Spielfeld leer ist, wird das gesamte Programm ohne lästige Rückfragen beendet.

Einstellfeld "Spielstärke ?"

Sie können zwischen den Spielstärken "Stark", "Saustark" und "Turbo-Bärenstark" wählen. Beim Programmstart ist dieses Feld Standardmäßig auf "Stark" gesetzt.

Hier eine Beschreibung der verschiedenen Spielstärken:

Stark

Der Computer denkt 3 Halbzüge vorraus. Die durchschnittliche Bedenkzeit auf einem 386/25Mhz beträgt etwa 3 Sekunden. Auf dieser Stufe ist das Programm auch von einem durchschnittlichen Spieler noch zu schlagen. Der Computer ist bei drei Halbzügen noch nicht in der Lage, einfache Zwickmühlen zu erkennen.

Saustark

Der Computer denkt 4 Halbzüge vorraus. Er erkennt nun einfache Zwickmühlen und baut sie auch selber auf. Die Bedenkzeit erhöht sich auf etwa 8 Sekunden. Hier muß man sich schon wirklich anstrengen, um gegen ihn zu gewinnen, wenn man "4-Gewinnt" nicht gerade täglich spielt.

Turbo-Bärenstark

Der Computer denkt 5 Halbzüge vorraus. Die Bedenkzeit liegt nun bei 15 bis 20 Sekunden. Wenn Sie den Computer auf dieser Spielstufe schlagen, dürfen Sie sich getrost zu den Profis unter den 4-Gewinnt-Spielern zählen. Sollten Sie es nicht schaffen, so ist dies auch keine Schande. Der Computer 'sieht' auf dieser Stufe nämlich fast jeden taktischen Ansatz von Ihnen und greift hier auch selbst zu üblen Tricks.

Einstellfeld "Wer gegen wen ?"

In diesem Dialogfeld legen Sie fest, ob Sie gegen den Computer oder einen anderen Spieler spielen wollen. Der im angekreuzten Feld erstgenannte Spieler fängt immer an. Das heißt, haben Sie beispielsweise "Maschine(o) gegen Mensch(x)" markiert, dann spielen Sie mit dem "x" gegen den Computer "o", wobei der Computer anfangen darf.

Wann der Computer das Spiel eröffnen darf, teilen Sie ihm mit, indem Sie das Schaltfeld START betätigen. Der Computer macht daraufhin seinen ersten Zug und die Einstellfelder werden gesperrt.

Haben Sie "Mensch" als anfangenden Spieler eingestellt, können Sie direkt Ihren Zug auf dem Spielfeld machen. Das Spiel wird dann damit automatisch gestartet und der Computer macht seinen Gegenzug (sofern Sie nicht gegen einen zweiten Spieler antreten).

Im Modus "Mensch(x) gegen Mensch(o)" spielen Sie gegen einen anderen Spieler. Der Mauszeiger zeigt hierbei über dem Spielfeld immer an, welcher Spieler gerade am Zug ist. Hat er die Form eines Kreuzes, so darf Spieler "x" seinen Zug machen, hat er die Form eines Kringels, so ist Spieler "o" am Zug.

Das Copyright-Feld

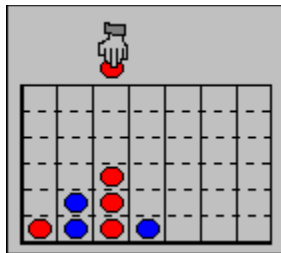
Dieses Spiel ist Shareware. Sie dürfen es kostenlos testen und beliebig kopieren. Wenn Sie das Spiel weitergeben, dann aber bitte nur unverändert und vollständig mit allen Dateien. Wenn Ihnen das Spiel gefällt, lassen Sie sich doch einfach registrieren. Näheres dazu steht unter dem Abschnitt [Quellcode und Dokumentation](#)

Die Spielregeln von 4 Gewinn

Allgemeines

"Die fantastischen 4!" ist eine Umsetzung des bekannten Spieles "4 Gewinn". Das Spielfeld besteht aus sieben Spalten mit je sechs Feldern. Aufgrund der einfachen Spielregeln kann man es leicht mit einem Blatt Karopapier und einem Stift spielen. Es gibt dieses Spiel allerdings auch unter verschiedensten Namen als Brettspiel.

Im Brettspiel werden verschiedenfarbige Spielchips oben in eine von 7 Spalten geworfen und fallen dann bis auf das unterste freie Feld herunter. Im Programm klicken Sie mit der Maus einfach *irgendein* Feld innerhalb einer Spalte an. Der Stein wird dann automatisch richtig eingeworfen. Das das Spielfeld bei den 'fantastischen 4!' auch noch in einzelne Felder anstatt Spalten aufgeteilt ist, hat ausschließlich optische Gründe.



Ziel des Spiels

Die Spieler werfen abwechselnd Ihre Steine in des Spielfeld ein. Ein Spieler bekommt Kreuze, der andere Kringel als Spielsteine. Das Ziel ist es, als erster Spieler mit vier seiner Steine eine Reihe zu bilden. Diese kann waagerecht, senkrecht oder diagonal liegen. Hat man dies geschafft, so hat man das Spiel gewonnen.

Technik und Taktik bei 4 Gewinnt

Hier einige taktische Tips, um bei 4 Gewinnt zu gewinnen.

Zwickmühlen

		X	X	X		
		O	X	O	X	
		X	O	O	X	O

In der nebenstehenden Abbildung sehen Sie den Aufbau einer Zwickmühle. Spieler 'x' braucht nur einen Stein in Spalte 6 zu werfen, um zu gewinnen. Selbst wenn Spieler 'o' dies verhindert, indem er ebenfalls dorthin wirft, gewinnt 'x' mit seinem nächsten Zug (nämlich einfach obendrauf). Die Zwickmühle ist die entscheidende taktische Waffe beim '4 Gewinnt'. Man sollte selbst versuchen, so viele Möglichkeiten für Zwickmühlen wie möglich aufzubauen und die des Gegners zu verhindern. Hierbei ist es besonders wichtig, vorrausschauend zu denken.

Schein-Zwickmühlen

			o			
	x	x				
	x	o	x	o		
	x	o	o	x		

Dieses Spielfeld sieht ebenfalls aus wie eine Zwickmühle, ist aber keine. Wie man sieht, kann Spieler 'o' (der am Zug ist) mit einem Wurf alle Möglichkeiten von 'x' blockieren. Viele Spieler versuchen, eine solche Spielfeldstellung zu erreichen, in der Annahme eine taktisch wertvolle Zwickmühle aufzubauen. Prüfen Sie immer, ob es sich wirklich um eine Mühle handelt!

Schäferzug

		0				
		0	0			
		X	X	X		

Viele von Ihnen kennen sicher den berühmten Schäferzug aus dem Schach, mit dem man den Gegner bei der Eröffnung in 4 Zügen mattsetzen kann. Auch beim '4 Gewinn' gibt es einen solchen Zug, mit dem man unkonzentrierte Spieler verblüffen kann. Angenommen, 'x' fängt an. Er setzt einfach drei Steine nebeneinander. Kommt Spieler o nun auf die Idee, seine Steine darüberzusetzen anstatt daneben, so ist es schon beim dritten Stein zu spät. Spieler 'x' setzt seinen letzten Stein einfach daneben und gewinnt. Natürlich kann man diesen Zug nur gegen absolute Anfänger einsetzen. 'Die fantastischen 4!' lassen sich mit so einem billigen Trick selbstverständlich nicht hereinlegen!

Die Bedeutung des Mauszeigers

Ab der Version 1.1 verfügen die 'fantastischen 4!' über ein neues Feature, welches die Bedienung des Spiels noch einfacher und logischer macht. Der Mauszeiger (Cursor), der ja standardmäßig eine Pfeilform hat, nimmt während des Spiels verschiedene Formen an.

Wenn der Spieler, der die Kreuze hat, einen Zug machen darf, verwandelt sich der Cursor über dem Spielfeld in ein Kreuz-Symbol. Wenn der Spieler, der die Kreise hat, einen Zug machen darf, verwandelt sich der Cursor über dem Spielfeld in ein Kreis-Symbol. Während der Computer über einen Zug nachdenkt, nimmt der Mauszeiger die Gestalt der bekannten Sanduhr an. Während dieser Zeit können keine Eingaben gemacht werden.

Wenn der Spieler aus irgendeinem Grunde keine Eingaben auf das Spielfeld machen darf (Zum Beispiel, wenn ein Spieler gewonnen hat), behält der Cursor auch über dem Spielfeld seine Pfeilform. Durch diese Benutzerführung wird der Spieler immer korrekt informiert, wer am Zug ist, was sich insbesondere im Modus 'Mensch gegen Mensch' auszeichnet.

Quellcode und Dokumentation

Dieses Spiel ist Shareware. Sie dürfen es kostenlos testen und beliebig kopieren. Wenn Sie das Spiel weitergeben, dann aber bitte nur unverändert und vollständig mit allen Dateien. Wenn Ihnen das Programm gefällt, lassen Sie sich bitte registrieren.

Hierzu schicken Sie einfach 20 DM als Schein oder Scheck an:

The Masculine Miaow
c/o Thorsten 'TomCat' Fendel
Goethestraße 50a
5600 Wuppertal 11

oder überweisen Sie den Betrag:

Empfänger: Thorsten Fendel
Stadtsparkasse Wuppertal
BLZ 330 500 00
Kontonummer 671 1428
Verwendungszweck: 4 Gewinnt

Als registrierter Anwender erhalten Sie von mir nicht nur die neueste Version des Spieles, sondern auch noch den gesamten Quellcode in Turbo-Pascal für Windows, sämtliche Ressourcen, die Hilfethemendateien sowie ein GEDRUCKTES REFERENZHANDBUCH mit Erläuterung der Spielstrategie und wie man sie programmiert.