

ocjREVERSI

Spielregeln von ocjREVERSI

Menü von ocjREVERSI

Tastenkürzel von ocjREVERSI

Dialoge von ocjREVERSI

Spielregeln von ocjREVERSI

Es ist das Ziel dieses Spieles so viele Felder wie möglich mit der eigenen Spielfarbe zu belegen. Das Grundmuster (neues Spiel) ist dabei vorgegeben.

Um ein nicht belegtes Feld zu belegen bewegt man den Mauszeiger zu diesem Feld und drückt die linke Maustaste. Dabei kann man jedoch nicht jedes beliebige Feld belegen. Ein Feld kann nur dann belegt werden, wenn es den Eckpunkt einer Strecke darstellt. Die Streckenendpunkte müssen von der gleichen Farbe sein. Die Strecke kann dabei Waagrecht, Senkrecht oder Diagonal sein. Das Feld kann man aber auch nur dann markieren, wenn zwischen den Eckpunkten der Strecke sich mindestens ein Feld der gegnerischen Farbe befindet. Die so eingeschlossenen gegnerischen Felder, werden mit der eigenen Farbe markiert.

Hilfestellung:

- (1) Der Mauszeiger ändert sein Aussehen, wenn er sich über ein Feld befindet, das markiert werden kann.
- (2) Rechts neben dem Spielbrett ist eine Auflistung aller aktuell möglichen Züge des aktuellen Spielers angegeben.

Das Spiel ist unter den folgenden Bedingungen beendet:

- (1) Alle Felder sind markiert.
- (2) Auf dem Brett ist nur noch eine Farbe.
- (3) Streckenbildung für keinen Spieler mehr möglich.

Menü von ocjREVERSI

Spiel

Optionen

Hilfe

Dialoge von ocjREVERSI

- > Optionen - Brett
- > Optionen - Spieler
- > Optionen - Level
- > Optionen - Farben

Tastenkürzel von ocjREVERSI

Taste	Funktion
F1	<u>Hilfe Index</u>
F2	<u>Spiel Neu</u>
ALT + F4	<u>Spiel Beenden</u>
Strg+V	<u>Spiel Vorschlag</u>
Bksp	<u>Spiel Rückgängig</u>

Das Menü Spiel

Neu

Vorschlag

Rückgängig

Beenden

Spiel | Neu (Befehl)

Erzeugen eines neuen Spiels, mit den entsprechenden Werten.

Spiel | Vorschlag (Befehl)

Schlägt einen Zug aus den möglichen Zügen vor.

Spiel | Rückgängig (Befehl)

(1) 1 Spieler gegen den Computer

Der letzte Computer-Zug und der letzte Zug des Spieler 1 werden rückgängig gemacht.

(2) Spieler 1 gegen Spieler 2

Der letzte Zug wird rückgängig gemacht.

Spiel | Beenden (Befehl)

Beendet das Programm ocjREVERSI.

Das Menü Optionen

Brettgröße

Spieler

Level

Farben

Optionen | Brettgröße (Befehl)

> Öffnet einen Dialog in dem das Ändern der Brettgröße möglich ist.

Siehe auch: [Optionen - Brettgröße](#)

Optionen | Spieler (Befehl)

> Öffnet einen Dialog in dem das Ändern der Spieleroptionen möglich ist.

Siehe auch: [Optionen - Spieler](#)

Optionen | Level (Befehl)

> Öffnet einen Dialog in dem das Ändern des Schwierigkeitsgrades möglich ist.

Siehe auch: [Optionen - Level](#)

Optionen | Farben (Befehl)

> Öffnet einen Dialog in dem das Ändern der Farbdefinitionen möglich ist.

Siehe auch: [Optionen - Farben](#)

Das Menü Hilfe

[Index](#)
[About](#)

Hilfe | About.... (Befehl)

> Öffnet einen Dialog, in dem Informationen über Copyright und Version zu finden sind.

Dialogfenster "Brettgröße"

Hier hat man die Möglichkeit die Brettgröße zu ändern.

Klein:

Brettgröße ist 4x4 Felder.

Mittel:

Brettgröße ist 6x6 Felder.

Groß:

Brettgröße ist 8x8 Felder.

Selbstdefiniert:

Hier kann man ein Brett zwischen 4x4 Felder bis 10x10 Felder auswählen.

Dialogfenster "Spieler"

Hier hat man die Möglichkeit die Spieleroptionen zu ändern.

Anzahl:

Hier kann man zwischen einem und zwei Spieler wählen. Ist 1 Spieler gewählt ist der Computer der Gegner.

Wer soll anfangen?

Hier kann man Angeben wer den ersten Zug machen soll.

Dialogfenster "Spiel-Level"

Hier hat man die Möglichkeit die Spielstärke des Computers zu ändern.

Level:

Die Spielstärke wird hier spezifiziert.

- > Anfänger
- > Fortgeschrittener
- > Profi

Dialogfenster "Farben"

Hier hat man die Möglichkeit die Farboptionen zu ändern.

Objektliste:

Liste von Objekten deren Farbe geändert werden kann.

Gruppe Farbanteile:

- > **Rot:** Rollbalken für den roten Farbanteil der aktuellen Farbe.
- > **Grün:** Rollbalken für den grünen Farbanteil der aktuellen Farbe.
- > **Blau:** Rollbalken für den blauen Farbanteil der aktuellen Farbe.

Monitor:

Monitor (Vorschau) für die aktuell definierte Farbe.

Standard:

Alle grafischen Objekte bekommen eine Standardfarbe.

