

Objectivo:

Possuir quatro peças em linha, em qualquer das direcções. Possibilidade de empate em caso de vitória mutua. O jogo só acaba quando um ou ambos os jogadores vencerem.

Regras:

Um jogador pode inserir a sua peça em qualquer posição vazia do tabuleiro ou rodar uma linha ou coluna à sua escolha (mesmo que esteja vazia. No entanto para maior realismo, limitamos a rotação dos jogadores controlado pelos jogadores a linhas ou colunas preenchidas). Em caso de tabuleiro completo, o jogador actual será obrigado a executar uma rotação.

Novo Jogo:

-Escolher modo de jogo:

Jogador vs Jogador

Jogador vs Computador

Computador vs Computador

-Escolher dificuldade em jogos que usam o computador:

-fácil, jogada completamente aleatória

-media, escolha aleatória entre rodar ou inserir. Se inserir, joga a beira doutra peça sua (horizontalmente ou verticalmente).

-difícil, escolha aleatória entre rodar ou inserir. Se inserir, joga a beira doutra peça sua (todas as direcções).

Pressionar "Start Game".

Undo:

Anula a jogada anterior do jogador actual (e consequentemente a do outro jogador).

Replay:

Apenas disponível no fim de um jogo, executa o filme do jogo realizado.

Inserir Peca:

-Clicar na peca da sua cor:

-Clicar outra vez na peca cancela a jogada;

-Clicar numa posição valida do tabuleiro insere a peça;

Rodar:

As linhas e colunas que podem ser rodadas estão sinalizadas com uma esfera amarela nas suas pontas:

-Clicar na esfera roda essa linha ou coluna nessa direcção.

Nota: jogadores só podem rodar colunas ou filas que possuam um elemento, no entanto um jogador controlado pelo computador pode rodar uma mesmo que esteja vazia.

Temas:

Existe uma lista com 3 temas, sendo possível alternar entre eles. Por baixo dessa lista existe uma série de vistos, referentes às luzes dos vários temas, sendo possível activar ou desactivar-las.

Outros Ferramentas:

Existe um botão de Quit Game, para terminar o servidor de prolog e o programa openGL.

Existe também Rotate e o Zoom, ferramentas já habituais e um contador do tempo de jogo passado.