

# FLIP FLOP

## ANLEITUNG FÜR COMMODORE AMIGA

### LADEN

Schalten Sie Ihren Amiga ein und legen Sie die KICKSTART-Diskette (Version 1.2) ins eingebaute Laufwerk (nur für Amiga 1000). Wenn der Computer die WORKBENCH-Diskette anfordert, legen Sie die FLIP FLOP-Diskette ein. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet. **WICHTIG:** Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset nicht aus dem Laufwerk entnommen werden!

### SPIELBESCHREIBUNG

FLIP FLOP ist eine Version des bekannten Spiels Reversi, daß im Jahre 1888 von dem Engländer Lewis Waterman erfunden und in London veröffentlicht wurde und in Deutschland erstmals 1907 erschien. Lange Zeit fast totgesagt, erlebt Reversi unter dem Namen Othello, ausgehend von den USA und Japan, eine Renaissance. Es ist ein schnelles Spiel für zwei Spieler, das trotz seiner einfachen Regeln strategischen Überlegungen weiten Raum läßt.

Gespielt wird auf einem 8x8-Spielfeld nach den Regeln der Variante Othello, die heute aktuell ist. In der Grundstellung sind bereits die ersten vier Steine gesetzt, wobei Sie zwischen der diagonalen, bei Othello üblichen, Aufstellung und einer parallelen wählen können. Der Rechner und Sie setzen abwechselnd auf ein freies Feld. Hierbei müssen die Steine so gesetzt werden, daß ein oder mehrere gegnerische Steine lückenlos eingeschlossen werden. Daraufhin wechseln die eingeschlossenen Steine die Farbe. Sind Drehungen in mehreren Richtungen (senkrecht, diagonal oder waagrecht) möglich, so werden alle ausgeführt (Othello). Ist kein legaler Zug möglich, muß ausgesetzt werden. Das Spiel ist beendet, wenn alle 64 Felder besetzt sind, oder wenn kein legaler Zug mehr möglich ist. Gewonnen hat die Partei, die bei Spielende mehr Steine auf dem Brett hat.

Erst in letzter Zeit wurde die Strategie von Othello gründlicher untersucht und es gibt kaum gesicherte Erkenntnisse. Sicher ist nur, daß die Eckpunkte der Schlüssel zum Sieg sein können. Weiterhin sind Steine, die allseitig umschlossen sind, sehr stark. Die dem Programm zugrunde liegenden Algorithmen sind übrigens mit denen der Schachprogramme - soweit übertragbar - identisch.

Das Programm wurde so gestaltet, daß eine möglichst einfache Bedienung gewährleistet ist. Sie führen die weißen Steine, die Sie mit der linken Maustaste setzen können. Weiterhin stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

**NO MOVE** - Kein Zug ist möglich oder der Rechner soll den ersten Zug ausführen. Das Programm erkennt natürlich, ob es einen legalen Zug ausführen kann oder nicht. Generell gilt: Sie sind immer am Zug, wenn die Hand sichtbar ist.

**SWITCH** - Seitenwechsel; alle Steine wechseln die Farbe. Das Zugrecht wechselt natürlich auch.

**GIVE UP** - Spiel aufgeben; vorher erfolgt sicherheitshalber noch eine Abfrage.

Außerdem können Sie mit der rechten Maustaste in der Menüleiste weitere Funktionen abrufen:

**LOAD** - gespeicherten Spielstand laden.

**SAVE** - aktuellen Spielstand speichern.

**QUIT** - Programm beenden; vor dem Abbruch erfolgt sicherheitshalber noch eine Abfrage.

**START POSITION** - Grundaufstellung, wahlweise diagonal oder parallel.

**LEVEL** - Einstellung der Spielstärke von 1-9. Beachten Sie, daß der Computer auf den höheren Stufen natürlich eine längere Bedenkzeit benötigt, um seinen Zug zu errechnen. Die gesamten Zugzeiten können Sie auf den eingebauten Uhren ablesen, wobei es durch Rundungsfehler zu Ungenauigkeiten kommen kann. Die Uhr des Computers wird übrigens erst nach der Zugausgabe weitergestellt.

**VIEL SPASS BEIM SPIELEN !**

**FLIP FLOP (C) 1987 KINGSOFT**

**KINGSOFT**  
**»Play it again«**