

Denk mal!

Computer-Umsetzungen bekannter Brettspiele kurz vorgestellt

Ein Blick auf die ungezählten Shareware-, Freeware- und Kostnix-Webseiten macht dem Denkspielfan schnell klar: Das Internet ist eine feindliche Umgebung! Denn wie im Buchladen ein einsamer Remarque tief vergraben liegt unter zahllosen Konsaliks, Kings und Linds, so geht es auch den wenigen vernünftigen Denkspiel-Umsetzungen im Internet. Sie sind in einem virtuellen Misthaufen schlichtweg kaum zu finden.

Wer eine Brettspielumsetzung aus dem Internet herunterlädt, wird in der Regel mit einem Programm belohnt, das so stark spielt wie ein fünfjähriges Kind. Die Misere hat einen einfachen Grund: Viele Programmierer toben sich an (teilweise durchaus hübschen) Grafik-Effekten aus und scheinen darüber hinaus der Meinung zu sein möglichst lauter Krach (neudeutsch: Sound) gehöre im Computerzeitalter zu jedem Brettspiel einfach dazu. Für die eigentliche Spielintelligenz blieb meist wenig Zeit. Auf den einschlägigen Seiten werden die Programme aber offenbar eher nach Aussehen und Krachfaktor bewertet, was dazu führt, dass die meisten Suchmaschinen dann auch erst einmal den Schrott ganz vorne einsortieren.

Denk mal ist eine neue Rubrik in der CSS, in der wir in unregelmäßiger Folge einige Brettspielprogramme vorstellen möchten, die durch hohe Spielstärke, Eignung für Anfänger oder andere Besonderheiten angenehm hervorstechen aus der grellbunten Müllhalde der nutzlosen Multimedia-Denkspiele. Diesmal geht es um völlig kostenlose Spiele, bei denen man kein schlechtes Gewissen haben muss, weil eine Shareware-Gebühr seit Monaten überfällig wäre.

Go für Einsteiger

Go ist eines der am schnellsten zu erlernenden Spiele – ganze drei einfache Regeln zu verstehen reicht, um das Tor zum Go-Universum aufzustoßen. Für die ersten Schritte, den taktischen Kleinkram, ist aber ein bisschen Hilfe ganz praktisch. Hier kommt *IgoWin* ins Spiel, eine Demo-Version des kommerziellen *Many Faces of Go*: Auf einem 9x9 Felder großen (oder eher kleinen) Spielbrett passt es sich der Spielstärke seines Kontrahenten an. Zunächst bekommt der Spieler fünf Vorgabesteine und wird als 25.

Kyu eingestuft. Gewinnt er die Partie, gilt er als 24. Kyu; mit jedem weiteren Sieg verbessert sich die Einstufung um einen Grad, mit jeder Niederlage rutscht der Spieler einen Rang zurück. Das ist gut für die Motivation und nebenbei bekommt man von dem Programm die kleinen Tricks vorgeführt, ohne die man nicht besser wird.

Bevor man sich Taktik und Strategie widmet, lohnt sich auch ein Blick auf die Hilfe von *IgoWin*, die ein nettes Tutorial enthält. Der Anfänger bekommt haarklein die grundlegenden Dinge wie Punkte, Freiheiten, Leben und Tod, Zählen und mehr erklärt, leicht verständlich aufbereitet und Übungsaufgaben inklusive.

Als überladen kann man *IgoWin* kaum bezeichnen, die Funktionen beschränken sich auf das Allernötigste. Ein Button, um ein neues Spiel zu starten, einer zum Speichern im SGF-Format (das PGN der Go-Programme), ein Button zum Passen und einer, um die Hilfe aufzurufen. Die Funktionen reichen für das schnelle Spielchen zwischendurch, fortgeschrittene Spieler erwarten mehr und greifen eher zu einem anderen Programm.

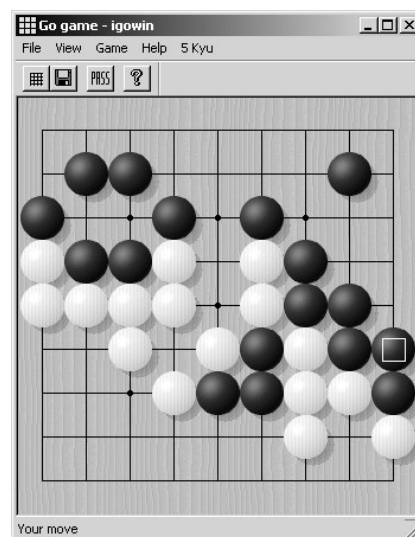
Go-Begriffe

Kyu heißt Schüler und ist das Maß der Spielstärke im Go. Die Kyu-Grade zählen abwärts, je niedriger, desto stärker der Spieler. Anfänger bekommen den 25. Kyu; ein 1. Kyu, der sich weiter verbessert, wird *1.Dan*. Höchster Dan-Grad ist 9, was aber nur die allerstärksten asiatischen Profispieler erreichen.

Vorgabesteine helfen, Spielstärkeunterschiede auszugleichen. Der schwächere Spieler bekommt dazu an festgelegten Punkten schon vor dem Spielstart Steine aufs Brett gesetzt.

IgoWin ist sicher nicht das stärkste Programm für 9x9-Go. Es eignet sich aber wegen der automatischen Spielstärke-Anpassung und der gelungenen Einführung in der Hilfe besonders für Anfänger und wenig geübte Spieler. Es verwirrt nicht durch viele Einstellmöglichkeiten und japanische Fachbegriffe, sondern tut nur das, wofür es da ist: Go spielen. Und das gar nicht mal so schlecht.

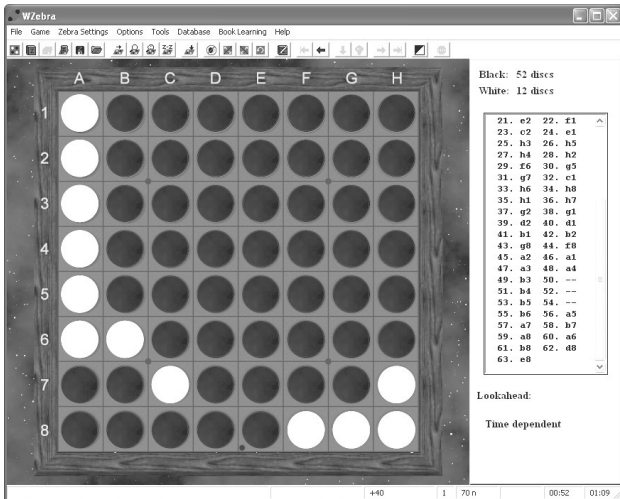
Download: www.smart-games.com/igowin.html



IgoWin passt sich der gegnerischen Spielstärke an.

Reversi der Extraklasse

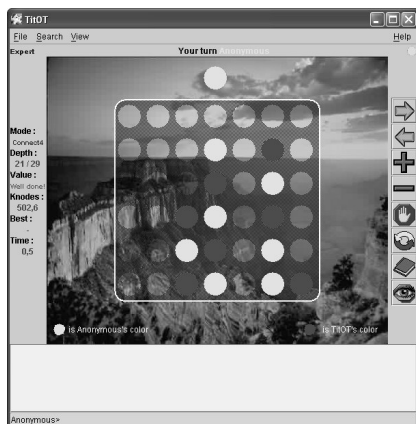
Im Reversi sind auch die besten Menschen schon lange chancenlos gegen die Software, gleichwohl ist das Spiel auf dem 8x8-Brett noch nicht gelöst. *Zebra* bietet dem Spieler Funktionen und Einstellmöglichkeiten bis zum Abwinken. Von Analysefunktionen, die einem genau zeigen, warum man vom Programm so furchtbar verhauen wurde, über Speichern und Laden in mehreren unterschiedlich verbreiteten Formaten bis hin zur endgültigen Bewertung einer Stellung durch Dauerrechnen ist alles dabei. Während des Spiels zeigt *Zebra* auf Wunsch alle in einer Stellung möglichen Züge – sehr praktisch, weil man sehr schnell in Zugzwang gerät gegen das starke Programm und auf diese Weise sofort sehen kann, dass es wirk-



Eins der stärksten Reversi-Programme – 12 Punkte sind ein Erfolg, der nicht jedes Mal gelingt.

lich keine wundersame Rettung mehr gibt.

Dem Computergegner kann man aber ins Hirn greifen und ihm die Anzahl der Züge vorgeben, die er vorausberechnen soll. So tastet sich ein mittelmäßiger Spieler schnell an seine Grenzen heran. Allerdings sollte man sich als Nicht-Profi keinen Illusionen hingeben – Zebra ist auch auf der schwächsten Stufe noch ein ernst zu nehmender Gegner für ungeübte Reversi-Freunde. Kein Spielzeug für Anfänger also, wäre da nicht ein in der Online-Hilfe verborgener Strategiekurs der Extraklasse. Der beschreibt detailliert, worauf es ankommt, welche Strukturen es zu vermeiden und welche anzustreben gilt ... und wo die Ausnahmen sind. In den nächsten Partien wirkt das Spiel des Programmes dann ein bisschen verständlicher, ohne dass es aber deswegen weniger hoch gewinnt. Das in *Zillions of Games* enthaltene Reversi-Programm wurde jedenfalls mit 60 zu 4 abgeschmettert.



Denkt zweimal drüber nach – Titot, ein perfekt spielendes Vier-Gewinnt in Java.

Es hat wenig Zweck, jede der vielen Optionen zu beschreiben. Unter www.nada.kth.se/~gunnar/othello.html gibt es Zebra gratis für Windows, Linux und Pocket-PCs – es sollte auf keiner Festplatte fehlen, sofern sich deren Besitzer auch nur ein klitzekleines bisschen für Denkspiele interessiert. Vielleicht findet sich sogar mal jemand für eine deutschsprachige Übersetzung, immerhin gibt es Zebra schon in Chinesisch und Japanisch.

Vier Gewinnt für alle Betriebssysteme

Titot steht für »think it over twice« und dürfte das einzige starke Vier-Gewinnt-Programm sein, das dank Java unter praktisch allen Betriebssystemen funktioniert. Der belgische Autor David Halabi hat sogar zwei der aktuell fünf perfekten Vier-Gewinnt-Engines eingebaut. Die Titot-Engine ist ein schneller Sucher mit einem selbst berechneten Eröffnungsbuch. Daneben enthält das Programm aber auch noch die Veleno-Engine, die auf deutlich menschlichere Weise perfekt spielt als alle Baumsucher dieser Welt. Unter Windows ist das Programm freilich am schnellsten, weil hier spezielle, in C++ geschriebene DLLs als Turbolader fungieren.

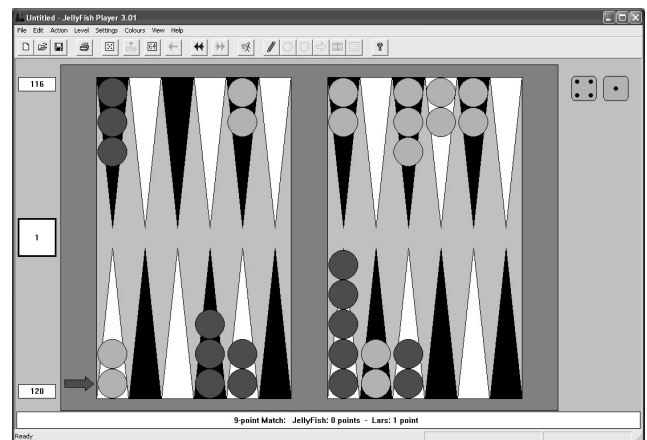
Titot kann auf Wunsch alle in einer Stellung möglichen Züge bewerten, sodass schnell zu sehen ist, ob ein Zug erzwungen ist und welcher. Nebenbei beherrscht das Programm noch die spaßige Regelvariante »Euro4« – die Spieler dürfen, außer im ersten Zug, jeweils zwei Steine werfen. Ansonsten

bietet das auch grafisch außergewöhnlich gut gelungene Programm über verschiedene Levels auch Anfängern Spaß am Spiel. Vier-Gewinnt-Profis bekommen durch ein variantenreiches Eröffnungsbuch aber auch noch genug Abwechslung geboten. Und wer es langweilig findet, immer nur gegen Software zu spielen, kann über ein lokales Netzwerk oder das Internet gegen einen anderen glücklichen Titot-Besitzer antreten.

Unter <http://corporate.skynet.be/bats/TitOT/> findet sich das Wunderprogramm für alle zum kostenlosen Download.

Backgammon

JellyFish war eine Zeit lang eines der stärksten Backgammon-Programme, wird aber nicht mehr weiterentwickelt. Der Hersteller hat die ältere Version 3.0 zum Download freigegeben, deren Optik einem zwar das Wasser in die Augen treibt, die aber sehr stark spielt, Anfängerlevel unterstützt und eine Menge Funktionen bietet. Diagrammdruck, Stellungsaufbau,



JellyFish wirkt grafisch wie aus Heimcomputerzeiten Mitte der 80er, spielt aber sehr stark.

Auspielen (Finish) und sogar Bear-Off-Datenbanken (das Pendant zu Tablebases im Schach) bietet das kostenlose Programm. Das mehrfache Auswürfeln einer Stellung bleibt der kostenpflichtigen Version vorbehalten, als Spielpartner eignet sich die Freeware jederzeit. Die beim ersten Start wirklich gruselige Farbgebung kann man zum Glück detailliert anpassen.

Backgammon-Fans können sich *Jellyfish für Windows* unter <http://jelly.effect.no/download/jfp30.htm> herunterladen.

(Lars Bremer)