



Auf der CeBIT gab es dieses Jahr nicht nur Computer zu sehen, sondern auch das heißeste Spiel seit dem Bau der Pyramiden: ConHex. Spiele-Erfinder Michael Antonow präsentierte seine Schöpfung am Stand der Thüringer Hochschulen unter der Agide seines Spiele-Erfinder-Kollegen Professor Ingo Althöfer. ConHex fordert eine komplexe Strategie, dennoch kann man die simplen Regeln in zwei Minuten lernen.

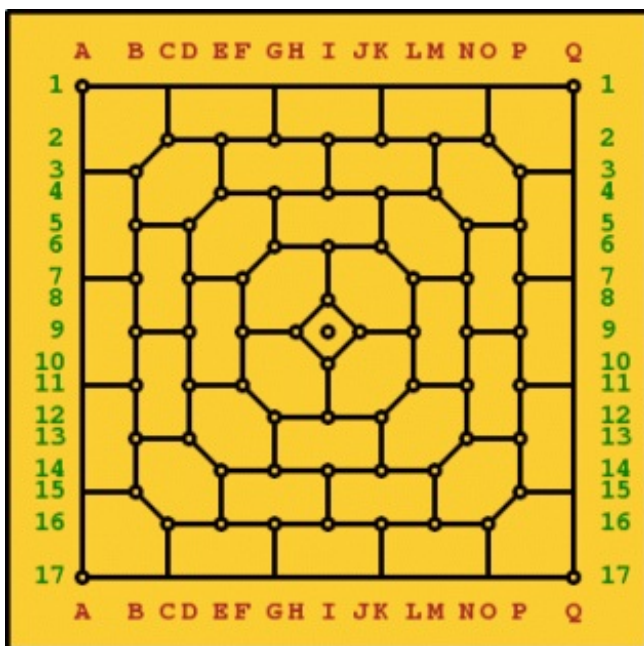


Michael Antonow dürfte (sehr) aufmerksamen CSS-Lesern bekannt vorkommen – in seinem Artikel über Zillions of Games hatte Frederic Friedel von ihm berichtet; beide hatten gemeinsam das Spiel „Idiotenschach“ erfunden. ConHex ist aber viel spannender! Es gehört zu den Verbindungsspielen – die beiden Spieler versuchen, die verschieden geformten Felder des Spielfeldes so zu besetzen, dass eine ununterbrochene Kette zwischen zwei gegenüberliegenden Rändern entsteht – Weiß versucht, den rechten und den linken, Schwarz den oberen und den unteren Rand zu verbinden.

Der raffinierte Trick an ConHex besteht nun darin, diese Felder erst einmal zu erobern. Dazu setzt man Kugeln in kleine Vertiefungen, die sich an Eck- und Schnittpunkten der Felder befinden. Hat man mindestens die Hälfte der Punkte besetzt, darf man ein Plättchen auf das Feld legen, hat es also dauerhaft für sich erobert. Es existieren Felder mit drei, vier, fünf und sechs Punkten. Rand- und Eckfelder haben nur drei Punkte, sind also mit nur zwei Spielsteinen (verschiedenfarbige Kugeln) zu okkupieren, während man für zentralere Felder mit fünf oder sechs Punkten drei Steine benötigt.

Die komplizierte Strategie entsteht, weil jeder Punkt gleichzeitig auf mehrere Felder wirkt. Den entstehenden Einfluss in die richtige Balance zu bringen, wichtige von unwichtigen Feldern zu unterscheiden und unter mehreren Plänen den günstigsten auszuwählen macht den Reiz des Spiels aus.

unterscheiden und unter mehreren Plänen den günstigsten auszuwählen macht den Reiz des Spiels aus.



Bei Verbindungsspielen kann es am Ende kein Remis geben – einer schafft es immer, seine Ränder zu verbinden. Damit fallen Kurzremisen schon einmal weg, was zumindest gegenüber Schach ein großer Vorteil sein dürfte. Wer sich einen Eindruck verschaffen möchte, kann unter gamerz.net hochklassige Partien live verfolgen und nachspielen – Michail Antonow gehört auch zu den allerstärksten und aktivsten Conhex-Spielern auf dieser Seite, seine Partien illustrieren die verschiedenen Strategien auf hohem Niveau!

Messe-Macher

Noch ein Vorteil von Conhex gegenüber Schach: man kann es ganz ohne Angst davor spielen, dass der Gegner mit einem Computerprogramm betrügt, denn es gibt noch keins. Na ja, eins gibt es, aber es steht noch am Anfang seiner Entwicklung: Student Jörg Günther hat es von seinem Professor (Ingo Althöfer) als Hausaufgabe aufbekommen, und *Günthex*, so der Arbeitsname, spielte ein Zwei-Partien-Match gegen Michail Antonow. Ohne zählbaren Erfolg zwar, doch nach spannendem Verlauf.



Gegenüber CSS Online äußerte Jörg Günther, sein Programm arbeite vornehmlich mit der Monte-Carlo-Methode – dabei werden zunächst alle legalen Züge erzeugt und von jedem eine Reihe von Spielen mit Zufallszügen durchgeführt. Der Zug, der das beste Ergebnis bringt, der also die meisten Zufallspartien gewinnt, wird gespielt. Das klingt nach Voodoo, funktioniert jedoch selbst in Go-Programmen ziemlich gut. Noch besser könnte es sein, wenn die Monte-Carlo-Methode mit einer Baumsuche gekoppelt und dort anstelle einer Bewertungsfunktion aufgerufen würde, worüber Jörg gerade nachdenkt

Wer

beruflich zur CeBIT muss, kann sich nicht vorstellen, warum so viele Leute sich freiwillig in das schreckliche Gewühl stürzen. Einen plausiblen Grund mag es aber geben: die Messe-Partys, jeden Tag nach Messeschluß, mit Freibier, Schnittchen und manchmal leicht bekleideten Tänzerinnen. Dieses Jahr gab es einen weiteren Grund, zur CeBIT zu gehen, eben den Stand, an dem Ingo Althöfer, Michail Antonow und einige weitere Verdächtige ihr Unwesen trieben und versuchten, die Besucher mit faszinierenden Spielen vom eigentlichen Messebummel abzuhalten. Ingo Althöfers Bericht findet sich hier.

So wichtige Leute wie CSS-Herausgeber Dieter Steinwender gehen natürlich nicht allein zur CeBIT, sondern brauchen jemanden, der ihnen die Tasche trägt, hier Timo Klaustermeyer. Im Hintergrund schläft Peter Stahlhacke im Stehen, der unter anderem Mühle und Lasker-Mühle komplett durchgerechnet und zu riesigen Datenbanken verwurstet hat. Die Mühle-Datenbank ist das Gehirn von *Mr. Data*, gegen den jeder auf der Spieleseite inetplay.de antreten kann!



Auch Ingo Althöfer stellte natürlich neue Spiele vor, darunter Sisyphos, ein nervenzeretzendes Spiel, bei dem man glaubt, gegen eine Gummiland zu laufen, immer und immer wieder. Dieter Steinwender scheint das Spiel jedenfalls zu gefallen, und auch Michail Antonow spielte es gern:



Ingo Althöfer bot Messegästen an, gegen ihn zu spielen – wer innerhalb von 60 Zügen gewinnen konnte, sollte 5 Euro bekommen. Dabei ist auch Sisyphos längst durchgerechnet – Eiko Bleicher, Computerschachfreunden als Mitspieler von Stefan Meyer-Kahlen bei der GUI-Programmierung bekannt und auch als Autor des Programms Freezer in Erscheinung getreten, hat herausgefunden, dass der Anziehende in nur 17 Zügen gewinnen kann ... es müssen nur eben die richtigen sein!



Ich selbst habe das Angenehme mit dem Nützlichen verbunden und war pünktlich zum Freibier-Ausschank vor Ort, um ein paar neue Spiele kennenzulernen. Conhex hat mich auf Anhieb begeistert, auch wenn ich die erste Partie meines Lebens nach einem dummen Fehler gegen Ingo Althöfer verlor. Gegen Ingo sollte man eigentlich nicht verlieren; die zweite Partie konnte ich dann auch relativ mühelos für mich entscheiden. Auch gegen den Erfinder höchstselbst, gegen Michail Antonow, schaffte ich einen Sieg aus zwei Partien – nebenbei gab Jörg Günther die Züge in sein Programm ein und wollte die Spieler gelegentlich überzeugen, dass sie gerade einen Fehler begangen hätten ...

Es ist dem ungeheuer spannenden Conhex-Spiel zu wünschen, dass es eine möglichst weite Verbreitung erfährt; fast jeder, der es kennenlernt, mag es auf Anhieb. Einfache Regeln und eine komplexe, aber fassbare Strategie, das ist Conhex' Erfolgsrezept. Versuchen Sie mal ein Spielchen, vielleicht zuerst auf dem Internet-Server! Hübsche Holzbretter gibt es unter anderem hier. *(Lars Bremer)*
