



PDA's sind ein bisschen aus der Mode gekommen, zu groß, zu klobig, und praktisch alles, was sie können, haben halbwegs aktuelle Handys auch schon drauf. Klar, dass man damit auch Schach und Backgammon spielen kann. Doch wie fühlt es sich an, auf einem mickerigen Handy-Bildschirm ein Schach- oder Backgammon-Programm per fisseliger Tasten zu bedienen, welche Funktionen gibt es und vor allem: wie stark spielen die Dinger?

Zuerst braucht man ein Handy, das Java spricht. Sowa's bekommt man mittlerweile überall hinterhergeworfen. Testgerät war ein Nokia 6234, welches baugleich zum 6233 ist, 70 MByte Speicher und ein Display mit 240 x 320 Bildpunkten hat. Sowohl Shredder Mobile als auch BGBlitz2Go fühlen sich darauf pudelwohl; die Grafik wirkt angemessen und nicht gar zu winzig. Der Rezensent muss beschämt gestehen, keine Ahnung zu haben, wie man mit einem Handy Screenshots macht – und verweist daher auf die Herstellerseiten; Shredder-Mobile-Shots finden sich hier und Bilder von BGBlitz2Go hier.

Shredder Mobile

Es ist ganz erstaunlich, wie viele Funktionen man in ein Handy-Schachprogramm packen kann – und wie übersichtlich sortiert! Nach dem Start begrüßt Shredder Mobile den Anwender mit einem kleinen Menü, in dem er ein neues Spiel starten, eine Stellung eingeben oder die Hilfe aufrufen kann. Mit der "nächste"-Taste ruft man weitere Menüs auf, in denen all die netten Funktionen thematisch hübsch sortiert auftauchen. Aber dazu später, so ein Programm ist schließlich zum Spielen da! Die Bedenkzeit-Einstellungen bevölkern ein eigenes Menü, Shredder Mobile bietet hier einen Meisterschaftsmodus mit sukzessive stärker werdenden Gegnern, etliche Einstellungen mit schrittweise wählbarer Zeit pro Zug (1 s, 3 s, 5 s, 10, 20, 30, 45 und 60 Sekunden) sowie eine Zeit-pro-Partie-Stufe (3, 5, 10, 15, 20, 30 und 60 Minuten). Der Anwender ist hier auf die vorgegebenen Werte beschränkt und kann keine eigenen Spielstufen definieren, auch ein Fischermodus fehlt. Vorhanden ist dagegen ein Daueranalyse-Modus. Nach Spielstart fällt vor allem die durchdachte Bedienung auf, denn wenn man eine Figur mit der mittleren Taste auf dem Navigationskreuz auswählt, bewegen die Navi-Tasten den Cursor nur auf Felder, die der Figur auch zugänglich sind. Das reduziert Fingerbrüche und -krämpfe wegen der kleinen Tasten auf ein Minimum, weil nur wenige Klicks pro Zug nötig sind. Man kann diese Funktion aber auch abschalten.



Shredder Mobile unterstützt zwei Brettlayouts, eins mit Vollbild-Schachbrett, das andere mit kleinerem Brett und den Rechen-Informationen Knoten pro Sekunde, Suchtiefe, Bewertung, Hauptvariante und Gesamtzahl der untersuchten Stellungen. Auf dem Testhandy grast das Programm im Mittelspiel knapp 1000 Stellungen pro Sekunde ab, was auf der Drei-Sekunden-Stufe normalerweise bis in Suchtiefe 4/8 führt, in einfachen Endspielen mit wenigen Figuren 2500 Stellungen pro Sekunde, womit die Engine auch mal an der 10-ply-Marke kratzt. Klar, dass Shredder Mobile massiv prunen muss, um mit nicht einmal 3000 berechneten Stellungen eine vorgegebene Brute-Force-Tiefe von vier Halbzügen im Mittelspiel zu erreichen, wobei es auch noch Zeit für Vertiefungen braucht! Das Programm spielt meist ganz vernünftig, hat aber logischerweise öfter mal mit Horizonteffekten zu kämpfen. Beispielsweise lässt es sich gerne auf a2 oder h2 den Läufer einsperren, aber sowas passiert ja auch Weltmeistern gelegentlich. Es ist ein bisschen schwierig, einer Software eine Elo-Zahl zuzuteilen, zumindest im Vergleich zum Menschen, denn dafür spielen Programme zu inhomogen. In vielen Stellungen spielt Shredder Mobile ausgezeichnet, in anderen patzt es fröhlich vor sich hin. Am ehesten könnte man es vielleicht mit einem sturzbetrunkenen Fide-

Meister vergleichen. Der Bursche weiß, wohin die Figuren gehören, hat aber gelegentliche Aussetzer, weil er Schluckauf hat. Bei Shredder Mobile macht sich der Schluckauf-Effekt besonders in zweischneidigen taktischen Stellungen bemerkbar:



Man kann das Handy-Programm gelegentlich ziemlich gut mit obskuren Figurenopfern hereinlegen; irgendwann fällt es seiner Gier zum Opfer. In dieser Stellung (mit Schwarz am Zug) hat Weiß zwei Bauern und Angriff für die Figur, schwer zu sagen, ob das reicht. Erstmal hängt der Springer auf a5. Logisch wäre, ihn nach c6 zu ziehen, weil er auf a5 ohnehin abseits steht und von c6 aus auch noch das wichtige Feld e5 überdeckt. Shredder Mobile deckt den Springer aber mit Lb4, was e5 ganz seiner Deckung beraubt und nach dem weltalternatürlichsten De5 dräut ein vernichtendes Abzugsschach. Weiß steht fett auf Gewinn, und das Handy bediente sich danach auch noch auf d2, wonach Schwarz schon mattgesetzt wird.

Natürlich klappt das nicht jedes Mal; Spielstärke und -weise kann man am ehesten mit alten Brettcomputern vergleichen, wobei subjektiv kaum mehr als DWZ 1700 aus dem Testhandy fallen dürften. Es ist aber lustig, dagegen zu spielen, allein schon, um zu testen, was man sich erlauben kann. Mal ehrlich, ein Programm, das man auch mal beschummeln kann, ist doch viel spaßiger als der gnadenlose 3-GHz-Killer auf dem heimischen PC, oder? Die eigenen Meisterwerke auf der Speicherkarte des Handys zu lagern ist zwar nicht möglich, man kann sie sich aber im PGN-Format von seinem Telefon an eine beliebige Adresse zumailen lassen.

Shredder Mobile bietet freilich nicht nur Spielspaß während langweiliger Zug- oder Straßenbahnfahrten, sondern auch durchaus ernsthafte Trainings- und Analysefunktionen. Da wären einmal die Taktik-Aufgaben. Man kann einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen, und wer die 120 mitgelieferten Aufgaben gelöst hat, kann direkt mit dem Handy vom Shredder-Server neue herunterladen. Apropos, herunterladen kann man praktisch alles, Eröffnungswissen, Endspiel-Einschätzungen und Rechenzeit. Das ist spannend, weil das Handy mit Schach von außerhalb gefüttert wird. So kann man jede (maximal) Sechsstener-Stellung perfekt bewerten lassen durch den Zugriff auf die Online-EGTBs, und ein Online-Eröffnungsbuch verrät einem die Geheimnisse des Variantenschungels am Spielanfang. Beide Online-Datenbanken sind übrigens identisch mit denen, die man auf der Shredder-Webseite per Browser abfragen kann.

Wer dann aber wirklich mal eine richtig fundierte Einschätzung braucht, ohne seinen bis zum Rand mit Schachprogrammen befüllten Multicore-Laptop bei der Hand zu haben, kann mit dem Handy-Shredder eine auf einem schnellen Server laufende "richtige" Shredder-Engine abfragen. Einfach im Gegner-Menü "Online-Engine" als Gegner wählen und die Rechenzeit dafür einstellen, schon bekommt man Rechentiefen auf Boliden-Niveau.

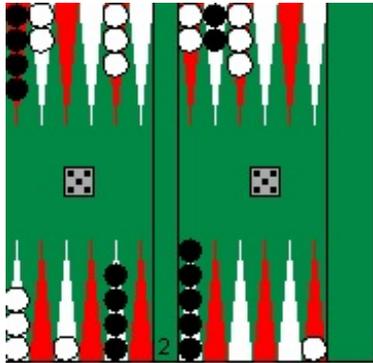
Das Online-Vergnügen kostet natürlich Geld. Nein, kein Geld, sondern so genannte Coins. Mitgeliefert werden 500 davon, nachkaufen kann man sie auf der Webseite. Sie in echte Währung umzurechnen ist nicht so leicht, weil es gestaffelte Preise gibt; je nach Abnahmemenge kostet ein Coin zwischen 0,8 und 2 Cent. Die Abfrage von Eröffnungs- oder Endspieldatenbank kostet einen Coin pro Zugriff, aber nur, wenn die Stellung auch darin enthalten ist; erfolglose Zugriffe sind fairerweise gratis. 10 Taktikstellungen kosten ebensoviele Coins, und die Rechenzeit des Server-Shredders kostet je nach gebuchter Zeit; eine ganze Partie gibt es zum Beispiel für 25 Coins. Die genaue Preisstruktur findet sich hier.

Bleibe nur noch etwas zur Optik zu sagen. Shredder Mobile enthält zwei gleichermaßen gut erkennbare Figurensätze, Brett und Figuren lassen sich in verschiedenen Farben darstellen, auf Wunsch zeigt das Programm die legalen Züge und auch die Feldkoordinaten, wobei diese aus Platzmangel nicht am Rand erscheinen, sondern auf jedes Feld gemalt werden, was weniger nett aussieht. Das ist aber der einzige Kritikpunkt an einem sonst rundum gelungenen Programm. Ob Ihr Handy unterstützt wird, finden Sie auf der Kompatibilitäts-Seite heraus; dort gibt es auch eine Demo-Version zum Download. Für die Vollversion gilt es, 25 Euro zu berappen, was angesichts der vielen Funktionen angemessen bis preisgünstig erscheint.



Backgammon: BGBlitz2Go

Ein meisterlicher Schachspieler wird Shredder vielleicht nicht stark genug finden, ein Backgammon-Meister dürfte vermutlich kaum derartige Kritik an BGBlitz2Go äußern können. Zwar spielt es nicht ganz so stark wie sein PC-Bruder BGBlitz, aber auch erfahrene Backgammon-Spieler schaffen üblicherweise keine 50 Prozent dagegen. Das liegt an der verwendeten Technik: Backgammon-Programme generieren ihre Spielstärke nicht aus tiefer Suche, sondern aus guter Stellungsbewertung, die mittels eines neuronalen Netzes funktioniert. Das PC-BGBlitz benutzt das Netz am Ende einer Drei-Halbzüge-Suche, darauf müssen Handy-Nutzer natürlich verzichten. Auch das Netz selbst bewertet laut Aussage der Autoren Frank Berger und Markus Hérvén etwas weniger genau, weil die in neuronalen Netzen üblicherweise verwendeten sehr genauen Gleitkommazahlen für die Handy-Version in Integer umwandeln werden mussten.



Im Spiel bemerkt man von derartigen technischen Feinheiten kaum etwas; der Unterschied, ob die PC- oder die Handy-Version einen verprügelt, ist relativ gering. Subjektiv ist es eigentlich noch schlimmer, wenn so ein mickriges Handy besser spielt als man selbst. Dank vier verschiedener Spielstufen von "sehr leicht" bis "schwer" kann man BGBlitz2Go aber auf das eigene Spielniveau dimmen. Falls das Handy es unterstützt, speichert BGBlitz2Go die Partien auch in einem Format, das sein großer Bruder BGBlitz einlesen kann.

Die Bedienung geht nach einer kleinen Eingewöhnungszeit von einer Minute kinderleicht, wobei das Programm auf Wunsch erzwungene Züge automatisch ausführt. Per Navigationstasten wählt man einen Stein aus, die mittlere Taste wechselt den Würfel, dessen Augenzahl zuerst gezogen werden soll, und eine Bestätigungstaste führt den Zug dann aus. Per Menü kann ein bereits ausgeführter Zug jederzeit rückgängig gemacht werden. Neben normalem Backgammon beherrscht BGBlitz2Go noch Nackgammon (andere Startstellung) und kann auch nach ägyptischen Regeln spielen, auf einem Feld dürfen dann maximal fünf Steine stehen.

Die Matchlänge kann man in Zwischenschritten zwischen einem und elf Spielen umschalten oder auf unendlich stellen. Ein Tutor überwacht die Spielzüge und meldet sich, falls der Spieler zu grob danebenhaut. Neben Deutsch unterstützt BGBlitz2Go auch Englisch und ... Schwedisch! Die Lage des Spielfeldes kann man jederzeit spiegeln, falls man es vorzieht, in die andere Richtung zu spielen, die Animationsgeschwindigkeit, mit der die Steine bewegt werden, lässt sich einstellen.

Während einer Partie kann man per Tastendruck jederzeit den Pipcount abrufen, also die Anzahl der Augen, die jeder der Spieler noch mindestens braucht, bis er alle Steine herausgesetzt hat. Im Running Game, wenn die Steine der Gegner alle bereits aneinander vorbeigezogen sind, ein brauchbares Kriterium, sonst verkomplizieren Schlagfälle das Zahlenglück. Darum kann man, ebenfalls per Tastendruck, eine Statistik einblenden, die ähnlich dem Bewertungs-Diagramm einer Schach-GUI die Gewinnchancen der Spieler für jeden Zug der aktuellen Partie als Graph anzeigt. Das ist nützlich, wenn man überlegt, ob man ein Doppel annehmen oder selbst doppeln soll. Auch die Bewertung der mit der gerade gewürfelten Augenzahl vier besten Züge zeigt das Programm auf Wunsch. Übrigens, wer nicht glaubt, dass BGBlitz2Go ehrlich spielt, weil es immer "die richtigen Zahlen würfelt", kann jederzeit eine Vorschau der nächsten drei Würfe anzeigen lassen. Natürlich käme niemand auf den Gedanken, mit diesem seherischen Blick in die Glaskugel zu beschubsen, oder?

Und last but not least führt das Programm eine Statistik, welche die aktuelle Rating-Zahl anzeigt, die Anzahl der Siege und Niederlagen (Was gelegentlich deprimierend ist; wer zum Frust neigt, sollte die Statistik eher nicht aufrufen!), die Anzahl der gewonnenen und verlorenen Punkte sowie Informationen über die längsten Sieges- und Niederlagenserien, was interessant, aber definitiv deprimierend ist. Oder sein könnte, gäbe es nicht die Reset-Taste, mit der man die Statistik-Werte wieder auf Null setzen und noch einmal im Zustand der Jungfräulichkeit ein neues Handy-Backgammon-Leben beginnen kann.

Auf der Webseite des Programms kann man eine Demo-Version herunterladen und die Vollversion für 13 Euro kaufen, wobei neben Shareit auch die Zahlung via Paypal möglich ist.