

Pressemitteilung

Friedrich-Schiller-Universität Jena

Axel Burchardt

12.08.2004

<http://idw-online.de/de/news84504>

Buntes aus der Wissenschaft, Forschungsergebnisse
Geschichte / Archäologie, Informationstechnik, Mathematik, Physik / Astronomie
überregional

Drei Wahrzeichen Jenas gegen die Franzosen verteidigen

Studierende der Universität Jena erfinden Computer-Spiel zur Schlacht von 1806 bei Jena und Auerstedt

Jena (12.08.04) Den Spieß der Geschichte einfach umdrehen und Napoleon schon bei Jena und Auerstedt sein Waterloo erleben lassen, in dem neuen Computerspiel "Jena Defenders" ist das möglich. Zwei Studierende der Friedrich-Schiller-Universität Jena haben sich das Brett-Spiel für den Computer mit Bezug zur historischen Schlacht von 1806 ausgedacht. Der Informatikstudent Christian Zentgraf und der Wirtschaftsmathematik-Student Rico Walter hatten beide an dem 5-tägigen Blockkurs "Brett-Spiele erfinden mit Computer-Hilfe" teilgenommen, den der Jenaer Mathematiker Prof. Dr. Ingo Althöfer in den vergangenen Semesterferien angeboten hatte. Seither hat das Duo seine Idee weiterentwickelt, so dass jetzt eine elektronische Version des Spiels im Internet zu finden ist. Auf der "Games Convention 2004", die vom 19.-22. August in Leipzig stattfindet, wird es der Öffentlichkeit vorgestellt. Prof. Althöfers Lehrstuhl ist mit einem eigenen Stand auf der Spiele-Messe vertreten.

"Jena Defenders funktioniert ähnlich wie ein Schachspiel", erklärt Christian Zentgraf die Basis des Spiels. In der modernen Variante wird die historische Schlacht in die Stadt verlegt. Die französischen Truppen müssen die Saale überqueren und Fuchsturm, Intershop-Tower sowie den Landgrafen einnehmen. Der Gegner muss die drei Jenaer Wahrzeichen verteidigen, indem er die französischen Truppen dezimiert oder aber ihren "General" gefangen nimmt. "Wichtig bei einem solchen Spiel ist, dass das Kräfteverhältnis optimal ausbalanciert ist, damit jede Seite gleich große Chancen hat zu gewinnen", sagt der Informatikstudent.

"Darin besteht die eigentliche Arbeit der Studierenden", erklärt Prof. Althöfer. Denn alle Kursteilnehmer arbeiten mit demselben kommerziellen Basisprogramm, in das sie ihre eigenen Ideen implementieren müssen. "Selbst ein komplettes Programm zu entwerfen, wie es zum Beispiel in Schachcomputern Anwendung findet, würde den Rahmen eines Seminars sprengen", so Althöfer weiter. Der Inhaber des Lehrstuhls für Mathematische Optimierung der Universität Jena beschäftigt sich schon länger mit Spieleprogrammen und den Algorithmen, die ihnen zugrunde liegen.

"Jede Spielfigur und jedes Spielfeld erhält eine Wertung zugewiesen", erklärt Christian Zentgraf. So hat der gemeine Soldat in dem Spiel längst nicht so gute Bewegungsmöglichkeiten wie die Offiziere. "Zu Beginn hatten wir das Phänomen, dass die Franzosen zwar immer alle Gegner eliminiert haben, die Türme jedoch nicht eingenommen haben, obwohl auch diese Strategie zum Sieg geführt hätte", berichtet Zentgraf. "Wir mussten dem Computerprogramm also sagen, dass sich die Einnahme dieser Spielfelder lohnt." Inzwischen sind die Siegeschancen ausgewogen: Anders als in der historischen Schlacht können auch die Jenaer gewinnen.

"Indem die Studierenden immer wieder probeweise gegen den Computer anspielen, können sie die Grenzen des Basisprogramms ausloten", erklärt Prof. Althöfer. Ein Programm ist nicht intelligenter als Derjenige, der es programmiert hat. Es kann jedoch die Anzahl der Zugmöglichkeiten in einem Spiel viel besser überblicken als der menschliche Spieler. "Deswegen muss man die Ausgangsbedingungen eben auch so gestalten, dass ein Sieg des Menschen über den Computer möglich wird", verdeutlicht Zentgraf.

Man kann "Jena Defenders" auch zu zweit und über das Internet spielen. Die elektronische Version kann kostenlos aus dem Internet heruntergeladen werden. Allerdings muss das kommerzielle Basisprogramm "Zillions of Games" käuflich erworben und installiert werden, bevor man das Jena-Spiel oder eines der vielen anderen Brett-Spiele am heimischen PC spielen kann.

Die Internetadresse zu "Jena Defenders" lautet:

<http://www.zillionsofgames.com/cgi-bin/zilligames/submissions.cgi/75004?do=show;id=992>

Kontakt:

Prof. Dr. Ingo Althöfer

Institut für Angewandte Mathematik der Universität Jena

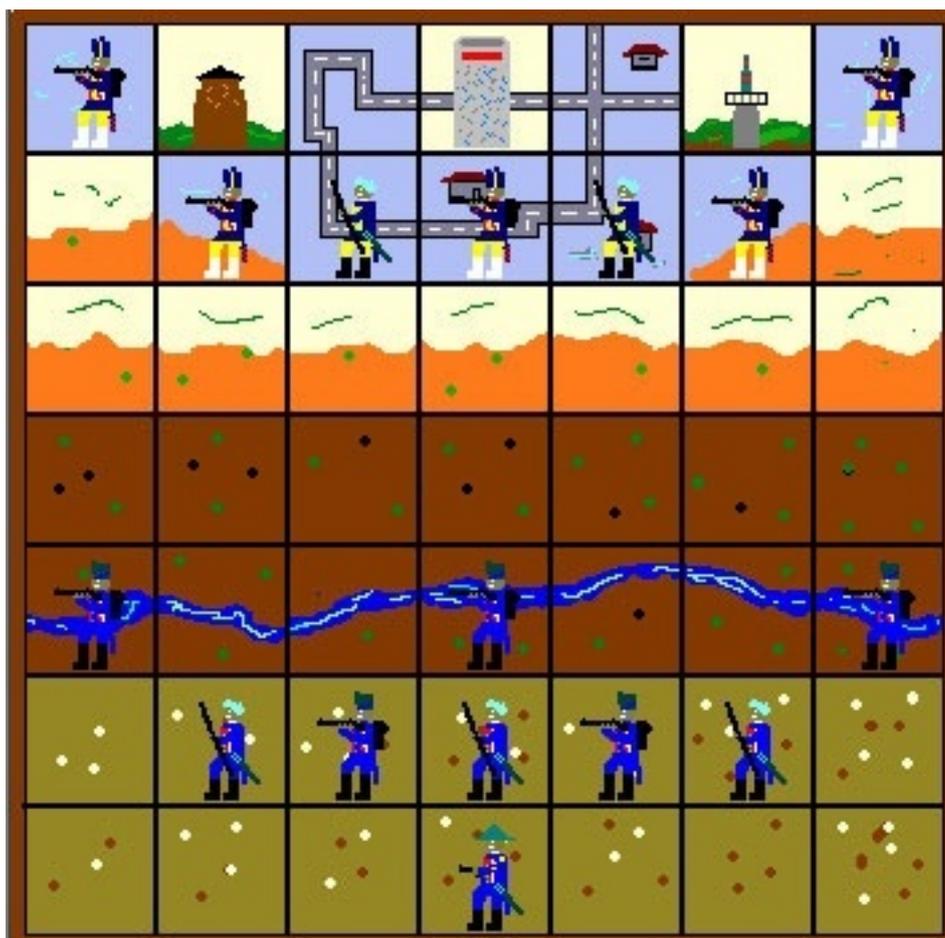
E-Mail: althofer@minet.uni-jena.de

Christian Zentgraf

E-Mail: kitgo-linux@gmx.de

URL zur Pressemitteilung:

<http://www.zillionsofgames.com/cgi-bin/zilligames/submissions.cgi/75004?do=show;id=992>



Jetzt haben auch die Preußen eine Chance, bei Jena und Auerstedt zu gewinnen - dank des neuen Computerspiels von Studenten der Universität Jena.

