

Mittwoch, 23. September 1998

In einigen Jahren eine Milliarde PC

lu München (Eigener Bericht) - Von heute etwa 150 Millionen wird die Zahl der vernetzten PC nach Einschätzung von Intel-Chef Craig R. Barrett in den nächsten fünf Jahren auf eine Milliarde anwachsen. Triebfeder dieser Entwicklung ist das Internet. Die Geschäfte, die über das weltweite elektronische Netz abgewickelt werden, dürften, wie Barrett jetzt in München voraussagte, enorm zunehmen. Die Umsätze des sogenannten elektronischen Handels im Internet werden 1998 rund 40 Milliarden Dollar erreichen und sich bis 2002 etwa verzehnfachen. Dies stelle auch große neue Anforderungen an die Informationstechnologie. Weil die Geschäfte rund um die Uhr und weltweit geführt werden, bedürfe es eines „constant computing“. Und dafür wiederum seien, so die Botschaft Intels, immer leistungsfähigere Prozessoren nötig.

Wenn das kein Grund ist, sich Gedanken darüber zu machen, ob man nicht Brettspiele im Internet veröffentlichen sollte. Derzeit existieren vorwiegend Action-Spiele und die klassischen Spiele wie Schach oder Othello im Netz und erfreuen sich dort großer Beliebtheit. Dennoch ist der Anteil an den von uns so geliebten Brettspielen nahezu Null. Zum Teil gibt es Initiativen, Brettspiele, wie z. B. Diplomacy, als eine Play by eMail Variante zu realisieren, die dann meist über Wochen oder gar Monate gespielt werden.

Wie oft wird geklagt über den Mangel an Spielpartnern, oder wer kauft gerne die Katze im Sack, ein Testspiel wäre wünschenswert. Eine hervorragende Möglichkeit würde hier das Internet bieten das sich mit seinen mehreren Millionen Teilnehmern bereits zum größten Informations- und Unterhaltungsmedium der Welt entwickelt hat. Hier kann man sich schon jetzt von Tests über Varianten bis zu Tips & Tricks über die verschiedensten Brettspielen besorgen. Man kann sich von

Spielneuigkeiten überraschen lassen und so manche strategische Hilfe zu den meisten Brettspiele erhalten. Allerdings sucht man auch dort noch immer vergebens nach einer Möglichkeit all diese schönen Spiele auch wirklich spielen zu können.

Mit Hilfe der modernen Programmiersprache JAVA ist es nun selbst für den Laien im Internet mittels seines WWW-Browsers ohne komplizierten Aufwand möglich geworden, komplexe Programme auszuführen. Somit würde erreicht, daß der interessierte Brettspieler durch einen einfachen Mausklick zu einer vollständig spielbaren Version seines gewünschten Spieles gelangen könnte. Und vor allem: Er müßte nicht alleine gegen ein anonymen und kalten Computergegner antreten! Das Internet ermöglicht das direkte Spielen gegen echte menschliche Gegner in der ganzen Welt mit all ihren Emotionen, Strategien und Eigenarten. Weltweite Turniere könnten realisiert werden, die vorher überhaupt nicht denkbar gewesen wären.

Diese Gedanken brachten mich dazu eben diese Vision zu verwirklichen und ein Client-Server Konzept für Brettspiele im Internet aufzubauen, mit dessen Hilfe all dies verwirklicht werden kann. Meine erste auf diesem System basierende Implementation ist das wohl heute schon als Klassiker zu bezeichnende Spiel ‚Die Siedler von Catan‘, das damit wieder ein Meilenstein in der Geschichte der Brettspiele ist.

Warum also seine Brettspiele nicht auch als komplett spielbare Version im Internet publizieren?

Sollten Sie sich für diesen Schritt in die Zukunft interessieren? Wollen Sie, daß Ihr Spiel im Internet spielbar ist? Oder sollten Sie Fragen zu diesen Thema haben, so wenden Sie sich an:

Alexander Zbiek
Abt-Führer-Str. 27
82256 Fürstfeldbruck


eMail: zbiek@lrz.de
Telefon: 08141-25992



DIE SIEDLER — VON CATAN —

Die Siedler - Das Internet Spiel - Netscape

File Edit View Go Communicator Help

Location: <http://www.lrz-muenchen.de/~zbiek/Siedler/>



| | | | |
|-------------------|---|---|---|
| 2 | 3 | 3 | 0 |
| Rohstoffkarten: 6 | | | |
| Sonderkarten: 0 | | | |
| Ritterkarten: 0 | | | |

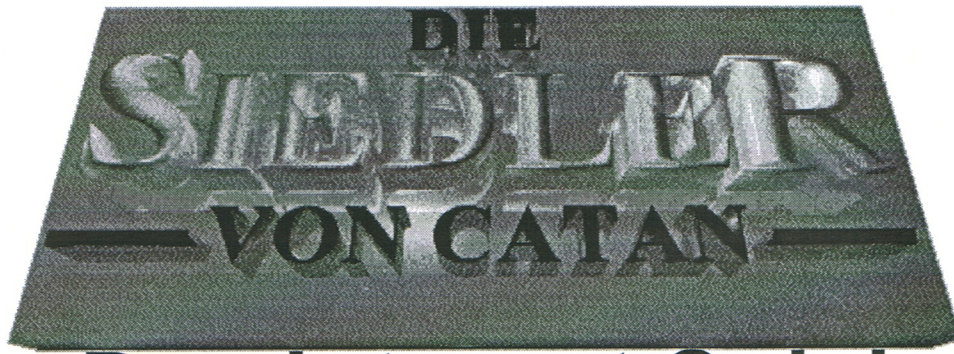
SiedlerClient V0.95 (C) Alexander Zbiek '98

| | | | | |
|---|---------|-----------|---------|---|
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| | | | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | | | |
| | Monopol | Erfindung | Straßen | |

Panther (orange): Ich hab leider keines.
 Panther (orange): Ich könnte Dir Schafe in Massen bieten.
 Panther (orange): Was hältst Du davon?
 Logo (weiss): Ach ne kein Schaf ... Ich brauch ein verdammtes Holz.
 Logo (weiss) sucht Holz

© by Alexander Zbiek / www.zbiek.de **0203**

Applet Client running



Das Internet Spiel

von Klaus Teuber (KOSMOS Verlag)
JAVA umsetzung von [Alexander Zbiek](#)

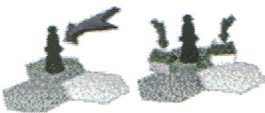
Die Spielfläche ist in verschiedene Bereiche eingeteilt, die Ich hier kurz vorstellen möchte.

Die Statusanzeige

Die Statusanzeige ist immer präsent und gibt einem Auskunft darüber was man zu tun hat:



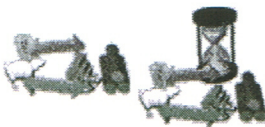
Sollte dieses Bild sichtbar sein so ist es ein leichtes einfach nur zu **warten** bis man wieder an die Reihe kommt. Der aktuelle Spieler wird mit einem schwarzen Rahmen gekennzeichnet und so kann man sehen auf wen man warten muß.



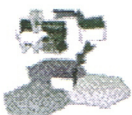
Diese Bilder dienen zum platzieren des **Ritters** und der Angabe von wem man die Karten ziehen will. Zuerst muß man den **Ritter** auf ein Feld setzen. Dies geschieht durch einfaches klicken auf die Mitte des gewünschten Feldes. Danach muß auf ein an den **Ritter** angrenzendes Kreuzungsfeld geklickt werden um anzugeben von wem (oder von niemanden) man die Karte ziehen möchte.



Diese Bilder geben an was es gilt zu tun. Das heißt entweder eine **Siedlung** oder eine **Straße** platzieren. Erscheinen diese Icons so ist das Bauen kostenfrei, z.B. zu Beginn des Spieles und bei auspielen der Sonderkarte '**Strassenbau**'.



Die Handelsphase wird durch diese zwei Bilder angezeigt. Das erste definiert das **Handeln** des aktiven Spielers, das zweite deutet an das man als passiver Spieler mit dem aktiven handeln kann und ebenso seine Angebote versenden kann.



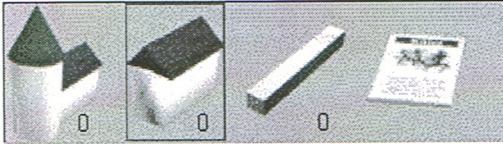
Anhand dieses Bildes erkennt man das man sich in der sogenannten '**Bauphase**' befindet. Hier kann man durch anwählen der **Straße**, der **Stadt** oder **Siedlung** und darauffolgendes klicken auf das entsprechende **Kreuzungsfeld** auf das das Objekt gebaut werden soll.



Dieses Icon gibt an das man überzählige **Karten abgeben** muß. Dies geschieht dadurch das man auf die Karten klickt die man besitzt. Der Vorgang des entfernen von einzelnen Karten ist solange zu Wiederholen bis man dieses Bild nicht mehr sieht. Ausgelöst wird diese Aktion durch das Wurfeln einer Sieben, bei mehr als 7 Karten auf der Hand.

Der Auswahlbereich

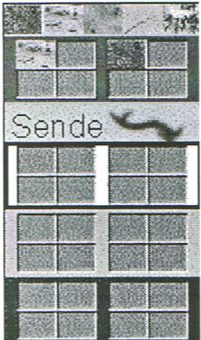
In diesem Bereich muß vor dem setzen einer Stadt, Siedlung oder Straße die jeweilige Graphik selektiert werden indem man diese einfach anklickt. Die Sonderkarte läßt sich nicht selektieren und besitzt nur eine Funktion wenn man sich in der Bauphase befindet und eine Karte kaufen möchte.



Dieser Bereich gibt an welche Dinge man bauen oder kaufen möchte. Vor dem Bau einer **Straße**, **Siedlung** oder **Stadt** muß diese selektiert werden und dann auf das Spielfeld platziert werden. Hat man die richtigen Rohstoffe so wird dies sofort ausgeführt. Bei der Anwahl der Karte erhält man sofort nach Abzug der Rohstoffe die **Sonderkarte**.

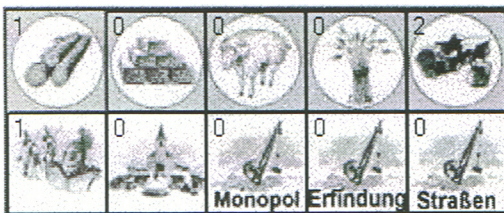
Der Handelsbereich

Dieser Bereich der erst erscheint wenn man an einem Spiel teilnimmt, dient dem Handeln von Rohstoffen zwischen den Spielern. Es ist wohl der Teil des Spiels der die meiste gewöhnung bedarf, hat man das Verfahren des Handelns einmal begriffen ist es allerdings einfach Angebote und Gesuche zu versenden. Dieser Bereich dient auch dazu die zwei Sonderkarten Erfindung und Monopol zu nutzen. Hierzu muß der linke Bereich leer sein und der rechte die jeweiligen Rohstoffe enthalten, die man durch die Erfindung oder das Monopol erhalten will. Auch hierbei ist es nötig das 'Angebot' abzusenden.



Der Handelsbereich stellt die einzelnen Angebote der Spieler dar. Hier kann man seine Wünsche eintragen und mittels 'Sende' an die anderen Mitspieler abschicken. Zum Einwilligen auf ein Angebot muß nur auf selbiges geklickt werden, wenn es dannach aus der Tabelle verschwindet so wurde der Handel erfolgreich ausgeführt. Die Linke Seite der Handelstabelle zeigt immer aus **eigener Sicht** was man vergeben moechte, und die rechte Seite definiert die Waren die man erhält. Das heißt will man ein Holz bekommen und dafür ein Lehm bieten so ist dies wie in dem Bild sichtbar abzuschicken.

Der Kartenbereich



Der Kartenbereich gibt Auskunft über die **Rohstoffkarten** und Sonderkarten die man in der Hand hält. In der linken oberen Ecke wird die Anzahl der entsprechenden Karte dargestellt. Ebenso verhält es sich mit den **Sonderkarten**. Das Auspielen der Sonderkarten erfolgt durch einfaches anklicken. (Beachte: Die Sonderkarten können erst eine Runde nach Erhalt ausgespielt werden.)

Der Statusbereich



Der Statusbereich gibt Auskunft über den aktuellen **Würfelwurf**, er zeigt die Statusanzeige, die **Siegpunkte** der einzelnen Spieler und spezielle Informationen über die einzelnen Spieler. Diese **Zusatzinformationen** über die Anzahl der auf der Hand gehaltenen Rohstoffkarten, Sonderkarten, sowie die Menge der ausgespielten Ritterkarten, erhält man indem man auf die Siegpunkte des entsprechenden Spielers klickt. Ein blauer Pfeil in dieser Anzeige ist das Zeichen dafür das man die derzeitige Phase beenden kann und zur nächsten übergeht. Dies geschieht durch ein einfaches klicken auf diesen Pfeil.

DIE SIEDLER — VON CATAN —

Die Internetversion

Siedeln einmal ganz anders?

**In der Java-Umsetzung von Alexander Zbiek,
treffen sich täglich begeisterte Siedler
Spieler aus vielen Ländern um miteinander
zu spielen, zu chatten und sich in einer
freundlichen Atmosphäre kennenzulernen.**

Neugierig geworden?

**Wenn Sie über einen Internetzugang verfügen
und einen Java-fähigen Browser wie
Internet Explorer oder Netscape besitzen
dann schauen Sie doch einfach mal vorbei:**

<http://www.lrz-muenchen.de/~zbiek/Siedler/>