



Go³-Projekt:

Projekt – Theorie:

Die Metamorphose des Go-Spiels von der Fläche - zweidimensional 19x19 mit 361 Schnittpunkten - in den Raum - zur dreidimensionalen Raumgitterstruktur aus 7x7x7 sich rechtwinklig schneidenden Achsen mit 343 Schnittpunkten.

Die linsenförmigen Spielsteine werden im Raum zur Kugel. Auf dem Go-Brett befindet sich der Schnittpunkt in der Mitte des gesetzten Steins.

Im Raumgitter des Go³ ist der Schnittpunkt der drei Achsen im Zentrum der Kugel.

Alle Regeln des Go-Spiels bleiben unverändert.

Jedoch hat eine im Raum gesetzte Kugel mehr Freiheiten als der Stein auf dem Go-Brett.

Stein in der Fläche:		Kugel im Raum:	
A: In der Ecke	2 Freiheiten	A: In der Raumecke:	3 Freiheiten
B: Am Rand	3 Freiheiten	B: Auf der Raumkante:	4 Freiheiten
C: In der Fläche	4 Freiheiten	C: An der Raumaußenfläche:	5 Freiheiten
		D: Kugel im Raum:	6 Freiheiten

Das Spielziel, auf der Fläche Gebiete abzugrenzen, wird im Raum zur Raumbildung.

So wie auf der Fläche Ketten - Gruppen gebildet werden um zweidimensionale Gebiete abzugrenzen, werden im "dreidimensionalen" Raum Strukturen erstellt, um damit abgeschlossene Räume zu bilden.

Um am Ende der Partie einen Gewinner zu ermitteln, werden die gefangenen gegnerischen Kugeln sowie die Schnittpunkte der abgeschlossenen Räume zusammengezählt.

Das Ziel des Go³, gegnerische Kugeln/Steine zu schlagen und Gebiete/Räume einzuschließen, bleibt das gleiche wie beim normalen "Flächen-Go".

Das Projektziel des Go³ ist keine weitere Go-Variante, sondern die exakte Metamorphose des Go-Spiels von der Fläche (zweidimensional) in den Raum (dreidimensional) zum Go³.

Das reale Spiel:

Spielbar wird das Go3 erst durch die Darstellung des Metamorphosenvorganges.

Ein Flächendiagramm, bestehend aus 7 Spielflächen mit je 7x7 sich im Quadrat schneidenden Linien, ist zusätzlich vorhanden.

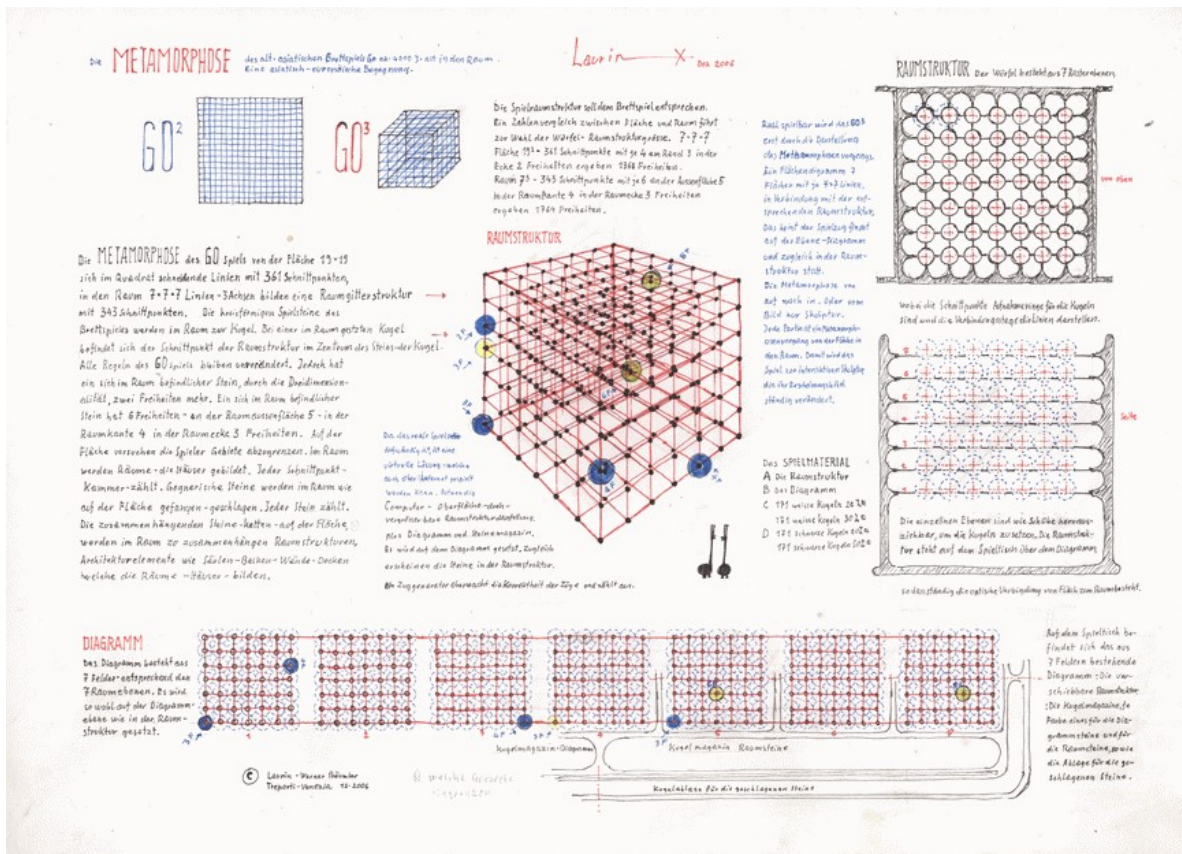
Jede Fläche (zweidimensional) stellt eine Ebene der sich darüber befindlichen Raumgitterstruktur (dreidimensional 7x7x7 Achsen) dar.

Es wird auf den Diagrammflächen und zugleich in der Raumgitterstruktur gesetzt. Bei jedem Zug und jeder Partie findet also die Metamorphose von der Fläche in den Raum statt.

Analog zu den Bildern auf der Fläche entsteht in der Raumgitterstruktur eine Skulptur, welche sich wie die Bilder auf der Fläche ständig verändert.

Während die Skulptur im Raum im Laufe des Spiels ständig dichter und unüberschaubarer wird, bleibt das Diagramm übersichtlich und damit die Raumsulptur und das Spielgeschehen kontrollierbar.

Originale Konzeptzeichnungen:



METAMORPHOSE als alt-asiatisches Brettspiel Go in den Raum überträgt computerbasierte Berechnung.

GO² **GO³**

RAUMKÖRPER 2 VIRTUELLES SPIEL COMPUTERBEREICH

Die dreidimensionale Spielfläche ist eindeutig und kann als ein virtuelles Spiel-Crosskonzept auf einer weiteren Ebene interpretiert werden kann.

Gittersystem
Analog dem Raster auf der Fläche
Die Steine-Kugeln werden in 2 Richtungen geschoben, um sie zu setzen zu können das der Eckpunkt sich im Zentrum befindet
Die Ebenen sind wie Säule konstruiert.

Flächen in Richtung ein
Die Raumstruktur befindet sich über dem Diagramm

RAUMKÖRPER Gittersystem
Die Kugeln sitzen über dem Gittersystem. Der Gitterpunkt ist im Zentrum der Kugel

Weiss
Spitzzeit - Zug
geschlossene Steine
Steine-überwachende Zahl
O Punkte
Raumkörper-Bildung
Steinbau-Lochen-Verfahren

Schwarz

DIAGRAMM: wie im realen Spiel wird mit Hilfe des Diagramms gespielt. Setzen der Steine per Mausclick auf die gewünschten Schnittpunkte. Ein Zugüberwachungsprogramm verbindet regelmäßig Züge entfernt geschlagenen Steine und zählt diese. Die auf dem Diagramm gesetzten Steine erscheinen im Raumkörper. Ausgezählt wird ohne Programm durch markieren der Punkte in den Häusern, auf dem Diagramm, die Steine werden von Hand entfernt. Es kann auch mit Einbeziehung der Bedenkzeit durch die Uhrfunktion gespielt werden.

Laurin
2.2007
© Werner Bäumler - Lamin
Tessellat - Wetzlar

Anleitung:

Go³ Menu

Du befindest dich hier im Go³ Hilfsmenu. Die Hilfe besteht aus 4 Seiten und ist wie folgt aufgebaut:

1. Seite: Einleitung
2. Seite: Beschreibung der Schaltflächen
3. Seite: verfügbare Tastenkombinationen
4. Seite: Regeln

Durch die Pfeile "weiter" und "zurück" kannst du durch die Hilfe blättern. Durch Drücken der Taste "Esc" kannst du die Hilfe jederzeit wieder verlassen.

Weitere Informationen unter <http://www.go3d.eu>

Viel Spass mit Go³ ;)

verlassen

Go³ Menu

Folgende Tastenkombinationen stehen zur Verfügung:

a	Würfel nach links drehen
d	Würfel nach rechts drehen
s	Würfel nach oben kippen
w	Würfel nach unten kippen
q	Würfel heranzoomen
r	Würfel wegzoomen
	Würfel in Ausgangsposition zurücksetzen
F1	Hilfsmenu anzeigen
F2	Grafikkonfiguration anzeigen
F3	Zeitkonfiguration anzeigen
F4	Spiel beenden
F5	Speicherdialog anzeigen
F6	Ladedialog anzeigen
F10	neues Spiel starten
Esc	Hilfsmenu verlassen

verlassen

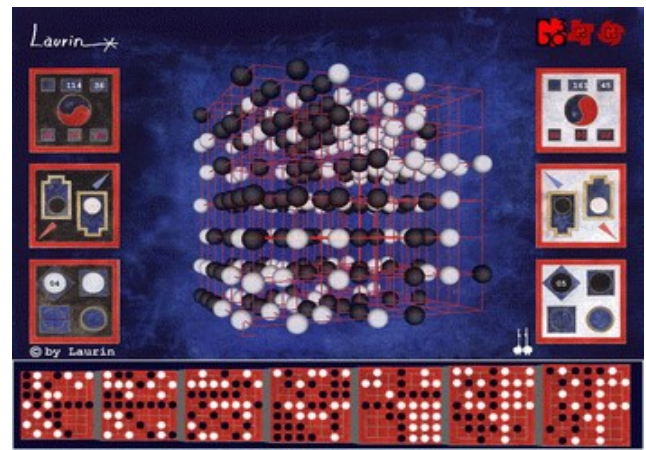
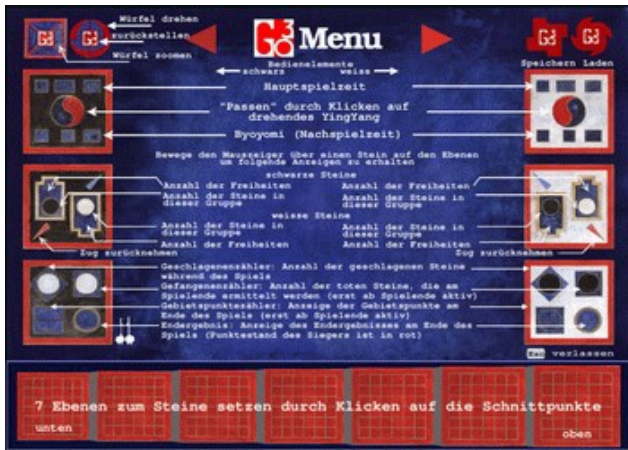
Go³ Menu

Regel von Go³
Die Metamorphose der Go Regel in den Raum

- 1) Es setzt abwechselnd der schwarze und der weisse Spieler einen Stein auf einen freien Kreuzungspunkt im Raum, wobei schwarze beginnt. Passen ist ein erlaubter Zug.
- 2) Steine gleicher Farbe die über Gitterlinien verbunden sind, bilden Häuser.
- 3) Steine oder Gruppen welche keinen angrenzenden freien Gitterpunkt haben, werden als Gesamtes geschlagen und zählen pro Stein einen Punkt für den Gegner.
- 4) Spezialziel ist es möglichst viele Gitterpunkte vollständig zu umschließen. Jeder umschlossene Gitterpunkt zählt einen Punkt.
- 5) Es darf kein Stein so gespielt werden, dass ein eigenes Haus oder eben dieser Stein nach eventuellem Schlagen von gegnerischen Gruppen keine Freiheit mehr besitzt (Selbstmord)
- 6) Vor dem Zählen werden alle Steine, die noch theoretisch vom Gegner schlägtbar sind zu dessen Gefangenen. Die Spieler müssen hierüber einen Konsens bilden und die toten Steine per Anklicken markieren. Danach wird das Gebiet gezählt.

Für mehr Informationen sei auf die Regeln für 2 dimensionales Go verwiesen: <http://www.go3d.eu/inst/Instals>
Go³ verwendet Territorial Zählung, kein Selbstmord und Super-Ko.

verlassen



Danksagungen:

Ich möchte mich bei allen Freunden, die zum Gelingen des Go3D Projektes beigetragen haben, bedanken.

Chrilly Donninger, welcher mich veranlaßt hat, mich mit Go zu beschäftigen;

Den Firmen Johann Sinnitsch, Daniel Börner, Walter Pieber, Bergmann, Prehm & Klare für die

Copyright Absicherung, danke ich für das Engagement bei der Umsetzung des Projektes;

Für die Go-Beratung und Textbearbeitung ein Dank an Gert Schnider.