

Jugendliche tüfteln an Spielstrategien

Software-Challenge geht in die entscheidenden Runden – Nächster Wettbewerb mit einem Spiel made in Kiel

VON MARTIN GEIST

KIEL. Auch wenn es bei der Software Challenge Germany logischerweise ganz stark um digitale Kompetenzen geht, haben die analogen Beschränkungen der Corona-Krise diesen Wettbewerb doch ein Stück weit behindert. In ihre heiße Phase geht die Programmier-Konkurrenz deshalb mit weniger Teams als sonst – aber mit traditionell starkem Einsatz.

Schulen sind seit je die Heimstätten der meist in Informatik-Arbeitsgemeinschaften entstandenen Gruppen, die sich dem Ziel verschreiben, optimale Strategien für ein Spiel zu programmieren. Das lässt sich zwar wunderbar am Rechner machen, in koordinierender Funktion sind jedoch nach wie vor Lehrkräfte aus Fleisch und Blut gefragt. „In dieser Hinsicht war es diesmal schwieriger als sonst“, berichtet Christoph Starke, Vorsitzender des Fördervereins der 2004 in Kiel unter Regie des Softwareunternehmens b+m aus der Taufe gehobenen Challenge. Besonders wegen der zeitweise komplett geschlossenen Schulen, aber auch wegen anderer Corona-Vorgaben fehlte es laut Starke mancherorts schlicht an Kapazitäten, sich auch noch an dieser freiwilligen Kür zu beteiligen.

Dennoch kann sich der Verein auf etliche Schulen stützen, die sich allenfalls von Computerviren erschüttern lassen. Aktuell sind damit immerhin 144

Mitglieder in 34 Teams am Start. Gefragt ist das Hirnschmalz der in Schleswig-Holstein und vielen anderen Bundesländern ansässigen Programmier-Fans diesmal beim Spiel Blokus. Gegnerische Steine blockieren und selber möglichst viele eigene auf dem virtuellen Brett unterbringen, darum geht es vereinfacht gesagt. Und wie immer, so erläutert Starke, müssen sich die Akteure mit der entscheidenden Frage auseinandersetzen, welche der durchaus zahlreichen möglichen Strategien am Ende den größten Erfolg bringen könnte.

➔ **Mit Ostsee-Schach wird es erstmals ein Spiel geben, das in Kiel entwickelt wurde.**

Nach einigen Probetagen geht es seit dem 15. März ernsthaft zur Sache und darum, welche Teams sich für die am 26. April beginnende Endrunde der besten Acht qualifizieren. Sehr zweifelhaft scheint, ob dieses Finale – wie zuletzt 2019 im Citti-Park – live vonstatten gehen kann oder nach 2020 erneut im Internet auf dem virtuellen Waterkant-Festival um die Wette gespielt werden muss. Sicher ist aber, dass es sich so oder so lohnt. Neben zahlreichen Geld- und Sachpreisen locken Stipendien für die 20 besten Schülerinnen und Schüler. „Das ist nur möglich durch die Unterstüt-



zung unserer Sponsoren“, bedankt sich Informatik-Professor Manfred Schimmler von der mitveranstaltenden Uni Kiel für den Rückhalt der regionalen IT-Wirtschaft.

Mit Freude blicken die Verantwortlichen derweil schon auf die im kommenden Sommer beginnende Saison 2021/

2022. Erstmals wird es dann ein Spiel geben, das in Kiel entwickelt wurde: Im Ostsee-Schach, einem von Dirk Holdorf erdachten und umgesetzten Spiel, versuchen Robbe, Muschel, Möwe und Seestern als Figuren mit unterschiedlichen Fähigkeiten jede Menge Tricks, um sich die Konkurrenz

vom Leib zu halten. „Das läuft tatsächlich ein bisschen wie beim Schach“, erklärt Entwickler Holdorf, der bereits mit seinem Premieren-Brettspiel Tenerrifa einen beachtlichen Erfolg gelandet hat.

Norddeutsch durch und durch: Dirk Holdorfs Ostsee-Schach erscheint dank der Software Challenge bald auch in einer digitalen Version.

FOTO: HFR

➔ **Mehr Informationen unter www.software-challenge.de**