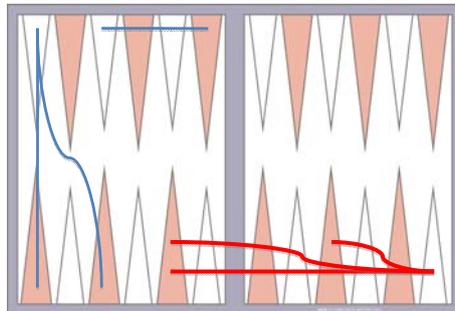


Backgammon - Visualisierungsideen

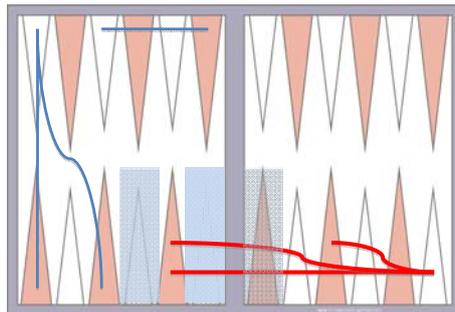
Thinking Machine

- Offensichtlich: Thinking Machine Ansatz: Mögliche Start- und Zielfelder werden miteinander verbunden, die Helligkeit gibt den Vorteil für den jeweiligen Spieler an



Thinking Machine

- Problem hierbei: Wie zeige ich die Wahrscheinlichkeiten der Würfelergebnisse des Gegners an?
- z.B. durch farbige Hervorhebung (je transparenter desto unwahrscheinlicher) der Felder des Spielbretts

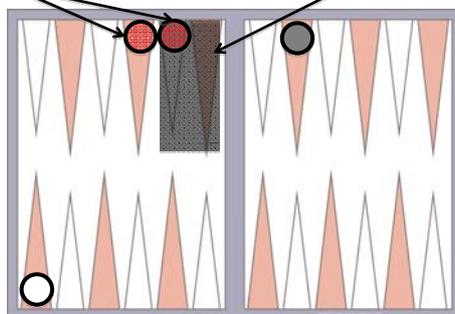


Muster

- Backgammonstrategien laufen oft auch auf das Erzeugen von Mustern, also z.B. Bauen von Anchors oder Vermeidung von Einzelsteinen hinaus. Sollte die KI eine solche Strategie verfolgen, lassen sich auch diese Aspekte anzeigen.

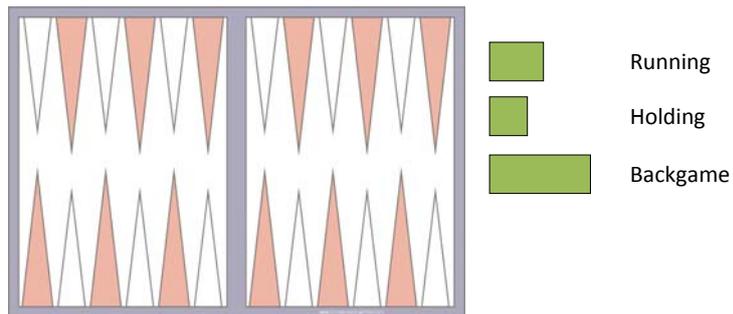
Diese Steine sind gefährdet

Hier lässt sich eine Mauer bauen



Globale Strategien

- Verfolgt die KI globale Strategien kann man auch die Wahrscheinlichkeit derselben als zusätzliches Diagramm anzeigen.



Ohne Brett

- Selbstverständlich sind auch Visualisierungen möglich die das Spiel vom Spielbrett abstrahieren. Z.B. in einer Graphendarstellung der einzelnen Felder und Spielsteine.

