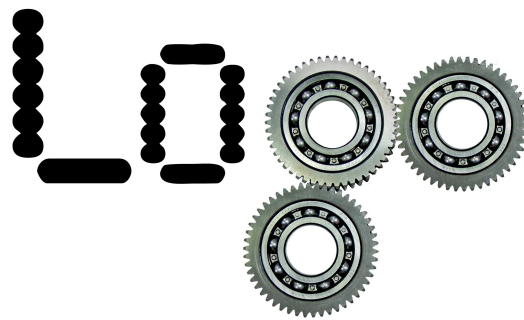


LoGo - Hilfe



Alte Go-Weisheiten:

- Begehre nicht zu gewinnen
- Opfere, um vorwärtszukommen
- Allein gegen große Übermacht wähle den Frieden

Autoren:

Rebecca King
Steven Bühner
Alexander Jesche
Tommy Schladitz

Stuttgart, Mai 2010

Inhaltsverzeichnis

1. Grundkurs.....	3
Lektion 1: Grundregeln.....	3
Lektion 2: Ziel des Spiels.....	4
Lektion 3: Setzen.....	4
Lektion 4: Freiheiten.....	4
Lektion 5: Selbstmord.....	5
Lektion 6: Ko.....	5
Lektion 7: Seki.....	6
Lektion 8: Gewinn.....	7
Lektion 9: Vorgabe.....	8
Lektion 10: Abrechnung.....	8
2. Stichwortverzeichnis.....	10
Go.....	10
Komi.....	10
Vorgabesteine.....	10
Periodenzeit.....	10
Spielerzeit.....	10
Ko-Regel.....	11
Seki.....	11
Selbstmord.....	11
Gebietspunkte.....	12
Gefangene.....	12
Passen.....	12
SGF (Smart Game Format).....	12
3. Hinweise.....	14

1. Grundkurs

Lektion 1: Grundregeln

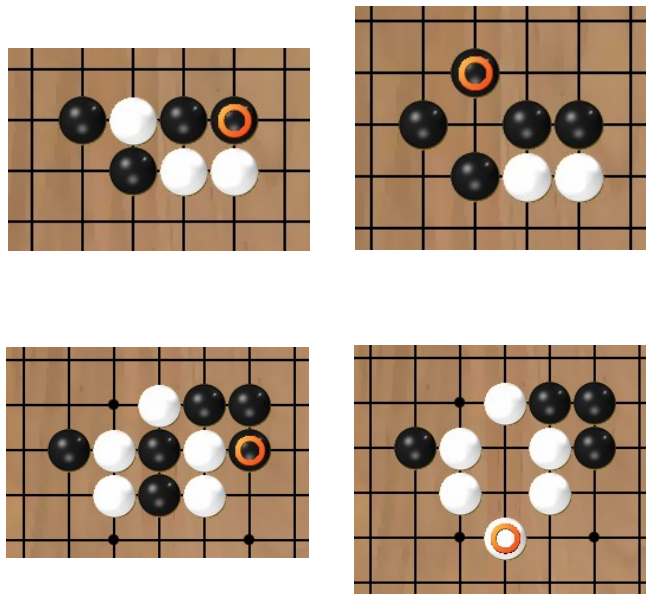
Bei dem Spiel Go gibt es fünf einfache und streng logische Grundregeln, die den Spielverlauf bestimmen. Go weist gewisse Ähnlichkeiten zu Schach auf, was Komplexität und Spieltiefe betrifft.

Regel 1: Setzen

Go wird im Allgemeinen zwischen zwei Spielern gespielt. Die Farben der Spielsteine sind Schwarz und Weiß. Der Spieler mit den schwarzen Steinen beginnt die Partie und setzt einen Stein auf einen Schnittpunkt der sich kreuzenden Linien des noch völlig leeren Go-Bretts. Im weiteren Verlauf setzen die Spieler abwechselnd einen Spielstein auf einen unbesetzten Schnittpunkt.

Regel 2: Fangen

Steine einer Farbe, deren Freiheitsgrade alle von Steinen der anderen Farbe besetzt sind, gelten als gefangen. Als Freiheit bezeichnet man die an einen Stein oder eine Steingruppe direkt angrenzenden freien Schnittpunkte. Gefangene Spielsteine verschwinden und werden als "Gefangene" gezählt (1 Gefangener = 1 Punkt).



Regel 3: Ko

Kann jeder Spieler auf benachbarten Punkten abwechselnd einen Stein fangen, so heißt diese Situation Ko. Das sofortige Zurückschlagen des gegnerischen Steins ist verboten.



Regel 4: Gewinn

Derjenige Spieler, der mit seinen Spielsteinen das größere Gebiet abdeckt, dass heißt die meisten unbesetzten Schnittpunkte umschlossen hat, gewinnt das Spiel. Bei Punktegleichheit ist das Spiel unentschieden.

Regel 5: Vorgabe

Da es Spielstärkeunterschiede zwischen Go-Spielern geben kann, gibt es die Funktion der Vorgabesteine, um diese Unterschiede relativieren zu können. In diesem Fall bekommt der schwächere Spieler die schwarzen Steine zugeordnet. Das automatische Legen der Vorgabesteine zählt dann als erster Zug für Schwarz.

Lektion 2: Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es möglichst viele freie Schnittpunkte zu umschließen, um eigene Punkte vom Gegner abzugrenzen. Gruppen von Schnittpunkten werden dann als Gebiete bezeichnet.

Gefangene Spielsteine verschwinden und werden zur späteren Auswertung mitgezählt und angezeigt. Jeder Gefangene des Gegners und jeder eigene Gebietspunkt zählen als ein Pluspunkt. Der Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

Bei Punktegleichheit gewinnt keiner der Spieler. Dieser Fall wird in der Fachsprache als "Jigo" bezeichnet.

Lektion 3: Setzen

Grundsätzlich ist das Legen von Spielsteinen auf *alle* Schnittpunkte erlaubt, also auch auf die Eck- und Randschnittpunkte des Go-Bretts.

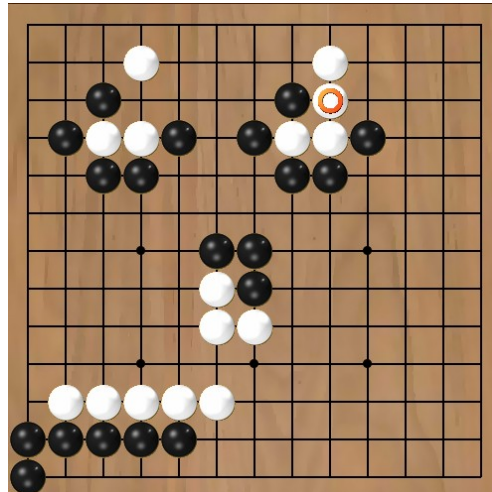
Anstatt zu Setzen kann ein Spieler sich auch entscheiden zu Passen und so auf seinen Zug zu verzichten. Passen beide Spieler direkt hintereinander, so wird das Spiel beendet und die Punkteauswertung vorgenommen.

Im Spiel "LoGo" ist das Setzen eines Spielsteins grundsätzlich kein endgültiger Vorgang. Zu jedem Zeitpunkt des Spiels kann hier ein Zug mit Hilfe einer speziellen Undo-Funktion zurückgenommen werden. Zurückgenommene Spielzüge wiederum können über eine weitere Funktion, die Redo-Funktion, wiederhergestellt werden.

Lektion 4: Freiheiten

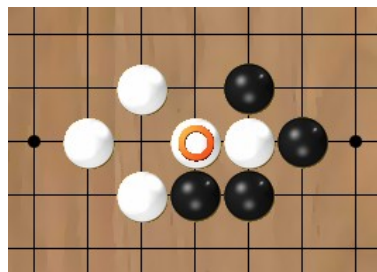
Als Freiheit bezeichnet man die an einen Stein oder eine Steingruppe einer Spielfarbe direkt angrenzenden freien Schnittpunkte. Wird ein Stein direkt in die Ecke des Spielfelds gesetzt, so besitzt er nur zwei Freiheitsgrade. Wird er hingegen an den Rand gelegt, so hätte er drei Freiheiten. Im letzten Fall, also Legen in die Brettmitte, hat er schließlich die maximale Anzahl von vier Freiheitsgraden. Die Zahl der Freiheiten von Gruppen entscheidet über Leben und Tod, über Fangen und Nicht-Fangen der eigenen oder gegnerischen Steine. Steingruppen lassen sich durch intelligentes Hinzufügen von Steinen vergrößern. Je größer die Gruppe, umso mehr Freiheiten besitzt sie im Allgemeinen, je mehr Freiheiten sie besitzt, umso größer ist ihre Sicherheit. Es gibt auch die Möglichkeit durch geschicktes Setzen bereits bestehende Gruppen zu verschmelzen.

Unterschiedliche Beispiele von gesetzten Steinen mit ihren Freiheitsgraden:

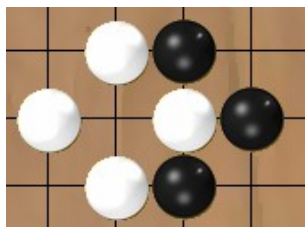


Lektion 5: Selbstmord

Ein Spielstein darf nur auf einen freien Schnittpunkt gelegt werden, wenn dieser nach Abschluss des Zuges mindestens einen Freiheitsgrad besitzt. Im Bild unten darf zum Beispiel kein Spielstein links neben den weißen Stein mit der Markierung gelegt werden. Dieser hätte keine Freiheiten und müsste sofort wieder vom Brett genommen werden. Schwarz würde sich durch diesen Zug selbst fangen.



Lektion 6: Ko

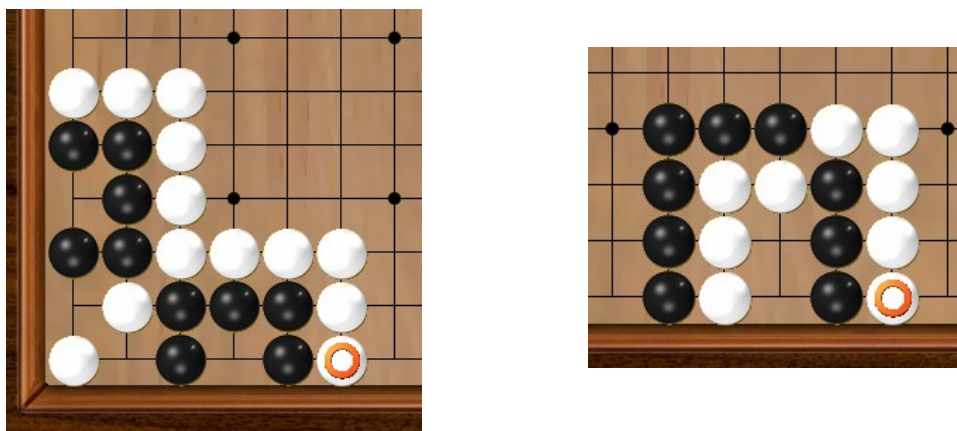


Im linken Bild ist die Ausgangssituation für ein Ko dargestellt. Schwarz ist am Zug und kann durch Legen eines Spielsteins in die weiße Rauteformation den rechten weißen Stein fangen. Dadurch entsteht die rechts abgebildete Spielsituation. Würde es die Ko-Regel nicht geben, hätte Weiß die Möglichkeit einen Stein auf die mit einem Kreuz markierte Stelle zu setzen. Hier würde es durch ein sofortiges Zurückschlagen von Schwarz zu einer zyklischen Wiederholung bis ins Unendliche

kommen. Deshalb muss der weiße Spieler an eine andere Stelle des Bretts setzen, damit eine Stellungswiederholung vermieden wird. Dieser Zwischenzug wird in der Go-Fachsprache als Ko-Drohung bezeichnet. Beantwortet der schwarze Spieler die Ko-Drohung, indem er nicht auf die mit einem roten Kreuz markierte Stelle legt, so darf Weiß im nächsten Zug wieder auf die markierte Stelle einen Stein setzen. Ein Ko-Kampf wird immer dadurch gewonnen, dass die Ko-Drohung des Gegners nicht beantwortet wird. Gründe dafür sind zunächst, wenn die Drohung nicht groß genug ist, oder es auch die Möglichkeit gibt, dass einem Spieler die Drohungen ausgegangen sind.

Lektion 7: Seki

Seki ist eine unentschiedene Spielstellung, in der kein Spieler mehr setzen kann, ohne einen Verlust zu erleiden. Die in einem Seki vorhandenen freien Punkte gehören keinem der beiden Spieler, denn sie sind nicht von Steinen der gleichen Spielfarbe umschlossen. Ein Seki ist mitunter die einzige Möglichkeit bedrohte Stein zu retten.



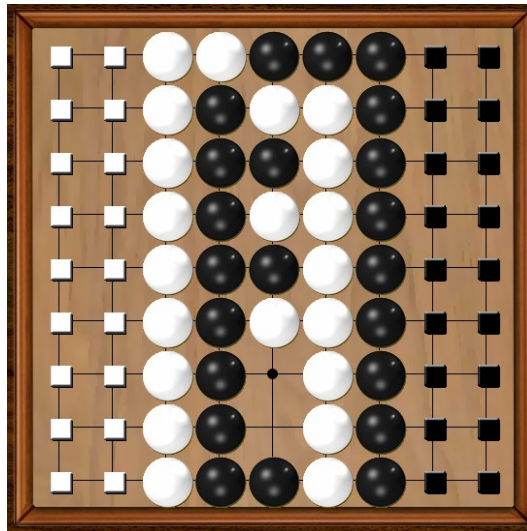
Im links stehenden Bild gibt es neben den beiden in der linken unteren Ecke (neben dem weißen Eckstein) befindlichen Sekipunkten zwei von Schwarz umschlossene Punkte. Weiß kann diese umschlossenen Punkte nicht besetzen, da dies Selbstmord wäre. Somit können Weiß diese Gebietsschnittstellen nicht gehören. Im Falle das Schwarz in die umschlossenen Punkte legt, würde Weiß durch Legen auf die Sekipunkte reagieren. Dadurch würden die schwarzen Gebiete ihre letzte Freiheit verlieren und wären von Weiß gefangen. Da jeder umschlossene Gebietspunkt als ein Punkt zählt, würde Schwarz die Situation also erhalten wollen, da so zwei Gebietspunkte für Schwarz gezählt werden.

Im rechten Bild ist eine stark ineinander verflochtene Situation dargestellt. Die beiden inneren Gruppen besitzen nur noch zwei Freiheitsgrade. Würde einer der beiden Spieler in das innere Gebiet setzen, so würde der jeweilige andere Spieler durch besetzen des anderen inneren Schnittpunktes die Steine des Gegners fangen. Deshalb würden beide Spieler diese Situation erhalten wollen.

Die oben genannten Stellungen, in denen kein Spieler ungestraft setzen kann, stellen jeweils eine Seki-Situation dar. Die in einem Seki vorhandenen freien Punkte gehören keinem der beiden Spieler, denn sie sind nicht von Steinen der gleichen Farbe umschlossen.

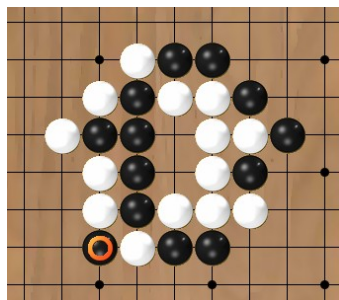
Lektion 8: Gewinn

Der Spieler, der die meisten Gebietspunkte aufweisen kann, dass heißt die meisten umschlossenen Schnittpunkte aufweisen kann, wird zum Gewinner erklärt. Bei Punktegleichheit wird die Partie als Unentschieden gewertet. Die gefangenen Steine werden in das Gebiet des Gegners gesetzt (Markierung durch Quadrate). Die beiden freien Stellen sind das Gebiet der bereits erwähnten Seki-Stellung und werden nicht in die Wertung mit einbezogen.



Erläuterung von einigen Begriffen zum besseren Verständnis:

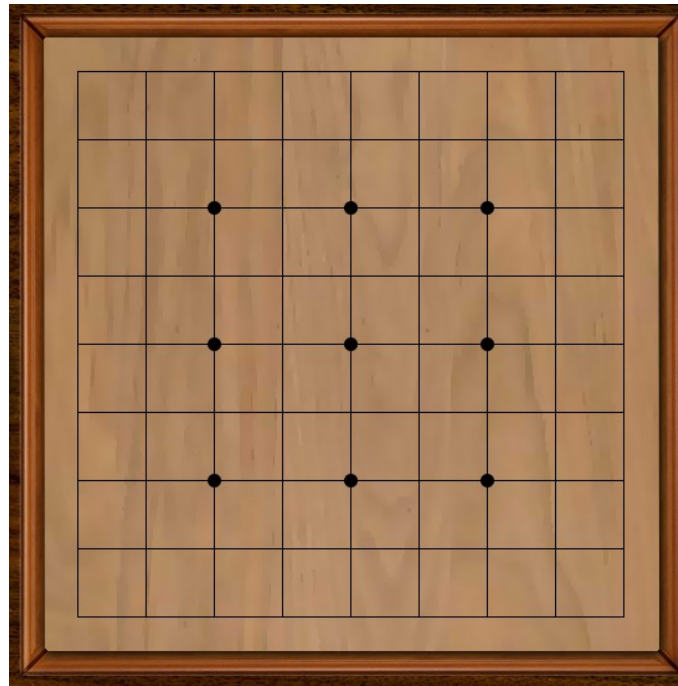
- **Gebiet:** Als Gebiet werden alle umschlossenen freien Schnittpunkte gezählt, lediglich die Seki-Punkte werden außen vor gelassen
- **Neutrale Punkte:** Neutrale Punkte sind freie Schnittpunkte, die von beiden Spielern besetzt werden können, ohne dass das Spielergebnis beeinflusst wird (Summe der Gebietspunkte). Die inneren freien Schnittpunkte der dargestellten Spielsituation stellen solche neutralen Punkte dar.



- **Gefangene Steine:** Gefangene Steine weisen keinen Freiheitsgrad mehr auf und müssen vom Spielbrett genommen werden. Bei eindeutigen Spielsituationen, in denen nur noch ein Spielzug fehlt, um einen Stein oder eine Gruppe von Steinen zu fangen, wird manchmal auch auf den letzten Zug verzichtet. Solche nicht endgültig gefangenen Steine werden bei Spielende aber auch wie tatsächlich Gefangene gewertet.
- **Auge:** Es wird zwischen echten und unechten Augen unterschieden. Echte Augen zählen als Gebiet, unechte Augen hingegen nicht.
- **Unentschieden:** Die Berechnung der Gewinnpunkte erfolgt in der abschließenden Statistik. Besitzen die Spieler die gleiche Punktezahl wird dies als Unentschieden bzw. Remis gewertet. Wenn die gleiche Spielsituation sich jeweils mit dem gleichen Spieler dreimal wiederholt hat, wie zum Beispiel bei einem Dreifach-Ko oder einem anderen Zyklus, zählt dies ebenfalls als Unentschieden.

Lektion 9: Vorgabe

Mit Hilfe von Vorgabesteinen können Spielstärkeunterschiede der Spieler ausgeglichen werden. Vorgabesteine werden grundsätzlich nur für Schwarz gelegt und zählen dann für den schwarzen Spieler als erster Zug. Bei "LoGo" werden die Vorgabesteine im Einstellungsfenster festgelegt und dann vom Programm automatisch gelegt. Vorgabesteine werden immer auf speziellen Schnittpunkten platziert. Diese sind durch Markierungspunkte gekennzeichnet, wie beispielsweise auf folgendem Spielbrett:



Im Go gibt es Hierarchien bzw. Klasseneinteilungen, die durch Vorgaben und Komi ausgeglichen werden. Im Fall von Vorgabe, auch Handicap genannt, erhält der schwächere Spieler für jede Klassendifferenz eine angemessene Vorgabe. Sind beide Spieler in der Spielstärke ausgeglichen, so erhält Schwarz von Weiß fünf Komipunkte um den Vorteil des ersten Zuges auszugleichen.

Lektion 10: Abrechnung

Wenn beide Spieler sich während des Spielverlaufs entscheiden direkt hintereinander zu Passen, gilt das Spiel als beendet und es erfolgt eine Abrechnung der Punkte. Die Punkte können dem weißen oder dem schwarzen Spieler zugesprochen werden oder neutrale Sekipunkte sein. Im Go-Fachjargon werden einzelne Gruppen als lebend oder tot bezeichnet. Das bedeutet sie können nicht mehr gefangen werden, oder sie werden auf jeden Fall gefangen.

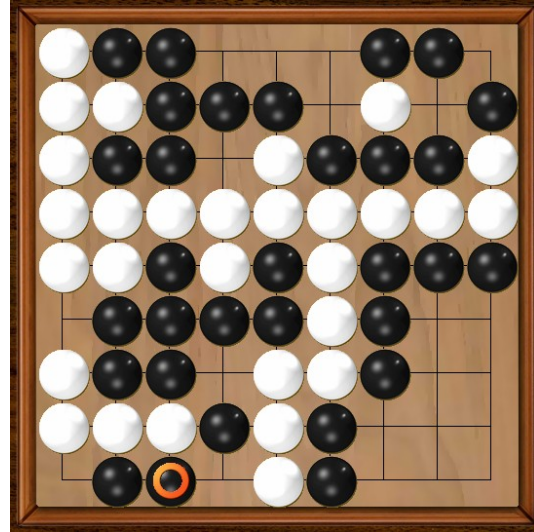
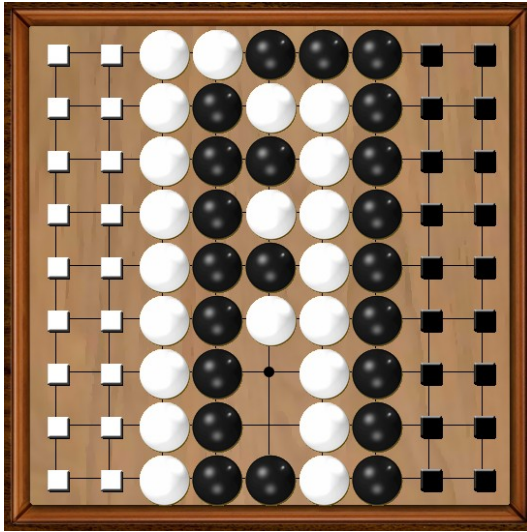
Die **Einzelschritte** einer typischen Go-Abrechnung:

1. Schritt: Besetzen aller neutralen Punkte

Da, wie bereits erwähnt, neutrale Punkte das Spielergebnis nicht beeinflussen, werden sie, wie in der links stehenden Grafik gezeigt (siehe unten), bei der Abrechnung nicht besetzt (neutrale Punkte befinden sich zwischen den Grenzlinien der schwarzen und weißen Ketten).

2. Schritt: Tote Gruppen werden vom Brett entfernt

Als tote Gruppen werden schwarze oder weiße Spielsteine bezeichnet, die von den Gegenerischen noch nicht vollständig umschlossen, aber auch auf keine Weise mehr zu retten sind (Gefangene). Diese eindeutige Situation wird in der rechts stehenden Grafik aufgezeigt.



3. Schritt: Markierung der Gebiete durch farbige Quadrate

Die Auffüllung der Gebiete erfolgt mit gleichfarbigen Quadraten, um die Zugehörigkeit zu verdeutlichen. Diese Quadrate werden in der Abrechnung als Punkte für den jeweiligen Spieler gewertet.

4. Schritt: Anzeige der Abschlussstatistik

Anzeige aller auf die Punkte einwirkenden Parameter in einer Abschlussstatistik. Zusätzlich werden die Gewinnpunkte zusammengefasst und angezeigt. Außerdem wird der Gewinnmodus noch einmal verdeutlicht.

2. Stichwortverzeichnis

Go

Go ist ein strategisches Brettspiel für zwei Spieler. Das sehr alte Spiel stammt ursprünglich aus China und wurde besonders geprägt in Japan und China. Es hat sich über die Jahre in die westlichen Länder verteilt.

Komi

Bei gleicher Spielstärke der beiden Spieler gibt es eine Möglichkeit, um den Vorteil des ersten Zuges, den der schwarze Spieler hat, auszugleichen. Für diesen Fall gibt es die sogenannten Komipunkte die dem weißen Spieler zugesprochen werden und auf seine Gebietspunkte aufaddiert werden. Bei "LoGo" kann der Wert des Komi beliebig gewählt werden und ist von der Brettgröße unabhängig.

Vorgabesteine

Bei unterschiedlicher Spielstärke der Spieler, bekommt der schwächere Spieler die Spielfarbe Schwarz zugeordnet. Um den Spielstärkeunterschied auszugleichen, können zwei bis neun Spielsteine auf den entsprechenden Markierungen, die automatisch auf dem Spielfeld generiert sind, gesetzt werden. Das Setzen der Vorgabesteine zählt als erster Zug für Schwarz, somit beginnt in diesem Fall der weiße Spieler. Bei "LoGo" sind auf allen sieben verfügbaren Brettgrößen bis zu neun Vorgabesteine verfügbar, weshalb die Anzahl der Markierungspunkte auch konstant ist.

Periodenzeit

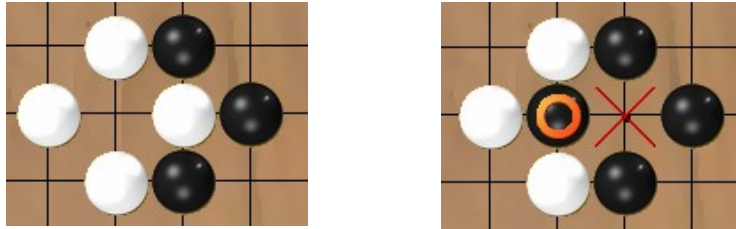
Die Periodenzeit wird im Fachjargon auch Byo-Yomi genannt. Sie wird für beide Spieler gleich gesetzt und läuft nach Ablauf der Spielerzeiten an. Das Byo-Yomi wird im Format Minuten, Sekunden angegeben. Hat der Spieler einmal seine Spielerzeit verbraucht, so kann er nur noch die Periodenzeit nutzen. Diese wird jedoch bei jedem Zugwechsel neu gestartet. Bei geschicktem Ausnutzen der Byo-Yomi kann sich ein Spiel theoretisch auch zeitlich gesehen bis ins Unendliche ziehen. Läuft die Periodenzeit jedoch ab, so verliert der Spieler, der am Zug war, automatisch die Partie.

Spielerzeit

Die Spielerzeit kann für beide Spieler unterschiedlich und beliebig gesetzt werden und ihre Darstellungsweise ist Stunden, Minuten. Wenn die gesetzte Spielerzeit abgelaufen ist, folgt ein automatischer Wechsel zur Periodenzeit. Die Spielerzeit läuft konstant ab wenn der entsprechende Spieler am Zug ist und kann nicht zurückgewonnen werden. Ist der Gegner am Zug ist der Ablauf der eigenen Spielerzeit gestoppt.

Ko-Regel

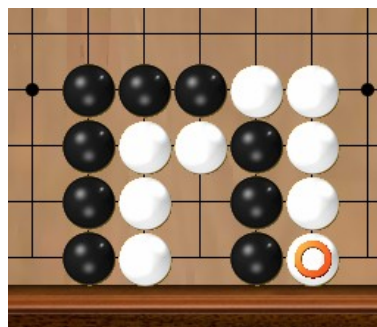
Eine Spielsituation bei der beide Spieler ihre auf dieselbe Position gesetzten Spielsteine immer wieder als unendlicher Zyklus schlagen könnten wird Ko genannt. Ein solcher Fall besteht zum Beispiel, wenn sich eine weiße und eine schwarze Rauteformation überschneiden, wie im Folgenden dargestellt:



Um eine Wiederholung des Zyklus bis ins Unendliche zu verhindern, wurde die Ko-Regel erfunden. Es ist einem Spieler nicht erlaubt im Falle eines Ko sofort zurückzuschlagen. Er setzt einen Stein außerhalb dieser Formation und leitet somit eine Ko-Drohung ein. Der Gegner kann auf diese Eingehen, indem er ebenfalls außerhalb der Formation legt. Er kann das Ko aber auch beenden, indem er selbst in die Formation legt, und so die Ko-Situation auflöst.

Seki

Seki ist ebenfalls ein Fachbegriff aus der Go-Sprache. Er beschreibt eine Situation, in der eine Art Patt-Situation besteht. Beide Spieler können in einem bestimmten Gebiet keine Steine mehr legen ohne ihre Situation zu gefährden und so wahrscheinlich Gebietspunkte zu verlieren. Eine solches Seki ist in der folgenden Abbildung dargestellt:



Die noch freien Kreuzungspunkte, die jedoch keiner der Spieler belegen wird, um sich selbst nicht zu gefährden, werden Seki-Punkte genannt. Diese Seki-Punkte gehen nicht in die Gebietsauswertung am Schluss eines Spiels ein.

Selbstmord

Die bis zu vier an einen Spielstein direkt angrenzenden freien Schnittpunkte werden Freiheiten genannt. Ein Spielstein darf grundsätzlich nur an Positionen gelegt werden, an welchen er mindestens einen Freiheitsgrad hat. Einzige Ausnahme ist, dass der Stein andere Spielsteine schlägt und sich so Freiheiten schafft. Würde ein Spielstein so gelegt werden, dass er nach dem Legen keinen Freiheitsgrad besitzt, würde er als geschlagen gelten und müsste unverzüglich wieder vom Brett genommen werden. Ein solches Legen wird auch als Selbstmord bezeichnet und ist verboten.

Gebietspunkte

Werden freie Schnittpunkte vollständig von Spielsteinen einer Spielfarbe umschlossen, so werden sie als Gebiet für den jeweiligen Spieler bezeichnet. Jeder unbesetzte Schnittpunkt innerhalb des Gebiets ist ein sogenannter Gebietspunkt und bringt dem Spieler einen Punkt in der Endabrechnung. Bei "LoGo" werden die erzielten Gebietspunkte in einem speziellen Auswertungsmodus gekennzeichnet (Quadrate). Je nach Gebietszugehörigkeit besitzen die genannten Quadrate die entsprechende Spielerfarbe. Die Gebietspunkte werden auch in der abschließenden Statistik separat als Summe angezeigt.

Gefangene

Man unterscheidet grundsätzlich zwischen toten und lebenden Steinen oder Gruppen von Steinen. Verlieren Spielsteine oder eine Gruppe den letzten Freiheitsgrad, werden sie als Gefangene bezeichnet und vom Brett genommen. Jeder einzelne gefangene Spielstein bringt hierbei einen zusätzlichen Punkt in der Endabrechnung ein. Steine, die prinzipiell nicht mehr gerettet werden können, bei welchen der abschließende Zug jedoch nicht ausgeführt wird, da der Verlust der Spielsteine eindeutig ist, werden als tote Steine bezeichnet. Diese verbleiben auf dem Spielbrett da sie faktisch nicht geschlagen wurden, werden in der Endabrechnung jedoch wie Gefangene behandelt. Steine, welche noch vollständig am Spielgeschehen beteiligt sind, die somit an Angriffen und Ko-Kämpfen beteiligt werden können, werden als lebende Steine bezeichnet.

Passen

Bei Go gibt es als Besonderheit grundsätzlich die Möglichkeit Spielzüge zu verweigern, indem man die Option Passen wählt. Die Möglichkeit zu Passen ist jederzeit gegeben und kann durch einen Spieler beliebig oft wiederholt werden. Die einzige Ausnahme ist der Fall, dass beide Spieler direkt hintereinander Passen. Dann wird das Spiel beendet und die Auswertung vorgenommen.

SGF (Smart Game Format)

SGF ist ein Dateiformat, in dem Spielverläufe von Brettspielen für zwei Spieler aufgezeichnet werden können. Es ist textbasiert und die Syntax leitet sich von der erweiterten Backus-Naur-Form ab. Die Datennamenserweiterung lautet ".sgf". SGF wird in "LoGo" als Speicherformat genutzt. Das SGF-Format ist ein De-facto-Standard bei elektronischen Go-Spielen. Es wurde gewählt um Kompatibilität und Flexibilität sicherzustellen.

Struktur innerhalb von SGF:

- | | |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| FF[4] | Die Spezifikation der aktuellen Version, welche zuletzt 2006 erweitert wurde. Es ist eine Version FF[5] des Formats geplant. |
| GM[1] | Allgemeine Definition für welchen Spieltyp SGF verwendet wird. In diesem Fall wird das Format für das Go-Spiel verwendet, welches durch den Wert eins signalisiert wird. |
| RU[] | Festlegung ob das chinesische oder das japanische Regelwerk für Go verwendet wird. Bei LoGo wird mit den japanischen Regeln gespielt. |
| SZ[] | Der Wert in Klammern steht für die Größe des verwendeten Go-Bretts. Bei "LoGo" wird die Auswahl 7x7, 9x9, 11x11, 13x13, 15x15, 17x17, 19x19 gegeben. |

HA[]	Im Fachjargon wird anstatt Vorgabe das Wort Handicap gewählt. Der Wert in Klammern gibt das Handicap, also die im Einstellungsfenster gewählten Vorgabesteine an. Es gibt im Allgemeinen je nach Brettgröße die Möglichkeit 2 bis 9 Vorgabesteine zu setzen.
KM[]	An dieser Stelle werden die Komi-Punkte angegeben. Diese werden genutzt um den Vorteil des ersten Zuges des schwarzen Spielers auszugleichen. Abhängig von der Brettgröße erhält der weiße Spieler eine gewisse Anzahl an Zusatzpunkten. Die Komi-Punkte werden in 0,5er Punkteschritten angegeben.
DT[]	Das aktuelle Datum zum Zeitpunkt des Spiels. Das Format gestaltet sich folgendermaßen: dd-mm-yyyy
TM[]	Die aktuelle Uhrzeit zum Zeitpunkt des Spiels. Das Format gestaltet sich folgendermaßen: hh:mm:ss
OT[]	Dieser Parameter gibt die Periodenzeit an. Diese ist für beide Spieler gleich und läuft an, sobald die Spielerzeit verbraucht ist. Sie ist im SGF mit dem Erwähnen von "byo-yomi" als Zusatz in Sekunden angegeben.
PW[]	Name des weißen Spielers. Das Format besteht ausschließlich aus Zahlen und Buchstaben. Sonderzeichen sind nicht erlaubt.
PB[]	Name des schwarzen Spielers. Das Format beinhaltet ausschließlich Zahlen und Buchstaben. Sonderzeichen sind nicht erlaubt.
TW[]	Dies ist ein speziell bei "LoGo" vorkommender Parameter, der im SGF-Format standardmäßig nicht vorhanden ist. Der Parameter gibt die Spielerzeit des weißen Spielers an und wird in Sekunden angezeigt.
TB[]	Dies ist ein speziell bei "LoGo" vorkommender Parameter, der im SGF-Format standardmäßig nicht vorhanden ist. Der Parameter gibt die Spielerzeit des schwarzen Spielers an und wird in Sekunden angezeigt.
GN[]	Hier wird der Spielname angegeben, dementsprechend ist für diesen Parameter "LoGo" als Wert eingetragen. "LoGo" ist ein frei gewählter Name.
S[]	Mit Hilfe dieses Parameters werden die Spielzüge des schwarzen Spielers angegeben. Dabei wird jeder Spielzug einzeln als Buchstaben-Koordinatenpaar (Kleinbuchstaben) mit erneutem Aufruf des Parameters angegeben. Vor jedem Spielzug wird ein Semikolon zur Kennzeichnung gesetzt.
W[]	Mit Hilfe dieses Parameters werden die Spielzüge des weißen Spielers angegeben. Dabei wird jeder Spielzug einzeln als Buchstaben-Koordinatenpaar (Kleinbuchstaben) mit erneutem Aufruf des Parameters angegeben. Vor jedem Spielzug wird ein Semikolon zur Kennzeichnung gesetzt.

Jede SGF-Datei wird mit einer runden Klammer begonnen und abgeschlossen. Die Spielzüge werden zeilenweise nach Angabe der Spielparameter angegeben. Dabei entspricht die Angabe der Parameter der oben genannten Reihenfolge. Die Parameter GM[] und FF[] werden mit einem Semikolon eingeleitet und stehen aufgrund ihrer speziellen Bedeutung separat in der ersten Zeile.

3. Hinweise

Weitere Go-spezifische Hinweise sowie eine Beschreibung des Programms sind in der Bedienungsanleitung für die Applikation "LoGo" verfügbar.

Ebenso sind zusätzliche Informationen unter den folgenden Internetverweisen abrufbar:

- <http://www.dgob.de/>
- <http://www.gokgs.com/>
- <http://senseis.xmp.net/>
- <http://goproblems.com/>
- <http://gtl.xmp.net/>
- <http://www.dgob.de/lv-bw/Stuttgart/index.html>