

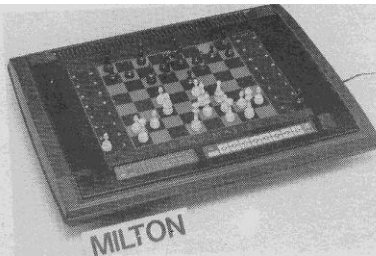


Gespentische Fähigkeiten – ein neuer Schachcomputer

Insider munkelten es schon länger, auf der Spielwarenmesse in Nürnberg wurde es zur Gewißheit: ein neuer Schachcomputer soll im Herbst 83 für Furore in der Branche sorgen. Das ist an sich nichts neues, denn schließlich hat jeder Hersteller, wenn er etwas auf sich hält, einen Joker im Ärmel, mit dem er die Konkurrenz ausstechen will. Was ist also nun so besonders an dem Neuen?

Der amerikanische Spielwarenhersteller Milton Bradley hatte interessierten Fachverkäufern und Journalisten ein Schachvergnügen besonderer Art versprochen. Der Zauberkasten mit der Bezeichnung GRANDMASTER war mitten im Raum auf einem billardtisch-ähnlichen Sockel aufgebaut. Kein Roboterarm zu sehen, dennoch führte die Maschine ihre Züge selbstständig aus.

Es grenzt schon an Magie. Die Figuren gleiten, wie von Geisterhand bewegt, lautlos über die Felder. Die Faszination ist unwiderstehlich, beson-



ders wenn die Maschine ansetzt, einen Schlagzug auszuführen: die geschlagene Figur beginnt einen langen Marsch zu ihrem Ablageplatz, die im Wege stehenden Figuren bewegen sich rücksichtsvoll zur Seite und machen so dem Ausschheidenden die Bahn frei. Auch Springerzüge haben ihren eigenen Reiz, besonders wenn dem Rössel viele Figuren den Weg versperren. Es fehlt nur noch, daß das Gerät „jadoube“ sagt, wenn für einen Zug eigene und gegnerische Figuren kurzfristig beiseitegeschoben werden. Auch Leute, die mit dem elektronischen Schachspiel nichts im Sinne haben, bleiben wie angewurzelt stehen, kichern nervös und verlangen Aufklärung: Wie um alles in der Welt funktioniert der Zauber? Das technische Personal am MB-Stand

ist nicht gerade auskunftsfreudig, und so müssen wir David Levy, aus dessen Software-Werkstatt die Technologie stammt, telefonisch konsultieren.

Levy erklärt uns, daß jede Figur einen Pergamentmagneten enthält und daß in jedem Schachbrett zwei Schienen die Figuren bewegen. Diese Schienen, die in der Art eines Plotters vom Computer gesteuert werden, können eine Spule unter jede beliebige Stelle des Brettes positionieren. Will der Rechner eine Figur bewegen, bringt er die Spule unter das betreffende Feld und setzt sie unter Strom. Dadurch wird ein Magnetfeld aufgebaut, das die Figuren bis zum Zielpunkt zieht. So einfach ist das also.

Dennoch verfehlt die Maschine ihre Wirkung nicht. Der Höhepunkt der Zaubervorstellung ist spätestens dann gekommen, wenn dieser Schachcomputer eine Partie gegen sich selbst spielt. Wenn Sie also ab Herbst 83 eine größere Menschentraube vor dem Schaufenster eines Fachgeschäfts sehen, wissen Sie schon, was da los ist.

Neben diesen spektakulären Fähigkeiten des Gerätes versprochen die Firmenvvertreter in Nürnberg noch „ganz normale“ Eigenschaften für das Seriengerät. Zu der Standardausrüstung gehören z.B. 12 einstellbare Spielstufen, Lösen von Schachproblemen, Zurücknahme, Spielwiederholung, Farbwechsel während der laufenden Partie, Zugvorschläge, etc. Stark soll er auch noch sein. Auszug aus der Werbung der Milton-Leute: „Dieser höchst höchst entwickelte Schachcomputer ist eine Herausforderung an hochqualifizierte Experten... Obwohl jedes Spiel anders verläuft, endet es immer mit Matt“. Warten wir's ab!

Jürgen Reelitz, Rottweil

(Aus: CSI-Computerschach-Club)

Jürgen Reelitz: Gespantische Fähigkeiten – ein neuer Schachcomputer Milton Grandmaster

NB: Bei der Nürnberger Spielwarenmesse auf 3. Februar 1983, wurde der Grandmaster Prototyp vorgestellt. Das Gerät wurde später unter den Bezeichnungen "Milton" (BRD), "Phantom" (UK) und "Grandmaster" (USA) ab August 1983 verkauft.

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 227 – Juni 1983) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)