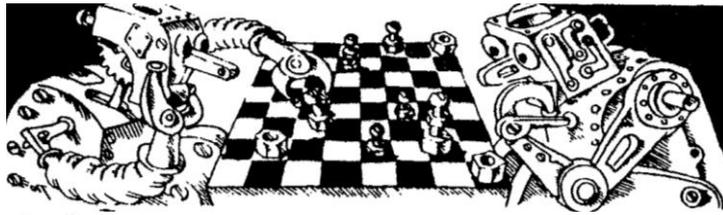




Untergang des Königs
Zeichnung von Galina Satonina
Aus dem Buch 'Schach zu allen Zeiten' von Jerzy Gizycki
(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> – Oktober 1987) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Zehn Jahre Mikroschachcomputer

H.-P.

Ketterling

Auf der Funkausstellung im Herbst 1977 waren die beiden ersten Mikroschachcomputer des Typs CHESS CHALLENGER 3 in Deutschland zu bewundern. Genau genommen wurden sie jedoch eher belächelt als bewundert, denn ihre Leistung reichte kaum aus, auch nur Anfängern und Gelegenheitspielern ernsthafte Probleme zu stellen.

Kaum jemand erkannte schon damals, welches Entwicklungspotential in den kleinen Kästen steckte und konnte sich vorstellen, wohin die Entwicklung noch führen würde. Der Mikroprozessor, erst 1969 von Ted Hoff bei INTEL erfunden und Ende 1972 in die industrielle Nutzung überführt, schickte sich an, unser aller Leben grundlegend zu verändern. In der zweiten Hälfte der siebziger Jahre begann auf seiner Grundlage die Entwicklung von preiswerten Personal- und Heimcomputern, wie sie heute bereits in Millionenstückzahlen allein in Deutschland verbreitet sind.

Wer weiß heute noch, kaum zehn Jahre später, daß damals die ersten drei erschwinglichen Computer TRS 80, PET 2001 und der legendäre APPLE II waren, die weiterentwickelten Nachfolger des letzteren sind allerdings heute noch auf dem Markt. Auf solchen und ähnlichen Mikrorechnersystemen entstanden auch die ersten Schachprogramme, die sich teilweise nur wenig später in den ersten Schachcomputern wiederfanden.

Der Firma Fidelity und ihrem Chefprogrammierer Ron Nelson gebührt der Verdienst, den ersten Schachcomputer herausgebracht zu haben. Das war im März 1977 der CHESS CHALLENGER, von dem nur etwa tausend Exemplare gebaut wurden. Er wies nur eine Spielstufe auf, beherrschte nicht einmal alle Schachregeln und spielte ein jämmerliches Schach. Mehr noch, das Schachbrett war falsch bezeichnet, und man mußte bei der Eingabe die Bezeichnung von Linien und Reihen vertauschen. Den Irrtum muß man Ron Nelson nachsehen, er verstand nicht allzu viel vom Schachspielen. Immerhin hatte er den richtigen Riecher, denn trotz aller Mängel bewies der CHALLENGER, daß ein Mikrorechner nicht nur Schach spielen kann, sondern daß es auch Leute gibt, die für solch eine Maschine Geld auszugeben gewillt sind. Bereits 1981 hätte er den „goldenen Chip“ für den millionsten Schachrechner mit einem seiner Programme bekommen müssen, leider gab es solch einen „Oskar der Schachprogrammierung“ nicht.

Bereits Mitte 1977 wurde eine verbesserte Ausgabe des ersten Schachcomputers herausgebracht, das war jener CC 3, den ein deutscher Vertreter für elektronische Spiele auf einer amerikanischen Messe entdeckt hatte, und dessen Deutschlandvertretung er kurzerhand übernahm, obwohl er eigentlich keine genügende finanzielle Rückendeckung hatte. Es war Peter-Ingolf

Gericke, der mit seinem mutigen Schritt Recht behielt, schon bald kam das Geschäft mit den Schachcomputern auch in Deutschland in Schwung. Gericke, der Mann der ersten Stunde in Deutschland, zog später die glücklose Marke CONCHES auf. Inzwischen spielen beide keine Rolle mehr, während Fidelity, zwischendurch zwar mehrmals totgesagt, noch heute dabei ist. In den „Gründerjahren“ des Mikrorechnerschachs kamen dann schnell auch die anderen, größtenteils noch heute aktiven Firmen hinzu, und langsam aber stetig stieg dann auch die Qualität der Geräte, wenngleich CHESS CHAMPION MK I (1978) und II (1979) sowie das SUPER SYSTEM III (1979), COMPUCHES I und II (beide 1978) und BORIS (1978) davon nicht viel spüren ließen. Schachliche Fortschritte wurden dann mit CHESS CHALLENGER 10 (1978), CHESS CHALLENGER 7 und CHESS CHALLENGER Voice (beide 1979) von Fidelity, mit Thomas Nitsches MEPHISTO (1980) von Hegener & Glaser und vor allem mit dem von dem amerikanischen Ehepaar Spracklen programmierten SARGON 2,5 MGS (1980) von Applied Concepts, bei uns von Sandy vertrieben, erzielt. Während der von Ron Nelson und William Fink programmierte CC Voice als erstes Gerät eine Vielzahl von Endspielroutinen enthielt, die jedoch nach einer auf der Mikrocomputer-WM 1981 in Travemünde gemachten Äußerung von Nelson nur teilweise so funktionierten, wie es sich die Programmautoren gedacht hatten, setzte der mit einem turniergroßen Magnetsensorbrett aus Edelholz ausgestattete SARGON 2,5 Maßstäbe für Design und Bedienungskomfort.

Damals zeichneten sich bereits die Firmen und Entwicklungslinien ab, die heute noch eine Rolle spielen. Einige sind allerdings inzwischen längst verschwunden, beispielsweise verabschiedete sich Applied Concepts mit dem Programm STEINITZ, das bei gleicher Qualität früher hätte erscheinen müssen. Ebenso verschwunden ist auch COMPUCHES, dessen Kopie jedoch in Gestalt des CHESS CHAMPION MK I Ahnherr der Produktlinien von Novag und Scisys wurde. Noch Jahre später, als Kopie und Vorbild schon lange niemanden mehr interessierten, wurde noch munter um dieses Plagiat prozessiert.

Ein ähnlicher Irrtum wie beim CHALLENGER unterlief dem Modelltischler, der das Gehäuse für BOGOL 5.0 baute, einen Prototyp für den DM-Test 1982. Er war auch kein Schachspieler und vertauschte die Farben der Felder, a1 war weiß statt schwarz. BOGOL erschien übrigens nie auf dem Markt, weil er unter anderem wohl eine zu enge Verwandtschaft mit einem anderen Schachrechner aufwies.

Gehen wir noch einmal in den Herbst 1977 zurück. Für mich war es ein beenderer Augenblick, als ich auf der Funkausstellung in Berlin der ersten beiden CC 3 ansichtig wurde, die Verbindung von Schach und Elektronik zog mich sofort in ihren Bann. Diese erste Berührung fand ihren Niederschlag in einem ursprünglich zweiteiligen Artikel für die Klubzeitung des Schachklub Tempel-

hof, der sonst bisher nirgends veröffentlicht wurde, und den ich anlässlich dieser Rückschau dem geeigneten Leser zugänglich machen möchte, denn er vermittelt doch ein wenig von der damaligen Atmosphäre, die von dieser neuen Art Schach zu spielen ausging.

Zu diesem Artikel möchte ich noch einige Anmerkungen aus heutiger Sicht machen. Von den darin aufgezählten Problemen der Schachprogrammierung sind die meisten inzwischen kein Thema mehr. Bereits 1981 war ein recht hohes Niveau erreicht, bei dem die meisten der erwähnten rein formaltechnischen Punkte erledigt waren. Dazu gehört auch das Simultanspielen, das MARK V damals schon beherrschte, er konnte bis zu zwölf Partien gleichzeitig abwickeln. Auch SCHACHMEISTER, ein ROM-Schachmodul für den Heimcomputer TI 99/4, konnte bis zu neun Partien simultan spielen.

Die Programmierung von komplizierten Endspielen ist hingegen ein noch längst nicht abgeschlossenes Kapitel, das trifft erst recht auf die langfristige strategische Planung zu, die noch immer eines der Hauptprobleme der Schachprogrammierung darstellt. Dazu gehört auch die Anpassung eigener Pläne an die des Gegners. Die Betonung der taktischen oder strategischen (besser positionellen) Seiten des Spiels und die Bevorzugung offener oder geschlossener Stellungen sollten eigentlich schon lange lösbar sein. Bisher sind dies aber fast durchweg unveränderliche Kennzeichen der Programme, die nur selten vom Benutzer beeinflusst werden können. Eine Ausnahme bildet der schon erwähnte SCHACHMEISTER, bei dem eine normale, defensive oder aggressive Spielweise zur Wahl steht. Wieder aufgenommen wurde diese Idee 1985 bei ADVANCED STAR CHESS und seinem großen Bruder SUPER ENTERPRISE, die man normal, angriffslustig, sehr aggressiv und positionell einstellen kann.

Der größte Brocken ist jedoch die Lernfähigkeit von Schachprogrammen und Schachcomputern, die ein bisher ungelöstes Problem darstellt, frühe Versuche von Thomas Nitsche mit ORWELL einmal ausgenommen.

Da die heutigen Mikroprozessoren um einiges leistungsfähiger sind als die vor zehn Jahren, die Programme wesentlich raffinierter als damals aufgebaut sind und der Programmumfang nicht mehr auf wenige Kilobyte beschränkt ist, sondern teilweise auf fast 100 kByte angeschwollen ist, sind auch die Programme wesentlich leistungsfähiger geworden. Die Spielstärke der heutigen



Schach-Computer-Versand

**Mephisto München Dallas 16 Bit
letztes Vorführgerät 2.998,- DM
SENSATIONELL: TURBO-KIT**

Mit dem TK 20 oder MTK 20 erreicht Ihr Schachcomputer durch die 4–5 fache Rechengeschwindigkeit (5 Mio. Rechenoperationen/sek.) eine Superspielstärke.

Lieferbar für Mephisto/Novag/Fidelity/Sci Sys
Ausführliche Unterlagen natürlich BEI:

Schachcomputer—Versand Monika Weitkus
Sterntaler Weg 10 · 5202 Hennef 41 · Telefon 0 22 48 / 38 91

Spitzenprogramme, man denke nur an MEPHISTO DALLAS 68.020 von Richard Lang, hat den Ausgangspunkt der ersten Schachcomputer von ehemals rund 1000 Elo-Punkten weit hinter sich gelassen und die magische Grenze von 2000 Elo-Punkten inzwischen deutlich überschritten. Damit können die meisten Vereinsspieler, die lange Zeit verächtlich auf die Mikroschachrechner herablickten, nicht mehr mithalten. Schachcomputer, die in menschlichen Turnieren einst willkommene Punktlieferanten waren, haben sich inzwischen zu unangenehm starken Punktesammelern entwickelt, die sich ab und zu sogar erdreisten, die Turniere auch noch zu gewinnen. So können sich die Zeiten halt ändern und selbst Meister von internationalem Format müssen beginnen, die elektronische Konkurrenz der Mikros ernst zu nehmen.

Fortsetzung folgt

H.-P. Ketterling: Zehn Jahre Mikroschachcomputer... Von Fidelity Chess Challenger 3 nach Mephisto Dallas 68020
(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> – Oktober 1987) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)