

Gegner nach Maß

Einen Gegner aus Fleisch und Blut können sie nicht ersetzen, aber als unbestechliche Übungspartner sind Schachcomputer nützlich. Doch das Spiel mit der Elektronik hat mitunter Tücken. Zwölf Geräte von 80 bis 500 Mark waren mit von der Testpartie.

Spiel oder Ernst? Schach ist beides: ein netter Zeitvertreib beim lokaleren Match nach Feierabend oder ein Kampf auf Biegen und Brechen beim hochdotierten Titelkampf. Man kann Schach als abwechslungsreiches Spielchen betrachten oder eine Wissenschaft daraus machen – ganz nach Neigung und Interesse. Für den Großmeister ist jede noch so differenzierte Darstellung viel zu banal, für den Anfänger jeder Exkurs in die Schachtheorie bereits zu kompliziert.

Wir wenden uns mit diesem Test vor allem an Einsteiger, Gelegenheitsspieler und auch an Fortgeschrittene, nicht jedoch an die Spitzenleute in Vereinen. Die ausgewählten Schachcomputer liegen denn auch im unteren und mittleren Preisbereich: vom einfachen 80-Mark-Maschinchen für unterwegs bis zum 500-Mark-Computer, der in Ausstattung und Spielstärke bereits höheren Ansprüchen genügt. Nicht im Test waren die spielstärksten Geräte für mehrere tausend Mark. Den hochinteressanten Markt der Computersoftware haben wir gewissermaßen en passant erledigt und exemplarisch einige Schachprogramme unter die Lupe genommen. Auf Seite 76 steht das Wichtigste dazu.

Eines muß man sich vor dem Kauf klarmachen: Ein sehr schwacher Schachcomputer mit umständlicher Handhabung ist selbst für den sporadischen Einsatz wenig sinnvoll. Schließlich soll das Spielen Spaß machen, außerdem möchte man nicht alle paar Jahre einen neuen Computer kaufen, weil der alte den eigenen Ansprüchen nicht mehr genügt.



Was Schachcomputer können

Die wichtigsten Aufgaben von Schachcomputern sind rasch genannt: Partien spielen, Schachprobleme lösen und Stellungen analysieren. Mit den beiden Minis von National und Saitek kann man nichts anderes als spielen, denn sie ermöglichen keine Stellungseingaben. Für Fortgeschrittene kommen sie deshalb von vornherein nicht in Frage. Fast alle Testmodelle eignen sich dank Batteriebetrieb auch für den Campingplatz oder die Bahnfahrt. Gerade beim mobilen Einsatz ist es wichtig, daß die Figuren auch dann stehen bleiben, wenn das Brett ins Schwanken gerät oder einen Stoß abbekommt. Steckfiguren sind in dieser Hinsicht günstig, aber auch Magnetplättchen kommen für unterwegs in Frage. Für den stationären Betrieb sind andere Dinge entscheidend, zum Beispiel

- verschiedene Spielstufen. Günstig, wenn man die Bedenkzeit in einem möglichst weiten Bereich frei wählen kann. Einige Geräte haben eine Vielzahl von Spielstufen, die sich aber nur wenig voneinander unterscheiden. Wünschenswert ist auch die Wahl einer festen Suchtiefe. Damit kann man einstellen, wie viele Züge der Computer im voraus berechnen soll (Einzelheiten zur Ausstattung siehe Gerätebeschreibung auf den folgenden Seiten),
- schaltbarer Zufallsgenerator, um ewig gleichen Eröffnungen und Zugfolgen vorzubeugen,
- abschaltbarer Piepton, denn das Gefiepe, das viele Geräte bei jedem Zug vernehmen lassen, nervt Unbeteiligte beträchtlich,
- ein aussagekräftiges, gut lesbares Anzeigefeld und
- die sogenannte Gesamtlö-

Im Test: 12 Schachcomputer zwischen etwa 80 und 500 Mark

(Quelle: <https://www.test.de/> Test – Zeitschrift der Stiftung Warentest – Dezember 1993 – <https://www.test.de/shop/test-hefte/>)
(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

schung für Schachaufgaben. Damit kann die vorherige Figurenaufstellung mit einem Tastendruck getilgt werden (dazu mehr unter Bedienung).

Spielstärke

Für den Gelegenheitsnutzer ist die Spielstärke des Computers sicherlich nicht das Maß aller Dinge. Hauptsache, die Maschine läßt sich nicht gar so leicht überrumpeln und ist – umgekehrt – nicht so hoch überlegen, daß man keinerlei Gewinnchance hat. Für letzteren Fall gibt es meist Anfängerstufen, in denen das Gerät »freiwillig« seine Spielstärke zurücknimmt – Erfolgsergebnis nicht garantiert, aber wahrscheinlicher.

Die Spielstärke von Schachspielern wird in sogenannten Elo-Zahlen (benannt nach ihrem amerikanischen »Erfinder«) angegeben, die aus Turnierergebnissen errechnet werden – vergleichbar der Weltrangliste im Herrentennis. Mit einer Elo-Zahl von etwa 2800 ist man weltmeisterschaftsreif, um 2500 beginnen die Großmeister, und alle Spieler mit mehr als 2000 Elo-Punkten dürfen zumindest als sehr stark gelten. Zum Vergleich: Otto Gelegenheitsspieler müßte sich mit 1000 bis 1200 Elo-Punkten begnügen. Die Elo-Werte von Schachcomputern kann man in gewissem Rahmen anhand eines – nach seinen Entwicklern Bednorz und Tönissen benannten – Stellungstests ermitteln: Mephisto Milano (1950), Novag Emerald, Novag Jade, Saitek GK 2000 (je 1900) und Saitek Advanced Trainer (1850) liegen im Testfeld am höchsten. Alle anderen Geräte sind deutlich schwächer. Genaue Elo-Zahlen? Fehlzanzeige. Entweder stößt der Stellungstest an seine Grenzen, oder die Computer lassen diesen wegen fehlender Eingabemöglichkeit gar nicht zu. Ein Direktvergleich der Elo-Zahlen für Mensch und Maschine ist ohnehin etwas fragwürdig, da die Elektronik anderen Gesetzen gehorcht als das menschliche Denkvermögen.

Paradebeispiel Bedenkzeit: Die Spezialität aller Schachautomaten ist das Blitzspiel. Relativ gesehen spielen sie mit minimaler Bedenkzeit am besten. Während die Spielstärke des Menschen im allgemeinen mit der Bedenkzeit deutlich zunimmt, sind die Unterschiede bei Computern oft nicht so gravierend. Die gängigsten Eröffnungen und bestimmte Erwidierungen kommen, da fest gespeichert, meist sogar wie aus der Pistole geschossen. Übrigens nutzen moderne Geräte in der Regel auch die Bedenk-

UNSER RAT

Mindestens 200 Mark muß man für einen Schachcomputer ausgeben, der sich gleichermaßen für Anfänger wie Fortgeschrittene eignet. Ein besonders günstiges Preis-Leistungsverhältnis bieten Novag Jade (230 Mark) und Saitek Advanced Trainer (200 Mark). Noch mehr Möglichkeiten und eine etwas höhere Spielstärke hat Mephisto Milano, der allerdings auch rund 500 Mark kostet.

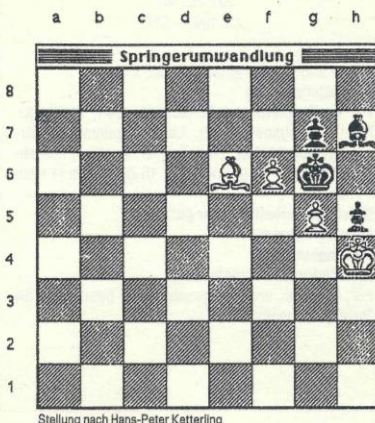
Wer bereits einen Personal Computer besitzt, ist mit einem Schachprogramm am besten bedient. Zwischen 75 und 250 Mark gibt es eine Reihe von Programmen, die in Spielstärke und Bedienkomfort selbst Schachcomputern der oberen Preisklasse Paroli bieten können (siehe Seite 76). Ob es sich indes lohnt, eigens einen PC zum Schachspielen zu kaufen, ist mehr als fraglich. Und für traditionsbewußte Gemüter, die nur mit Figuren zum Anfassen spielen wollen, kommt die abstrakte Bildschirmdarstellung wohl ohnehin nicht in Frage.

zeit des Gegners, um – anhand der wahrscheinlichen Antworten – ihren nächsten Zug vorzubereiten. Manchmal läßt sich diese Automatik abschalten, was die Spielstärke ein wenig mindert.

Spieleigenschaften

Ganz unabhängig von der Spielstärke sollte ein Computer die Schachregeln beherrschen. Das ist keineswegs so selbstver-

In unten abgebildeter Stellung muß der Computer folgende Lösung finden: Weiß zieht den Bauern vom Feld f6 nach f7, einziger schwarzer Zug ist Läufer h7 nach g8. Darauf kann Weiß mattsetzen, indem er den Bauern nach f8 zieht und in einen Springer (statt – wie üblich – in eine Dame) umwandelt. Manche Computer »erkennen« dies nicht.



Stellung nach Hans-Peter Ketterling

ständig, wie man meinen könnte. Wir konfrontierten die Testgeräte mit sehr speziellen Stellungen, wie sie im Alltagsschach zwar selten vorkommen, aber auch nicht unrealistisch sind. Nicht alle »antworteten« fehlerfrei: So scheiterte der Mephisto Avanti an besonderen Rochaderegeln und reagierte – ebenso wie National Granada – nicht zuverlässig bei Patt. Die fällige Anzeige eines Remis (Unentschieden) bei dreifacher Stellungswiederholung wurde sogar von etwas teureren Computern unterschlagen. Besonders enttäuschend jedoch, daß ausgerechnet ein als Lehrgang konzipiertes Produkt (Mephisto Schachschule A) nicht die Feinheiten der Unterverwandlung beherrscht. Erklärung: Normalerweise wird ein Bauer, der bis zur Grundlinie durchmarschiert ist, in die wertvollste Figur, also eine Dame, verwandelt. In unserer Teststellung (siehe Diagramm auf dieser Seite) ist es dagegen notwendig, den Bauern in einen Springer zu verwandeln. Die Mephisto Schachschule und ein paar andere Geräte erkannten dies nicht.

Daß billige Computer nicht in der Lage sind, in einem Blitzschachendspiel mit Springer und Läufer matt zu setzen, mag gerade noch angehen. Viele Schachspieler können das nämlich auch nicht. Dagegen wissen selbst Anfänger, wie man den ledigen gegnerischen König mit Hilfe von Turm und König zur Strecke bringt. Manchen Elektronenhirnen ist diese simple Endspielstrategie nicht geläufig. An den beiden billigsten Modellen konnten wir leider weder die Regelfestigkeit noch die Endspielfähigkeiten testen – eine Folge der fehlenden Möglichkeit, Stellungen einzugeben.

Handhabung

Bedienungsmängel sind schon bei normalen technischen Apparaten höchst ärgerlich, bei Geräten, mit denen stundenlang gespielt wird, aber indiskutabel. Selbst von einem 80-Mark-Produkt kann man Besseres erwarten als das, was der National CXG Sphinx Porta Chess 2 in der Handhabung bietet: winzige und schiefe im Brett stekende Figuren, gedrängte, schwergängige Tasten. Dazu kommt eine Anleitung, die nur in Englisch und ausgesprochen dürftig ist – ein Manko, das der Porta Chess 2 übrigens mit dem National CXG Sphinx Granada teilt. Der Saitek Traveller beweist, daß es fürs gleiche Geld viel besser geht.

(Der Text wird auf der letzten Seite fortgesetzt)

Im Test: 12 Schachcomputer zwischen etwa 80 und 500 Mark

(Quelle: [https://www.test.de/Test – Zeitschrift der Stiftung Warentest – Dezember 1993](https://www.test.de/Test-Zeitschrift%20der%20Stiftung%20Warentest-%20Dezember%201993) – <https://www.test.de/shop/test-hefte/>) (photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

FREIZEIT

Test Schachcomputer



Mephisto Milano

Art.-Nr. 192 508
ca. 499,— DM

L x B x H: 34 x 26 x 3 cm, Netz- u. Batteriebetrieb (Netzteil, Best.-Nr. 430 236, ca. 39,— DM extra)

Für Partien und Schachaufgaben; zusätzlicher Satz flacher Magnetspielsteine (für Reisezwecke), Sichtfenster mit Zuganzeige, Schachuhr, schaltbarer Zufallsgenerator, schaltbare Eröffnungsbibliothek, schaltbares Tonsignal, Zurücknehmen und Vorspielen aller Züge, Stellungsbewertung, Lernprogramm; **Spielstufen:** Blitz, Turnier, Analyse, Mattsuche, Anfänger, feste Suchtiefe, stufenlos einstellbar von 0 s bis 10 min.

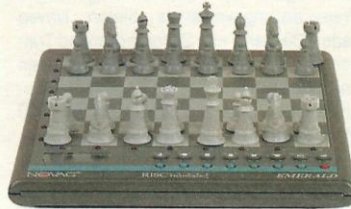
Spieleigenschaften: sehr gut

hohe Spielstärke

Handhabung: gut

test-Zielgruppenempfehlung

Für Anfänger und Fortgeschrittene.



Novag Emerald

Art.-Nr. 9218
ca. 299,— DM

Länge x Breite x Höhe: 28 x 23,5 x 2,5 cm, Netz- und Batteriebetrieb (Netzteil, Best.-Nr. 8210, ca. 29,50 DM extra)

Für Partien und Schachaufgaben; Sichtfenster mit Zuganzeige, schaltbarer Zufallsgenerator, Lernprogramm, Stellungsbewertung, Schachuhr, Zugvorschlag; **Spielstufen:** Blitz, Turnier, Analyse, Mattsuche, Anfänger, feste Suchtiefe, 8 Zeitstufen (2 s bis 3 min).

Spieleigenschaften: sehr gut

hohe Spielstärke

Handhabung: gut

test-Zielgruppenempfehlung

Für Anfänger und Fortgeschrittene.



Novag Jade

Art.-Nr. 9202
ca. 229,— DM

Länge x Breite x Höhe: 10,5 x 15 x 3,5 cm, Netz- und Batteriebetrieb (Netzteil, Best.-Nr. 8210, ca. 29,50 DM extra)

Für Partien und Schachaufgaben; Steckfiguren, Sichtfenster mit Zuganzeige, schaltbarer Zufallsgenerator, Stellungsbewertung, Lernprogramm, Schachuhr, Zugvorschlag; **Spielstufen:** Blitz, Turnier, Analyse, Mattsuche, Anfänger, feste Suchtiefe, 8 Zeitstufen (2 s bis 3 min).

Spieleigenschaften: sehr gut

hohe Spielstärke

Handhabung: gut

test-Zielgruppenempfehlung

Für Anfänger und Fortgeschrittene, besonders als Reisegerät geeignet.



Saitek Kasparov GK 2000

Art.-Nr. 272
ca. 299,— DM

Länge x Breite x Höhe: 41,5 x 28 x 3,5 cm, Netz- und Batteriebetrieb (Netzteil, Art.-Nr. 5120, ca. 39,50 DM extra)

Für Partien und Schachaufgaben; Sichtfenster mit Zuganzeige, Schachuhr, schaltbarer Zufallsgenerator, schaltbare Eröffnungsbibliothek, Stellungsbewertung, Zugvorschlag; **Spielstufen:** Blitz, Turnier, Analyse, Mattsuche, Anfänger, feste Suchtiefe, 15 Zeitstufen (1 s bis 10 min).

Spieleigenschaften: sehr gut

hohe Spielstärke

Handhabung: gut

test-Zielgruppenempfehlung

Für Anfänger und Fortgeschrittene.



Saitek Kasparov Champion Advanced Trainer

Art.-Nr. 147
ca. 199,— DM

Länge x Breite x Höhe: 17 x 13,5 x 3 cm, nur Batteriebetrieb

Für Partien und Schachaufgaben; Steckfiguren, Stellungsbewertung, Lernprogramm, Zugvorschlag; **Spielstufen:** Blitz, Turnier, Analyse, Mattsuche, Anfänger, feste Suchtiefe, 15 Zeitstufen (1 s bis 10 min).

Spieleigenschaften: sehr gut

hohe Spielstärke

Handhabung: gut

test-Zielgruppenempfehlung

Für Anfänger und Fortgeschrittene, besonders als Reisegerät geeignet.



Mephisto Schachschule A

Art.-Nr. 126 558
ca. 299,— DM

Länge x Breite x Höhe: 23 x 29 x 2,5 cm, Netz- und Batteriebetrieb (Netzteil im Preis enth.)

Für Partien und Schachaufgaben; Lernprogramm, Zugvorschlag; **Spielstufen:** Analyse, Mattsuche, Anfänger, feste Suchtiefe, 8 Zeitstufen (2 s bis 6 min).

Spieleigenschaften: zufriedenstellend

Mängel in speziellen Spielsituationen (Unterverwandlung, keine Remisanzeige bei Stellungswiederholung)

Handhabung: gut

test-Zielgruppenempfehlung

Für Anfänger und Gelegenheitsspieler.

Im Test: 12 Schachcomputer zwischen etwa 80 und 500 Mark

(Quelle: <https://www.test.de/> Test – Zeitschrift der Stiftung Warentest – Dezember 1993 – <https://www.test.de/shop/test-hefte/>)

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Mephisto Marco Polo

Art.-Nr. 101 005
ca. 199,— DM

Länge x Breite x Höhe: 17 x 15 x 3 cm, nur Batteriebetrieb

Für Partien und Schachaufgaben; Steckfiguren, Lernprogramm, schaltbares Tonsignal, Zugvorschlag; **Spielstufen:** Analyse, Mattsuche, Anfänger, feste Suchtiefe, 8 Zeitstufen (2 s bis 6 min).

Spieleigenschaften: zufriedenstellend
Mängel in speziellen Spielsituationen (Unterverwandlung, keine Remisanzeige bei Stellungswiederholung)

Handhabung: zufriedenstellend

test-Zielgruppenempfehlung

Für Anfänger und Gelegenheitsspieler, besonders als Reisegerät geeignet.



Saitek Kasparov Olympiad

Art.-Nr. 208
ca. 199,— DM

Länge x Breite x Höhe: 31,5 x 23,5 x 3 cm, Netz- und Batteriebetrieb (Netzteil, Art.-Nr. 5120, ca. 39,50 DM extra)

Für Partien und Schachaufgaben; zusätzlicher Satz flacher Magnetspielsteine (für Reisezwecke); Sichtfenster mit Zuganzeige, Stellungsbewertung, Lernprogramm, Zugvorschlag; **Spielstufen:** Analyse, Mattsuche, feste Suchtiefe, Anfänger.

Spieleigenschaften: zufriedenstellend
große Schwächen im Endspiel

Handhabung: gut

test-Zielgruppenempfehlung

Für Anfänger und Gelegenheitsspieler, allerdings keine Zeitspielstufen.



Mephisto Avanti

Art.-Nr. 124 455
ca. 99,— DM

L x B x H: 27 x 23 x 2 cm, nur Batteriebetrieb

Für Partien und Schachaufgaben; Sichtfenster mit Zuganzeige, Tonsignal schaltbar; **Spielstufen:** Analyse, 7 Zeitstufen (6 s bis 2 min).

Spieleigenschaften: mangelhaft

Mängel in speziellen Spielsituationen (Rochade, Patt, Unterverwandlung, keine Remisanzeige b. Stellungswiederholung), sehr große Schwächen im Endspiel. **Handhabung: bei Partien zufriedenstellend, bei Schachaufgaben mangelhaft**

Bei Tastendruck mit Figuren häufige Fehlfunktionen Schachaufgaben: bei Stellungseingabe mühsame Löschung jeder einzelnen Figur notwendig.

test-Zielgruppenempfehlung

Wegen der Mängel bei Spieleigenschaften, Spielstufen und Handhabung selbst für Anfänger nur eingeschränkt nutzbar.

Reisegeräte ohne Stellungseingabe



National CXG Sphinx Granada

Art.-Nr. 347
ca. 99,— DM

Länge x Breite x Höhe: 28 x 25 x 2,5 cm, Netz- und Batteriebetrieb. (Netzteil ca. 25,— DM extra)

Für Partien und Schachaufgaben; Spielstufe: 64 Einstellungen im Bereich von 5 bis 25 s.

Spieleigenschaften: mangelhaft

Mängel in speziellen Spielsituationen (Patt, Unterverwandlung, keine Remisanzeige bei Stellungswiederholung), große Schwächen im Endspiel.

Handhabung: bei Partien zufriedenstellend, bei Schachaufgaben mangelhaft

Bei Tastendruck mit Figuren häufige Fehlfunktionen Schachaufgaben: bei Stellungseingabe mühsame Löschung jeder einzelnen Figur notwendig, keine deutsche Bedienungsanleitung.

test-Zielgruppenempfehlung

Wegen Mängeln bei Spieleigenschaften, Spielstufen und Handhabung selbst für Anfänger nur eingeschränkt nutzbar.



Saitek Kasparov Traveller

Art.-Nr. 117
ca. 79,— DM

Länge x Breite x Höhe: 19 x 10,5 x 2 cm, nur Batteriebetrieb

Nur für Partien, nicht für Schachaufgaben; Steckfiguren; **Spielstufen:** Analyse, Mattsuche, Anfänger, 6 Zeitstufen (1 s bis 2 min).

Spieleigenschaften

Da das Gerät nur zum Partienpiel geeignet ist, lassen sich die Spieleigenschaften (spezielle Regeln und Endspielfähigkeiten) nicht objektiv prüfen und bewerten.

Handhabung: gut

test-Zielgruppenempfehlung

Mit Einschränkung für Anfänger, allerdings nur beschränkte Spielstufen. Als handliches Reisegerät bedingt zu empfehlen.



National CXG Sphinx Porta Chess 2

Art.-Nr. 223
ca. 79,— DM

Länge x Breite x Höhe: 10,5 x 19 x 4 cm, Netz- und Batteriebetrieb. (Netzteil ca. 25,— DM extra)

Nur für Partien, nicht für Schachaufgaben; Steckfiguren; **Spielstufe:** 16 Einstellungen im Bereich von 5 bis 45 s.

Spieleigenschaften

Da das Gerät nur zum Partienpiel geeignet ist, lassen sich die Spieleigenschaften (spez. Regeln u. Endspielfähigkeiten) nicht objektiv prüfen und bewerten.

Handhabung: mangelhaft

Steckfiguren sitzen zu lose, Tasten schwierig zu bedienen, Stellungskontrolle nicht möglich, keine deutsche Bedienungsanleitung.

test-Zielgruppenempfehlung

Aufgrund beschränkter Möglichkeiten, Spielstufen und mangelhafter Handhabung nicht einmal für Anfänger zu empfehlen.

Im Test: 12 Schachcomputer zwischen etwa 80 und 500 Mark

(Quelle: <https://www.test.de/> Test – Zeitschrift der Stiftung Warentest – Dezember 1993 – <https://www.test.de/shop/test-hefte/>)

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

FREIZEIT

Test Schachcomputer

Fortsetzung von Seite 73

Dennoch ist ein direkter Zusammenhang zwischen Preis und Qualität im Testfeld nicht zu übersehen. Bestimmt kein Zufall, daß außer dem genannten National-Mini zwei weitere Modelle bis 100 Mark unserer Bedienungsjury besonders mißfielen. Normalerweise drückt man beim Spielen mit der zu ziehenden Figur auf das Ausgangs- und das Zielfeld. Beim Mephisto Avanti und National Granada sprechen die unter den Feldern sitzenden Sensoren darauf aber nicht zuverlässig an. Meist muß man mit einem Fingerdruck nachhelfen, was vor allem bei Blitzpartien stört. Viel schlimmer jedoch, daß beide auch keine Möglichkeit zur Gesamtlöschung der Brettstellung haben. Dieser Mangel läßt die Eingabe einer bestimmten Partiestellung oder eines Schachproblems aus der Zeitung zur unzumutbaren Prozedur werden: Bevor man mit der gewünschten Aufstellung beginnen kann, muß man das Brett »freiräumen« und jedes Feld, auf dem vorher eine Figur gestanden hat, einzeln löschen. Selbst die Engelsgeduld vieler Schachspieler wird angesichts dieses völlig unzeitgemäßen Aufwands auf eine harte Probe gestellt.

Auch andere Ausstattungsmängel trüben den Spielspaß erheblich: So ist ein Anzeigefeld, in dem die jeweiligen Züge und andere Informationen stehen, nun wirklich nichts Besonderes und sollte ab einer bestimmten Preisklasse selbstverständlich sein. Bei den billigeren Modellen, aber auch bei Saitek Advanced Trainer, Mephisto Marco Polo für jeweils 200 Mark und Mephisto Schachschule A für 300 Mark gibt es keine Anzeigen. Wünschenswert ist außerdem die Möglichkeit der Rücknahme von Zügen. In Turnierpartien darf man zwar niemals einen Zug zurücknehmen, aber das Spiel mit dem Computer hat schließlich Übungscharakter, und dafür ist es nützlich, einen objektiv schlechten Zug korrigieren zu können. Nur bei National Porta Chess 2 muß man auf diese Möglichkeit verzichten, die anderen gestatten mindestens die Rücknahme der letzten beiden Züge, meist sogar noch deutlich mehr.

■ Anbieter-Adressen

Mephisto: Hegener und Glaser AG, Riesstr. 25, 80992 München, Tel.: 0 89/14 02 44-1, Fax: 1 40 44 76. — National: Lorenz Silweg GmbH, Hallstraße 6, 90762 Fürth, Tel.: 09 11/74 61 62, Fax: 7 49 84 85. — Novag: Zens GmbH, Mönninger Str. 32, 90602 Seligenporten, Tel.: 0 91 80/29 21, Fax: 29 23. — Saitek GmbH, Bodenseestr. 235, 81249 München, Tel.: 0 89/87 34 74, Fax: 87 35 80.
Programme: Fritz 2: Chess Base GmbH, Überseering 25, 22297 Hamburg, Tel.: 0 40/6 30 10 83, Fax: 6 30 12 82. — Dieses und alle anderen Programme sind in gut sortierten Schachspezialgeschäften erhältlich. Ansprechpartner für Bezugsquellen oder Direktbestellung: Schach Niggemann, Alhornweg 57, 51147 Köln (Porz-Grengel), Tel.: 0 22 03/2 30 30 oder 29 21 14, Fax: 2 60 42 und Weiner Vertriebs GmbH, Barer Str. 32, 80333 München, Tel.: 0 89/28 51 02, Fax: 28 51 54.

AUSGEWÄHLT, GEPRÜFT, BEWERTET

Im Test: 12 Schachcomputer zwischen etwa 80 und 500 Mark. Einkauf der Prüfmuster: Mai 1993.

■ Preise

Anbieterbefragung im August 1993.

■ Spieleigenschaften

Die folgenden Tests wurden nach gezielter Eingabe problembezogener Stellungen durchgeführt, bei Geräten ohne die Möglichkeit von Stellungseingaben konnten sie nicht erfolgen. Alle Prüfungen wurden in der Blitzstufe durchgeführt und bei negativem Resultat in der Turnier- oder Analysestufe wiederholt.

Beherrschung der Schachregeln: Neben den Hauptregeln prüften wir die verschiedenen Rochadevarianten aus der Grundstellung und aus Partiestellungen, Ausführung und Annahme des En-passant-Schlagens, Ausführung und Annahme der Bauern-Unterverwandlung, das heißt Umwandlung in eine andere Figur als die Dame, Anzeige und Vermeidung von Patt, Erkennen einer dreifachen Stellungswiederholung (Remis).

Im Endspieletest wurden folgende elementaren Endspiele untersucht: Mattsetzen mit König und Dame, König und Turm, König und Bauer, König und zwei Läufern sowie mit König, Läufer und Springer. Die Fähigkeit des Computers, komplexe Schachprobleme zu lösen, untersuchten wir mit dem Bedhorz-Tönissen-Test, der insgesamt 30 Aufgaben mit positionellen und taktischen Mittel- oder Endspielstellungen umfaßt.

■ Handhabung

Fünf Personen beurteilten die Bedienungsanleitung, Stellungseingabe (sofern möglich), Stellungskontrolle, Standfestigkeit der Schachfiguren, Lesbarkeit der Anzeigen und — als wichtigster Punkt — die Bedienung der Tastatur und der Spielfelder.

■ test-Zielgruppenempfehlung

Basierend auf den Ergebnissen aus Spieleigenschaften und Handhabung wurde eine Zielgruppenempfehlung mit Blick auf mögliche Nutzergruppen erstellt.

Schachprogramme

Im Direktvergleich mit preislich ebenbürtigen PC-Programmen ziehen Schachcomputer fast immer den kürzeren. Kein Wunder, denn die Kosten für Hardware, Spielbrett, Figuren und Netzteil können gespart und in die Leistungsfähigkeit der Software gesteckt werden. Systembedingt hat ein PC mit Schachprogramm eine Menge Vorteile: Das Nachspielen ist kinderleicht, unkluge Züge können umgehend korrigiert werden, jede Stellung läßt sich im Handumdrehen verändern, das »Brett« auf Tastendruck reorganisieren, und man kann problemlos seitenrichtig Schwarz spielen, was mit den Testcomputern nicht geht. Dazu kommen umfangreiche Speichermöglichkeiten und üppiger Anzeigekomfort.

Wir haben einige der populärsten Schachprogramme außer Konkurrenz auf einem mittelstarken 386er PC im Test mitspielen lassen: Chess Genius (ca. 120 Mark), Chessmaster 3000 für Windows (ca. 75 Mark), Fritz 2 (ca. 155 Mark), M-Chess Pro (ca. 245 Mark) und World Chess Sargon V (ca. 115 Mark), alle geeignet für IBM-kompatible PCs. Die Angaben in Klammern sind unsere Einkaufspreise, im Handel kann es davon erhebliche Abweichungen geben. Chess Genius wird inzwischen — in einer neuen Version unter der Bezeichnung Mephisto Genius 2.0 vertrieben (etwa 200 Mark). Ein Sonderfall ist Battle Chess (ca. 155,- DM) — nicht nur, weil es auch auf dem Macintosh läuft und uns in einer CD-ROM-Version vorlag (andere Betriebssysteme und Speichermedien sind möglich). »Battle Chess« ist auf Action und Unterhaltung getrimmt, die Figuren erscheinen dreidimen-

sional auf dem Bildschirm und dreschen beim Schlagen sehr plastisch aufeinander ein. Sehenswert, aber für ein konzentriertes, längeres Match kaum brauchbar.

Ganz im Gegensatz zu den anderen Programmen. So eignen sich Chess Genius und M-Chess Pro, für die wir einen Elo-Wert von 2200 ermittelten, auch für sehr starke Vereinsspieler, Fritz 2 ist mit 2150 nur wenig schwächer. Chessmaster 3000 liegt mit 2050 Elo-Punkten deutlich über dem stärksten (und mehr als sechsmal so teuren) Testcomputer, und selbst das etwas schwächere Sargon 5 bringt es noch auf einen Elo-Wert von 1925. Interessant für Schachfreaks: Fritz 2 hat nicht nur eine eigene kleine Datenbank mit Eröffnungen und Partiensammlungen, sondern ermöglicht auch den Zugang zu Chessbase, einer von Profis und Spitzenspielern geschätzten Datenbank mit riesiger Informationsfülle.

Vor allem diese Zielgruppe wird auch am Ausdruck von Partien, Analysen oder bestimmten Stellungen interessiert sein. Obwohl alle genannten Programme außer Battle Chess Druckbefehle enthalten, bleiben hier viele Wünsche unerfüllt. So kann M-Chess Pro nur den Partieverlauf zu Papier bringen — und selbst das erst nach unständlicher Eingabeprozedur. Auch die unübersichtlichen Buchstabentabellen von Chess Genius und Sargon 5 bereiten wenig Freude. Wer richtige Diagramme erstellen möchte, wie sie in den Schachspalten von Zeitschriften erscheinen, bleibt auf Chessmaster für Windows und Fritz 2 beschränkt, wobei Fritz 2 nur mit bestimmten Druckern harmoniert.

Im Test: 12 Schachcomputer zwischen etwa 80 und 500 Mark

(Quelle: <https://www.test.de/> Test – Zeitschrift der Stiftung Warentest – Dezember 1993 – <https://www.test.de/shop/test-hefte/> (photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Siehe auch einen früheren Test von Schachcomputern durch Stiftung Warentest vom August 1981: https://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/08-1981%20Test%20-%20Schachcomputer.pdf