

## SCHACHCOMPUTER

### Lästig, nicht lustig

**Größer denn je ist die Gefahr, für einen Schachcomputer mehr Geld auszugeben, als er wert ist.**

Der Roboter aus Hongkong zeigt Gefühle, wenn auf dem Armaturenbrett die Taste „emotions“ gedrückt wird.

Mit dieser Ankündigung zogen die Produzenten, das Ehepaar Peter und Gabrielle Auge, schon durch die deutschen Lande, lange bevor nun im November ihr „Novag Chess Robot“ auf den hiesigen Markt kam.

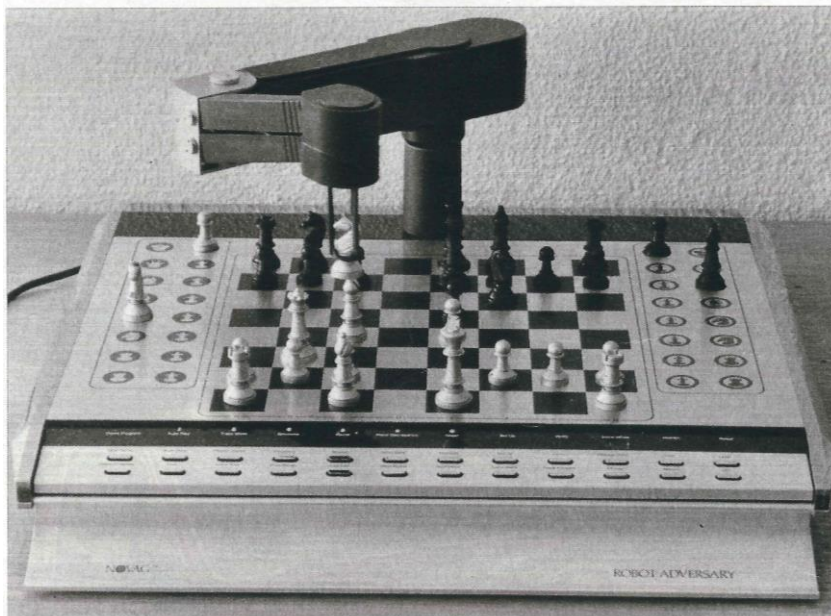
Es ist der erste Schachcomputer, der seine Figuren mit einem Greifarm selbst

Figur, die er zu ziehen empfiehlt, dann über das Feld, auf das sie gesetzt werden soll. Er zeigt auf Wunsch auch noch den zweit-, den drittbesten und sogar jeden weiteren möglichen Zug.

Erhält er das Kommando „trace back“, so spielt er die Partie zurück, vom letzten bis zum ersten Zug.

Werden „classic games“ gewünscht, führt er Partien vor, die Welt- und Großmeister einst spielten. Allerdings haspelt er Partien, an denen Schachgenies vier oder sechs Stunden saßen, in 10 oder 15 Minuten herunter. Da bleibt kaum Zeit zum Staunen, geschweige denn zum Mitdenken.

So präzise wie der rechnende Roboter alle Befehle ausführt, so strikt unterwirft er den jeweiligen „Partner“ seinem Ordnungssinn. Nur wenn die geschlagenen



„Novag“-Schachroboter: Spielt Tag und Nacht gegen sich selbst

bewegt. Und stolzer als auf jede andere Eigenschaft sind die Hongkonger Auges auf das „auto play“ ihres „Robot“: Nur eine einzige Taste braucht bedient zu werden, und das Gerät spielt beliebig lange, Tag und Nacht, gegen sich selbst.

Nach jedem Matt oder Remis baut der Computer, ohne daß es eines neuen Befehls bedarf, die Steine wieder auf und beginnt von neuem. Wird ein Zusatzgerät angeschlossen, drückt er die Partien sogar gleich, Zug für Zug.

Auch wenn der Strom ausfällt, gibt es nur eine Pause, keinen Abbruch. Sobald der Schachrechner wieder unter Strom steht, spielt er genau dort weiter, wo er aufhören mußte.

Mit 24 Tasten kann dieser Computer in Aktion gesetzt werden, will man gegen ihn spielen. Wird auf „hint“ getippt, schlägt er dem Gegner Züge vor: Er schwenkt seinen Greifarm erst über die

Figuren neben dem Brett auf „Parkfelder“ in Reih und Glied gestellt werden, kann die Partie zu Ende gehen. Sonst greift der „Robot“-Arm irgendwann fehl, und das Schreckenssignal „discrepancy led“ leuchtet auf. Dank der Nottaste „test“ ist zu erfahren, was falsch gemacht wurde. Da hilft laut Gebrauchsanweisung dann nur eins: „Führen Sie die Anweisung des ‚Robot‘ aus.“

Für diesen Schachroboter werden 2698 Mark verlangt. Doch so viel kann er wohl nur einigen wohlhabenden Schachnarren wert sein.

Werden „emotions“ bestellt, dann zickt und zackt der „Robot“-Arm über den Figuren des Gegners, als wollte er sie greifen, und dazu vollführt der Computer einen Lärm, der nur lästig, nicht lustig ist.

Geräusche gibt es ohnehin genug, wenn das Gerät Schach spielt. Bei jedem Zug heult – ähnlich wie bei einem Kran

## Der Spiegel – Schachcomputer: Lästig, nicht lustig

(Quelle: Der Spiegel Nr. 49/1982 – Dezember 1982) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



auf einer Baustelle, wenn auch nur zimmerlaut – der Motor auf, der den Arm bewegt, und zwitschernd schließen und öffnen sich die „Finger“, mit denen der Roboter Damen und Bauern greift und von Feld zu Feld hebt.

Exklusiv sind an diesem Computer nur die „emotions“ und der Greifarm. Was er sonst bietet, leisten auch zwei andere Geräte derselben Firma für erheblich weniger Geld; der „Savant II“ (1098 Mark) und der „Savant Royale“ (1498 Mark).

Doch auch diese Geräte sind nicht die besten. Wer den spielstärksten oder den vielseitigsten Computer kaufen will und den Markt kennt, wird sich nicht für einen „Savant“ entscheiden.

Das zeigte ein SPIEGEL-Test von 13 neuen Schachrechnern, die seit Ende 1981 bis Mitte November 1982 zu Preisen zwischen knapp 300 und 1600 Mark auf den Markt gebracht worden sind (siehe Graphik Seite 226).

Etliche Computer sind empfindlicher als ihre zwar primitiveren, aber auch robusteren Vorgänger. Bei dem Test

fielen nicht weniger als sechs Geräte aus und mußten ersetzt werden.

Die Computer spielen durchweg erheblich besser als noch vor zwei Jahren, und sie bieten größtenteils auch mehr Abwechslung. Bei allen lassen sich Züge zurücknehmen, bei einigen ganze Partien von Anfang an wiederholen. Etliche können als Schiedsrichter eingesetzt werden: Wenn zwei Menschen auf ihrem Brett spielen, kontrolliert die Maschine, ob die Regeln eingehalten werden, und speichert zumeist auch die Züge.

Mehr Eigenschaften als alle anderen besitzt ein Computer namens „Mark V“, der als einziger die Gewinnchancen beider Spieler anzeigt (ein anderer, „Mephisto II“, offenbart sie nur Formelfans) und sogar gegen zwölf Gegner simultan spielt. Seine Schwäche ist seine relativ geringe Spielstärke.

Computer wie „Mark V“ oder „Savant II“ mit Symbolfiguren und einem Sensorbrett, das kaum größer ist als eine Zigarettenschachtel, werden manchen enttäuschen, der gar zu sehr an ein großes Brett und Holzfiguren gewöhnt

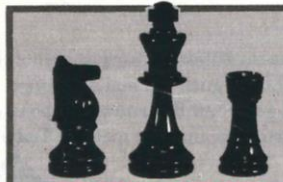
ist; anderen werden sie wegen ihrer relativ vielen Spielmöglichkeiten gefallen.

Noch immer können es nur die besten Schachmaschinen mit Klubspielern aufnehmen, hingegen reicht die Spielstärke fast aller neueren Geräte für Gelegenheitsspieler aus. Lediglich für die Rechner, die weniger als 200 Mark kosten, gilt dies nur mit Einschränkung.

Doch die Entscheidung potentieller Käufer ist schwieriger denn je. Orientierung gibt es kaum, der Markt ist unübersichtlicher geworden.

In 550 000 bundesdeutschen Haushalten stehen bereits Schachcomputer, wie Infratest für den Münchner „Conchess“-Importeur Peter-Ingolf Gericke ermittelte. Und in hartem Konkurrenzkampf versuchen die Firmen, Käufer unter jenen weiteren 1,3 Millionen Bundesbürgern zu finden, die, wiederum laut Infratest, „starkes Interesse“ an Schachcomputern haben.

Die Produzenten und Importeure protzen in ihren Prospekten und Inseraten mit albernem Superlativen. Es gibt



**DIE TEUERSTEN SIND NICHT DIE STÄRKSTEN**

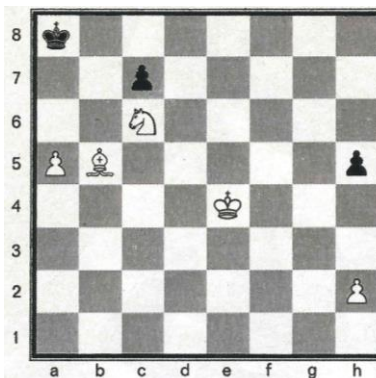
Der SPIEGEL verglich 13 neuere Schachcomputer, die derzeit auf dem deutschen Markt angeboten werden. Gemeinsam ist allen Geräten: Sie verweigern regelwidrige Züge, spielen beide Farben, kennen die Regeln auch für Rochade und „en passant“, können mit der Dame oder einem Turm mattsetzen, ermöglichen eine Stellungskontrolle während der Partie und spielen gegen sich selbst. Auch lassen sich (zum Teil allerdings mühsam) bei allen Computern Partie- und Problemstellungen eingeben. Die Tabelle informiert über Unterschiede. Die Spielstärke wird in Sternen ausgedrückt: \* = schwach, \*\* = durchschnittlich, \*\*\* = gut, \*\*\*\* = sehr gut. Bei den anderen Eigenschaften bedeuten (soweit nicht anders angegeben): - = nicht vorhanden, + = vorhanden, ? = wegen Gerätedefekts nicht getestet.

	Mephisto ESB Bundes- republik 1598 Mark	TSB IV Regence Frankreich 1499 Mark	Savant II Hongkong 1098 Mark	Champion Sensory USA 949 Mark	Mark V Hongkong 898 Mark	Conchess Ambassador Irland 798 Mark	Mephisto II Bundes- republik 698 Mark	Sensory 9 USA 495 Mark	Destiny USA 398 Mark	Sensor Chess Hongkong 398 Mark	Sensory 6 USA 345 Mark	Mephisto junior Bundes- republik 298 Mark	Sensor Dynamic Hongkong 298 Mark
Spielstärke (getestet bei ca. 1 Minute pro Zug)	****	****	**	****	**	**	****	****	**	**	*	**	*
Mit Brett und Figuren: +++-normal, ++-klein, +-winzig	+++	+++	-	++	-	++	-	++	+	++	++	-	++
Mit Symbolfiguren auf Sensorbrett	-	-	+	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
Schachuhr	+	-	-	+	+	-	+	-	+	-	-	-	-
„Denkt“, während Gegner am Zuge	+	-	+	+	+	+	+	+	+	-	-	+	+
Zeigt Züge, die er erwägt	+	-	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+
Gibt dem Gegner Tips für den nächsten Zug	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Computer-Zug kann vorzeitig „abgerufen“ werden	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Bauernumwandlung statt in Dame auch in Turm, Läufer, Springer	-	+	+	+	+	+	-	+	-	+	-	-	-
Gewinnchancen je nach Partiestellung werden berechnet	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
Zeigt jedes Remis an	+	+	+	+	+	-	+	+	-	+	-	-	+
Remis wird angeboten/angenommen	-	-	-	-	+	-	-	+	-	-	-	-	-
Kündigt Matt an	+	-	+	+	+	-	+	+	+	-	-	+	-
Setzt mit zwei Läufern matt	+	?	-	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+
Rücknahme von Zügen (= mögliche Zahl; + = beliebig viele)	+	3	+	19	+	+	+	12	3	3	1	1	8
Spiele simultan (= Zahl der Gegner)	-	-	-	-	12	-	-	-	-	-	-	-	-
„Schiedsrichter“-Funktion	+	-	-	+	-	+	-	+	-	+	-	-	-
Führt gespeicherte Meisterpartien vor (= Zahl)	-	-	16	64	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Programm (Modul) austauschbar	+	+	+	-	+	+	+	+	-	+	+	-	+

Anmerkungen: „Mephisto II“ und „Mephisto junior“ sind Tasten-Computer: Die Züge werden eingetippt, zusätzlich sind Brett und Figuren notwendig. Das gleiche Programm wie „Savant II“ haben „Savant Royale“ (1498 Mark, höhere Rechengeschwindigkeit) und „Novag Chess Robot“ (2698 Mark, mit Greifarm). „Conchess“ liefert neben „Ambassador“, mit gleichem Programm, aber in anderer Ausstattung auch „Escorter“ (598 Mark) und „Monarch“ (998 Mark).

## Der Spiegel – Schachcomputer: Lästig, nicht lustig

(Quelle: Der Spiegel Nr. 49/1982 – Dezember 1982) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



**Testaufgabe „Matt in 7 Zügen“\***  
48 Tage gerechnet

kaum eine Firma, die nicht irgendeines ihrer Geräte als „Weltmeister“ plakatiert.

Der Titel wurde mittlerweile auf so vielen Turnieren vergeben, daß sein Besitz ebensowenig ein Qualitätsbeweis ist wie die Meldung, ein Computer habe sich gegen einen Ex-Weltmeister oder berühmten Großmeister gut behaupten können. Das geschieht nur selten, und auch nur dann, wenn ein Schachprofi zugleich noch gegen 20 oder 30 andere Gegner spielt.

Längst führen auch Kaufhäuser und große Geschäfte nicht mehr alle Fabrikate. Und manche Firmen haben sich derart mit Geräten früherer Jahre eingedeckt, daß sie die neueren nicht in ihr Sortiment aufgenommen haben. Bei Horten etwa gibt es in mehreren Städten nur den vorjährigen „Savant“, nicht den besseren, neuen „Savant II“.

Auch der erste deutsche Computer „Mephisto“ ist für 548 Mark noch immer im Handel, obwohl es für 298 Mark inzwischen einen „Mephisto junior“ gibt, der das gleiche Programm hat und deshalb genauso gut spielt, und obwohl der wesentlich bessere „Mephisto II“ 698 Mark, 150 Mark mehr kostet.

Auf einem Nebengebiet waren auch schon Rechner aus der älteren Produktion recht gut: Sogenannte Schachprobleme konnten sie in wenigen Sekunden und damit sogar schneller als Klubspieler lösen, wenn es um ein Matt in zwei oder drei Zügen ging.

Bei schwierigeren Aufgaben allerdings brauchen sie noch immer mehr Zeit, als ein Schachfan je zu opfern bereit wäre.

Der Wuppertaler Justitiar Ulrich Auhagen, in seiner Freizeit als „Problemkomponist“ tätig, stellte einem Computer am 18. September die Aufgabe, ein „Matt in sieben Zügen“ zu berechnen (siehe Diagramm).

Am 6. November zeigte ein Piepton an, daß der Rechner die Lösung gefunden hatte: nach 48 Tagen, 9 Stunden, 46 Minuten und 53 Sekunden.

\* Die Lösung des Problems (Autor: Manfred Zucker): 1. Lf1 h4, 2. Lh3 Kb7, 3. Kd5 Ka6, 4. Kc5 Kb7, 5. a6+ Ka8, 6. Lc8 h3, 7. Lb7 matt.

## Der Spiegel – Schachcomputer: Lästig, nicht lustig

(Quelle: Der Spiegel Nr. 49/1982 – Dezember 1982) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Made in Hong Kong - Kein Leben ist perfekt (No life is perfect), 1980



YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=AlvNdvAzJpU>

Hong Kong, Anfang der 80er Jahre. Auf engstem Raum berühren sich zwei grundverschiedene Welten - und bleiben chancenlos getrennt - die Welt der westlichen Geschäftsleute und die der Chinesen. In diesem Film ist dies die Welt von **Peter W. Auge** und **Chan Yuk Chen**.

1841 wurde die chinesische Insel Hong Kong von Großbritannien zur Sicherung seiner Handelsinteressen besetzt und zu einem mächtigen Freihafen und Handelsplatz ausgebaut. Die britische Kronkolonie entwickelte sich zum grossen Magnet für Kaufleute und Geschäftemacher aus aller Welt: Sie wurden angezogen von minimalen Steuern, dem Fehlen einer Sozialgesetzgebung und dem schier unerschöpflichen Reservoir billiger chinesischer Arbeitskräfte.

First Published on June 11, 2016 – Size: 13.955 KB