

H.-P. Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

Teil 1



Hans-Peter
Ketterling

Wie schon seit vielen Jahren habe ich es mir auch in diesem Jahr nicht nehmen lassen, mich auf der Nürnberger Spielwarenmesse nach Computerschachneuheiten umzusehen. Bisher hat die Musik noch immer dort gespielt, zumindest sind die Noten vorgezeigt worden. Bis auf eine Ausnahme war das auch in diesem Jahr nicht anders.

Insgesamt gesehen ist der Markt enger geworden, denn die frühere Vielfalt der größeren und kleineren Firmen, die sich mit immer neuen Produkten um die Gunst des Käufers bemühten, ist dahin. Die Branche ist den Zeiten des Booms längst entwachsen und mußte sich inzwischen in einem Markt mit stetiger, aber nicht mehr explosiv wachsender Nachfrage einrichten. Zumindest auf dem deutschen Markt hat sich der Marktführer eine erdrückende Mehrheit sichern können. Das hat er sich mit guten Produkten und kulantem Service redlich verdient, es sei hierbei auch an die Anfang 1991 eingeführte zweijährige Garantiezeit erinnert. Monopolstellungen sind aber, wie man sehr wohl weiß, auf die Dauer weder für den Markt noch für den Monopolisten gut. Ein wenig mehr Wettbewerb könnte da sicherlich nicht schaden.

Die Reihenfolge der besprochenen Hersteller und ihrer Produkte richtet sich nach rein redaktionellen Erfordernissen. Zur besseren Orientierung sind auch wieder die empfohlenen Richtpreise oder die ungefähren Verkaufspreise genannt. Bereits länger bekannte Geräte werden nur kurz gestreift, da sie in früheren Berichten ausgiebig gewürdigt worden sind.

Auf dem repräsentativen Stand der HEGENER + GLASER AG war einiges zu sehen. Der Hausherr Manfred Hegener stellte sich zusammen mit Waldemar Jaudzims, seinem neuen Verkaufsleiter für Deutschland, der EUROPAROCHADE zum Interview, präsentierte seine Neuheiten sowie die übrige Produktpalette und stellte sein neues Vertriebs- und Service-Konzept vor. Einzelhändler und Fachgeschäfte, die bisher teilweise direkt vom Hersteller mit Ware versorgt wurden, werden jetzt über – ja wen wohl? – Ossi Weiners HCC beliefert, lediglich Großkunden wie Kaufhausketten und dergleichen werden auch weiterhin direkt bedient. Weiner verfügt hierzulande nun im Einzel-, Versand- und Großhandel über eine Schlüsselstellung für die Produkte von H + G und er hat außerdem den Deutschlandvertrieb der kompletten FIDELITY-Palette übernommen. Schließlich ist auch für den Service von MEPHISTO- und FIDELITY-Computern eine neue Lösung gefunden worden, die Münchener Firma „gfg“ ist nun dafür zuständig.

Wenden wir uns nun jedoch den Neuheiten des Marktführers zu. Der in Kürze lieferbare **MEPHISTO MODENA** ist ein neuer preiswerter Schachcomputer in Drucksensortechnik mit einer knapp 20 x 20 cm messenden Spielfläche für DM 398,-, der mit einem vierstelligen Siebensegment-LC-Display ausgestattet ist und über eine Koordinatenanzeige für die Spielfläche verfügt. Mit sechs Mignonzellen oder mit dem Standardnetzgerät HGN 5001

kann man ihn zum Leben erwecken. Er bietet 40 Blitz-, Spiel-, Rechentiefe-, Analyse und Mattsuchstufen und verfügt über ein Eröffnungsrepertoire von über 10.000 Halbzügen. In der Mattsuchstufe kann er mit bis zu achtzügen Mattaufgaben fertig werden. Dem selektiv arbeitenden Programm von Frans Morsch wird ein starkes Mittelspiel und einiges an positionellem Schachwissen zugeschrieben. Mit einer Programmgröße von 32 KByte und einem Arbeitsspeicher von 8 KByte läßt sich allerdings auch schon einiges anfangen, zumal wenn das Ganze auf einem 65C02 mit immerhin 4 MHz läuft. Heutzutage bieten selbst die einfacheren Geräte wie MODENA nicht nur eine passable Spielstärke, sondern auch eine Stellungsbewertung und weitere Einblicke in den Rechengang, Zugvorschläge und sogar einen Stellungsspeicher. Das vornehm triste Erscheinungsbild in Schwarz und Silbergrau wird nur durch den roten MEPHISTO-Schriftzug etwas aufgelockert.

Das Konzept des MODENA ist allerdings nicht mehr so ganz neu, da das erste Gerät dieser Linie bereits im November 1991 herauskam – die Rede ist vom **MEPHISTO MILANO**. Abgesehen vom etwas höheren Preis, DM 498,- werden einem dafür abverlangt, bekommt man ein noch besseres Gerät, dem sogar ein zweizeiliges LC-Display mit je sechzehn Stellen in Punktmatrixtechnik spendiert wurde, beide Computer weisen aber die gleichen Abmessungen auf. Der MILANO läuft ebenfalls mit einem 65C02 und 8 KByte RAM, wird aber mit 5 MHz betrieben, und hat ein 64 KByte umfassendes Programm von Ed Schröder. Das Eröffnungsrepertoire weist über 20.000 Halbzüge in mehr als 3.000 Varianten auf und das Programm wurde mit guten Endspielfähigkeiten und verstärkter Suchtiefe bei Angriffen gegen den König ausgestattet. Weitere Merkmale sind Positionsspeicher, Schachlehrer, vielfältige Einblicke in den Rechengang, Eröffnungstraining und die Anzeige der Bezeichnung der jeweils gespielten Eröffnung. Im Trainingsmodus werden bei der Anzeige der Eröffnungszüge vom Computer aktive und passive Züge unterschiedlich dargestellt. Die sogenannten passiven Züge spielt er zwar nicht selbst, weil sie weniger gut sind, er kann sie aber passend beantworten. Schließlich kann man sich die Anzeigetexte in Deutsch oder Englisch servieren lassen. Sehr gut ist auch die sogenannte Rücknahmeautomatik, die das Zurücknehmen von beliebig langen Zugfolgen besonders einfach durchzuführen gestattet.

MILANO verfügt insgesamt über acht verschiedene Spielstufengruppen für Normal-, Turnier- und Blitzschach, in denen die Rechenzeiten, ausgehend von praxisnahen Voreinstellungen, in weiten Grenzen gewählt werden können, sowie über Fernschach-, Analyse-, Rechentiefe- und Mattsuchstufen. Die Rechentiefe ist bis maximal 22 Halbzüge einstellbar, in den Mattsuchstufen sind aber nur höchstens Achtzuger lösbar, dafür können aber auch Nebenlösungen ermittelt werden. Hinzu kommen eine Turnier- und eine Schnellschachstufe, bei denen man die Stärke des Computers von 0000 bis 2999 Elo-Punkten vorgeben kann, was natürlich zu zwei interessanten Fragen Anlaß gibt. Was muß man alles nicht können, um bei null Elo-Punkten zu landen, und wann tritt der Coputer endlich an, um Kasparov den Garaus zu machen? Ein weiterer Blick in die Bedienungsanleitung enthüllt jedoch, daß zu hohe oder zu niedrige Werte automatisch auf 1200 bzw. 2000 gesetzt werden. Kasparov wird also zumindest von diesem Computer

nichts zu befürchten haben, und man braucht auch nicht länger nach dem blutigen Anfänger zu suchen, der zusätzlich noch etwas vergessen muß, um auf null Elo-Punkte zu kommen. Man kann den Computer übrigens auch die Spielstärke seines Gegners ermitteln lassen, das aber ist auf maximal 2400 Elo-Punkte begrenzt. Außerdem gibt es noch die Möglichkeit, das Gerät durch die Eingabe eines Lernfaktors an die Spielstärke von Anfängern anzupassen. Ich halte all diese Möglichkeiten zur Beeinflussung und Ermittlung der Spielstärke für fabelhaft und habe mehrere Hersteller schon vor Jahren mit Fragen nach einigen dieser Möglichkeiten gelöchert.

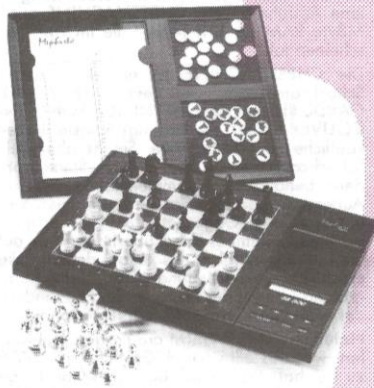
Ein paar pfiffige Kleinigkeiten hat man sich zusätzlich einfallen lassen. Für den Transport im Urlaubsgepäck gibt es eine Schutzabdeckung für die Oberseite, so daß Display und Spielfläche nicht so schnell Schaden erleiden können. Diese Abdeckung gestattet, bis zu rund zwanzig Partieformulare unterzubringen und einige sind gleich im Lieferumfang enthalten, so daß man die Ergebnisse seiner schachlichen Bemühungen auch fixieren und der Nachwelt überliefern kann. Schließlich gibt es „zweieinhalb“ Figurensätze, einen kleinen Stauntonsatz, bei dem die weißen Figuren doppelt sind und man zwischen grauen und silbrig metallisierten Figuren wählen kann, und einen Satz von Figurenplättchen zum Spielen unterwegs, wie sie bei Magnetreiseschachspielen üblich sind. Alle Figurensätze sind magnetisch. Während die leichteren Plättchen auch nicht vom Brett fallen, wenn man den Computer auf den Kopf stellt, ist bei den anderen Figuren nur ein leichter Schutz gegen das Verrutschen bei leichter Schräglage gegeben. Die Plättchen kann man während des Transportes im Deckel aufbewahren, der dafür eine Metalleinlage hat, an der sie gut haften. Der MILANO bietet noch weitere interessante Möglichkeiten, aber ich möchte den künftigen glücklichen Besitzern nicht alles vorher verraten.

Gegenüber dem MODENA bekommt man beim MILANO für einen relativ geringen Aufpreis einen deutlich erweiterten Funktions- und Leistungsumfang geboten. Es war deshalb auch keineswegs erstaunlich, daß der MILANO seit seinem Erscheinen weg geht wie warme Semmeln. Für Otto Normalchachspieler ist er das Gerät, von dem man lange nur träumen konnte, zu einem Preis, der bisher für diesen Gegenwert nicht realisierbar war.

Berlin ist nicht nur eine Reise sondern jetzt auch einen Schachcomputer wert, der dritte im Bunde der neuen Gerätelinie von H + G ist nämlich **MEPHISTO BERLIN 6800**. Für DM 998,- bekommt man ein Drucksensorgerät mit dem Aussehen und der Größe des MILANO, das allerdings mit Einzelfeld-Leuchtdioden statt Randdioden ausgestattet ist. In seinem Inneren läßt ein 16-Bit-Prozessor des Typs 68000 mit einer Taktfrequenz von 12 MHz ein 128 KByte großes Programm von Richard Lang, eine überarbeitete VANCOUVER-Version, gegen den Spieler antreten. Das Eröffnungsrepertoire umfaßt satte 100.000 Halbzüge in mehr als 11.000 Varianten und ist in die Bereiche Normal, Klassisch, Modern und Blitz unterteilt. Das Endspiel profitiert von den umfangreichen Hashtabellen, die der mit 512 KByte üppig bemessene Arbeitsspeicher anzulegen gestattet. Die Rechentiefe soll infolgedessen unter Turnierbedingungen bis zu 31 Halbzüge betragen können. Bei Mattproblemen kann er rein technisch bis zu Sechszehnzüger bearbeiten.

Hans-Peter Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

(Quelle: Europa-Rochade, April 1992) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



BERLIN 68000

Daß BERLIN 68000 auch sonst über alle nur wünschenswerten Funktionen und die Bedienoberfläche des VANCOUVER verfügt, überrascht nicht. Wer also eine hohe Spielstärke, über 2100 Elo-Punkte werden veranschlagt, und viel Spielkomfort zu einem angemessenen Preis haben möchte, der sollte zu diesem neuen Gerät greifen, das ebenfalls in Kürze lieferbar sein wird. Die im BERLIN befindliche Hochleistungselektronik frißt allerdings deutlich mehr Strom als die anderen Geräte und erfordert daher mit dem HGN 5004A auch ein stärkeres Netzgerät, das allerdings mit DM 98,- zu Buche schlägt und meines Erachtens für ein Gerät der Preislage des BERLIN doch ein wenig zu teuer ist.

Diese drei neuen Computer sind ein mehr als vollwertiger Ersatz für die bisherigen Kompaktgeräte vom MONDIAL II über den COLLEGE bis zum ACADEMY. Letzterer ist zwar noch in kleinen Stückzahlen verfügbar, läuft aber aus. Schade eigentlich, denn er bot ein ansprechendes Holzgehäuse mit einem sehr guten Programm zu einem vernünftigen Preis.

Sah es vor einigen Jahren zeitweilig fast so aus, als ob das **MODULARE SYSTEM** zugunsten der Kompaktgeräte fallen gelassen werden würde, immerhin lag zwischen dem Erscheinen des MM IV und dem dem POLGAR-Set ein Zeitraum von rund zwei Jahren und MM V ließ noch ein weiteres Jahr auf sich warten, ist nun deutlich gemacht worden, daß H + G nicht mehr daran denkt, eine der stärksten Säulen seines Geräteprogramms aufzugeben. Allerdings wurden insgesamt auch ungefähr 100.000 Grundgeräte verkauft, und das bedeutet einen erklecklichen Markt für neue Module. Trotzdem werden sich Kunden und Handel etwas umstellen müssen, denn künftig will man sich die Vorteile des MODULAREN SYSTEMS konsequent zu Nutze machen und keine Kompletteräte mehr anbieten. Vielmehr werden Bretter, Netzgeräte, Module und Anzeigen bzw. Modulsätze getrennt verkauft. Zur Zeit betrifft das also drei Bretter und fünf Modulsätze, aus denen der Käufer sich sein Wunschgerät als eine der fünfzehn möglichen Kombinationen selbst zusammenstellen kann. Natürlich wird das der Verkäufer übernehmen, wenn der Kunde statt eines „Bausatzes“ doch lieber ein komplettes Gerät mit nach Hause nehmen möchte.

Bei dieser Gelegenheit wurde das seit 1983 unveränderte Preisniveau an die heutigen Verhältnisse angepaßt. Unter dem Strich heißt das für die Grundgeräte **MODULAR** und **MÜNCHEN** DM 100,- mehr, während man für den **EXCLUSIVE** sogar DM 200,- mehr ausgeben muß. Die neuen Richtpreise sind dann also DM 898,- für MODULAR V, DM 1198,- für EXCLUSIVE V und DM 1598,- für München V. Einfacher wird es, wenn man sich die Preise der Bretter mit DM 500,-, DM 800,- und DM 1200,- merkt. Für den Modulsatz **MM V** muß man DM 398,- und für den Satz

Nürnberger Messeneuheiten 1992

POLGAR DM 598,- drauflegen, wobei die Anzeige jeweils inbegriffen ist. Für das Netzgerät HGN 5001 kommen weitere DM 39,- hinzu, die man sich beim MODULAR sparen kann, wenn man ihn nur mit Batterien betreibt.

Außerordentlich erfreulich ist, daß die Modulsätze mit Richard Langs Spitzenprogrammen drastisch im Preis reduziert wurden. Den Modulsatz **VANCOUVER 16 BIT** gibt es ab sofort schon für DM 998,- und für den **32-Bit-Modulsatz** muß man nur noch DM 1998,- ausgeben. Allerdings kommt dann noch das schon erwähnte Spezialzeitteil HGN 5004A hinzu. Den perfekten Spielkomfort bietet **VANCOUVER** aber erst im **BAVARIA-Brett** mit der automatischen Figurenerkennung, das aber bedauerlicherweise inzwischen ausgelaufen ist. Es hat wohl einige Probleme mit der Technik gegeben, doch das war bisher auch das Schicksal aller anderen je geplanten oder gebauten elektronischen Bretter mit automatischer Figurenerkennung.

Das **VANCOUVER**-Programm muß als Nachfolger des **LYON**-Programmes nicht mehr im einzelnen vorgestellt werden, zumal es nun auch schon seit Oktober 1991 auf dem Markt ist und sich inzwischen unter anderem Ende November 1991 beim amerikanischen ACM-Turnier in Albuquerque, das übrigens nun schon seit 1970 jährlich ausgetragen wird, wieder hervorgetan hat, indem es unter zwölf Programmen zusammen mit **CRAY BLITZ** den geteilten dritten Platz erreichte, hinter **DEEP THOUGHT II**, das mit einer Rechenkraft von 5.000.000 Positionen pro Sekunde klotzte, und **M CHESS** aber vor einigen anderen auf Großrechnern oder Workstations laufenden Programmen. Beim mit 260 Spielern, darunter viele IM und IGM, besetzten fünfzehnrundigen Open (Bedenkzeit 30 min/Spieler) in Bad Mergentheim haben Anfang November 1991 einige Schachcomputer kräftig aufgemischt und dabei den Russen Gorjatschkin, der mit 2490 Elo-Punkten Großmeisterniveau hat, drei (!) Niederlagen beigebracht, die ihn um sämtliche Plazierungschancen brachten. Ein **VANCOUVER 68020** erreichte mit 11 Punkten sogar den 6. Rang, ein **ELITE AVANTGARDE #10** erzielte mit 10 Punkten den 21. Platz noch vor einem **VANCOUVER 68030**, der mit 9,5 Punkten nur auf den 31. Platz kam. Wie man wieder einmal sieht, gehört eben auch etwas Glück zu diesem Geschäft. Daß **POLGAR** trotz seiner guten Leistungen mit den absoluten Plazierungen nicht ganz mithalten kann zeigte sich auch bei diesem Turnier, denn es reichte mit 8,5 Punkten und dem 77. Rang nur zu einem guten Mittelplatz, der will aber auch erst einmal erspielt sein.

Da aber nicht alle Leser mit den Einzelheiten der gängigen Schachcomputer im Detail vertraut sind, will ich doch noch ein Kurzportrait des **VANCOUVER**-Programms zeichnen. Die Rechner-Hardware basiert auf den 16- bzw. 32-Bit-Prozessoren 68000 oder 68020, die mit 12 MHz betrieben werden und auf 512 im ersten und 1024 KByte RAM im zweiten Fall zugreifen können. Der Programmumfang beträgt nun respektable 256 KByte (ROM) und ist verdoppelt worden. Die Anzeige erfolgt über ein Punktmatrix-LC-Display, das zwei Zeilen zu je sechzehn Stellen aufweist. Die Ausgabe von Kommentaren und Anweisungen war auch zuvor schon in Deutsch, Englisch, Französisch und Italienisch möglich, nun ist noch Holländisch hinzugekommen. Die Bedienung erfolgt über das schon mit dem **PORTOROSE** eingeführten Menüsystem, das für den **LYON** noch verbessert und beibehalten worden ist. Die Zuganzeige erfolgt sowohl über das Display als auch über die Einzelfeld-LEDs der Magnet-Sensorbretter des MODULAREN SYSTEMS.

Das Eröffnungsrepertoire umfaßt über 150.000 Halbzüge in mehr als 17.000 Varianten und enthält jetzt auch mehr scharfe Abspiele als die Vorläuferprogramme, um die

Stärke von **VANCOUVER** in offenen und taktisch schwierigen Stellungen besser zur Geltung kommen zu lassen. Zugumstellungen und Farbvertauschungen werden in der Eröffnung automatisch erkannt, so daß man das Programm in praktischen Partien mit diesen früher so beliebten Tricks nicht seiner Eröffnungskenntnisse berauben kann. Das Eröffnungsrepertoire ist in sechs verschiedene Bereiche aufgeteilt, nämlich Normal, Mensch, Gambit, Klassisch, Modern und Blitz, die jeweils in Turnier- oder Zufallseinstellung benutzt werden können. Das Eröffnungsrepertoire kann man außerdem um 1000 selbst einzuprogrammierende Halbzüge erweitern, die in einem Permanentenspeicher gehalten werden, dessen Inhalt auch beim Ausschalten nicht verloren geht. Diesem Speicher kann man auch noch bis zu 50 Partien anvertrauen.

Gegenüber **LYON** sind einige Verbesserungen vorgenommen worden, insbesondere Bauernstrukturen und Zentrumskontrolle betreffend. Die möglichen Übergänge in Bauernendspiele und deren Chancen werden nun präziser als früher beurteilt. Eine sehr interessante Eigenschaft des **VANCOUVER**-Programmes liegt in der Möglichkeit, sowohl die Selektivität der Baumsuche (einstellbar von 0 bzw. Brute Force bis zu 12 Halbzügen) als auch den Wert der Steine ($\pm 50\%$) eigenen Wünschen anpassen zu können. Den Einfluß auf die Spielstärke kann man dann allerdings nur in recht langfristigen Untersuchungen einigermaßen genau bestimmen. Es sei daran erinnert, daß man zur Eingrenzung der Spielstärke auf ± 35 Elo-Punkte 30 Turnierpartien spielen muß. Für Tüftler mit viel Zeit bietet sich hier aber ein weites Betätigungsfeld. Weitere Experimentiermöglichkeiten bieten sich durch die Wahl des Spielcharakters, man kann zwischen aktiv, solide und risikofreudig wählen. Daß die üblichen Möglichkeiten des Einblicks in den Rechenvorgang genauso wie das Zurück- und wieder Vorspielen beliebig vieler Züge möglich ist, daß Zugvorschläge gemacht werden, eine Schachuhr eingebaut ist und viele Spielstufen für Normal-, Turnier-, Schnellschach- und Blitzspiel vorhanden sind, ergänzt durch Rechenhilfe-, Analyse- und Mattsuchstufen sowie programmierbare Stufen, ist für ein Spitzenprogramm heute selbstverständlich. Erfreulich ist, daß man auch an einige spezielle Anfängerstufen gedacht hat. Diese Aufzählung ist alles andere als erschöpfend, sie soll lediglich den Appetit anregen.

Seit einiger Zeit gibt es in der Computerschachszene ein neues Reizwort und das heißt **RISC**. Besonders gut läßt sich darüber spekulieren, was man alles damit machen kann, wenn man nicht genau weiß, was das eigentlich ist. Deshalb wollen wir uns an dieser Stelle einen kleinen Ausflug in die Computertechnik leisten. Kehren wir zunächst zu den normalen Mikroprozessoren zurück, deren Urahren der 1971 von INTEL herausgebrachte 4-Bit-Prozessor 4004 ist, der schon 1972 vom 8-Bit-Prozessor 8008 abgelöst wurde, der wiederum die Vorlage für den 1973 entwickelten 8080 war. Dieser Prozessor wurde in großem Maßstab industriell eingesetzt und von ZILOG in verbesserter Form um 1975 als Z80 herausgebracht. Dieser bildete zusammen mit dem erstmals sehr verbreiteten und 1974 geschriebenen Betriebssystem CP/M (Control Program for Microcomputers), dem ältesten Betriebssystem für Mikroprozessoren, die Grundlage der ersten Generation von Bürocomputern ähnlich den heute allgegenwärtigen PC. Während INTEL schließlich in der zweiten Hälfte der siebziger Jahre mit dem 8088 die Grundlage für den PC schuf, den IBM 1981 mit dem inzwischen so berühmten wie berühmten Betriebssystem MS-DOS (MICROSOFT Disk Operating System, damals noch die Version 1.0) herausbrachte. Man kann sich heute kaum noch vorstellen, daß die technische Daten des ersten PC, eine Taktfrequenz von 4,77 MHz und 64 KByte RAM, das auf „riesige“ 256 KByte erweiterbar war, damals als recht komfortabel galten.

Hans-Peter Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

(Quelle: Europa-Rochade, April 1992) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Nürnberger Messeneuheiten 1992

Dem 8088, der intern bereits eine 16-Bit-Architektur aufwies, aber nur über einen externen Datenbus mit einer Breite von acht Bit verfügte, folgte dann mit dem 8086 eine rassereine 16-Bit-Ausführung, die in vielen XT eingesetzt wurde. Mit der Weiterentwicklung über den 80186, der für die Weiterentwicklung des PC keine Rolle spielte, über den 80286, der die Grundlage für die AT-Ausführung des PC bildete, kommen wir dann zu 80386 und 80486, die demnächst vom 80586 abgelöst werden. Viele mathematische Funktionen können zeitsparender als über Software auf den normalen Prozessoren durch mathematische Co-Prozessoren erledigt werden. Hierzu sind in vielen PC freie Sockel vorhanden, in die man den zum jeweiligen Prozessor passenden Co-Prozessor stecken kann, also je nachdem einen 8087, 80287 oder 80387. Beim 80486 ist das nicht mehr nötig, weil der zugehörige Co-Prozessor gleich auf dem Prozessorchip integriert wurde.

Der erfolgreiche 8080 ließ andere Firmen nicht ruhen und so brachten MOTOROLA 1974 den 6800 und ROCKWELL 1975 den daraus abgeleiteten 6502 heraus, beides sind ebenfalls 8-Bit-Prozessoren. Interessant ist dabei, daß die Chipentwickler teilweise die Firmen wechselten, ihre Ideen mitnahmen und dann weiterentwickelte Prozessoren schufen. Während die 16-Bit-Weiterentwicklung des 6502, der übrigens im APPLE II, im C 64 und in den ATARI XL und XE in sehr großen Stückzahlen eingesetzt wurde, sich nicht durchsetzen konnte, schuf Motorola ausgehend von ihrem 6800 dann 1979 den sehr erfolgreichen 16-Bit-Prozessor 68000, der industriell weit verbreitet ist und außerdem die Basis der ATARI-ST-Serie, des AMIGA von COMMODORE und des MACINTOSH von APPLE wurde, um nur die wichtigsten zu nennen. Die bedeutendsten Weiterentwicklungen waren dann die 32-Bit-Prozessoren 68020 und 68030, zu denen es mit dem 68881 und dem 68882 übrigens auch passende Co-Prozessoren gibt. Den bisherigen Abschluß bildet der 68040, bei dem der Co-Prozessor auf dem Chip integriert ist. Die hier nicht genannten Prozessoren 68010 und 68012 wurden nur industriell eingesetzt, während der 68008 mit seinem nur acht Bit breiten Datenbus immerhin im SINCLAIR QL zur Anwendung kam.

Daß die PC in der Grundaufbauform nur über lausige Grafik- und Tonmöglichkeiten verfügen, liegt daran, daß die anderen hier genannten Computer neben den Hauptprozessoren dafür noch spezielle Chips für Grafik- und Soundverarbeitung aufweisen, nur beim APPLE II und bei den alten CPM-Maschinen ist das nicht der Fall. Seinem PC kann man das alles durch Zusatzkarten auch beibringen, dafür wird man dann aber ganz schön zusätzlich zur Kasse gebeten.

Während der Weiterentwicklung wurden die einzelnen Glieder der genannten Prozessorfamilien immer komplizierter und leistungsfähiger. Das beruhte darauf, daß sie mit immer umfangreicheren Befehlssätzen ausgestattet wurden. Dabei wurden auch immer komplexere Befehle eingeführt, welche mehrere einfachere Befehle der älteren Prozessoren zu einem neuen Befehl zusammenfaßten. Allerdings stiegen damit auch die Ausführungszeiten in Maschinenzyklen oder Takten gerechnet. Solche Prozessoren wurden deshalb mit dem Kürzel **CISC** - Complex Instruction Set Computer, also Computer mit komplexem Befehlssatz - bezeichnet.

Schon vor vielen Jahren fand man heraus, daß die meisten Programmierer nur einen kleinen Teil der Befehle solcher CISC-Maschinen verwendeten. Deshalb entwarf man Prozessorarchitekturen, die auf einem auf das Notwendigste reduzierten Befehlssatz basierten und die deshalb entsprechend RISC-Maschinen genannt wurden. RISC steht für Reduced Instruction Set Computer - Computer mit reduziertem Befehlssatz. Die Besonderheit die-

ser Prozessoren besteht darin, daß die Befehle nicht über Mikrocodierung sondern durch Hardware realisiert werden und deshalb in wenigen Maschinenzyklen, meist nur in einem einzigen, ausgeführt werden können. Zieht man Bilanz, so findet man, daß die Befehle bei den RISC-Computern zwar schneller ausgeführt werden, daß aber öfter für eine bestimmte Aktion mehrere Befehle nötig sind, während eine CISC-Maschine mit einem einzigen Befehl auskommt. Dadurch werden RISC-Programme zwar länger, laufen aber schneller ab, da alle Befehle sehr schnell abgearbeitet werden und nur in einigen Fällen mehr Befehle als bei CISC-Maschinen erforderlich sind. Diese gestatten deshalb zwar das Schreiben kürzerer Programme, die insgesamt aber langsamer ablaufen. Natürlich ist bei all diesen Betrachtungen vorausgesetzt worden, daß die Prozessoren mit vergleichbaren Taktgeschwindigkeiten laufen.

Außerhalb des industriellen Bereiches ist der im ARCHIMEDES eingesetzte und sehr schnelle **ARM** - Acorn RISC Maschine - genannte RISC-Prozessor am bekanntesten geworden. Mit dem ARM2 und dem ARM3 hat er inzwischen auch weiterentwickelte Nachfolger bekommen, der ARM4 wurde kürzlich angekündigt. Im ARCHIMEDES kann man BASIC-Programme daher so schnell ablaufen lassen, wie es in den anderen Rechnern nur mit Maschinsprache möglich ist, die auf dem gleichen Prozessor um ein vielfaches schneller abläuft als in Hochsprachen wie BASIC, PASCAL oder C geschriebene Programme.

Damit ist die Geschichte aber noch nicht zuende, denn die Entwickler von CISC-Prozessoren hat das natürlich nicht ruhen lassen, und sie haben tatsächlich auch eine einfache Möglichkeit zur Beschleunigung ihrer Prozessoren gefunden. Wenn ein Befehl mehrere Maschinenzyklen zur Abarbeitung braucht, dann liegt das daran, daß dies in mehreren Schritten geschieht. legt man diese nun gewissermaßen auf ein Fließband, auf dem so viele Befehle Platz finden wie im Mittel Schritte zur Bearbeitung eines Befehles nötig sind, so kann man immer mehrere Befehle gleichzeitig bearbeiten und dadurch erreichen, daß im Durchschnitt pro Maschinenzyklus ein Befehl fertig abgearbeitet wird. So gelang es schließlich, die Vorteile der komplexen Befehlssätze der CISC-Maschinen mit der Geschwindigkeit der RISC-Computer unter einen Hut zu bringen, der 68040 ist ein gutes Beispiel dafür. Neu ist diese Idee aber nicht, schon der 6502 verdankt diesem sogenannten Pipelining seinen hohen Durchsatz, das ihn heute noch in der Schachprogrammierung mit einfachen 16-Bit-Prozessoren mithalten läßt.

Dieser Exkurs zeigt einerseits was es mit dem Begriff RISC auf sich hat, der nichts mit dem englischen „risk“, das Risiko bedeutet, zu tun hat, und andererseits, worauf die enormen Fortschritte der letzten Jahre bei CISC-Rechnern beruhen. Es liegt auf der Hand, daß die nach immer mehr Rechnerleistung gierenden Schachprogrammierer sich RISC-Computer nicht entgehen lassen konnten, um aus ihren Programmen herauszuholen, was nur immer möglich ist. Während das letzte von den Spracklens für FIDELITY geschriebene Programm inzwischen im ELITE AVANTGARDE #10 auf dem 68040 läuft, hat Ed Schröder auf den 32-Bit-RISC-Prozessor ARM2 gesetzt, damit im Mai 1991 in Vancouver bei der Mikro-WM mit dem Programm GIDEON aufzutruumpfen und den Titel in der Softwaregruppe geholt.

Seit Mitte 1991 kann man diese Hardware als PC-Karte unter der Bezeichnung **CHESSMACHINE** für DM 998,- mit 128 KByte RAM oder für DM 1248,- mit 512 KByte RAM kaufen. Dafür gibt es sogar zwei Programme, außer Ed Schröders mitgeliefertem **GIDEON** nämlich noch **THE KING** von Johan de Koning, für das man allerdings weitere DM 125,-

auf den Tisch legen muß. In Vorbereitung ist eine Ausführung der **CHESSMACHINE** mit 1 MByte RAM für DM 1498,- die im April erscheinen soll.

Die **CHESSMACHINE** ist neben speziellen Schachcomputern, wie dem ELITE AVANTGARDE #10 und dem MEPHISTO LYON/VANCOUVER #8030, die leistungsfähigste derzeit käufliche Schachhardware. Sie ist aber kein Schachcomputer im landläufigen Sinne, sondern benötigt zur Kommunikation mit der Außenwelt, also mit dem Benutzer, einen normalen PC. Im Gegensatz zu PC-Schachprogrammen kommt es dabei überhaupt nicht auf die Leistungsfähigkeit des PC an, denn für die eigentliche Abarbeitung des Schachprogramms ist nicht der Prozessor im PC, sondern der ARM2 der **CHESSMACHINE** zuständig.

Natürlich hat das längst die Frage aufgeworfen, was das alles mit HEGENER + GLASER zu tun hat. Da Ed Schröder ja schon lange dort unter Vertrag steht, hatte man auch einen gefährlichen Konkurrenten zu Richard Langs Spitzenprogrammen unter guter Beobachtung. Deshalb hat man die drohende Gefahr gleich doppelt zu neutralisieren versucht. Zum einen hat man sich mit Schröder und der holländischen in Rotterdam ansässigen Herstellerfirma TASC B.V. der **CHESSMACHINE** geeinigt und hat diese nun in das MEPHISTO PC-Schach-Angebot aufgenommen. Die Preise sind unverändert geblieben, allerdings gibt es bei H + G nur die Ausführungen mit 128 KByte und bald eben auch 1 MByte. In Kürze soll außerdem ein Autoplay-Programm lieferbar sein, mit dem man auf der **CHESSMACHINE** die auf der WM von 1990 in Lyon von Kasparov und Karpov gespielten Partien vorführen kann. Das ist zum Demonstrieren der **CHESSMACHINE** sicherlich nicht uninteressant und dürfte so manches Schachfenster beleben. Schließlich ist noch die **CHESSMACHINE EC** mit ebenfalls 1 MByte RAM in Vorbereitung. Sie hat ein eigenes Gehäuse und kann über die Centronics-Schnittstelle an alle MS-DOS-, ATARI-ST/TT- und AMIGA-Computer angeschlossen werden. Ihre Auslieferung hat sich etwas verzögert, ab April kann man aber mit ihr rechnen und schon einmal DM 1498,- dafür zurücklegen.

PC-Karten zum Schachspielen kann man auch etwas preiswerter haben. TASC B.V. hat vor rund zwei Jahren mit der **FINAL CHESSCARD**, die es auch als Steckmodul für den C 64 gibt, den Markt erschlossen. Beide gibt es neuerdings schon für DM 99,-, billiger kann man aus seinem Computer durch einen Hardwarezusatz keine Schachmaschine machen. Die Grafik ist ähnlich jener der **CHESSMACHINE** und die Spielstärke beträgt immerhin knapp 1700 Elo-Punkte, was für die meisten Schachspieler als Heimtrainer ausreichen dürfte. Da die **FINAL CHESSCARD** auf dem 6502 basiert war es kein Wunder, daß man bei HEGENER + GLASER anläßlich der Zusammenarbeit mit TASC B.V. auf die Idee gekommen ist, ein weiteres Programm für den 6502 derart zu vermarkten. Und so gibt es demnächst die **MEPHISTO POLGAR CHESSCARD PC** für DM 198,-. Damit wird ein gutes Programm mit einem ausgezeichneten Verhältnis von Preis und Leistung auf einer PC-Karte verfügbar sein. Wieder spielt die Leistung des verwendeten PC keine Rolle, denn der mit 5 MHz laufende 6502 gibt beim Spiel mit der **POLGAR CHESSCARD** den Ton an.

Mit der RISC-Karte für den PC ist bei H + G aber erst die eine Seite der Münze sichtbar geworden, es gibt aber noch eine andere. Schröders **GIDEON** wird auch als Modulsatz **MEPHISTO RISC 1 MB** für das MODULARE SYSTEM herauskommen. Der Satz besteht inklusive Anzeige aus drei Modulen und man muß nicht mehr und nicht weniger auf den Tisch legen als für die 32-Bit-Version des VANCOUVER-Modulsatzes, nämlich DM 1998,-. Daß trotz aller Rechenleistung die Schachbäume nicht in den Himmel wachsen, zeigte sich

Hans-Peter Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

(Quelle: Europa-Rochade, April 1992) (another copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Nürnberger Messeneuheiten 1992

zufällig gleich auf Anhieb bei einer mit 10 s/ Zug gespielten Blitzpartie, in der sich das auf der Messe im MÜNCHEN-Brett präsentierte Schachwunder positionell auf Glatteis begab und dann taktisch verhaspelte. Einem Spieler wie mir, der gegen solche geballte Rechenleistung schon sehr schwer zu kämpfen hat, ist es ein Trost, daß das durchschnittliche menschliche Schachgehirn gelegentlich doch noch einige Lichtblicke hat. Auf die Partie werde ich noch an anderer Stelle zurückkommen.



Mephisto exclusive modulset 1 MB

Vielleicht sind aber noch einige Einzelheiten zu den RISC-Modulen erwähnenswert. Im Innern schütet ein ARM2 mit 14 MHz Taktfrequenz und 12 MIPS (Mega-Instructions per Second - Millionen Befehle/s) Rechenleistung, dem 1 MByte RAM zur Verfügung steht, in dem sich umfangreiche Hash-Tabellen anlegen lassen, die vor allem im Endspiel eine deutliche Programmverstärkung durch eine effizientere und damit tiefere Baumsuche ergeben. Der Programmumfang ist auch nicht von Pappes, 128 KByte stehen im ROM. Auch an einen Stellungsspeicher wurde gedacht, so daß beim Ausschalten nicht alles verloren geht. Das Schachprogramm verfügt über ein umfangreiches Eröffnungsrepertoire, das 60.000 bis 80.000 Halbzüge in mindestens 5600 Varianten enthält, die genauen Angaben hierzu sind unterschiedlich. Der Spielstil wird mit positionell lebendig und taktisch stark beschrieben, von 2350 Elo-Punkten ist die Rede, obwohl die CHESSMACHINE derzeit etwa 100 Punkte weniger bringt. Wer sie mit dem Programm GIDEON kennt, weiß jedoch, daß über die taktische Stärke kein Zweifel besteht, denn in Turniereinstellung sollen Rechentiefen bis zu 30 Halbzügen vorkommen. Daß Stellungsbewertung, Zugvorschläge und allerlei Einblicke in den Rechenvorgang möglich sind, unter anderem kann man sich der Hauptvariante bis zu einer Tiefe von elf Halbzügen zeigen lassen, ist fast selbstverständlich. Interessanter ist das schon, daß nicht nur Eröffnungstraining möglich ist, sondern daß man die Spielstärke auch reduzieren kann, so daß auch schwächere Spieler einen Trainingspartner haben, der sie nicht ständig durch seine Unüberwindlichkeit frustriert. Für die Tüftler besteht auch hier die Möglichkeit, in den Suchprozeß einzugreifen, indem man das Programm selektiv oder erschöpfend - mit Brute Force - suchen läßt. Je nach Gusto kann man unter einer großen Anzahl von Spielstufen für Anfänger, Normal-schach, Turnierschach, Blitzschach, Analyse und Mattsuche (bis zu Achtzügen) wählen. Das LC-Display zeigt zweiunddreißig Stellen in zwei Zeilen an und ist in Punktmatrixtechnik ausgeführt. Man kann die Anzeigetexte in Deutsch oder Englisch abrufen.

Kurz erwähnt werden sollen die weiteren Schachcomputer, die H + G im Angebot hat. Als batteriebetriebene Reisegeräte sind das der von DM 149,- nun auf DM 125,- verbilligte **MEPHISTO SUPERMINI**, der den **MEPHISTO MINI** ablöst, sowie **MEPHISTO MARCO POLO** für DM 198,-. Bei beiden handelt es sich um kleine Stecksensoren für Anfänger und Gelegenheitspieler. Während der **MARCO POLO** alle Anzeigen mittels Leuchtdioden tätigen muß, ist der **SUPERMINI**

sogar mit einem kleinen LC-Display ausgestattet, verfügt über eine Bedienzeitanzeige und hat ein beachtenswertes Eröffnungsrepertoire von 2000 Halbzügen mitbekommen. Er enthält einen mit 8 MHz laufenden Singlechip M50747 und hat einen Programmumfang von 8 Kbyte. Die Rechentiefe wird angezeigt und bis zu acht Halbzüge können zurückgenommen werden. Beide Computer sind mit einem Stellungsspeicher ausgestattet und verfügen über 52 (24 Stufen mit oder ohne Kontrollfon plus 4 Problemstufen) bzw. 50 Spielstufen.

Als interessantes Reisegerät wurde schon im Januar 1991 der **MEPHISTO CHESS TRAVELLER** für DM 248,- angekündigt, Ende vorigen Jahres war dann erneut davon als **MEPHISTO CHESS TRAVEL MASTER** die Rede. Dabei handelt es sich um ein Reisegerät, das auf dem Singlechip H8/330-basiert, der mit 10 MHz arbeitet, aber nur 512 Byte RAM enthält. Die Betriebsdauer wird mit 100 h je Batteriesatz angegeben. Das Brett ist zusammenklappbar, weist aber trotzdem Drucksensoren für die direkte Zügeingabe auf. Die Zugsanzeige erfolgt über ein fünfstelliges LC-Display in Siebensegmenttechnik. Auch für dieses Gerät wird es zwei verschiedene Figurensätze für zu Hause und unterwegs geben. Das 16 KByte große Programm soll relativ stark sein und bis zu 16 Halbzüge tief rechnen können (vorausgesetzt es hat genug Zeit). Es bietet den üblichen Spielkomfort und ein Eröffnungsrepertoire von 2000 Halbzügen, ursprünglich wurde etwas nebelhaft von 500 Varianten gesprochen. Es gibt 64 Anfänger-, Turnier-, Blitz-, Analyse- und Mattsuchstufen, bis zu Achtzügen können bearbeitet werden. Offenbar hat es aber mit der Serie doch noch Probleme gegeben, denn vorerst ist von diesem Gerätschaften nichts zu sehen. Aber vielleicht kommt es zum Sommer und dann gerade recht zur Urlaubszeit.

Das Lehrprogramm von HEGENER + GLASER hat sich für untere Spielstärkenniveaus als sehr erfolgreich erwiesen, die **MEPHISTO SCHACHSCHULE** wurde mehr als 100.000 mal verkauft. Für Anfänger steht für DM 198,- neuerdings inklusive Netzgerät, **MEIN ERSTER MEPHISTO** zur Verfügung, ein Drucksensorengerät mit Koordinatenanzeige und Positionsspeicher für Batterie- und Netzbetrieb mit acht Spielstufen und sechs Lernspielen. Dazu gibt es ein kleines Lehrbuch. Für Einsteiger - Anfänger sagt man ja höflicherweise nicht mehr, obwohl mancher Anfänger besser spielt als viele Einsteiger, wenn dieser Kalauer gestaffelt ist - mit einigem Ehrgeiz ist die **MEPHISTO SCHACHSCHULE A** für DM 298,- die zu bevorzugende Alternative. Hier handelt es sich ebenfalls um ein Drucksensorengerät mit Koordinatenanzeige und Positionsspeicher für Netz- und Batteriebetrieb, in dessen Innern sich das gleiche Programm wie im **MARCO POLO** verbirgt. Ein umfangreiches Lehrbuch erleichtert den tieferen Einstieg in die Geheimnisse des Schachspiels. Koffer und Netzteil sind im Preis mit einbegriffen.

Wie schon erwähnt, ist der Idee, Schachlehrcomputer auch für Spieler mit höherer Spielstärke anzubieten, kein durchschlagender Erfolg beschieden gewesen. Wer bereits so tief in das Schachspiel eingedrungen ist, daß Geräte wie **COLLEGE** und vor allem **ACADEMY** für ihn geeignet wären, hat bereits nur allzu oft eigene Vorstellungen von seinem persönlichen Weg zu weiterer Vervollkommnung entwickelt oder hat schachlich anders gelagerte Interessen und dürfte daher andere Kriterien zur Auswahl eines Schachcomputers anwenden. Jedenfalls ist der **COLLEGE** inzwischen bereits ausgelassen und der **ACADEMY** ist gerade dabei ihm zu folgen. Wer also doch noch einen **ACADEMY** haben möchte, sollte schnellstens zugreifen, lange wird er dazu keine Gelegenheit mehr haben.

Wer mit seinem **MEPHISTO**-Schachcomputer öfter unterwegs ist, sollte erwägen, sich dafür

einen Transportkoffer zuzulegen. Die Kunstlerkoffer **BK 450** für EUROPA A, **MONDIAL II** und **SUPERMONDIAL II**, **BK 550** für MODULAR und **BK 650** für EXCLUSIVE kosten DM 98,-, 118,- und DM 148,-. Wer es etwas ausgefallener haben will kann für DM 298,- den **EDELHOLZKOFFER** für den EXCLUSIVE bekommen, wenn er es nicht vorzieht, anstelle des Koffers lieber einen Zweitcomputer zu erwerben.

Schließlich ist noch an den **KISHON CHESTER** zu erinnern, der vor nunmehr einem Jahr auf den Markt kam, sich aber nach wie vor großer Beliebtheit erfreut und DM 498,- kostet. Kishons Sprüche, die man in ein ROM mit sage und schreibe 512 KByte gepreßt hat, vermitteln einem wenigstens zeitweilig die Illusion, mit einem menschlichen Schachpartner konfrontiert zu sein. Wenn man einen Nery dafür hat, wie einen dieser elektronische Blödmann dauernd anmacht, und dann gemeinerweise oft auch noch recht hat, dann kann man sich manche vergnügte Stunde mit ihm machen. Man darf das alles natürlich nicht ernst nehmen als es die Sache verdient und sollte nicht übersehen, daß der Lämmel kräftig mit dem Auge zwinkert. Daß er schachlich einiges auf dem Kasten hat, verbürgt sein solides Spracklen-Programm (ähnlich dem des **DESIGNER 2000**) mit 32 KByte Umfang, das auf dem 65C02 mit 3 MHz läuft und etwa 1750 Elo-Punkte auf die Waage bringt. In diesem Jahr wird übrigens in Frankreich eine Variante des **CHESTER** herauskommen, welche die Landessprache spricht. Der ursprünglich nur Englisch sprechende **CHESTER**, das fleißige Kerlchen, hat inzwischen nämlich mit Französisch nach Deutsch seine zweite Fremdsprache erlernt.

Blinden Schachspielern fällt der Umgang mit Schachcomputern schwer und sprechende Schachcomputer, wie sie **FIDELITY** seit dem bereits 1979 erschienenen **CHESS CHALLENGER VOICE** im Lieferprogramm hat, waren da schon immer eine große Hilfe. Deshalb beabsichtigt man den **KISHON CHESTER** für die erleichterte Benutzung durch blinde Spieler zu modifizieren. Hierzu wird es eine auf das Brett zu legende Schablone geben, die in den Feldmitten Kreise für die weißen und Quadrate für die schwarzen Felder enthält. Damit kann das Gerät im Maniormodus zusätzlich für das Spiel zweier blinder Spieler gegeneinander benutzt werden. Der Preis für diese Geräteausführung steht noch nicht fest.

Damit haben wir unauffällig - die sprechblasegebildete Jugend von heute würde hier in Klammern „grins“ setzen - den Übergang zu den Produkten von **FIDELITY** vollzogen, deren Vertrieb und Betreuung **HEGENER + GLASER** an Ossi Weiner abgegeben hat, der **FIDELITY** in Deutschland ja schon einmal unter seinen Fittichen hatte, nachdem er pikanterweise auf der Mikrocomputer-WM 1983 in Budapest mit dem damaligen Deutschlandrepräsentanten von **FIDELITY** in einem Riesenkrach aneinandergeraten war. Man weiß eben nie, wie das Leben so spielt. Aber das sind alte Geschichten, die nur noch Insider kennen.

Nun soll **FIDELITY** natürlich dem Programm von H + G nicht auf der ganzen Linie Konkurrenz machen, weshalb man einen Schwerpunkt im Preissegment unter DM 100,- setzt und zum anderen am oberen Marktsegment mit Geräten hohen Spielniveaus mitmachen möchte, womit die **DESIGNER**- und die **ELITE**-Serie gemeint sind.

Außer den geschäftlichen Verbindungen zwischen **FIDELITY** und H + G gibt es neben dem **CHESTER** noch ein weiteres schachliches Bindeglied. In der Januarausgabe der amerikanischen Schachzeitschrift **CHESSLIFE** prangte eine ganzseitige Anzeige mit der Schlagzeile: **THE BATTLE IS OVER!** (Der Krieg ist vorbei bzw. die Schlacht ist geschlagen). Groß herausgestellt wird dort **THE PREMIERE**, ein Gerät in dem zwei Erzfeinde vereint sind,

Hans-Peter Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

(Quelle: Europa-Rochade, April 1992) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Nürnberger Messeneuheiten 1992

nämlich ELITE AVANTGARDE #2 oder AVANTGARDE 2265, dem man zusätzlich das VANCOUVER-Programm in der 16-Bit-Version mitgegeben hat. Mit einem kleinen Schalter wählt man aus, ob man gegen das Programm der Spracklens oder das von Richard Lang spielen will. Was will man mehr? Nur gegeneinander spielen die beiden so verschiedene „Seelen“ in der „Brusi“ dieses Computers nicht. In Nürnberg konnte man das Gerät dann leibhaftig bewundern und für nur DM 1698,- wird man es bald haben können. Die Einzelgeräte kosten zusammen kürzlich noch fast das Dreifache.

Was gibt es sonst noch im FIDELITY-Angebot? Zunächst einmal Geräte im Preissegment unter DM 100,-, das H + G nicht selbst bedienen möchte. Da ist erst einmal die nicht mehr taufische **CHESS CARD** für DM 79,-, ein Schachcomputerchen in der Größe einer Kreditkarte mit einem schwachen und nur für absolute Anfänger geeigneten Programm. Ebenfalls nicht mehr neu ist **TINY CHESS**, ein Reisergerät mit Stecksensorbrett, Stellungsspeicher und LC-Display für DM 99,-, das ein dem des MEPHISTO MINI ähnliches Programm mit 32 Spielstufen enthält, acht Grundstufen jeweils mit und ohne Kontrollton und Zufallsgenerator. Den absoluten Tiefpreis markiert zur Zeit **MICRO CHESS** mit DM 69,-, bei dem es sich um das altbekannte CXG-Tastengerätchen für Anfänger handelt.

Dann gibt es noch für DM 128,- den **ELDO-RADO**, ein einfaches Drucksensorgerät mit einer Spielfläche von 20 x 20 cm, Koordinatenanzeige und acht Spielstufen im auf Holzimitation getrimmten Kunststoffgehäuse. Es ist für Anfänger und Gelegenheitsspieler gedacht und ebenfalls schon länger im Handel. Schließlich gibt es noch den **MARAUDER** für DM 169,-, bei H + G als MEPHISTO JUNIOR bekannt. Er bietet 32 Spielstufen und ein kleines Eröffnungsrepertoire sowie einen Stellungsspeicher. Sein Drucksensorbrett mißt 17,5 x 17,5 cm und hat eine Koordinatenanzeige.

Zu den wirklich beachtlichen Geräten gehört nach wie vor der **DESIGNER DISPLAY 2000**, gewissermaßen ein CHESTER ohne Stimme aber dafür mit Display. Auch dieses Gerät ist ein für Netz- und Batteriegerät geeignetes Drucksensorgerät, dessen Spielfläche 20 x 20 cm groß ist und das für DM 298,- seit zwei Jahren im Handel ist. Eine Nummer größer, jedenfalls schachlich, denn das äußere Erscheinungsbild ist das des kleineren Bruders, ist der **DESIGNER DISPLAY 2100**, der mit deutlich über 1800 Elo-Punkten einzuschätzen sein dürfte. Dafür bürgen ein mit 6 MHz laufender 65C02 und ein 64-KByte-Programm der Spracklens. Will man ihn haben, so muß man sein Portemonnaie um DM 398,- erleichtern. Im mit dem MACH III verwandten **DESIGNER 2265 MASTER** für DM 798,- steckt ein 68000er Prozessor, der mit 16 MHz Dampf macht und 64 KByte ROM sowie 80 KByte RAM zur Verfügung hat. Die Spielstärke ist vom amerikanischen Schachverband USCF mit 2265 Punkten offiziell bescheinigt worden, das sind weit über 2000 Elo-Punkte. Noch stärker ist jedoch der erst seit etwa Dezember 1991 verfügbare und aus dem MACH IV abgeleitete **DESIGNER 2325 MASTER** für DM 1498,-, dem man weit über 2100 Elo-Punkte zugestehen muß, die er durch seinen mit 20 MHz laufenden 68020 und 544 KByte RAM für umfangreiche Hash-Tabellen erreicht. Mit 2325 USCF-Punkten hat er offiziell den Titel eines USCF-Meisters erhalten. Für alle DESIGNER gibt es einen Koffer für DM 120,-.

Zu den Schachcomputern der Luxusklasse sind nach wie vor die Geräte der ELITE-Reihe zu zählen. Erhältlich sind derzeit **ELITE AVANTGARDE #2**, **#5**, **#6** und **#9**. Version #2 enthält einen 68000 mit 16 MHz, #5 zwei davon im Parallelbetrieb, während #6 und #9 je einen 68020 mit 20 MHz und einen 68030 mit 32 MHz an Bord haben. Alle haben das gleiche 128 KByte umfassende Spracklen-Pro-

gramm und RAM-Größen von 144, 208, 528 und 1040 KByte. Das absolute Spitzengerät von FIDELITY ist der ELITE AVANTGARDE #10, der mit 1040 KByte RAM und einem mit 25 MHz laufenden 68040 ausgestattet ist und allen anderen Prozessoren deutlich überlegene 20 MIPS leistet. Auf der Messe wurde angedeutet, daß einige der Geräte aus den DESIGNER- und der ELITE-AVANTGARDE-Serien nicht mehr in größeren Stückzahlen verfügbar sind und daß die Restbestände eventuell relativ preisgünstig ausverkauft werden sollen. Es lohnt sich also auf entsprechende Anzeigen in den einschlägigen Schachzeitungen zu achten, man wird dann vielleicht so manches gute Gerät mit einem Schnäppchen an sich bringen können. Die offiziellen Richtpreise sind nämlich noch DM 1998,-, DM 2998,-, DM 4598,-, DM 9998,- und DM 17.998,-. Nicht zu vergessen ist, daß man ältere ELITE für DM 1398,-, 1498,- und 1598,- auf die Versionen AVANTGARDE #2, #3 oder #4 aufrüsten kann. Alle drei sind dann mit einem 68000 mit 16 MHz ausgestattet, unterscheiden sich aber in der RAM-Größe. Für die AVANTGARDE-Computer gibt es außerdem für DM 120,- einen **Drucker** und für ebenfalls DM 120,- ein **PC-Interface**. Fast alle Geräte von FIDELITY können mit dem Netzgerät HGN 5001 von H + G oder dem Netzgerät von ELEKTROSCHACH betrieben werden, lediglich für die ELITE ist ein Wechselstromnetzteil für DM 49,- erforderlich.

Das Hauptproblem für FIDELITY bleibt aber, daß man diese Marke derzeit nach dem Ausschneiden der Spracklens nicht mit bekannten Starprogrammieren identifizieren kann. Ihr Ansehen zehrt vorerst noch von gut eingeführten, aber eben nicht mehr taufischen Geräten. Bezüglich zukünftiger Pläne gab es einige vage Äußerungen über Schröders RISC-Programm, das auf einem mit 10 MHz laufenden und zum 6502 kompatiblen Singlechip von ITT - mit 32 KByte ROM auf dem Chip - implementiert werden soll.

Schließlich ist noch **EURO BRIDGE** zu nennen, der mit einem großen LC-Display ausgestattet ist, Ein-, Zwei-, Drei- oder Vierhandspiele erlaubt und natürlich mit einem Zufallsgenerator zum Mischen ausgestattet ist. Der EURO BRIDGE ist ebenfalls für Batterie- und Netzbetrieb geeignet und kostet DM 298,-. Weiterhin ist der **DELUXE BRIDGE CHALLENGER** zu erwähnen, der nach dem amerikanischen System für zwei, drei oder vier Hände spielt. Er ist für Batterie- und Netzbetrieb ausgelegt und bietet als besonderen Clou die Möglichkeit mit richtigen Karten zu spielen, wofür er über einen optischen Kartenleser verfügt, so daß man nicht nur auf das Display angewiesen ist. Dieses Gerät, das bei uns kaum zu haben ist, kostet ebenfalls DM 298,-. Dann gibt es noch den **MICRO BACKGAMMON** mit acht Spielstufen, der aber nur als Anfängergerät einzustufen ist und auch nur DM 99,- kostet. **GAMMON PAL** weist das gleiche Programm auf, ist aber besser ausgestattet und kostet dementsprechend auch DM 148,-.

In den USA gibt es inzwischen den **CHESTER PHANTOM**, bei dem das vollautomatische PHANTOM-Brett mit den schlaun Sprüchen des CHESTER kombiniert wurde. Zwei grüne Leuchtdioden, die er aufmerksam einschaltet, wenn man sich ihm nähert, was er mittels eines speziellen Sensors feststellt, scheinen einen zu beobachten. Zu dieser von den Erfindern beabsichtigten Vorstellung ist aber schon einige Phantasie erforderlich. Der Computer vermutet dann einen sich nähernden Spieler und versucht diesen mit seinen Sprüchen ans Brett zu locken und zu einem Spielchen zu verleiten, das er dann auch weiter mit seinem Gerede garniert. Ist er eingeschaltet und man hat ihn eine Weile allein gelassen und ihn womöglich vergessen, so bringt er sich totsicher wieder in Erinnerung

sobald man sich ihm nähert. Hierzulande bekommt man den CHESTER PHANTOM nicht, ich habe ihn mir aber aus den USA beschafft und werde gelegentlich über ihn berichten.

Der Service für FIDELITY-Geräte wurde, wie schon erwähnt, inzwischen von „gfg“ übernommen. Am Rande sei jedoch bemerkt, daß es Schwierigkeiten mit der Reparatur älterer Geräte von FIDELITY gibt, sofern diese aus der Mitte der achtziger Jahre stammen oder gar noch älter sind. Hier kann manchmal ELEKTROSCHACH helfen, sofern es nicht an fehlenden Spezialteilen scheitert. Allerdings ist die Kapazität derzeit nicht sehr groß und es müssen deshalb längere Wartezeiten in Kauf genommen werden, wie Heide Ketterling kürzlich mitteilte. Ihr Servicetechniker macht das nämlich nur nebenberuflich und verdröbelt einen Teil seiner Zeit mit dem Schreiben von Artikeln über Computerschach. Immerhin kann er so manches Gerät vor dem Schritt retten, wobei ein Neugerät vielfach die objektiv bessere Alternative wäre, Sammler und Liebhaber haben da allerdings oft eine etwas weniger rationale Einstellung.

Wenn man die Geräte von FIDELITY im Visier hat, muß man auch einen Blick auf die österreichische Firma PERI werfen, die seit Mai 1989 eigene Geräte liefert, in denen sich das Innenleben von FIDELITY-Geräten verbirgt. Die Rede ist von **ALPHA**, **BETA**, **GAMMA**, **DELTA** und **EPSILON**. Nun, ALPHA ist die schon erwähnte CHESS CARD, während die drei nächsten Geräte die Programme der DESIGNER 1500, 2000 und 2100 enthalten. Diese drei Geräte wurden mit Sorgfalt und Liebe zum Detail entworfen und sind noch immer unverändert im Programm. Mir persönlich gefallen sie besser als die entsprechenden Originale, aber das ist wohl Geschmacksache. EPSILON ist der DESIGNER 2265 MASTER in einem speziellen Holzgehäuse aus Birnbaum. Ein edles Gerät, das nur in einer limitierten Auflage hergestellt worden ist, und das in einigen Jahren vielleicht einmal eine von Sammlern gesuchte Rarität werden könnte. Bei PERI hat man angedeutet, einige neue Sachen vorzuhaben, hat sich aber dahinter versteckt, daß sie noch nicht spruchreif seien. Es war nicht erkennbar, ob man die Karten nicht aufdecken wollte, selbst noch ungeschlüssig war oder schlicht und ergreifend nicht zugeben wollte, daß man doch noch keine realen Pläne hat.

Auch bei SAITEK gab es sehr interessante Neuigkeiten - im Gegensatz zu CXG - während NOVAG seine Karten schon vor einiger Zeit aufgedeckt hat und erst wieder zum Herbst neue Kaninchen aus dem Hut zaubern will. Das soll aber alles im abschließenden Teil dieses Berichtes besprochen werden. ♣

Hans-Peter Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

(Quelle: Europa-Rochade, April 1992) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

H.-P. Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

Teil 2



Hans-Peter Ketterling

Haben wir uns in diesem Bericht bisher ausführlich mit den Geräten des Marktführers HEGENER + GLASER und mit FIDELITY, dem ältesten Hersteller von Schachcomputern, sowie PERI beschäftigt, so wollen wir uns nun NOVAG, SAITEK und CXG zuwenden und auf einige Kleinigkeiten am Rande eingehen, im wesentlichen auf Schachprogramme. Außerdem hat H + G inzwischen bereits auf die Messeankündigungen der Konkurrenz mit einer weiteren Produktankündigung aus dem RISC-Bereich reagiert und schließlich ist ein Irrtum von HCC zu berichtigen. Zugleich mit dem Messebericht liegt dann auch diesmal wieder eine komplette Marktübersicht vor.

Das Gespräch mit Peter Auge über die Neuheiten von NOVAG verlief recht familiär, man kennt sich ja nun auch schon länger als zehn Jahre, fiel aber dennoch ungewohnt kurz aus. Der Grund dafür war ganz einfach, daß NOVAG zur Messe keine Ankündigungen von Neuheiten vorhatte. Die langfristigen Vorankündigungen, wie sie in Nürnberg lange Zeit gang und gäbe waren, haben den Herstellern oft allzu früh gegenseitigen Einblick in ihre Produktpolitik gegeben. Außerdem haben gelegentliche Probleme bei der Realisierung dann zu Verzögerungen geführt, welche die Zeit zwischen Ankündigung und Auslieferung einiger Neuheiten dann doch viel zu lang werden ließ. NOVAG will seine Neuerscheinungen künftig viel kurzfristiger im Herbst vorstellen, dann aber auch zum Weihnachtsgeschäft lieferfähig sein.

Das SUPER SYSTEM, mit dem man sich sein persönliches Schachcomputersystem inklusive elektronischen Brettern sowie TV- und PC-Interface zusammenstellen kann, läuft nach Aussagen von Peter Auge in Deutschland nicht so gut wie erwartet, wohl aber in Frankreich. Für Unterricht- und Trainingszwecke in Clubs und Schulen bietet es viele Möglichkeiten, die hierzulande (noch) nicht ausgiebig genug genutzt werden. Vielleicht liegt das auch daran, daß NOVAG bei uns momentan keine so große Rolle spielt und deshalb die Produktpalette einfach nicht bekannt genug ist. Wenn man bedenkt, daß der gesamtdeutsche Markt etwa ein Viertel des europäischen Marktes beträgt, ist es schon

verwunderlich, daß NOVAG sich bei uns so zurückhält.

In Hinblick auf die Fertigungsqualität der Geräte gibt man sich bei NOVAG viel Mühe. Alle Geräte werden einem Einbrenntest von 24 h bei den kleinen und bis zu 48 h bei den größeren Geräten unterworfen. Damit werden Fertigungsfehler und Frühausfälle weitestgehend erkannt und können ausgesiebt werden, so daß die Endkontrolle nicht, wie in der Elektronikbranche heute aus Kostengründen teilweise üblich, beim Kunden stattfindet.

Schließlich wandte sich das Gespräch auch kurz dem Thema **PC-Schach** zu, das von NOVAG ja schon seit Jahren durch die Verbindung von PC und Schachcomputer wenigstens teilweise abgedeckt wird. Die reinen PC-Programme werden aber nicht als ernsthafte Gefahr für Schachcomputer gesehen, obwohl der Neuheitseffekt das Thema derzeit stark beeinflusst. Der PC ist weder eine Alternative für Reisergeräte noch für Spieler, die mit einem vernünftigen Brett spielen und die Figuren auch anfassen wollen. Jede Lösung hat also ihren Anwendungskreis und eine Universallösung für alle denkbaren Fälle ist bei den teilweise diametral entgegengesetzten Forderungen auch gar nicht möglich.

Immer wieder entstehen dadurch Konflikte, daß ein Produkt einen Namen bekommt, der bereits für etwas anderes vergeben ist. Mußte schon aus diesem Grunde der LEONARDO von SAITEK in GALILEO umgetauft werden, so hat es nun den **DIABLO 68.000** getroffen, der in Deutschland nicht mehr unter dieser Bezeichnung vertrieben werden darf, weshalb man nun die Bezeichnung 68.000 SE, die beiden Buchstaben stehen für SUPER EXPERT, gewählt hat. Beim QUATTRO und beim SCORPIO hat bisher wohl noch niemand gemerkt, daß es auch Autos gleichen Namens gibt und MEPHISTO bezeichnet nicht nur eine Schachcomputermarke, sondern muß auch für Herenschuhe herhalten.

Doch zurück zum **68.000 SE**. Das gleiche Programm steckt im **SCORPIO 68.000**. Natürlich wird auch bei relativ neuen Geräten, und diese beiden sind ja erst im Juli (DIABLO) und im September (SCORPIO) 1991 herausgekommen, alsbald von den Schachcomputerfreaks die Frage nach einem Nachfolgeprogramm gestellt. Für diese Geräte hat NOVAG aber in absehbarer Zeit noch keine Überarbeitung vor, denn die Bedienfunktionen sind gegenüber den Vorläufern gerade erst etwas erweitert worden und die schachlichen Leistungen können sich durchaus sehen lassen, wie die jüngsten Ergebnisse zeigen. Da wäre als Beispiel der 34. Platz im 18. Open-Turnier von Aubervilliers 1992 zu nennen, bei dem einige hundert Spieler am Start waren und wo der DIABLO 68.000 10 Punkte aus 12 Runden erzielte, während **M-CHESS** mit 8,5 Punkten nur auf den 67. Platz kam und **ECHEC 1.9** sich bei gleicher Punktzahl mit dem 81. Platz begnügen mußte. Die Spielstärke des DIABLO wurde bereits am 28. September 1991 in Colombes in einem Duell von Menschen gegen Maschinen in 48 Partien mit 1 h Bedenkzeit gegen zwölf Spieler, die Elozahlen zwischen 1800 und 2305 aufwiesen, bei einem Ergebnis von 34,5 Punkten zu 2235 Elopunkten ermittelt. Außerdem ist **Dave Kittinger** momentan damit beschäftigt, die Programme der kleinen Geräte von NOVAG umzuschreiben. SOLO und ESCORT sollen mit verbesserten Bedienfunktionen versehen und für Rechen tiefen bis zu 9 Halbzügen aufgeböhrt werden.

Werfen wir noch einen Blick auf das Lieferprogramm von NOVAG. Am unteren Ende der Leistungsskala findet sich das kleine batteriebetriebene (1000 h) und mit einem Stellungsspeicher versehene Tastengerätchen SOLO mit acht

Spielstufen, das zusammen mit einem kleinen Magnetschach ausgeliefert wird und DM 59,- kostet. Beim ESCORT für DM 79,- handelt es sich um das gleiche Gerät in einem verkürzten Gehäuse, das zusammen mit einem etwas größeren Reiseschach mit einem Satz kleiner Stauntonfiguren mit Magnetfüßen geliefert wird. SOLO de Luxe ist der normale SOLO, er wird jedoch zusammen mit einem Reiseschachspiel aus Holz mit Magnetfiguren und Figurenfächern geliefert und kostet DM 129,-.

Das Reiseschachgerät **SECONDO** ist mit einem integrierten Stecksensorbrett ausgestattet, bietet ebenfalls einen Stellungsspeicher und kommt mit einem Batteriesatz 100 h aus. Ein Singlechip mit 8 MHz und ein Programmumfang von 4 KByte und 16 Spielstufen mit einem Eröffnungsrepertoire von rund 1650 Halbzügen lassen dieses Gerät nur für begrenzte Ansprüche geeignet erscheinen. Der AMIGO ist ein Reisergerät mit integriertem Stecksensorbrett für etwas höhere Ansprüche, der Batterie- (100 h) und Netzbetrieb gestattet und DM 198,- kostet. Er enthält ein 16 KByte großes Programm mit einem Eröffnungsrepertoire von 8000 Halbzügen, das auf einem Singlechipcomputer mit 8 MHz läuft. Er ist mit 48 Spielstufen versehen, kann bis zu Fünftüger lösen und gestattet bis zu acht Halbzüge zurückzunehmen.

Als Einsteigergerät mit einem 22 x 22 cm messenden Drucksensorbrett kam vor einem Jahr **CONDOR** heraus. Bei diesem Gerät handelt es sich um nichts weiter als einen SECONDO im anderen Gehäuse, das sehr flach ist und im Gegensatz zu den anderen neuen Geräten von NOVAG hell gehalten ist und die Gehäusefarbe von Eierschalen hat, die Spielfläche ist blau und rosa und wirkt etwas fremdartig. Der gleich gebaute aber schwarz gefärbte und zur gleichen Zeit herausgekommene **CRYSTAL** hat zusätzlich eine metallunterlegte Spielfläche zur besseren Haftung seiner Magnetfiguren, letzteres ist auch bei den anderen neuen Geräten vom BELUGA an aufwärts der Fall, und ist nach einer Preisreduzierung jetzt für DM 149,- zu haben.

Der **MENTOR 16** für DM 229,- ist ein gutes aber schon etwas betagtes Mittelklassegerät mit Drucksensorbrett und dem gleichen Programm wie der AMIGO. Als Alternative steht der BELUGA zur Verfügung, ein Drucksensorgestützte mit einer Spielfläche von 20 x 20 cm für Netz- und Batteriebetrieb (150 h), dessen Singlechip aber mit 16 MHz läuft. Die Zuganzeige erfolgt über Rand-LEDs und außerdem ist eine Flüssigkristallanzeige (LCD) vorhanden. Das Programm hat auch einen Umfang von 16 KByte, das Eröffnungsrepertoire ist jedoch mit nur 3000 Halbzügen deutlich kleiner ausgefallen. Kittinger hat dafür wohl etwas mehr Schachwissen hineingetan. Über das LC-Display kann man vielfältige Informationen über den Rechenvorgang abrufen, wie Rechentiefe und dergleichen. Eine Schachuhr gibt es auch und der Computer kann auch Nebenlösungen von Mattproblemen auffinden. Es gibt 44 Spielstufen für Anfänger, Training, Blitz- und Schnellschach, Turnier, Analyse und acht Stufen für bis zu achtzügige Mattprobleme (nicht neun, wie die Bedienungsanleitung kühn behauptet). Für DM 298,- erhält man ein modern gestaltetes Gerät mit beachtlichen schachlichen Eigenschaften, das selbst für gute Vereinsspieler nicht langweilig ist.

Kommen wir nun zum **SUPER SYSTEM** und seinen Bestandteilen. Zunächst ist erst einmal mein spezieller Freund der SUPER VIP zu nennen. Hier darf ich mir vielleicht ein wenig Subjektivität leisten, denn ich habe mich vor eini-

Hans-Peter Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

(Quelle: Europa-Rochade, Juni 1992) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Nürnberger Messeneuheiten 1992

gen Jahren kräftig für die damals von allen Herstellern etwas vernachlässigten Tastengeräte mit respektablem Spielstärke eingesetzt, VIP und SUPER VIP sind nicht zuletzt auch durch diese Initiative begünstigt worden.

SUPER VIP ist also ein Tastengerät relativ hoher Spielstärke – allerdings kein absolutes Spitzengerät, so daß noch eine Steigerung dieses Gerätegenres möglich bleibt – für Batterie (200 h) und Netzbetrieb, das auf dem 8-Bit-Mikrocomputer HD 6301 basiert, der mit 9,8 MHz läuft. Das Programm hat den beachtlichen Umfang von 48 KByte und ein Eröffnungsrepertoire von etwa 20.000 Halbzügen. Umfangreiche Einblickmöglichkeiten in den Rechenvorgang, 48 Spiel- und Analysestufen sowie acht Mattsuchstufen, die Rechenstufen bis zu 16 Halbzügen und Mattsuche bis zu 8 Zügen ermöglichen, Rücknahme von bis zu 190 Halbzügen, Schachuhr, Stellungsspeicher, und was man sich sonst noch so wünschen kann, sind vorhanden. Übrigens kann man die Tastatur blockieren, so daß man den Rechner während des Rechnens gestrost in die Tasche stecken kann, ohne Gefahr zu laufen, daß durch versehentlichen Tastendruck eine Fehlbedienung hervorgerufen oder das Gerät gar völlig zurückgesetzt wird.

Für unterwegs wird ein Behälter mitgeliefert, in dem das Gerät gut auch gegen rauhe Behandlung geschützt ist, das außerdem dazu gehörende Magnetschachspiel findet selbstverständlich darin auch noch Platz. Zu Hause hat man außerdem die Möglichkeit, ein elektronisches Schachbrett anzuschließen oder den Fernseher zur Wiedergabe der Stellung zu mißbrauchen – sofern man keinen Computermonitor hat und die Familie nicht gerade einen Krimi sehen will. Wenn man keine absolute Spitzenspielstärke verlangt, bietet einem der kleine Tausendstasche mehr als man meistens braucht. Als Reisegerät für ernsthaftere Spieler ist es mit einem Preis von DM 298,- im Preisleistungsverhältnis bisher unübertroffen.

Ähnlich gestaltet wie der BELUGA, und ebenfalls für Netz- und Batteriebetrieb (50 h) geeignet, ist der **SUPER NOVA**, er bietet gegenüber jenem jedoch alle Vorteile des SUPER SYSTEMS und hat außerdem auch schwachlich mehr drauf. In ihm verbirgt sich das schon vom SUPREMO her bekannte Programm, das einen Umfang von 32 KByte hat und auf einem HD 6301 läuft, hier aber mit der doppelten Taktfrequenz von 16 MHz. Das Eröffnungsrepertoire ist größer als 15.000 Halbzüge, 48 Spiel- und Analysestufen sowie acht Mattsuchstufen stehen zur Verfügung. Es gibt die üblichen Einblickmöglichkeiten in den Rechenvorgang, Schachuhr und so weiter und so fort. Rein technisch kann er in den Rechenstufen bis zu 20 Halbzüge tief rechnen und bis zu zehnzügige Mattaufgaben lösen. Bei der Mattsuche lassen sich aber nur Ein- bis Achtzügler einstellen und eine zeitlich unbegrenzte Analyse gibt es nicht, beim BELUGA übrigens auch nicht.

Bisher waren **SUPER FORTE C** und **SUPER EXPERT C** die Spitzengeräte von NOVAG, beide sind mit demselben Programm ausgestattet und kosteten bisher DM 948,- bzw. DM 1548,-. Während der eine ein Drucksensorgerät mit einer Spielfläche von 22 x 22 cm und Koordinatenanzeige ist, bietet der andere ein mit 32 x 32 cm nicht ganz turniergroßes Magnetsensorbrett mit Einzelfeld-LEDs. Beide haben das gleiche 16-stellige LC-Matrixdisplay und weisen Anschlüsse für die anderen Komponenten des SUPER SYSTEMS und für den Schachdrucker von NOVAG auf. Sie basieren beide auf einem mit 6 MHz laufenden 65C02 und einem 96 KByte umfassenden Programm, das ein Eröffnungsrepertoire von mehr als 32.000 Halbzügen aufweist und einiges an positionellem Verständnis und ein Endspielwissen zu bieten hat. In der Eröffnung kann man wählen, ob der Computer die volle Breite seines Repertoires aktiv nutzen oder sich auf spezielle Turnier- oder Gambitvarianten beschränken soll. Insgesamt stehen 65 weit gefächerte Spiel- und Analysestufen zur Verfügung, man kann bis zu 250 Halbzüge zurücknehmen und

hat zum Spielen und für die Mattsuche die gleichen Rechenstufen wie beim SUPER NOVA zur Verfügung. Wie beim BELUGA und beim SUPER NOVA sind unter Turnierbedingungen bis zu siebenzügige Mattankündigungen möglich, der SUPER VIP läßt einem etwas länger die Illusion noch nicht auf völlig verlorenem Posten zu stehen, er kündigt das Matt maximal vier Züge vorher an. Gemeinsam haben alle fünf genannten Computer auch die Fähigkeit, total verlorene Partien aufgeben zu können.

Neben ausführlichen Einblicken in den Rechenvorgang mit Rechenstufen, Stellungsbewertung, Rechengeschwindigkeit in Pos/s und dergleichen kommen bei SUPER FORTE C und SUPER EXPERT C noch eine ganze Reihe weiterer interessanter Eigenschaften hinzu. Neben der Beeinflussung der Selektivität des Rechenvorganges, in jeder Spielstufe kann man eine selektive Vertiefung der Baumsuche von null bis sieben Halbzügen einstellen, ist die Ergänzung des eingespeicherten Eröffnungsrepertoires durch eigene Varianten sehr nützlich, die insgesamt bis zu 700 Halbzüge umfassen können und in einem Permanentpeicher, genau wie die Daten einer aktuellen Partie, auch bei abgeschaltetem Computer gespeichert bleiben. Durch die Kopplung des Computers mit einem PC über eine serielle Schnittstelle ergibt sich nicht nur die Möglichkeit, die zehn maximal im Computer speicherbaren Partien, die insgesamt bis zu 600 Halbzüge umfassen dürfen, auszulesen und in den PC zu übertragen, sondern man kann den einzuprogrammierenden eigenen Teil des Eröffnungsrepertoires auch vom PC in den Schachcomputer überspielen, also für verschiedene Zwecke auch verschiedene Repertoires bereit halten, zum Beispiel für spezielle Trainingszwecke, Thematuriere und ähnliche Gelegenheiten. Kaum noch erwähnt zu werden braucht, daß diese beiden Computer genau wie auch die anderen Mitglieder des SUPER SYSTEMS Zufallsgenerator, Kontrolltöne, Schachuhr, Monitorschaltung, Zugvorschläge, Wiederholung von Partien, Automatenpartien und Stellungseingabe und -kontrolle bieten. Es langweilt, das alles aufzuzählen, weil es heute bei den Spitzengeräten einfach dazu gehört. Da beide Geräte jetzt auslaufen, kann man sie als Gelegenheiten eventuell deutlich billiger bekommen und sollte dann auch zugreifen, wenn man auf das letzte Quentchen Spielstärke verzichten kann.

SCORPIO 68.000 und **68.000 SE** lösen SUPER FORTE und SUPER EXPERT nun ab, sind aber wie jene zwei verschiedene Erscheinungsformen des gleichen Programms. Während der 68.000 äußerlich dem SUPER Expert bis auf den Schriftzug gleicht wie ein Ei dem anderen, die ersten Geräte wurden noch mit der Bezeichnung DIABLO 68.000 ausgeliefert, hat der SUPER FORTE ein komplettes Facelifting über sich ergehen lassen müssen. Der SCORPIO ist im zurückhaltend vornehmen Traubenschwarz gehalten, das aber durch kleine Farbtupfer aufgehheitert wird. Die Größe der Spielfläche ist gleich geblieben, das Gerät ist jetzt aber etwas tiefer, etwas weniger breit und etwas flacher geworden, nämlich 30 x 35 x 2,5 cm statt 26 x 37 x 3,5 cm. Obwohl sich beide Computer nicht mit dem Zusatz „SUPER“ schmücken, sind sie beide natürlich doch Bestandteile des gleichnamigen Systems und bieten alle damit verbundenen Vorteile.

NOVAG hat sich bei den beiden neuen Geräten nicht nur damit begnügt, Kittinger das Programm weiterentwickeln zu lassen oder dem betagten 65C02 noch ein oder zwei zusätzliche Megahertzchen zu spendieren, noch das Programm lediglich mit einigen weiteren KByte aufzublasen, sondern endlich den Schritt zu einer deutlich leistungsfähigeren Hardware in 16-Bit-Technik vollzogen. Das ist jetzt auch wirtschaftlich sinnvoll, denn der 68.000 kostet inzwischen ja nun wirklich nicht mehr die Welt. Außerdem bietet er das Potential, die Leistung der Geräte später durch höhere Taktfrequen-

zen oder durch Einsatz seiner größeren Brüder kräftig steigern zu können. Der Schwerpunkt der Umstellung betraf die Hardware, denn Kittinger scheint im wesentlichen nur das Programm des SUPER FORTE C auf den neuen Prozessor übertragen zu haben. Programmumfang und Eröffnungsrepertoire sind mit 96 KByte und 32.000 Halbzügen nämlich unverändert geblieben, was ebenfalls auf Art und Anzahl der 65 Spielstufen zutrifft. Damit sind die meisten der oben beschriebenen Eigenschaften auch bei den neuen Geräten wiederzufinden.

Zu den bisher schon umfangreichen Ausstattungsmerkmalen kommen aber doch noch einige neue hinzu. Der mit 16 MHz laufende 16-Bit-Prozessor kann auf insgesamt 80 KByte RAM zugreifen, die außer für Hashtabellen mit bis zu 8192 Positionen und die Daten der laufenden Partie zum Speichern von bis zu 64 weiteren Partien mit insgesamt 8000 Halbzügen oder zusätzlichen Eröffnungsvarianten mit einem Gesamtumfang von bis zu 1000 Halbzügen – mit wählbarer Priorität – verwendet werden können. Außerdem gibt es nun eine Lernfunktion, die den Computer in begrenztem Maße in die Lage versetzt, aus seinen Fehlern zu lernen, vor allem in der Eröffnung. Es ist schwer abzuschätzen, wie sich das in der Praxis auswirkt, immerhin habe ich das beim ELITE AVANTGARDE #2 vor einiger Zeit ein wenig genauer studieren können, der nämlich nach einigen Niederlagen aus der Eröffnung heraus bestimmte Varianten, die er nicht im Repertoire hat und selbst berechnen mußte, nicht mehr spielte und später andere, zunächst noch benutzte, schwache Varianten, ebenfalls vermied. Ich vermute, das es mit Kittingers neuem Programm ähnlich läuft, habe aber noch nicht die Zeit gefunden, mich tiefer in das Problem zu knien und das näher zu untersuchen. Immerhin findet sich in den Unterlagen die Angabe, daß der Computer bis zu 400 für ihn ungünstige Positionen speichern kann, die er dann zu vermeiden trachtet. Die Speicherinhalte bleiben auch bei ausgeschaltetem Gerät bis zu drei Monate erhalten, da das RAM mit Akkus gepuffert wird, die beim Betrieb des Computers automatisch aufgeladen werden. Außerdem ist er imstande, aus den Ergebnissen, die sein Gegner gegen ihn erzielt, dessen Spielstärke zu ermitteln, das tut er bereits während der laufenden Partie aufgrund seiner Bewertungsfunktion. Weiterhin wird beim Einschalten ein Selbsttest durchgeführt und man kann nun den Kontrollton verschieden einstellen.

Unter anderem können 40 der insgesamt 65 Spielstufen programmiert werden, wobei für beide Farben auch unterschiedliche Einstellungen möglich sind, und es ist eine Mattsuchestufe mehr vorhanden, so daß theoretisch bis zu Sechszehnzüger gelöst werden können. Ich würde aber nicht empfehlen, das ausprobieren zu wollen, habe ich doch gerade vor einiger Zeit ebenfalls bei Untersuchungen am ELITE AVANTGARDE #2 die Freude gehabt, bei Achtzögern mit relativ wenig Steinen in der Mattsuchestufe Zeiten von weit über hundert Stunden und in der Analysestufe von vielen hundert Stunden ermitteln zu dürfen, von denen der Computer bei seiner iterativen Analyse den größten Teil der Gesamtzeit in der größten Rechenstiefe verbrachte. Da geht man dann ein oder zweimal am Tage kontrollieren, ob er nicht eingeschlafen ist, und sieht nur an der wechselnden Zahl von berechneten Knoten pro Sekunde, daß er noch immer ordnungsgemäß arbeitet. Es kommt nämlich gelegentlich vor, daß Geräte, die sonst in Ordnung sind, bei großen Rechenstufen Macken zeigen und sich in Endlosschleifen verfangen.

Man erhält für sein Geld also sehr universelle und spielstarke Geräte, für die man ursprünglich allerdings auch DM 1198,- und DM 1798,- hinlegen mußte. Inzwischen haben Auge und Zens offensichtlich noch einmal gründlich über die Marktchancen ihrer Spitzengeräte nachgedacht und daraufhin die Preise deutlich reduziert, so daß man jetzt schon für

Hans-Peter Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

(Quelle: Europa-Rochade, Juni 1992) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Nürnberger Messeneuheiten 1992

DM 998,- bzw. DM 1498,- in den Genuß dieser bemerkenswerten Schachcomputer kommen kann. Wer etwas besonderes sucht und eine hohe Spielstärke fordert, ist also nicht nur auf die Geräte des Marktführers angewiesen.

Dave Kittinger schreibt nun schon seit über zehn Jahren Spitzenprogramme für NOVAG, hat aber nie das Glück gehabt, bei Weltmeisterschaften den Titel zu erringen. Er lag immer knapp hinter den Gewinnern. SUPER FORTE und SUPER EXPERT, die ja noch mit allerdings schnell laufenden 8-Bit-Prozessoren ausgerüstet sind, bringen es in der Schwedischen Elo-Liste immerhin auf 1950 Punkte, vergleichbar mit POLGAR, MM V und sogar ROMA 68.000. Der 68.000 SE rangiert dort allerdings nur mit 1980 Elopunkten. Würde das Programm beispielsweise auf einem 68.030 mit 36 MHz laufen, so könnte, wie man dieser Liste anhand mehrerer ähnlicher Beispiele entnehmen kann, der stärkere Rechner zusammen mit der höheren Taktschwindigkeit einen Zuwachs von etwa 150 Elopunkten ausmachen, 2130 Elopunkte wären dann durchaus realistisch und man würde sich auch hinter den stärksten Konkurrenten kaum zu verstecken brauchen. Käme man gar auf die Idee, den 68.040 zu verwenden, der bisher nur im ELITE AVANTGARDE #10 eingesetzt wird, so wären weitere 50 Elopunkte drin oder gar mehr. Das sind wohl gemerkt alles nur sehr vorsichtige Schätzungen.

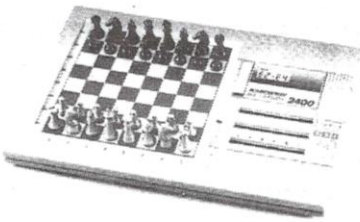
Das SUPER SYSTEM ist nun inzwischen komplett. Nachdem die DM 89,- teure VERBINDUNGSBOX, auf Neuhochdeutsch DISTRIBUTOR geheißen, schon länger verfügbar ist - ich hatte als sie damals herauskam nichts besseres zu tun, als meinen SUPER VIP sofort mit meinem ATARI MEGA ST4 zu koppeln, was rein technisch auf Anhieb funktionierte - kam dann vor einiger Zeit auch das TV-INTERFACE heraus, das die Darstellung der erreichten Stellung auf dem Fernseher (Kanal 36 oder AV) oder Computermonitor erlaubt. Manchmal gibt es am AV-Eingang allerdings Pegelprobleme, die mit einer einfachen Anpassung (Längswiderstand ca. 2,7 k) zu beheben sind. Nach meiner Meinung sind aber DM 398,- für das Interface zu teuer, denn dafür bekommt man schon einen kompletten Fernseher. Seit Mitte 1991 gibt es auch das TOUCH SENSORY CHESS BOARD, das kleinere der beiden elektronischen Schachbretter, das DM 328,- kostet und wie der SUPER NOVA aussieht, dessen Größe hat und auch in dessen Drucksensortechnik ausgeführt ist. Richtig gut wird die Sache natürlich erst mit dem AUTO SENSOR CHESS BOARD genannten Magnetsensorschachbrett, einem turniergroßen Edelholzbrett in Nuß/Ahorn in mit einer Spielfläche von 40 x 40 cm, für das man allerdings DM 998,- opfern muß, also leider kein ganz billiges Vergnügen. Immerhin ist die Kombination dieses Brettes mit dem SUPER VIP und dem DISTRIBUTOR für zusammen DM 1385,- nicht uninteressant. Die Kombination von SCORPIO, DISTRIBUTOR und MAGNETSENSORBRETT bietet gegenüber dem 68.000 SE den Vorteil, zu Hause den vollen Spielkomfort zu haben, aber Transportprobleme zu vermeiden, wenn man den Computer anderswohin mitnehmen will. Allerdings kommen beide zusammen auf DM 2085,-. Die Kombination von Spitzenprogramm und turniergroßem Magnetsensorbrett kostet aber auch bei anderen Herstellern ihren Preis, ist dort aber meist nicht so flexibel einsetzbar. Allerdings bleibt anzumerken, daß die grafische Darstellung des TV-Interfaces an das, was PCs heutzutage bieten, nicht herankommt und daß die Handhabung, vorsichtig gesagt, nicht ganz einfach ist. Es ist auch nicht selbstverständlich, im Interface und im Schachcomputer immer die gleiche Stellung zu haben, hierzu ist eine sorgfältige Bedienung vonnöten. Für den vielzitierten Austausch von Daten zwischen PC und Schachcomputer vermisse ich noch immer die zugehörige komfortable Software. Wenn sich auf diesem Gebiet nicht bald etwas tut, wird die PC-Software doch längerfristig für viele interessanter und einfacher zu handhaben sein.

Wer sich übrigens für die ELEKTRONISCHE SCHACHUHR (QUARTZ CHESS CLOCK) oder den SCHACHDRUCKER (CHESS PRINTER) von NOVAG interessiert, der sollte sich langsam zum Kauf entschließen, denn es sind nur noch Restbestände vorhanden. Die Schachuhr, die man auch als ganz gewöhnliche Schachuhr benutzen kann, ist nun langsam als Computerzubehör überholt, da die neueren Geräte alle mit entsprechenden Anzeigen und eingebauten Schachuhren ausgestattet sind. Durch die PC-Kopplung ist ein spezieller Schachdrucker auch nicht mehr vonnöten, da man einfach den PC-Drucker mitbenutzen kann. Für ältere Computer ist die Anschaffung dieses Zubehörs aber dennoch interessant. Die Preise für beide Geräte sind inzwischen auf DM 99,- und DM 278,- reduziert worden.

Mitte des Jahres kommt der BACKGAMMON MASTER heraus, der DM 198,- kosten soll. Er löst den DOUBLE SIX ab, der sich mit 35.000 verkauften Exemplaren als sehr erfolgreich erwiesen hat und von verschiedenen Firmen vertrieben wurde.

Anläßlich des Austausches einiger rückblickender Erinnerungen wurde ein für Sammler interessantes Faktum erwähnt: Vom ROBOT ADVERSARY mit dem verbesserten SAVANT-II-Programm wurden damals, vor genau zehn Jahren, nur 2000 Exemplare gebaut. Service für defekte Geräte ist nur noch in Hong Kong möglich. Wenn man sein gutes Stück in einem solchen Falle nicht den Risiken einer längeren Reise aussetzen will, muß man sich Fachleute hierzulande suchen, und die sind rar. Da ich auch zu den stolzen ROBOT-Besitzern gehöre, die sich in der mißlichen Lage befinden, daß ihr Schmuckstück nicht mehr einwandfrei arbeitet, habe ich um Service-Unterlagen gebeten und sie inzwischen auch erhalten. Nun muß ich nur noch die Zeit finden, mir meinen ROBOT vorzunehmen, denn es ist außerordentlich schade, wenn solch ein Meilenstein der Geschichte des Computerschachs nicht funktionsfähig ist.

Auch bei SAITEK war der Chef persönlich zugegen und fand Zeit, der EUROPA-ROCHADE ein Interview zu gewähren. Für Dr. Eric Winkler war RISC ebenfalls das Thema des Jahres und darauf hatte er sich nicht nur verbal vorbereitet. Um die Katze gleich aus dem Sack zu lassen: SAITEK bereitet ein RISC-Gerät für DM 998,- vor, und das wird sicherlich einige Leute vom Stuhl reißen. Prototypen soll es schon im April geben, es dauert dann aber noch etwa bis September, bis die Geräte bei uns im Handel sein werden.



RISC-Computer MEGATHON 2400

Der Name dieses neuen RISC-Computers steht mit KASPAROV MEGATHON 2400 oder RISC 2400 noch nicht ganz fest, wobei aber 2400 für die Spielstärke in USCF-Punkten steht, die demnach etwa 2250 Elo-Punkte betragen müßte. Wie bei diesem Preis nicht anders zu erwarten, sieht das Gerät von außen nicht besonders beeindruckend aus. Man hat ihm das Kleid des PRISMA verpaßt, das gilt für Form und Farbe, leider aber nicht für das LCD-Schachbrett. Das Spielfeld mißt 20 x 20 cm und ist in Drucksensortechnik mit Koordinatenanzeige ausgeführt. Im Innern verbirgt sich nicht viel Neues, denn die Platine wird von dem holländischen Hersteller TASC B.V. kommen und praktisch eine umgeprintete CHESS MACHINE sein, die im Gegensatz zur PC-Karte aber noch Tastenfeld, Spielfeldsensoren und alle Anzeigen bedienen muß. Den Ton gibt wieder der mit 14

bis 16 MHz laufende ARM2 an, der dann mindestens 12 MIPS bringt, etwa das Dreifache der Rechenleistung eines PC 386 mit 33 MHz, und dem das Programm THE KING von Johan de Koning sagt, was er zu tun hat.

Dieses Programm erzielte bei der vorjährigen Holländischen Meisterschaft 6 Punkte aus 7 Partien ohne Partieverlust und sicherte sich den Titel mit einem halben Punkt Vorsprung. Im MEGATHON soll es scharf spielen, aber doch mit genügend Positionsverständnis ausgestattet sein, um auch materielle Scheinopfer zugunsten einer verbesserten Position zu bringen. Die taktischen Fähigkeiten sollen infolge eines ausgefeilten Suchverfahrens sehr gut sein, so daß Materialgewinne und Mattkombinationen sehr schnell gefunden werden. Hoffentlich hat es gegenüber früheren Versionen einige lästige Unarten abgelegt, etwa das Weiterspielen von Automatenpartien, wenn nur noch die beiden blanken Könige auf dem Brett sind. Das Programm ist in EPROMs abgelegt, so daß späterer Austausch gegen neueren Versionen oder vielleicht auch andere Programme möglich sein wird. Ob man aber Schröders GIDEON auch dafür bekommen kann, hängt wohl von der Art der Verträge zwischen allen Beteiligten ab. In der Grundausstattung ist ein RAM-Umfang von 128 kByte vorgesehen, was der kleinsten bisher gelieferten CHESS MACHINE entspricht, ein Ausbau auf 512 kByte und mehr ist aber möglich. Die Anzeige von Hauptvariante, Suchtiefe, Stellungsbewertung, Zeitverbrauch und weiteren Informationen erfolgt über eine zweizeilige Flüssigkristallanzeige, die in der oberen Zeile in Siebensegment- und in der unteren in Punktmatrixtechnik ausgeführt ist.

Die Besitzer eines LEONARDO, GALILEO oder RENAISSANCE warten schon seit der ersten Ankündigung auf der Nürnberger Spielwarenmesse 1987 (!) auf das BRUTE-FORCE-Programm von Ulf Rathsmann, das aber nie erschienen ist. Inzwischen hat sich SAITEK bezüglich dieses Themas mit Frans Morsch arrangiert, dessen Programm für Mitte vorigen Jahres angekündigt war, bei diesem Projekt scheinen die ständigen Verzögerungen aber fest eingebaut zu sein. Jetzt soll das neue Programm nun endlich im Mai fertig sei, im August oder September könnten die Module dann in den Handel kommen. Man erwartet eine Spielstärke von 2050 Elo-Punkten. Der Preis steht noch nicht fest. Ob SAITEK unter der Grenze von DM 500,- bleiben können wird, dürfte von der verwendeten Hardware abhängen, immerhin soll ja ein RISC-Prozessor verwendet werden.

Die Gretchenfrage an Dr. Winkler lautete natürlich: Was machen die Sprachlacks? Die ursprünglich beschworene enge Zusammenarbeit mit Julio Kaplan ließ sich in der Praxis dann doch nicht realisieren. Zwar tauscht man sich bezüglich algorithmischer Probleme aus, redet miteinander also über das Wie der Schachprogrammierung, geht in der praktischen Umsetzung aber getrennte Wege. Ein neues Programm der Sprachlacks läuft bereits auf einer SPARC-Maschine. Das ist eine spezielle und besonders leistungsfähige RISC-Architektur, die auf ein Konzept der Firma SUN, welche durch leistungsfähige Workstations bekannt geworden ist, aus der Zeit um 1986/87 zurückgeht. Die Rechenleistung der Hardware, mit der die Sprachlacks jetzt arbeiten, beträgt etwa das Doppelte der zur Zeit verwendeten RISC-Prozessoren. Man erwartet deshalb eine Spielstärke, die bei 2300 Elo-Punkten liegen soll und damit LYON und VANCOUVER hinter sich lassen würde. SAITEK hat damit im Bereich der Programme mit höchster Spielstärke zwei Eisen im Feuer. Ob man die SPARC-Module noch in diesem Jahr kaufen können wird, ist noch ungewiß. Bei der Konkurrenz muß man derzeit zwei Tausender für die RISC-Module auf Basis des ARM2 hinlegen, bezüglich des von SAITEK verlangten Preises werden noch Wetten angenommen.

Leisten wir uns nun noch einige Blicke auf das restliche Angebot von SAITEK, das zu mehr als der Hälfte aus neuen Produkten besteht. Man

Hans-Peter Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

(Quelle: Europa-Rochade, Juni 1992) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Nürnberger Messeneuheiten 1992

war also fleißig und hat einiges dafür getan, den Neuheitenhunger des Marktes stillen zu helfen. Erfreulich ist dabei, daß man bei SAITEK nicht nur an die Großmeister von morgen denkt und den Schachhimmel stürmen will, sondern daß man das beschwerliche Leben von Anfängern und Durchschnittspielern zum Maßstab genommen hat. Deshalb gibt es bei vielen Geräten Spielstufen, die ausgesprochene Anfängerfehler machen, bei denen der Spieler sich an seine eigenen Sünden erinnert fühlt, und die er dann durch ständiges Spielen wirkungsvoll zu bekämpfen lernen kann. Zur systematischen Steigerung der Spielstärke des Lernenden hat man sich bei SAITEK ein Trainingssystem überlegt, das ihn Schritt für Schritt voran bringt. Außerdem gibt es Geräte für die verschiedensten Anwendungsfälle vom Taschen- und Reisegerät über einfache und gehobene Tischgeräte verschiedenster Spielstärke und unterschiedlichstem Bedienungskomfort bis hin zu High-End-Geräten (English is beautiful!), die höchsten Spielkomfort und/oder (auch so eine häßliche Wortkombination, die nicht tot zu kriegen ist und dem logischen ODER entspricht, man sollte dafür „and“ einführen) höchste Spielstärke bieten.

KASPAROV POCKET PLUS TRAINER ist ein Reisegerätchen für DM 99,- mit integriertem Stecksensorbrett und Koordinatenanzeige, das man sogar während des Rechenvorganges unterbrechen kann, ohne daß es sich verwirren läßt. Es verfügt über kombinierte Spiel- und Funktionsstufen, denen aber nur acht echte Spielstufen zugrunde liegen. Außerdem gibt es noch acht Trainingsstellungen zu lösen. Obwohl es kein Display hat, kann es die Stellungsbewertung, indirekt sogar die Rechengeschwindigkeit und den erwogenen Zug über die Rand-LEDs anzeigen und warnt bei hängenden Figuren.

Der **KASPAROV MK 12 TRAINER** ist inzwischen reichlich bemoozt. Da sich sein Konzept aus dem Jahr 1986, das sich auf den CONCORD von 1984 stützt, aber nach wie vor ankommt, wurde er nun einer totalen Verjüngungskur unterworfen. Der Übergang von der 4- auf die 8-Bit-Technik hat erst einmal einen Spielstärkezuwachs von rund 300 Elo-Punkten eingebracht. Außerdem hat er jetzt 16 statt zuvor nur acht Spielstufen, von denen acht sogenannte Spaßstufen vom SHADOW übernommen worden sind, und gestattet nun sechs statt zwei Halbzüge zurückzunehmen. Für den gleich gebliebenen Preis von DM 149,-, anfangs kostete er sogar DM 198,-, bekommt man also deutlich mehr als bisher geboten, zur Zeit wird aber noch die ältere Version (Art. Nr. 164C) ausgeliefert.

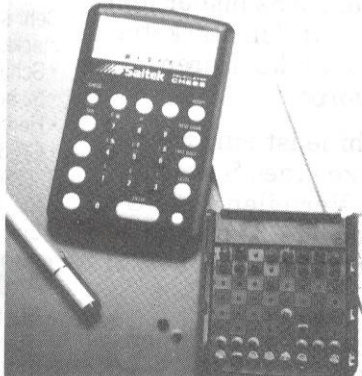


Der erotische SENSOR CHESS

Noch etwas preiswerter ist mit DM 139,- der gerade in den Handel gekommene **KASPAROV SENSOR CHESS**, ein in sehr hellem Grau gehaltenes und sehr modern gestyltes (oder soll man besser designtes sagen?) Drucksensorgeschäft mit einer 20 x 20 cm messenden Spielfläche und Koordinatenanzeige, dessen fließende Linienführung ihm einen gewissen erotischen Touch (ob dieses Wort nach seiner kompletten Eindeutigkeit mit „Tatsch“ wohl so geschrieben wird wie man es spricht?) verleiht. Wer da amüsiert schmunzelt, sollte SENSOR CHESS erst einmal in die Hand nehmen. Wie es bei SAITEK schon lange selbstverständlich ist, hat man sich bei der Gestaltung auch dieses Schachcomputers wieder eine Menge gedacht. Die Tasten sind entsprechend ihrer Funktion unterschiedlich geformt und verschieden groß. Ei-

nige sind versenkt, um unbeabsichtigte Betätigung mit zu drastischen Folgen (NEW GAME) zu vermeiden. Das Figurenfach wurde nicht vergessen, und ein zweites Fach nimmt die Batterien auf, mit denen der Computer 350 Stunden auskommt, da sein mit 1 MHz laufender Singlechip nur wenig Strom verbraucht, weshalb auch kein Netzbetrieb vorgesehen ist. Die Figuren haben Magnetfüße und haften so gut auf der Spielfläche, daß man den Computer umdrehen kann, ohne daß sie hinunterfallen. Es gibt normale Spielstufen, eine Analyse- und eine Matschstufe. Hinzu kommen sieben Handicapstufen, wieder Spaßstufen genannt, und eine spezielle Stufe zur Problemanalyse. Auch ein kleines Eröffnungsrepertoire von 250 Halbzügen ist vorhanden.

Der Name **SENSOR CHESS** wird den Experten noch sehr dunkel in Erinnerung sein, denn SAITEK hat bereits 1981 ein Gerät unter der gleichen Bezeichnung herausgebracht, zu dem es sogar verschiedene Ergänzungsmodule mit unterschiedlichem Spielstil gab, nämlich klassisch, modern und 1982 noch „strong play“. Da es diesen Computer längst nicht mehr gibt, ist diese Namensgleichheit nicht weiter störend, nur den Sammlern macht so etwas Kummer.

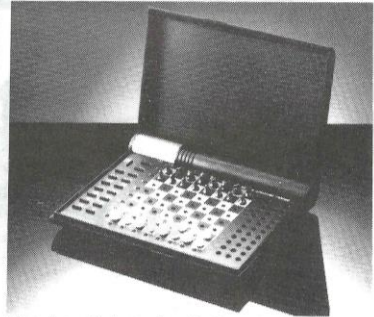


Taschenrechner CALCULATOR CHESS

Einen Taschenrechner für die Grundrechenarten braucht heutzutage jeder, warum soll der nicht auch ein wenig Schach spielen können? Man hat sich bei SAITEK nicht nur diese Frage gestellt, sondern auch eine Antwort gefunden, als man den **CALCULATOR CHESS** konzipiert hat. Für DM 49,- sollte man ab April, es wurde dann doch etwas später, einen form-schönen Taschenrechner mit einer zehnstelligen Gleitkomma-Anzeige bekommen, der intern mit einer 20-stelligen Festkommandarstellung arbeitet. Er hat eine ähnlich erotische Linienführung wie der SENSOR CHESS, ist im Gegensatz zu jenem aber anthrazitfarben. Sogar einen Kontrollton hat man dem kleinen Kerlchen spendiert und ein wenig schachspielen kann er auch, wenngleich er mit seinem 4-Bit-Prozessor keine Bäume auszureißen vermag. Für Einsteiger reicht es allemal und ein Gag ist es außerdem. Da die wenigsten gegen den Computer blind spielen können, wird auch ein kleines Steckschach mitgeliefert, das sich bequem unter den Boden des Rechners schieben läßt. In 64 Stufen werden Spielstärke und andere Eigenschaften kombiniert, so daß die Bedienung auch für ungeübte Gelegenheitspieler kein Problem darstellt. Außerdem verfügt er noch über eine pfiffige Stromsparschaltung, wenn man ihn nämlich länger als zwanzig Minuten unbenutzt herumliegen läßt, schaltet er sich einfach selber aus.

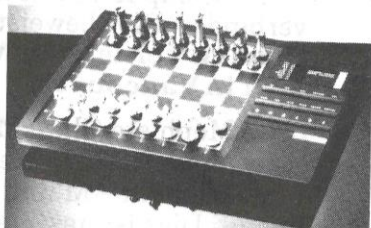
Mit dem **KASPAROV TRAVELLER** gibt es seit März noch ein neues Reisegerät mit integriertem Stecksensorbrett für DM 79,-, das ebenfalls in einem „erotischen“ Gehäuse steckt und mit einem 8-KByte-Programm ausgestattet ist, das Unterverwandlungen und Zurücknahme von bis zu sechs Halbzügen erlaubt. Die 16 Spielstufen sind mit weiteren Funktionen zu insgesamt 34 kombinierten Stufen zusammenge-

faßt worden. Als neues Bonbon ist eine sogenannte Rätselstufe eingebaut worden, die taktische Aufgaben der Art Weiß zieht und gewinnt zu lösen gestattet, bei denen die Variantenlänge unbekannt ist.



Starker Reiseschach-Computer Champion

Besonders geeignet für das Schachtraining unterwegs ist der den CAVALIER ablösende, ebenfalls DM 198,- kostende aber deutlich stärkere **KASPAROV CHAMPION ADVANCED TRAINER**, ein weiteres Stecksensorgeschäft im Gehäuse des EXPRESS 16K, bei H + G gab es den gleich aussehenden MONACO, das zusammen mit einem 190-seitigen Trainingsbuch ab Mai geliefert wird. Es verfügt über 64 Spielstufen und verschiedene Trainings- und Warnfunktionen und kann bis zu Achtzüger lösen. Außerdem sind acht Meisterpartien mit 64 Übungsstellungen einprogrammiert, an denen der Lernende sich seine Zähne ausbeißern kann.



TURBO ADVANCED TRAINER zum Lernen

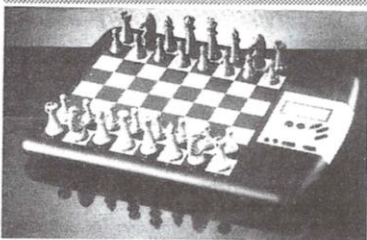
Das gleiche Innenleben, jedoch mit etwas schneller laufendem Prozessor, findet sich im **KASPAROV TURBO ADVANCED TRAINER**, einem Drucksensorgeschäft mit Koordinatenanzeige im Gehäuse des TEAM MATE, zu dem es auch das erwähnte Trainingsbuch gibt und das ebenfalls DM 198,- kostet, aber erst ab Juli lieferbar ist. Die letzten 34 Halbzüge werden gespeichert, was Analysen und Trainingspartien erleichtert. Wenn die Spielstärke nach den üblichen hochgesteckten Maßstäben auch nur als durchschnittlich einzustufen ist, so darf man doch nicht vergessen, daß solche Geräte 95% aller Spieler in die Pfanne hauen – nicht sehr schmeichelhaft für die Krone der Schöpfung. (Oder wurden gar nur die Großmeister geschöpft?)

Mit dem **KASPAROV CHESS SHADOW** für DM 198,- kommen wir zu einem meiner Lieblingsgeräte – die Konzeption und nicht die reine Schachpotenz ist für mich in diesem Zusammenhang so interessant. Von der Handhabung ist er das ideale Reisegerät, denn er verfügt über ein elektronisches LCD-Schachbrett, auf dem die komplette Stellung dargestellt wird und das außerdem noch eine Zeile für weitere Informationen aufweist. Die Zugeingabe erfolgt durch das Blättern in der Liste der möglichen Züge, die dabei aber direkt auf dem Brett dargestellt werden. Der SHADOW hat 68 Spielstufen, darunter acht für Anfänger, leider aber keine Stellungseingabe. Die Einzelheiten können wir uns hier schenken, weil die EUROPA-ROCHADE diesem Gerät kürzlich eine ausführliche Darstellung gewidmet hat.

Hans-Peter Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

(Quelle: Europa-Rochade, Juni 1992) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

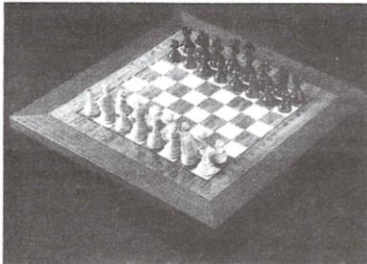
Nürnberger Messeneuheiten 1992



Flache Spielsteine für unterwegs oder richtige für zu Hause – OLYMPIAD

Im Juli soll **KASPAROV OLYMPIAD** für DM 198,- herauskommen, der wie der **SENSOR CHESS** aussieht, aber gewissermaßen das Gegenstück im Querformat zu jenem hochformatigen Gerät ist. Außerdem verfügt er zusätzlich über eine Flüssigkristallanzeige und die Farbgebung ist mit Antrahzit und Gold sehr distinguiert. Er weist 64 kombinierte Spiel- und Funktionsstufen auf, wobei Anfängerstufen, Trainingsstufen sowie Problemstufen und normale Spielstufen vorhanden sind. Sein 8-Bit-Programm stammt von Kaplan und ist etwas schwächer als das des **TEAM-MATE**. Neben dem normalen Figurensatz gibt es auch noch einen Satz flacher Spielsteine für unterwegs.

Das Reisegerät **KASPAROV TRAVEL CHAMPION** ist farblich ähnlich wie der **OLYMPIAD** gestaltet, die Linienführung des Gehäuses ist aber vergleichsweise geradezu hart zu nennen. Man meint dieses Gerät schon einmal gesehen zu haben, und das ist auch nicht verwunderlich, knüpft es doch an die Linie an, die bereits 1984 mit dem **EXPLORER** begonnen wurde. Es ist ein Stecksensorgerät, dem man nun ein zusätzliches kleines Siebensegment-LCD mitgegeben hat, das in Verbindung mit den Rand-LEDs des Spielfeldes umfangreiche Einblicke in den Rechenvorgang gestattet und die Bedenkzeiten anzeigt. Hier hat man in ein kleines Reisegerät ein erstaunlich gutes Programm mit 64 Spiel- und Analysestufen gesteckt, darunter Anfänger-, Blitz- und Turnierstufen. Man kann den Suchvorgang erschöpfend oder selektiv einstellen und die Eröffnungen passiv, aktiv, turnierfähig oder das ganze Repertoire umfassend wählen. Hinzu kommt eine Energiesparschaltung, die den Computer selbstständig abschaltet und die jeweilige Stellung speichert, wenn er nicht benutzt wird. Für DM 249,- bekommt man endlich einmal ein handliches Reisegerät, das auch stärkeren Spielern paroli bieten kann.



VIRTUOSO – der Schachcomputer im Schachbrett

Ein weiteres neues Gerät im vertrauten Gewand des **ASTRAL** ist der **KASPAROV VIRTUOSO**, der im Juli herauskommen soll. Er sieht so herrlich untechnisch aus, wie ein Schachbrett und nicht wie ein Schachcomputer. Auf dem 20 x 20 cm großen Drucksensorbrett kann man mit den dazugehörigen Holzfiguren richtig schön Schach spielen. Die 64 Spielstufen enthalten neben Anfängerstufen auch normale Stufen und solche für Turnier- und Blitzspiel, bis zu zehnzügige Probleme können gelöst werden. Zugvorschläge und Einblicke in den Rechenvorgang sind ebenfalls möglich. Das 16 KByte umfassende Programm gestattet aber nur einen begrenzten Spielkomfort und die

Spielstärke wächst auch nicht in den Himmel, für Anfänger bis zu Vereinspielern der unteren Klassen ist dieses Gerät für DM 298,- aber durchaus interessant. Da es mit einem Batteriesatz 150 Betriebsstunden schafft, ist man auch nicht vom Stromversorgungsnetz abhängig.

Der **KASPAROV GK 2000** ist ein Drucksensorbrett, das einem auf den ersten Blick ebenfalls sehr vertraut vorkommt, es ist nämlich im Gehäuse des **CONQUISTADOR** untergebracht. Über das etwas vergrößerte Flüssigkristalldisplay können sehr umfangreiche Informationen über den Rechenvorgang abgerufen werden. Das Gerät ist mit 64 Spiel- und Analysestufen ausgestattet, die für alle Anwendungsfälle die passende auszuwählen gestatten. Das von **Frans Morsch** stammende Programm entspricht dem des **TRAVEL CHAMPION**, der H8-Prozessor läuft hier aber mit 10 und dort nur mit 7 MHz. Die Spielstärke soll nach ersten Tests mit etwa 1930 Elo-Punkten anzusetzen sein, und es ist damit selbst für sehr gute Vereinsspieler ein ernstzunehmender Gegner. Für DM 298,- kann man sich diesen elektronischen Schachpartner ins Haus holen, allerdings ebenfalls erst ab Juli.

Einige alte Bekannte, die sich bewährt haben, bleiben weiter im Programm. Dazu gehört der **DM 398,-** teure **KASPAROV PRISMA**, der silbergraue Nachfolger des **SIMULTANO**, der dessen Bedienungskomfort bis auf die Simultanpartien ebenfalls bieten kann und durch sein elektronisches LCD-Brett mit den patentierten SAITEK-Symbolen hervorsteicht, die schon 1979 im alten SS III Verwendung fanden. Das 20 x 20 cm messende Drucksensorbrett mit der LED-Koordinatensanzeige bietet alles für das Spielen Notwendige ohne den Preis unnötig zu belasten. Das 32 KByte große Programm weist 64 Spielstufen auf und verfügt über eine sehr beachtliche Spielstärke.

Ein anderes gut eingeführtes Gerät ist **KASPAROV BLITZ**, ein extra für das Blitzschach konzipiertes Gerät mit einem 25 x 25 cm großen elektronischen Sensorbrett, das sich auch durch die schlampige Figurenführung von Blitzspielern nicht so schnell verwirren läßt. Zur schnellen Erkennung der Züge des Computers ist dieser mit Einzelfeldanzeigen ausgestattet. Die Einstellung aller Funktionen und der Spielstufen geht mit den beiden Stellrädern besonders flott und einfach. Die 64 Spielstufen bieten für alle Wünsche etwas, so daß sowohl Anfänger als auch Routiniers und Blitzspieler auf ihre Kosten kommen. Außerdem ist sein 32-KByte-Programm auch auf das schnelle Lösen von Problemen getrimmt. Etwas verwirrend ist es, daß man das Gerät erst einschalten und dann die Figuren aufbauen muß, sonst mag es nicht spielen, so mancher stolze Neubesitzer des **BLITZ** hat schon beim ersten Spielversuch einen Schreck bekommen und geglaubt, daß seine Neuerwerbung defekt ist, denn Schachcomputer sind sonst nicht so eigen. Hat **BLITZ** allerdings Batterien im Bauch oder trennt man ihn nicht vom Netzgerät, dessen Elko den geringen Strom für den Speicher wenigstens für einige Zeit liefert, auch wenn es nicht mehr am Netz hängt, so tritt diese Unart nicht auf. Für DM 398,- bekommt man eines der wenigen wirklich für das Blitzspielen tauglichen Geräte.

Da ist noch ein alter aber nicht tot zu kriegender Freund zu nennen. Die Rede ist vom **KASPAROV TURBO KING II**, der nun inzwischen mit einem neuen Programm auf eine Spielstärke von etwa 2000 Elo-Punkten gezüchtet wurde. Da es vom **TURBO KING** mehrere in der offiziellen Bezeichnung nicht unterschiedene Versionen gab, glaube ich, daß für diese Ausführung die III oder IV angemessen gewesen wäre. Das 20 x 20 cm messende Drucksensorbrett hat eine Koordinatensanzeige mit dreifarbigem LEDs. Der Computer verfügt über ein sehr großes Eröffnungsrepertoire von mehr als 100.000 Halbzügen, wobei Zugumstellungen eingerechnet sind, und kann außerdem bis zu 3900 Halbzüge für zusätzliche Eröffnungsvarianten oder bis zu 383 Partien speichern. Mit dem **TURBO KING II** hat man also einen sehr

vielseitigen und leistungsfähigen Schachcomputer, der technisch und schachlich auf den neuesten Stand gebracht wurde und mit DM 498,- für einen sehr attraktiven Preis zu haben ist.

KASPAROV CORONA II wurde jüngst ebenfalls gründlich überarbeitet und gehört auch zu den Dauerbrennern von SAITEK. Durch sein kunststoffversiegeltes Holzgehäuse mit dem großen Magnetsensorbrett, das eine Spielfläche von 25 x 25 cm mit Einzelfeld-LEDs aufweist, tritt im Design auch dieses Gerätes der Computercharakter in den Hintergrund. Er hat das gleiche Programm wie der **TURBO KING II**, sein Speicher ist aber etwas kleiner und faßt nur 3400 Halbzüge. Mit einem Preis von DM 798,- ist der neue **CORONA** keine schlechte Wahl.

Wer auf ein großes Holzbrett mit Magnetsensoren zu einem vernünftigen Preis Wert legt, sollte den **KASPAROV GALILEO** in Betracht ziehen. Das seit Jahren bewährte Gerät weist eine offene Architektur auf, die in der Grundausstattung mit DM 798,- auch noch bezahlbar ist, aber bereits über eine serielle Schnittstelle den Anschluß an einen PC, ATARI ST, AMIGA oder C64 ermöglicht. Was man damit prinzipiell alles anstellen kann, braucht wohl nicht mehr besonders herausgestellt zu werden. Verschwiegen sei allerdings nicht, daß man die zugehörige Software, die das ganze erst richtig interessant macht, noch immer selber schreiben muß, wenn man von der in **CHESSBASE** integrierten Schnittstelle einmal absieht. Leider scheint sich auch im PD-Bereich (Public Domain) niemand für das Thema sonderlich erwärmen zu können oder es spricht sich nicht genug herum. Das Grundprogramm des **GALILEO** verfügt über 32 Spielstufen und gestattet im Prinzip bis zu 20 Halbzüge tiefe Analysen, auch von Mattproblemen. Darauf, daß solch eine Recheniefe aus Zeitgründen nicht nur bei diesem Computer in der Praxis bei weitem nicht nutzbar ist, wurde weiter oben schon hingewiesen. Auch **GALILEO** bietet die Möglichkeit, 4000 Halbzüge für umfangreiche Ergänzungen des Eröffnungsrepertoires einzuprogrammieren und bis zu 383 Partien zu speichern.

Bis weitere Module lieferbar sind, empfiehlt es sich, wenn höhere Ansprüche an die Spielstärke gestellt werden, das Gerät mit einem **MAESTRO D MODUL** auszustatten, das es mit Taktfrequenzen von 6 und 10 MHz für Preise von DM 298,- und DM 598,- gibt. Es bietet 24 zusätzliche Spielstufen und hat, die automatisch erkennbaren Zugumstellungen eingeschlossen, ein Eröffnungsrepertoire von über 100.000 Halbzügen. Die Spielstärke kann je nach Taktfrequenz bis zu knapp 2000 Elo-Punkten betragen. Außerdem gibt es noch das **ANALYST D MODUL**, das für 6 und 8 MHz geliefert wird und ähnliche Eigenschaften aufweist, aber zusätzlich noch mit einem LC-Display versehen ist. Deshalb ist es auch teurer und kostet je nach Taktfrequenz DM 398,- oder DM 598,-.

Das gleiche Konzept bietet in einer technisch weiter perfektionierten Form **KASPAROV RENAISSANCE**, der sich vom **GALILEO** in der Grundausstattung im wesentlichen durch die 81 Feldanzeigen unterscheidet, die bei der Markierung eines Feldes an dessen vier Ecken aufleuchten, wodurch die Übersicht aus allen Blickwinkeln sehr gut ist. Außerdem verfügt er über ein zusätzlich eingebautes elektronisches LCD-Brett, was bei Analysen eine unschätzbare Hilfe darstellt. Diese beiden Eigenschaften haben, in Verbindung mit den universellen Möglichkeiten der offenen Architektur, auch diesem Gerät meine persönliche Sympathie eingetragen. Außerdem erhält man eine gute technische Ausstattung für den noch akzeptablen Preis von DM 1198,-. Auch für den **RENAISSANCE** lohnt es sich bei höheren Ansprüchen, die Ergänzung durch die beim **GALILEO** genannten Module in Betracht zu ziehen. Allerdings reichen hier die **MAESTRO**-Module aus, da ja sogar schon ein elektronisches LCD-Brett und nicht nur ein einfaches LC-Display, wie es die **ANALYST**-Module bieten, zur Grundausstattung des **RENAISSANCE** gehört. Zusammen

Hans-Peter Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

(Quelle: Europa-Rochade, Juni 1992) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

KASPAROV RENAISSANCE™

Art. No. 512



Der neueste und fortschrittlichste Schachcomputer der Welt!

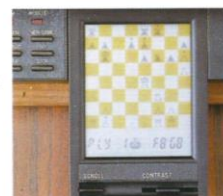
- Ein formschönes, handgearbeitetes Schachbrett in Turniergröße verbirgt den fortschrittlichsten Schachcomputer der Welt.
- 81 Leuchtdioden - in jeder Ecke der Spielfelder eine - zeigen die Figurenbewegungen an (Quadlampen-System).
- Patentiertes Blitz Board™ (Blitzbrett) mit vollständiger

Magnetsensorenausstattung.

- Patentiertes LCD-Schachbrett für die Anzeige Hauptvariante, Stellungsüberprüfung und -aufbau.
- OSA (Offene System Architektur) verfügt über einen Computeranschluß, um eine Vielfalt von Schachdaten extern zu übermitteln.
- Gespeicherte Partien können sowohl auf dem Brett, als auch auf dem LCD-

Bildschirm nachgespielt werden.

- 32 Spielstufen, einschließlich speziellen Turnierstufen, Blitzschach-, Analyse- und Problemstufen (bis Matt in 20 Zügen). Auch Anfängerstufen sind vorhanden!
- Zukunftssicher durch OSA-Modultechnik mit neuen Programmen.



Saitek Kasparov Renaissance

(photo copyright © by www.schaakcomputers.nl)

muß man für RENAISSANCE und MAESTRO D/10 MHz DM 1796,- auf den Tisch legen, das ist aber im Vergleich zu einem 68.000 SE oder einem MÜNCHEN MM V aufgrund der zusätzlichen Möglichkeiten durchaus angemessen.

Mit dem Aufrüstsatz MA3.1 kann man ältere CORONA und TURBO KING für DM 148,- auf den neuesten Stand bringen, sie gleichzeitig mit einer aggressiveren Eröffnungsbehandlung und einer verbesserten Stellungsbewertung versehen und außerdem die Spielstärke noch um etwa 100 Elo-Punkte erhöhen. Schließlich kann man die Geräte und Module TURBO KING, SIMULTANO, STRATOS, CORONA, MAESTRO und ANALYST für DM 99,- noch durch das ENDGAME ROM II ergänzen, welches gestattet, die Endspiele KBK und KBKB bei blockierten Bauern perfekt zu spielen, die Züge werden hierbei aus fertigen Tabellen abgerufen. Im ANALYST D/8 MHz ist es bereits enthalten.

Die Vielfalt von Geräten wird etwas transparenter, wenn man beachtet, daß fast jedes Programm in mehreren Verpackungen auftritt und teilweise auch mit unterschiedlichen Taktfrequenzen abgearbeitet wird. Die Kerne der 8-K-Programme von POCKET PLUS, TRAVELLER, CHESS SHADOW, MK 12, SENSOR-CHESS und OLYMPIAD sind gleich oder ähnlich, dies gilt auch für die 16-K-Programme von TRAVEL CHAMPION, CHAMPION und TURBO ADVANCED TRAINER, GK 2000 und VIRTUOSO sowie für die 32-K-Programme von BLITZ und PRISMA. Schließlich sind die Ähnlichkeiten der Spitzenprogramme von MAESTRO, ANALYST, TURBO KING II und CORONA II auch alles andere als zufällig.

SAITEK bietet außer Schachcomputern auch noch solche für einige andere Strategiespiele. Da wäre an erster Stelle PRO BRIDGE 500 zu nennen, ein Gerät, das einem Laptop ver-

Nürnberger Messeneuheiten 1992

blüffend ähnlich sieht und mit vier LCD-Anzeigefeldern für die vier Spieler ausgestattet ist. Sein 128-KByte-Programm verfügt über zehn Spielstufen, deren höhere als recht stark eingestuft werden, und spielt die fünf wichtigsten Bridge-Systeme, das muß man sich aber auch DM 498,- kosten lassen. Kleiner und leichter ist der PRO BRIDGE 210 für DM 298,-, dessen Spielstärke zwischen dem PRO BRIDGE 200 und dem PRO BRIDGE 500 angesiedelt ist, und der ein 16-KByte-Programm mit acht Spielstufen enthält und nach dem amerikanischen 5-Karten-Standardssystem spielt. Ein großes LC-Display dient der Anzeige der Karten und ihrer Verteilung.

Schließlich gibt es von SAITEK auch noch drei Backgammoncomputer. CHAMPION BACKGAMMON für DM 198,- ist ein kleines tragbares Gerät mit einem großen LC-Anzeigefeld, das mit dem auf der Computerolympiade 1989 preisgekrönten 16-KByte-Programm ausgestattet ist, welches das spielstärkste der Welt sein soll. Der Computer bietet 30 Kombinationen von Spielstärke und Aggressivität und kann auch als Trainer verwendet werden, wobei er Zugvorschläge macht, Züge zurückzunehmen gestattet oder gegen sich selbst spielt. Schließlich kann er auch noch Tric Trac, Jacquet und Mouttezim spielen. Als ELECTRONIC CHAMPION BACKGAMMON kann man das Gerät für den gleichen Preis auch als Tischausführung bekommen, dann spielt es zusätzlich auch noch Plakoto. Für SENSORY BACKGAMMON, ein weiteres Tischgerät mit einem Drucksensorbrett, das neun Spielstufen bietet, die jeweils offensiv oder zurückhaltend eingestellt werden können, muß man DM 148,- ausgeben. Auch bei diesem Gerät sind Trainingsfunktionen vorhanden und es kann auch gegen sich selbst spielen.

Mit PRO BLACKJACK hat man einen elektronischen Glücksspielteufel in der Hand, gegen den man Siebzehn-und-Vier mit bis zu vier Spielern und ein bis sechs Kartenspielen zocken kann. Der Computer setzt zwischen \$10 und \$1000 und kann einen reich oder arm machen, leider oder glücklicherweise nicht in der Realität. Gegen die Summen, die da den Besitzer wechseln könn(t)en, ist der Anschaffungspreis dieser Neuerscheinung von DM 99,- vergleichsweise ein Pappenstiel.

Wer gern Dame spielt kann für unterwegs zu POCKET CHECKERS greifen, einem Taschengert mit Stecksensorbrett, das auf den ersten Blick mit dem POCKET PLUS verwechselt werden kann, acht Spielstufen hat und die amerikanische Dameversion spielt. Mit einem Batteriesatz kann man sich über einige hundert Stunden damit vergnügen. Möchte man lieber ein größeres Gerät mit einem Sensorbrett ähnlich dem ASTRAL haben, so bietet sich ELECTRONIC CHECKERS mit dem gleichen Programm an. Preise und Liefermöglichkeiten für beide Geräte wurden nicht genannt.

Wie gewohnt ist das Prospektmaterial bei SAITEK recht ausführlich und übersichtlich. Hilfreich für Vergleiche der Geräte untereinander sind auch die ausführlichen Übersichtstabellen. Leider verschenken sie viel Platz dafür zu zeigen, für welche Leute das jeweilige Gerät geeignet ist. Das hätte man wahrlich komprimieren und statt dessen die etwas zu kurz gekommenen technischen Daten ergänzen können, die - mit Verstand gelesen - dem Kundigen recht genaue Vorstellungen von der Leistung eines Gerätes vermitteln.

Im dritten und letzten Teil dieses Berichtes werden die Geräte der Firma CXG sowie der PC-Programmmarkt vorgestellt.

Hans-Peter Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

(Quelle: Europa-Rochade, Juni 1992) (photo copyright © by http://www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

H.-P. Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

Teil 3



Hans-Peter Ketterling

Die SPHINX-Geräte von CXG, die Firma kam in der Mitte letzten Jahres in Schwierigkeiten und wurde an NATIONAL ELECTRONICS verkauft, wurden in Nürnberg wie gewohnt von SIWEK präsentiert, wo auch Eric White, der immer noch in Sachen CXG aktiv ist, anwesend war. Die vorgestellten Neuheiten beschränkten sich allerdings auf eine Straffung, Pflege und Weiterentwicklung des Produktprogramms ohne weitere Ambitionen im Bereich der Spitzengeräte, den man ja vor einiger Zeit nicht sehr erfolgreich anzugreifen versucht hat. Selbst der sehr interessante DOMINATOR, der zur oberen Mittelklasse zu rechnen war und viele Freunde gefunden hatte, ist in der Versenkung verschwunden, allerdings gibt es dafür den programmgleichen GALAXY, der in der Schwedischen Elo-Liste seit längerer Zeit um die 1900 pendelt. Alles in allem hat man bewährte Geräte im Angebot und einige vorhandene Programme in neue Gehäuse gesteckt und umgekehrt. Die Preise sind für alle Geräte sehr günstig und die Spielstärke ist teilweise recht beachtlich. Die Figuren aller Geräte sind in den Füßen zum Besonderen mit Metallplatten versehen oder haben Magnetteile. Eine Reihe der CXG-Computer verbergen unter ihren Drucksensorbrettern Eisenbleche, damit die Magnetfiguren gut haften können.

Die scheckkartengroße CHESS CARD, ist zwar nicht mehr im druckfehlergespickten Katalog enthalten, wird aber noch für nunmehr DM 49,- angeboten und markiert seit einiger Zeit das unterste Ende der Preis- und auch der Leistungsskala. Weiterhin gibt es schon länger das Reisegerät STAR CHESS für DM 89,- mit dem kleinen integrierten Stecksensorbrett, Rand-LEDs und 16 Spielstufen. Der im gleichen Gehäuse angebotene Reissenscomputer PORTA CHESS 2 unterscheidet sich davon hauptsächlich durch die verringerten Bedienfunktionen und kostet nur DM 69,-. Im CHESS VOYAGER, einem weiteren Reisegerät mit Stecksensorbrett, das mit seinem wohlbekanntem Ziegelstein-Design wesentlich weniger elegant wirkt, versteckt sich offensichtlich das gleiche Programm. Zur Zeit wird das Gerät in Deutschland nicht angeboten, obwohl es im Prospekt geführt wird, ein Schicksal, das auch der ebenfalls schon etwas betagtere SUPER CROWN teilt, obwohl er immerhin 44 Spiel- und Analysestufen hat, ein Eröffnungsrepertoire von 6000

Halbzügen mitbringt und ein gar nicht einmal so kleines Drucksensorbrett aufweist. Schlicht und konventionell sieht GALAXY 2 für DM 169,- aus, ein zweifarbig in schwarz und elfenbein gehaltenes und etwas eckig gerates Drucksensorgehäuse mit Koordinatenanzeige, das es aber auch in braun und weiß mit Holzimitation gibt. Das Programm hat 16 Spielstufen und ist identisch mit dem des STAR CHESS und dem des ENTERPRISE 5 aus dem Jahre 1984. Wie man sieht, haben manche Schachprogramme ein recht langes Leben.

CONCERTO für DM 219,- ähnelt dem GALAXY 2 und hat ein Drucksensorbrett mit Koordinatenanzeige, verfügt aber zusätzlich über ein vierstelliges LC-Display. Er hat 100 Spiel-, Analyse- und Mattsuchstufen und kann sich in seinem Rechenzeitverbrauch auch dem Spiele anpassen. Sein Programm, dessen Spielstärke mit der des DOMINATOR bzw. GALAXY mithalten können soll, ist demnach durchaus vorzeigbar. Es bietet ein Eröffnungsrepertoire von 3000 Halbzügen und eine Schachuhr, rechnet während der gegnerischen Bedenkzeit voraus und verfügt über alle wichtigen und heute für gute Geräte selbstverständlichen Bedienfunktionen inklusive des elektronischen Brettdrehens und der Einblickmöglichkeiten in den Rechenvorgang. Interessant ist, daß man den Spielstil wählen und die Bewertungsfunktion beeinflussen kann. Man bekommt viel Schach für einen vergleichsweise sehr günstigen Preis geboten.

Einen modernen und gefälligen Eindruck macht SPIRIT, der für DM 89,- zu haben ist und den JUNIOR ablöst, aber dessen Programm behält. Er hat kein Sensorbrett, dafür aber ein kleines vierstelliges Siebensegment-LCD. Bei GRANADA für DM 119,-, ist es gerade umgekehrt, dieses ähnlich aussehende Gerät hat ein Drucksensorbrett mit Koordinatenanzeige aber kein Display. Sein Programm gleicht dem des SPIRIT und hat 64 Spiel- und Analysestufen, kann den Spieler vor Drohungen warnen und kommt 200 h mit einem Batteriesatz aus. Im gleichen Gehäuse wie den GRANADA gibt es LEGEND, dessen Preis, Ausstattung und Programm denen des CONCERTO entsprechen und der auch dessen vierstelliges Siebensegment-LCD hat. LEGEND ist ein ansprechendes, interessantes und spielstarkes Gerät, das seinen Preis sicher wert ist.

SEVILLE ist ein neues aber einfaches Drucksensorgehäuse mit 64 Stufen für DM 89,-, dessen Programm dem des SPIRIT und des GRANADA entspricht und der richtige Drucktasten hat. In der Gestaltung des Computers verbinden sich Elemente älterer und neuerer Geräte von CXG, man könnte sie am besten wohl als unauffällig modern charakterisieren. Ein Display sucht man beim SEVILLE vergebens, man findet es aber beim ACCOLADE, der gleich aussieht wie der SEVILLE, sich aber von diesem eben durch das Display, und das bessere Programm mit 100 Spiel- und Analysestufen unterscheidet, es ist das des LEGEND, weshalb man dann auch DM 139,- ausgeben muß, dafür nun aber wirklich ein sagenhaftes Verhältnis von Leistung und Preis erhält.

ALICANTE ist eine Neuankündigung, die noch etwas länger auf sich warten lassen dürfte. Der Computer wird etwa zwei Drittel der Größe des GRANADA haben und über ein flaches Drucksensorbrett mit einem vierstelligen Siebensegment-LCD verfügen. Das Gerät soll DM 79,- kosten und zur Jahresmitte erscheinen. Schließlich hat CXG auch noch einen BACKGAMMON-Computer für DM 99,- mit acht Spielstufen und Spielspeicher im Angebot.

Mitte 1988 trat YENO überraschend mit Schachcomputern hervor. Heuer war allerdings nichts weiter zu vernehmen, diese Firma scheint

das Thema Schachcomputer nach einem kurzen Strohfeuer nicht weiter zu forcieren. Der Markt ist wohl doch zu begrenzt und so haben es Neueinsteiger schwer.

Zum Thema PC-Schachprogramme ist auch noch einiges zu sagen. Auf der Messe erhielt ich eine Testversion (1.10a) von Wolfgang Delmares CHECK CHECK, eine Weiterentwicklung seines Programms CHAT, das bereits 1986 bei der Computerschach-WM in Köln dabei war und an den Mikro-WM 1987 in Rom, 1988 in Almeria und 1990 in Lyon teilnahm. Anlässlich des Berichtes über Almeria wurde CHAT schon einmal vorgestellt. Sein Nachfolger CHECK CHECK ist ein unter MS-DOS laufendes Programm mit einer sehr ansprechenden VGA-Grafik, die neben dem Brett auch eine „richtige“ Schachuhr zeigt, der allerdings leider ein deutlicher Ganganzeiger fehlt. Die Bedienung erfolgt mit der Maus oder über die Tastatur und ist sehr übersichtlich, allerdings fordert CHECK CHECK derzeit noch einige Sorgfalt vom Bediener und nimmt Fehlbedienungen zuweilen übel. Das dürfte aber leicht abzustellen sein, genau wie andere Kleinigkeiten, bei Zugzurücknahme sollte beispielsweise der alte Zug aus der Partienotation gelöscht werden. Natürlich hat Delmare an alle Standardfunktionen gedacht, so daß deren Aufzählung hier nicht nötig ist. Das Programm selbst könnte noch einige Verstärkungen gebrauchen, aber nach Computerschachmaßstäben ist es ja noch jung und Delmare ist offenbar ein konsequenter Arbeiter, wie die bisherige Entwicklung des Programms zeigt, und er hat wirklich bei null angefangen. Bemerkenswert ist übrigens, daß es als Ergänzung des Programms eine Datenbank mit sieben vierstelligen Endspielen gibt, deren sich CHECK CHECK bedienen kann und die es dann folglich perfekt spielt, wenn es sie erst einmal erreicht hat. Natürlich konnte ich es nicht unterlassen, eine Blitzpartie zu spielen, und mit 10 s Rechenzeit pro Zug kam auf einem PC 286 mit 16 MHz folgendes heraus:

□ HPK — ■ CHECK CHECK

Schottisches Gambi

1.e4 e5 2.f3 Sc6 3.d4 ed4: 4.Lc4 Ich kann es halt nicht lassen. 4... Lc5 5.0-0 Ein Angebot, mit 5... Sf6 in den Max-Lange-Angriff überzugehen, das aber durch einen soliden Sicherheitszug abgelehnt wird. 5... d6 6.e5! Mit diesem riskanten Zug kann man den Gegner in dieser Stellung doch auf Glatteis führen und CHECK CHECK hat hierzu auch nichts mehr im Eröffnungsrepertoire. 6... de5: 7.Se5: Se5: 8.Te1 Damit will sich Weiß sein Material zurückholen und den Gegner gleichzeitig so beschärfen, daß er seine Entwicklung nicht ungestört vollenden kann. 8... Df6 Wenn Schwarz hier sorgfältiger zu Werke ginge, könnte der Anziehende letztendlich wohl nur knapp die Balance halten. 9.f4 d3+ Wer läßt schon solch ein Schach aus? 10.Kh1 dc2: 11.Dc2: Ld4 12.fe5: Le5:? Schwarz dürfte nicht freiwillig in diese Fesselung gehen. 13.De4 Le6 14.Le6: fe6: 15.Db7:? Der Läufer kann nicht weglaufen – glaube Weiß und erzwingt nun geradezu die starke Parade. 15... Td8 Jetzt muß Weiß plötzlich auf seine Grundreihe aufpassen. 16.Db5+ Kf8? Nach 16... Ke7 wäre der Le5 nicht zu nehmen und Weiß müßte wohl 17.Sc3 mit der Drohung, doch auf e5 zu nehmen, und der Eventualdrohung Lg5 versuchen. Die Fortsetzung 17... Lc3: 18.Lg5 Ld1: 19.Lf6+ Sf6: 20.Te1: ist aber weniger erfolgversprechend, als 15.De5: gewesen wäre, und 17.Lc3 Lb2: bringt eher noch weniger ein. Außerdem wäre einfach 16...Td7 gegangen, und dann hätte es noch trauriger ausgesehen. 17.Tf1 Se7 18.Lg5 c6 19.De2 Df1+ 20.Df1: + Ke8 21.Le7: Ke7: 22.Sc3 Lc3: 23.bc3: e5? Hier sollte Schwarz vorsich-

Hans-Peter Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

(Quelle: Europa-Rochade, Juli 1992) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Nürnberger Messeneuheiten 1992

tig die Türme besser stellen, vielleicht Td7, Tc8, T8c7, Td6 und Td7 anstreben, wenn der Gegner nicht andere Aktionen erzwingt. CHECK CHECK hat für solche Stellungen aber wohl nicht viel übrig. **24.Df5 c5 25.De5: + Kf7 26.Tf1+ Kg6 27.h4 h5 28.Dg5+ Kh7 29.Tf7 Td1+ 30.Kh2 Th1+** Das zeigt den Horizonteffekt wieder einmal in voller Schönheit. **31.Kh1: Kg8 32.Dg7: #**

Der Reiz dieser Partie lag für mich darin, riskant gegen einen unbekanntem Gegner zu spielen und auf Anheb einige seiner Schwächen aufdecken zu können. Interessanterweise werden von noch nicht ganz ausgereiften Programmen Fehlzüge des Gegners oft durch eigene Fehler erwidert, wie es hier nach dem 15. Zuge geschah. Wenn man die Schwächen erst einmal ausgemacht hat, kann man natürlich konsequent darauf spielen und eklatante Katastrophen herbeiführen, das ist dann aber nicht mehr besonders schwer. Bei dieser Partie muß außerdem noch einmal auf die kurze Rechenzeit des Programms hingewiesen werden, allerdings treten gerade dann Schwächen in der Positionsbeurteilung und im taktischen Bereich klarer hervor. Bei längerer Rechenzeit werden viele Fehler durch die größere Recheniefe vermieden und es fällt schwerer, positionelle Schwächen nachzuweisen, wenn das Programm den Spieler taktisch unter Druck halten kann.

Jedenfalls ist CHECK CHECK ein interessantes Programm, das aufgrund seiner übersichtlichen Konzeption und der sehr augenfreundlichen Grafik viele Freunde finden könnte. Der Preis steht noch nicht genau fest, wird aber wahrscheinlich DM 99,- betragen. Es ist auch nicht bekannt, wann die ersten Exemplare des endgültigen Programms ausgeliefert werden. Bei NIGGEMANN und ELEKTROSCHACH wird man demnächst mehr erfahren können.

Für DM 195,- bekommt man **M-CHESS**, das derzeit stärkste PC-Programm, das es in einem PC 486 mit 33 MHz laut Schwedischer Elo-Liste auf rund 2200 Elo-Punkte bringt, und das seine Anhänger durch das ständige Erscheinen neuer Versionen (derzeit 1.61 bis 1.70) verwirrt, die sich letztlich in der Spielstärke aber nicht sehr unterscheiden. Seine Grafik ist einfach, aber übersichtlich, und das Programm wird über die Tastatur gesteuert. Man hat nicht vergessen, ihm besondere Endspielkenntnisse mitzugeben und taktisch ist es recht schlagkräftig.

CHESSMASTER 3000 ist die verbesserte Neuaufgabe des CHESSMASTER 2100 von THE SOFTWARE TOOLWORKS und wartet nach dem Einschalten mit einer tollen Titelseite auf. Für DM 119,- bekommt man ein recht gutes Programm, das man nicht mehr so einfach über den Tisch ziehen kann, ich habe aber nur Stichproben machen können. Bisher gibt es nur zwei PC-Ausführungen. Die MS-DOS-Ausführung weist eine sehr stark an WINDOWS angelehnte Bedienoberfläche auf, ist mit guter VGA-Grafik ausgestattet und erlaubt sowohl eine zwei- als auch eine dreidimensionale Brett-darstellung. Die Grundkonzeption und viele technische Einzelheiten sind vom Vorgänger übernommen worden, es gibt also alle die üblichen Standardfunktionen. Für DM 139,- kann man auch eine echte WINDOWS-Version dieses Programms bekommen. Es ist noch unbekannt, wann CHESSMASTER 3000 für ATARI ST und AMIGA zu bekommen ist.

ZARKOV 2.5 wird seit einiger Zeit vollmundig als „The strongest PC Chess Programm in the World“ (was man wohl nicht extra zu übersetzen braucht) angepriesen. Da hat man aber den Mund etwas voll genommen, denn der Abstand zu M-Chess beträgt doch noch eine dreiviertel Klasse bzw. fast 150 Elo-Punkte, die ZARKOV allerdings dahinter und nicht davor liegt. Dafür ist dieses Programm (derzeit Version 2.51), das Maussteuerung und eine gute Grafik bietet, auch schon für DM 135,- zu bekommen. Außer den Standardfunktionen inklusive Partiearchivierung bietet es Möglichkeiten für eigene Ergänzungen der Eröffnungsrepertoires und gestattet, Partien aus Datenbanken zu la-

den, die mit CHESSBASE, NICBASE, CHESS-READER oder BOOKUP erstellt wurden. Schließlich kann man die Partiedaten als ASCII-Dateien in Textverarbeitungsprogramme übernehmen.

Auch hier konnte ich es mir nicht verkneifen, meinem Rechner in einer Blitzpartie auf den Zarkov zu fühlen, oder wie das heißt. Bei einer Einstellung von 60 Zügen in 5 min habe ich als Weißer wieder einmal mein geliebtes Schottisches Gambit an den Rechner gebracht und den Angeber ZARKOV, siehe obigen kühnen Spruch, auf Anheb in die Pfanne ... - glücklich geschlagen, wollte ich sagen, man soll ja wenigstens selber auf dem Teppich bleiben. Es passierte zunächst dasselbe wie in der Partie gegen CHECK CHECK, ZARKOV hat dann aber theoretisch mit 5... Sf6 den Übergang in den Max-Lange-Angriff zugelassen.

6.e5 Sg4 Das geht auch, vorzuziehen war aber 6... d5. In den Theoriebüchern kann man nun nachlesen, warum man jetzt besser nicht auf f7 opfert. **7.Lf4 De7?** Da allerdings ist der Wurm drin, Schwarz sollte besser 7... d6 ziehen. Nun wird der Gegner provoziert. **8.h3 Sge5:?** Hereingefallen! **9.Se5: Se5: 10.Le5: 0-0** Nun hat ZARKOV doch gemerkt, daß er die Figur auf e5 nicht nehmen kann, da ihm sonst die Dame verloren geht. Den Rest der Partie können wir uns schenken.

BATTLE CHESS, das schon für DM 79,- zu haben ist und mit seiner animierten 3-D-Darstellung ein Ritterspektakel nachempfunden, gehört zu den preiswertesten PC-Programmen. Zum Spielen geeigneter ist die viel übersichtlichere 2-D-Darstellung. Was es optisch bietet, läßt BATTLE CHESS an spielerischem Können vermissen, so daß es nur für Einsteiger und Gelegenheitsspieler zu empfehlen ist, denn selbst für die Stufe 1 mit einer mittleren Bedenkzeit von 5 s pro Zug sollte es nicht so überrollen können, wie es mir kürzlich in einer Russischen Blitzpartie gelang: **1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Se5: d6 4.Sf3 Se4: 5.d4 d5 6.Ld3 Le7 7.0-0 Sc6 8.Te1 Sd6?** Bis hier wurde Theorie gespielt, und 8... Lg4 wäre wesentlich kräftiger. **9.c3 0-0** Plötzlich ritt mich der Teufel und ich verlor jeglichen Respekt vor meinem elektronischen Gegner, mich störte nur noch der Le7... **10.Te7: De7: 11.Lh7: + Kh7: 12.Sg5 + Kg6?** Natürlich stimmte das alles wieder einmal nicht, denn nach 12... Kg8 13.Dh5 Lf5 hätte ich passen müssen. **13.h4 Se4 14.h5 + Kf5??** Hier hätte 14... Kf6 15.Df3+ Lf5 16.g4 Sd6 oder 16... Dd7 das sofortige Matt verhindert. **15.Df3#**

Wenig bekannt ist hierzulande, daß es mit **SAR-GON 4** inzwischen ein berühmtes Programm in neuer Auflage gibt. Für DM 169,- bekommt man ein solides Programm mit einem Eröffnungsrepertoire von 72.000 Halbzügen, das einen ebenfalls mit einer ansehnlichen Titelgrafik begrüßt und das mit einer umfangreichen Anleitung geliefert wird. Zu bekommen ist es derzeit wohl nur bei ELEKTROSCHACH.

Schließlich ist von den neueren PC-Programmen noch **REXCHES** zu nennen, dessen Version 2.3 für DM 129,- angeboten wird, und das auf einem PC 386 mit 33 MHz rund 2030 Elo-Punkte auf der Schwedischen Liste vorzuweisen hat. Trotzdem kann man es auf das Kreuz legen. Eine weitere Blitzpartie bei einer Rechenzeit von 5 min für 60 Züge brachte das ans Licht. In der Russischen Verteidigung wurde, wie in der Partie gegen BATTLE CHESS, erst einmal die Theorie abgehapselt, nur daß REXCHES tatsächlich mit 8... Lg4 fortsetzte. **9.c4 Sf6 10.cd5: Lf3:** Üblich ist 10... Sd5: und die Theorie geht noch ein Stück weiter. **11.Df3: Dd5: 12.Dg3 Sd4: 13.Sc3** Der sofortige Einschlag auf g7 verbietet sich wegen der Antwort Tg8. **13... Dd6 14.Lf4 Dc6?** Weiß hat sein Spiel dank gegnerischer Hilfe schön ankurbeln können, während die Entwicklung des Schwarzen nicht recht vorankam. Nun ist eine taktisch gefährliche Stellung entstanden. **15.Le5 Sh5? 16.Dg4** Ein Doppelangriff, und nach dem Fall oder Wegzug des Sd4 droht auch noch Lb5 mit Damengewinn. **16... Td8 17.Ld4: Dh6**

18.Lc5 b6 19.Le7: Sf4 20.Lg5+ De6 21.Te6: + Se6: 22.Ld8: und das Drama ist als beendet anzusehen. REXCHES hat eine spartanische tastaturgesteuerte Bedienoberfläche mit einer einfachen, allerdings sehr übersichtlichen, schwarzweißen Brettdarstellung und einer „richtigen“ Schachuhr, die notwendigen Standardfunktionen sind aber alle vorhanden.

Bei diesen Blitzpartien habe ich wieder einmal gemerkt, daß der Spieler durch die Bedienung des Computers bei der Zugausführung doch recht stark aufgehalten wird. Es spielt dabei kaum eine Rolle, ob das jeweilige Programm mit der Maus oder über die Tastatur bedient wird, man ist deutlich langsamer als auf einem normalen Schachbrett. Zum Ausgleich sollten die Figuren des Computers mit angemessener Geschwindigkeit bewegt werden, und zwar während dessen Bedenkzeit, und bei der Zugausführung sollte dem Spieler eine Zeitspanne von einigen Sekunden nicht angerechnet werden. Falls er die Züge aber absichtlich langsam ausführt, sollte seine Uhr dann doch bald loslaufen, um Mogeleyen mit der Bedenkzeit zu verhindern.

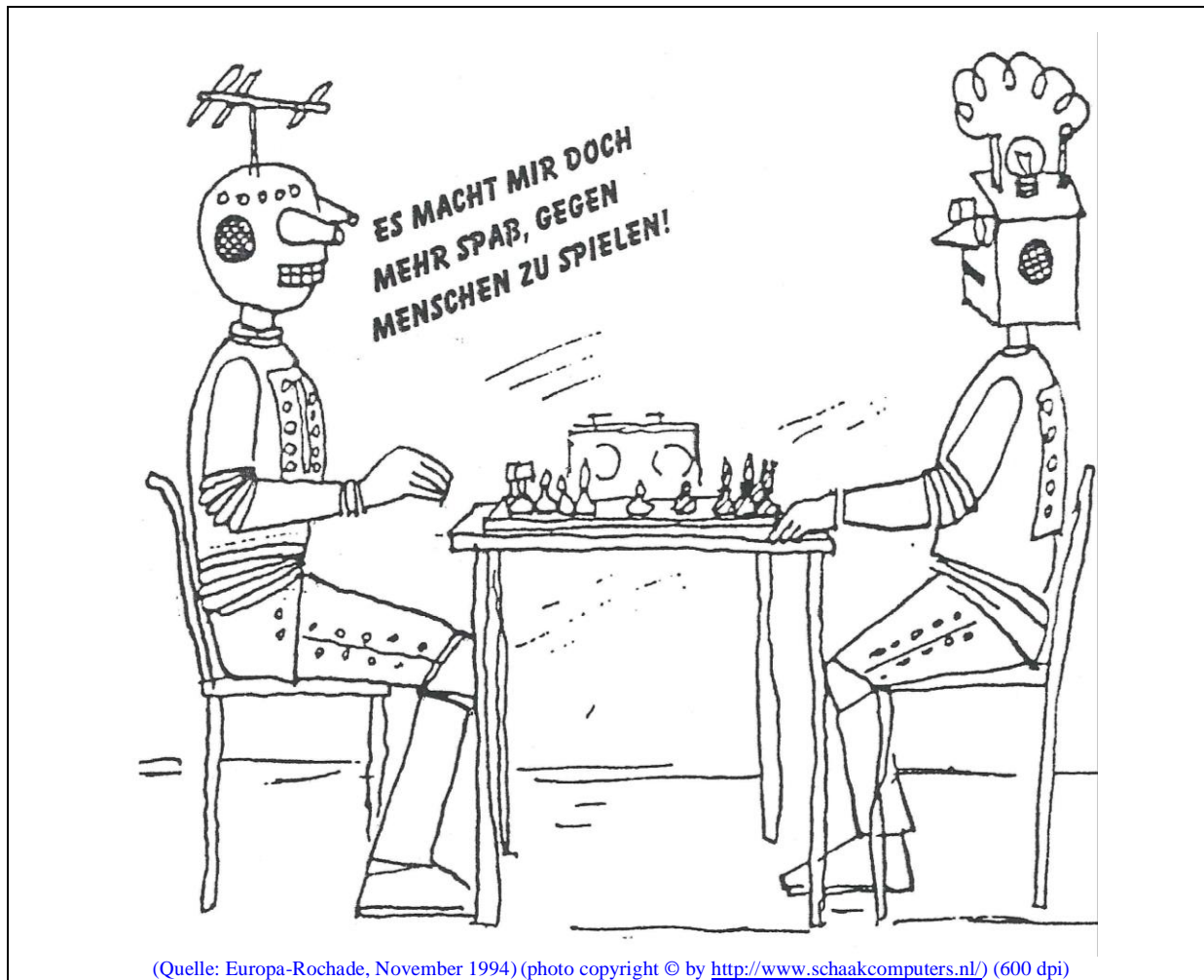
Wenn man genügend Reklame macht und ein angemessenes Verhältnis von Preis und Leistung zu bieten hat, dann geht ein PC-Schachprogramm so schnell weg, daß die Händler mit dem Nachbestellen Schwierigkeiten bekommen. Jüngst wurde das mit dem aus der Software-Schmiede von CHESSBASE stammenden Programm **FRITZ** erfolgreich vorgeführt. Für DM 99,- bekommt man ein maus- oder tastatengesteuertes Programm mit der übersichtlichen VGA-Grafik von CHESSBASE, das nicht nur Schach spielen kann, sondern auch gut zum Archivieren eigener Partien zu gebrauchen ist. Natürlich hat man den Umfang der Datenbankfunktionen gegenüber CHESSBASE etwas eingeschränkt, um CHESSBASE nicht überflüssig werden zu lassen. Schachprofis, Journalisten und dergleichen werden also nach wie vor mit FRITZ nicht auskommen, aber auch für sie ist das neue Schachprogramm für ein spannendes Partietchen gut, obwohl das nicht so einfach ist, denn die Stärke von Fritz steht REXCHES oder ZARKOV nicht nach, und bei kurzer Bedenkzeit scheint es mir eher sicherer zu spielen.

HEGENER + GLASER hat die Ankündigung von SAITEKS MEGATHON offenbar nicht kalt gelassen, zumal die eigenen RISC-Produkte in einer etwas höheren Preisklasse angesiedelt sind. Man wird deswegen einen preiswerten RISC-Computer herausbringen, vermutlich im Design des BERLIN. Er soll **MADRID** heißen und sogar über einen PC-Anschluß verfügen. So wie BERLIN eine Sparausgabe des VANCOUVER ist, wird auch der neue Computer deutlich billiger als der RISC-Modulsatz im MODULAR sein. Die Preisvorstellung liegt bei ungefähr DM 1500,-. Bisher sind diese Ankündigungen aber noch etwas nebelhaft und mir liegen noch keine schriftlichen Produktinformationen vor. Lassen wir uns also überraschen, was bei H + G nun wirklich ausgebrütet wird.

Die von HEGENER + GLASER zur Messe angekündigten Neuheiten sind inzwischen größtenteils auch lieferbar. Die **RISC-Module** erschienen Ende März und **MODENA** und **BERLIN 68.000** folgten in der ersten Aprilhälfte, so daß sie, natürlich nur für brave Schachspieler, vom Osterhasen gerade noch hinter den ersten Krokussen versteckt werden konnten. Im MODENA befindet sich offenbar ein Neuaufgabe des SUPERMONDIAL II, er hat auch das gleiche vierstellige Siebensegment-LCD, im Gegensatz zum MILANO wird er aber ohne den Schutzdeckel und mit nur einem einfachen Figurensatz ausgeliefert, während die Ausstattung des BERLIN in dieser Beziehung der des MILANO entspricht. Zu beiden gibt es eine ausführliche mehrsprachige Bedienungsanleitung. Die **CHESS MACHINE EC** ist ebenfalls seit Mitte April lieferbar, und zwar wie angekündigt in der Ausführung mit 1 MByte RAM anschlussfertig für ATARI ST, AMIGA und

Hans-Peter Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

(Quelle: Europa-Rochade, Juli 1992) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



(Quelle: Europa-Rochade, November 1994) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

MS-DOS-kompatible PCs. Die SF-Ausführung läßt aber noch auf sich warten und von der AMIGA-Ausführung werden Probleme berichtet. Die CHESS MACHINE selbst ist in allen drei Fällen gleich, lediglich Anschlusskabel und die auf Disketten mitgelieferte Software sind unterschiedlich.

Im ersten Teil dieses Berichts wurde **THE PREMIERE**, der neue Doppelcomputer von **FIDELITY**, vorgestellt und ein sehr günstiger Preis dafür genannt. Leider hat sich inzwischen herausgestellt, daß in Weiners Preisliste ausge-rechnet an dieser Stelle der Dreckfuhrerteufel – liest sich irgendwie merkwürdig – zugeschlagen hat. Man muß für diesen siamesischen Computerzwilling nun leider doch etwas mehr als angekündigt ausgeben, nämlich DM 1998, – was aber immer noch als recht annehmbar zu bezeichnen ist. Seit Ende April ist THE PREMIERE auch tatsächlich lieferbar.

Was flatterte mir gerade noch ganz unerwartet in den Briefkasten? Die zweite Ausgabe der **SCHACHCOMPUTERWELT** (SCW 2/92), die nach vielversprechender Startnummer erst einmal wieder in der Versenkung verschwand. Hoffentlich geht es nun nicht weiter wie mit Nessie, dem berühmten Ungeheuer von Loch Ness, das immer dann unerwartet wieder auftaucht, wenn niemand damit rechnet und das sich nicht auf regelmäßiges Erscheinen festlegen lassen will. Der Initiator der SCW ist **Thorsten Czub**, dessen erfrischend unkonventionelle Schreibweise nicht jedermann liegt, der aber die auf Hochglanz polierte deutsche Com-

Nürnberger Messeneuheiten 1992

puterschachwelt mit Schlaglichtern aus seinem persönlichen Blickwinkel beleuchtet. Ob man Czubs romantisch idealistischen Stil nun mag oder nicht, ist Geschmacksache. Mir gefällt es, daß es immer wieder Leute gibt, die schreiben, wie ihnen die Tinte aus der Feder spritzt oder die Bytes aus dem Computer purzeln, wie man heutzutage treffender sagen muß. Unter den SCW-Mitarbeitern finden sich noch andere in der deutschen Computerschachszene nicht ganz unbekannt Namen, unter anderem nämlich **Dirk Frickenschmidt** und **Friedrich Wolfenter**. Hoffen wir also, daß der SCW ein langes Leben beschieden sein möge und daß sie der schon etwas eintönig werdenden deutschen Computerschachlandschaft einige Farbtupfer hinzufügen kann. Beziehen kann man die SCW für DM 6, – plus Porto durch Überweisung an die Sparkasse Lünen, BLZ 441 523 70, Konto-Nr. 106 161 946, mit dem Hinweis SCW 2/92 oder durch das Einsenden von Briefmarken an die Kamener-Büroeinrichtung GmbH, Industriegebiet Ost II, Gutenbergstraße 7 in 4708 Kamen.

Eine Nachricht, die buchstäblich in letzter Minute hereinkam, ist nur für Sammler von Interesse. In Nürnberg gelang es, noch einige wenige Exemplare des längst vergriffenen Buches **SCHACH DEM COMPUTER** von Ketterling, Schwenkel und Weiner aufzutreiben, und zwar sowohl der ersten Auflage von 1980 als auch der zweiten von 1983. Sie sind gerade bei **ELEKTROSCHACH** eingetroffen, werden aber

nur als Einzelexemplare gegen DM 20, – abgegeben solange der sehr begrenzte Vorrat reicht.

Abschließend kann man die wichtigsten auf der diesjährigen Nürnberger Spielwarenmesse gewonnenen Erkenntnisse folgendermaßen zusammenfassen: Der Markt hält sich auf mehr oder minder konstantem Niveau und bei den Spitzengeräten ist ein stetiges, wenn auch langsames Ansteigen der Spielstärke zu verzeichnen. Durch die RISC-Technologie gibt es einen starken zusätzlichen Impuls. Die PC-Schachprogramme haben nach einigem Stillstand in der letzten Zeit ihre Leistungen deutlich gesteigert und können mit den besten Schachcomputern mithalten, sofern sie auf PCs der höchsten Leistungsklassen laufen, was bedeutet, daß sie auf einem durchschnittlichen AT durchaus respektable und für Otto Normalpatzer völlig ausreichende Leistungen bieten. Die Einsteckkarten für PCs mit Spezial-schachhardware, auf Basis des 6502 oder des ARM2, beginnen nun, sich fest zu etablieren, eine Alternative dazu bieten Schachcomputer, die man mit PCs verbinden kann. Sie leiden aber meistens unter unzureichender Software-unterstützung, und welcher Benutzer kann und will sich schon die fehlende Software selber schreiben. Sehen wir also im nächsten Jahr, ob sich diesbezüglich etwas getan hat, gerade die Geräte von NOVAG und SAITEK könnten davon kräftig profitieren und Marktanteile zurückgewinnen. ■

Hans-Peter Ketterling präsentiert Nürnberger Messeneuheiten 1992

(Quelle: Europa-Rochade, Juli 1992) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)