

Die Computerschach-Chamäleons

Wen und was sah man auf der Nürnberger Spielwarenmesse 1998? - Teil 1 von H.-P. Ketterling

Alljährlich zieht es meine alternative Hälfte Heide und mich mit magischen Kräften Anfang Februar nach Nürnberg. Eingeweihte wissen warum: Dort werden alljährlich auf der Nürnberger Spielwarenmesse die Computerschachneuheiten für das laufende Jahr vorgestellt, und man kann dort außerdem viele der maßgebenden und interessanten Persönlichkeiten treffen, die den Schachcomputermarkt bestimmen oder wenigstens beeinflussen, und ihre Meinungen und Absichten erfahren.

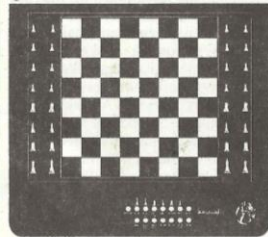
Heide Ketterling lotet in Nürnberg alljährlich als Fachhändler Marktchancen neuer Geräte aus, um den Kunden von ELEKTROSCHACH die interessantesten Produkte anbieten zu können, und ich selbst schaue den elektronischen Plastikkameraden gewissermaßen unter die Motorhaube, um dem geeigneten Leser besser vermitteln zu können, was er im Laufe des Jahres so alles an Neuheiten erwarten kann und welche Fähigkeiten und besonderen Eigenschaften diese haben. Neben den Neuheiten sind natürlich auch die Neuigkeiten brennend interessant, und die haben meistens etwas mit Personen und Firmen zu tun. Die Nürnberger Spielwarenmesse ist diesbezüglich immer für Überraschungen gut, und das bestätigt sich in diesem Jahr erneut.

Eine kleine Sensation war es, in Nürnberg auf dem Stand der dort erstmals unter diesem Namen vertretenen Firma **EXCALIBUR ELECTRONICS INC.** Sidney Samole anzutreffen. Sein Name ist untrennbar mit dem der Firma **FIDELITY** verbunden, die im Frühjahr 1977 mit dem **CHESSE CHALLENGER** den ersten Schachcomputer herausbrachte, bei dem übrigens die Bezeichnungen der Reihen und Linien vertauscht waren; das war weder dem Programmierer, noch dem Firmenchef oder sonst jemandem aufgefallen. Niemand verstand bei **FIDELITY** allzuviel vom Schachspielen, aber man erkannte eine sich bietende Chance des heraufziehenden Elektronikzeitalters und nutzte sie mit der Entwicklung des ersten kommerziellen Schachcomputers, der zunächst nur als Versuchsbaukasten in einer kleinen Stückzahl produziert wurde. Er schlug besser als erwartet ein, und sein Nachfolger **CHESSE CHALLENGER 3** wurde im Herbst 1977 erstmals in Deutschland auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin gezeigt. Dort habe ich zum ersten Mal einen schachspielenden Mikrocomputer zu Gesicht bekommen und bin als Schachspieler und Ingenieur sofort seiner Faszination erlegen. Die Folgen sind bekannt, das Thema Computerschach hat mich bis heute nicht mehr losgelassen.

FIDELITY und **EXCALIBUR** haben jedoch nicht nur die Heimatstadt Miami und die Silbe „i“ gemeinsam. Sidney Samole, der frühere Chef von **FIDELITY**, ist heute Vorsitzender des Aufsichtsrats von **EXCALIBUR**, sein Bruder Stan und sein Sohn Shane führen die Firma, und auch der jüngste Sohn Ari ist mit eingestiegen. In seinem schön bunten Prospekt führt **EXCALIBUR** die Firmengeschichte bis ins Jahr 1976 zurück, **FIDELITY**

und der Verkauf an **HEGENER + GLASER** bleiben jedoch unerwähnt. Überrascht hat mich allerdings, daß die neue Firma genauso heißt wie das WM-Gerät, mit dem **HEGENER + GLASER**, damals einer der schärfsten Konkurrenten, 1983 in Budapest antrat. Die Samoles sind also wieder im Geschäft, wenn auch mit einer neuen Firma und gänzlich neuen Produkten. Auch Ron Nelson, der damals den **CHALLENGER** programmiert hat und heute Mitte Vierzig ist, befindet sich mit an Bord.

Schon vor über einem Jahr war ich durch Anzeigen in **CHESSE LIFE**, der Schachzeitschrift der U.S. Chess Federation (des amerikanischen Schachverbandes) auf diese amerikanische Firma gestoßen, deren Sitz Miami mich stutzig werden ließ. Die ersten Geräte von **EXCALIBUR** besorgte ich mir umgehend direkt aus den USA, darunter auch den bei uns erst auf der diesjährigen Spielwarenmesse gezeigten **MIRAGE**, den man als eine etwas kleinere und preiswertere Version des **PHANTOM** ansehen kann, beide bewegen die Figuren mittels eines unter der Spielfläche geführten Elektromagneten. **MIRAGE** hieß übrigens auch ein Computer, in dem sich eine Variante des **MEPHISTO II** verbarg, eine weitere merkwürdige Querverbindung zu **HEGENER + GLASER**. Mein **MIRAGE** hatte den Transport jedoch nicht unbeschadet überstanden, das Programm lief, aber er wollte die Figuren um keinen Preis ziehen. Nach dem Öffnen und dem Auflegen eines Zahnriemens sowie dem Einhängen einer Getriebestange tat er auch das wieder. Die Mechanik ist aber nicht sehr betriebssicher und gelegentlich muß man ein wenig nachhelfen. Das scheint aber nicht nur bei meinem Exemplar so zu sein, denn in Nürnberg konnte man das Gerät in Aktion bewundern und gelegentlich sehen, daß ein unauffälliger Stubs dafür sorgte, daß ein unwilliger Stein doch noch rechtzeitig auf sein richtiges Feld kam. Das ging mir im Juni 1997 bei einem Vortrag über Computerschach und einer Demonstration des **MIRAGE** im Berliner Computer- & Videospiele-Museum nicht anders.



MIRAGE

Der Automat ist mit einem 23,3 x 23,3 cm messenden Drucksensorbrett und einem einfachen LC-Display ausgerüstet, hat 100 Spielstufen und soll über die beachtliche Spielstärke von 2200 USCF-Punkten verfügen, was etwa 2000 Elo-Punkten oder etwas darüber entsprechen dürfte. Übrigens kann man bei uns mit dem Originalnetzgerät für 120 V - natürlich nicht

anfangen und muß sich um geeigneten Ersatz kümmern, wobei der **MIRAGE** für den Elektromagneten deutlich über 1 A benötigt, was die Verwendung spilleriger Billignetzteile ausschließt. Im Notfall kann man den Computer auch mit fünf Monozellen betreiben, länger als zehn Stunden halten sie allerdings nicht.

Von den gezeigten Geräten hat mir außer dem **MIRAGE** der **KARPOV GRANDMASTER** besonders gut gefallen. Dieses Tischgerät sieht wie ein Turnierschachbrett aus und besitzt auch dessen Größe. Gehäuse und Spielfeldrand sind schwarzbraun während die Spielfläche die von der USCF empfohlene Farbkombination Grün und Hellbeige hat. Dazu gehört ein Stauntonfigurensatz aus Kunststoff mit einer Königshöhe von 90 mm. Es spielt sich gut mit dem Gerät, sofern man die Figuren nicht zu schnell und nachlässig setzt, das Programm verheddert sich dann gern ein wenig, mit ein wenig Herummanövrieren auf dem Sensorsbrett bekommt der Computer den jeweiligen Zug dann aber doch noch mit. Bedienelemente und LC-Displays befinden sich auf beiden Seiten, so daß beide Spieler den Computer gut bedienen können. Der **GRANDMASTER** hat nicht nur 100 Spielstufen und 32 Eröffnungen, sondern zusätzlich auch 32 Meisterpartien in seinem flachen Bauch. Außerdem gibt es fünf Lehrmodi, Spielstärkebewertung, Zugvorschläge und Stellungsanalysen, die dem Einsteiger das Erlernen des Schachspiels und die Steigerung seiner Spielstärke erleichtern sollen. Ich hatte nur Gelegenheit, eine einzige schnelle Partie zu spielen, die wegen Unterschätzung des Gegners bald den Bach hinunterging. Die Spielstärke kann ich mangels detaillierter Herstellerangaben deshalb nur grob schätzen, sie könnte oberhalb von 1800 Elo-Punkten angesiedelt sein.

Ein anderes Gerät, das ich mir ebenfalls schon längst besorgt habe und das mir von Anfang an sehr bekannt vorkam, ist der **KARPOV WORLD CHESS CHAMPION 2294**, bei dem es sich um nichts anderes als den **EMERALD CLASSIC PLUS** von **NOVAG** handelt, den **EXCALIBUR** unter anderem Namen und auch nur auf dem amerikanischen Doppelkontinent verkauft.

Insgesamt bietet **EXCALIBUR**, deren Firmenmotto übrigens „We make you think - Wir bringen Sie zum Nachdenken“ ist, derzeit ein volles Dutzend verschiedener Schachcomputer an, vor kurzem waren es sogar noch drei mehr, von denen die meisten unter anderen Bezeichnungen auch aus anderen Quellen bezogen werden können. Ich habe noch nicht komplett auseinanderheddern können, wer nun eigentlich was alles von wem bekommt. Besonders erwähnenswert sind aber nur noch die beiden sprechenden Schachcomputer **IVAN THE TERRIBLE** und **IGOR THE TALKING CHESS COMPUTER**. Beides sind Drucksensorgeräte mit 18,7 x 18,7 cm großen Spielflächen und einem LC-Display sowie 100 Spielstufen. Während **IVAN** eini-

ge Töneffekte bietet, die Schlachtenlärm imitieren, und über einen Sprachschatz von über 500 Wörtern verfügt, hat **IGOR** neben den Töneffekten nur ein halb so großes Vokabular. Beide Computer können mit Batterien oder einem 6-V-Netzadapter betrieben werden. Zur Spielstärke beider fehlen leider konkrete Angaben, sie dürfte vermutlich irgendwo zwischen 1200 und 1800 Elo-Punkten zu finden sein.

EXCALIBUR bietet außerdem nicht nur einen **BACKGAMMON**-Computer sowie verschiedene Elektronikartikel und Spiele an, sondern hat auch eine elektronische Schachuhr im Lieferprogramm, die für Schach und Scrabble entwickelte und recht robust wirkende **GAME TIME CLOCK**, deren Design aber nicht jedermann zusagen dürfte. Sie hat jedoch eine sehr bemerkenswerte Eigenschaft, man kann nämlich eine zwischen einer und zehn Sekunden wählbare Verzögerungszeit zwischen dem Drücken und dem Loslaufen der Uhr einstellen. Eine Verzögerungszeit von drei bis fünf Sekunden läßt den unterliegenden Spieler die Lust am Weiterspielen aussichtsloser Stellungen verlieren, damit spielt auch in Blitzpartien das schachliche Moment wieder eine stärkere Rolle gegenüber der Zeit, die dabei durchaus das ihr zukommende Gewicht behält. Für Turnierpartien gilt die gleiche Überlegung, allerdings sollte man dafür eher Verzögerungszeiten zwischen fünf und zehn Sekunden wählen.

Auf dem Stand von **EXCALIBUR** stellte Albert Lawrence, Präsident der **OUTEXCEL! CORPORATION** und vormals hoher Funktionär des amerikanischen Schachverbandes, ein zusammen mit **IGM Lev Albut** geschriebenes Buch über Computerschach mit dem Titel „Playing Computer Chess“ vor. Außerdem demonstrierte er den Prototyp eines elektronischen Gerätes, das die Orientierung am nächtlichen Sternenhimmel erleichtern soll. Nach Eingabe des gesuchten Sternbildes veranlaßt der **NIGHT NAVIGATOR** den Benutzer mittels eines eingebauten elektronischen Kompasses, sich so zu drehen und die richtige Kopffosition einzunehmen, daß das gesuchte Sternbild mühelos identifiziert werden kann. Damit kann die gesamte Familie ihre astronomische Grundbildung auf einen respektablen Stand bringen.

Alle bedeutenden Schachcomputerhersteller bemühen sich auf die eine oder andere Weise, das Schachspiel zu fördern, beispielsweise durch spezielle Turniere, Jugendarbeit und vieles andere mehr. **EXCALIBUR ELECTRONICS** arbeitet mit der **USCF** zusammen und ist außerdem nicht nur Sponsor der „U.S. Chess Hall of Fame“, die neben anderen das schachliche Andenken von Bobby Fischer und Paul Morphy bewahrt, sondern auch des „Sidney Samole Chess Museum“ mit hunderten von Exponaten aus der amerikanischen Schachgeschichte.

Auf der Spielwarenmesse fanden die Produkte von **EXCALIBUR** zwar ein gutes Echo, vorerst kann man sie aber nur direkt aus den USA beziehen, und

Hans-Peter Ketterling: Nürnberger Spielwarenmesse 1998

(Quelle: Rochade Europa, April 1998, Teil 1) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

es ist noch unklar, ob sich hierzulande ein Vertriebsweg auf tun wird. Einzelstücke können jedoch bei ELEKTROSCHACH geordert werden, allerdings muß man eine gewisse Wartezeit in Kauf nehmen. Rechnet man die Dollarpreise ab Miami um und legt die für Schachcomputer übliche Kalkulation zugrunde, so ergeben sich die zu erwartenden ungefähren Verkaufspreise DM 700,- für den MIRAGE, DM 400,- für den GRANDMASTER, DM 175,- für IVAN, DM 150,- für IGOR und schließlich DM 160,- für die GAME TIME CLOCK. Die zweite große Überraschung in Nürnberg war, daß Manfred Hegener sich wieder ins Computerschachgeschäft eingeklinkt hat, und zwar zusammen mit seinem alten Partner Ossi Weiner. Sie haben eine neue Firma ins Leben gerufen, die **MILLENNIUM 2000 GMBH HEGENER & WEINER**, die nicht nur das von Weiner bzw. HCC vertretene Softwareprogramm weiter pflegen, sondern auch neue Schachcomputer zu günstigen Preisen anbieten will. Man wird sehen, welche Marktposition die ehemaligen Exponenten des deutschen Marktführers nun gegen ihn behaupten werden. Außerdem will MILLENNIUM neben Schachcomputern und Schachsoftware auch noch andere elektronische Spiele, den Anfang macht das vielen aus dem Vormittagsprogramm des TV-Senders SAT 1 bekannte Reaktionsspiel SUPERBALL. Übersetzungscomputer und Lernspiele vertreiben. Zum Debut trat MILLENNIUM mit zwei neuen Schachcomputern an, die in bzw. bei Hong Kong von TIMORITE LTD. produziert werden. Für DM 99,- gibt es ab Juni den **MILLENNIUM SCHACHPARTNER 2000**, der aber nichts mit dem fast zwanzig Jahre alten CHESS PARTNER 2000 zu tun hat, ein Tischgerät mit Drucksensorbrett und vierstelligem LC-Display, das 64 Spielstufen aufweist, darunter Anfänger-, Schnellschach- und Turnierstufen, und bis zu vierzügige Mattaufgaben lösen kann. Das Eröffnungsrepertoire umfaßt über 1500 Halbzüge und man kann unter vier Spielstilen wählen. Außerdem ist das Gerät noch mit einigen weiteren Funktionen ausgestattet, dazu gehören Schachuhr, Zugvorschläge, Gefahrenwarnung, Stellungsbewertung, Analysen bis zu 24 h, Monitoreinstellung, Automatenpartien, Vorausrechnen während der gegnerischen Bedenkzeit und Handicap-Partien mit Materialvorgabe. Leider gestattet es nur die Zurücknahme von maximal vier Halbzügen. Besonders herausgestellt wird, daß der SCHACHPARTNER 2000 nicht nur alle Remiseregeln kennt, sondern auch die elementare Mattführung mit zwei Läufern beherrscht, welche ungeübten Spielern durchaus Schwierigkeiten bereiten kann. Über die Spielstärke und sonstige Programmeigenschaften war leider noch nichts zu erfahren.



Schachpartner 2000

Ganz ähnlich sieht die **MILLENNIUM SCHACHSCHULE 2000** aus, die ab Ende Mai für DM 149,-

zu haben und für Batterie- und Netzbetrieb gedacht ist, der Netzadapter kostet DM 30,-. Sie hat 16 RandleDs, zehn Funktionstasten und eine Sprachausgabe sowie 64 Spielstufen, aber kein Display. Das Programm hat einen Umfang von 8 kByte, womit man bekanntermaßen ansehnliche Leistungen vollbringen kann, indes ist natürlich keine Spitzenspielstärke zu erwarten. Die weiteren Funktionen gleichen denen des SCHACHPARTNERS 2000. Mitgeliefert wird außerdem das Begleitbuch „Schach - Schritt für Schritt“ mit einem Schachlehrgang. Bei MILLENNIUM folgt man damit einer wohlprobierten Strategie und spricht ganz gezielt ein interessantes Marktsegment an. Sehr förderlich dürfte sich dafür auch das Gütesiegel des Deutschen Schachbundes auswirken.

Das zur Zeit stärkste Standbein von MILLENNIUM sind ohne Zweifel die PC-Schachprogramme, zumal man mit einigen der besten Schachprogrammierer der Welt zusammenarbeitet, darunter finden sich so renommierte Namen wie Richard Lang, Marty Hirsch, Stefan Meyer-Kahlen und Dr. Christian Donninger. Die neuesten Spitzenprogramme werden zu einem nicht geringen Teil über den Fachhandel abgesetzt, darüber hinaus werden aber auch ältere Versionen guter Programme in den Kaufhäusern stark verbilligt angeboten und teilweise fast verschleudert. Diese Billigversionen sollen künftig verstärkt auch ihren Weg in den Fachhandel finden, wo sie neue Interessenten werben sollen, die dann später, nachdem sie Geschmack am Computerschach gefunden haben, auf Spitzenprogramme übergehen. Da die entsprechenden Rechte bei MILLENNIUM liegen, laufen einige dieser älteren Programme noch immer unter der Marke MEPHISTO.

Die Palette der für jeweils DM 199,- angebotenen Spitzenprogramme der genannten Programmierer ist sehr beeindruckend, sie umfaßt nämlich **MCHES PRO 7.1**, **NIMZO '98**, **SHREDDER 2.0** und natürlich die **CHESS GENIUS GOLD COLLECTION** mit sämtlichen DOS-Versionen 1 bis 5, den WINDOWS-Versionen 4 und 5, 500.000 Meisterpartien aus über 50 Jahren und Treiber für die elektronischen Schachbretter von TASC und MEPHISTO sowie für CHESS 232, sofern es sich um DOS-Programme handelt. In diese Reihe gehört auch das jetzt für DM 149,- besonders preiswert angebotene Programm **CHESS GENIUS 5**. Wer über ein älteres Spitzenprogramm verfügt, braucht nicht den vollen Preis zu zahlen, um in den Besitz der neuesten Version zu kommen, Updates erlauben das finanziell wesentlich günstiger. Mit DM 50,- kommt man von GENIUS 5 zur GENIUS GOLD COLLECTION, und DM 99,- kostet das Update von allen älteren Voll-Versionen der GENIUS-Programme auf diese Sammlung. Die Updates von SHREDDER 1.0 sowie allen älteren MCHES- und NIMZO-Fassungen auf die jeweils neuesten Ausgaben bekommt man zum selben Preis.

Für einen Hunderter, vermindert um die obligatorische eine Mark, damit der Preis zweistellig bleibt, kann man auch die **MILLENNIUM GAME COLLECTION** mit rund 1000.000 Meisterpartien aus den letzten 100 Jahren in den gängigsten Formaten und mit zusätzlichen Eröffnungsbüchern für FRITZ, GENIUS,

REBEL und SHREDDER erstehen, die zusätzlich noch das Programm **SCHACHMEISTER 3D** von Richard Lang enthält. Der Nachfolger von GENIUS 3.5 mit verbesserter 3D-Grafik, gesteigerter Spielstärke und 200.000 Meisterpartien ist die **MEPHISTO GENIUS '98 GOLD-EDITION**, die zusammen mit dem **MEPHISTO SCHACHLEHRER 2.0** mit 13 Schachlektionen ebenfalls für DM 99,- verkauft wird. Die **GRANDMASTER BOOKS**, speziell für GENIUS zusammengestellte Eröffnungsbücher und „Chrilly“ Donningers Multimedia-Schachprogramm **CHAMP PROFESSIONAL** haben den gleichen Preis.

Die WINDOWS-Programme **MEPHISTO 3.5**, eine Kombination von GENIUS 3 mit der Grafik von GENIUS 5 und zusätzlichen 80.000 Meisterpartien, **MEPHISTO PCSCHACHLEHRER** und **CHAMP HONKONG**, das WM-Programm von 1995, bekommt man schon zu einem Spottpreis von DM 49,-, das gleiche kostet auch das aus dem **MEPHISTO SCHACHMEISTER** von Richard Lang und dem **BACKGAMMONMEISTER** von Michael Schellong geschnürte Paket. Den Vogel schießen jedoch zwei WINDOWS-Programme von Richard Lang ab, die man für sage und schreibe nur DM 39,- bzw. DM 29,- bekommt, es handelt sich um den **CHAMP CLASSIC** und den **MEPHISTO SCHACHMEISTER 3D** mit 1000 Meisterpartien.

Einige preiswerte Versionen all dieser Schachprogramme bekommt man auch über einen anderen Vertriebsweg, den MILLENNIUM sich erschlossen hat. **ROSSIPAUL** bietet nämlich **MEPHISTO SHREDDER** von Stefan Meyer-Kahlen für DM 99,- sowie **MEPHISTO BACKGAMMON**, das mit dem **BACKGAMMONMEISTER** identisch ist, und **MEPHISTO MEISTERSCHACH** von Christian Donninger für je DM 29,- an.

Bei den Diskettenprogrammen mußten sich die Hersteller immer wieder neue Kopierschutzmechanismen ausdenken, mit denen oft genug nur die ehrlichen Leute unbeabsichtigten Ärger hatten, während die Hacker sie sehr wohl zu umgehen wußten, um der Raubkopiererei Herr zu werden.

Mit den auf CD-ROMs gelieferten Programmen schien das Thema erledigt zu sein, die CD-ROM mußte sich für die Nutzung bestimmter Funktionen im Laufwerk befinden oder sie wurde wenigstens ab und an als Dongle-Ersatz benötigt. Inzwischen sind aber CD-ROM-Brenner so preiswert geworden, daß 1997 laut MCV News-Express allein in Deutschland rund 300.000 Stück verkauft worden sind und insgesamt etwa 460.000 in Betrieb sein dürften. Pro Gerät rechnet man entsprechend den Umsatzzahlen der Rohlinge mit etwa 100 (!) von den Computernutzern selbst geschriebenen CD-ROMs, von denen eine durchaus nicht zu vernachlässigende Anzahl unbefugte Kopien kommerziell vertriebener Software sein dürften. Darunter dürfte sich auch das eine oder andere Schachprogramm befinden, das nicht nur zur Anfertigung von Sicherheitskopien dupliziert wird, und so wird die nächste Runde im Antiraubkopierkrieg wohl nicht mehr lange auf sich warten lassen.

Wie man sieht, scheinen auf dem Computerschachmarkt einige Firmen und Personen Erscheinungsbild und Visitenkarten wechseln zu können, wie Chamäleons die Farbe. Wer unter Berücksichtigung gemachter und teilweise bitterer Erfahrungen unter einer neuen Flagge zu segeln wagt, der weiß sicherlich genau was er tut, und das dürfte ihm selbst, dem Markt und letztendlich auch den Verbrauchern zugute kommen. Auch bei der Schachhard- und -software findet man vielfach Altbewährtes im neuen Gewande und muß zweimal hinsehen, um es wiederzuerkennen. Aber auch hier gereicht es dem Verbraucher nur zum Vorteil, wenn er gute und erprobte Produkte, die seine Anforderungen vollständig erfüllen, nach einiger Zeit zu einem günstigeren Preis erhalten kann.

*Das war natürlich bei weitem nicht alles, was auf der Nürnberger Spielwarenmesse in diesem Jahr geboten wurde, aber es waren die interessantesten Neuheiten und einige unerwartete Neuheiten. In zwei weiteren Folgen dieses Berichts werden die Produkte des Marktführers und die der anderen bekannten großen Hersteller von Schachcomputern besprochen, die fast alle eine Reihe neuer und teilweise recht interessanter Geräte vorweisen können. ****

Hans-Peter Ketterling: Nürnberger Spielwarenmesse 1998

(Quelle: Rochade Europa, April 1998, Teil 1) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Neues von den siamesischen Zwillingen

Wen und was sah man auf der Nürnberger Spielwarenmesse 1998? - Teil 2 von H.-P. Ketterling

Der zweite Teil des Berichtes über die diesjährige Spielwarenmesse ist zwar den Neuheiten von HEGENER + GLASER und SAITEK gewidmet, aber es ist noch einiges zum Thema EXCALIBUR nachzutragen, da die erbetenen Informationen einige Zeit für den Weg über den großen Teich gebraucht haben und deshalb leider für den ersten Teil zu spät eingetroffen sind.



Excalibur Ivan



Excalibur Igor



Excalibur Karpov 2294

Inzwischen hat EXCALIBUR auf gezieltes Nachfragen auch explizit bestätigt, daß die Firmenangaben zur Spielstärke ihrer Geräte tatsächlich USCF Ratings sind, und auch die technischen Daten zu den interessantesten Geräten nachgeliefert. **MIRAGE, GRANDMASTER, IVAN** und **IGOR** weisen alle eine Spielstärke von 2100 USCF-Punkten auf, von denen man etwa 150 bis 200 Punkte abziehen muß, um auf DWZ oder SSDF-Punkte zu kommen. Alle vier Geräte sind mit einem H8-Prozessor ausgestattet, der mit 24 MHz läuft, im MIRAGE allerdings nur mit 20 MHz. Der Programmmumfang liegt bei 32 kByte, wozu beim IGOR für die Sprache noch einmal 96 kByte hinzukommen, beim IVAN sind es aufgrund der wesentlich umfangreicheren Geräusch- und Sprachdateien sogar noch weitere 1.016 MByte. Das Eröffnungsrepertoire wird mit 3000 Halbzügen angegeben und alle Geräte sind imstande, Sechszüger zu lösen. Damit man sich ein besseres Bild von den beiden sprechenden Computern IGOR und IVAN machen kann, sind deren Abbildungen beigelegt. Wer es nicht glaubt, daß der **KARPOV WORLD CHESS CHAMPION 2294** mit dem EMERALD CLASSIC PLUS von NOVAG identisch ist,

kann sich anhand der Abbildung dieses Gerätes davon überzeugen.

Überhaupt sind Computer mit Sprachausgabe wieder in, und fast alle Firmen folgen diesem Trend indem sie einzelne oder mehrere Produkte diese Genres anbieten, der Wegbereiter CHESS CHALLENGER VOICE aus dem Jahre 1979, der damals inflationsbereinigt etwa das Zwanzigfache (!) kostete, läßt grüßen. An dieser Stelle soll aber nicht unerwähnt bleiben, daß die Sprachausgabe durchaus mehr als eine überflüssige Spielerei ist, zumindest Sehbehinderte wissen sprechende Computer sehr zu schätzen.

Wie man anhand der Spielstärke sieht, handelt es sich bei den besseren Geräten von EXCALIBUR also nicht nur um schachlich anspruchslose Computer, die durch allerlei Schmickschnack aufgemotzt worden sind, sondern um Geräte, mit denen sich auch bessere Vereinspieler ernsthaft messen können. Damit können wir aber die Produkte von EXCALIBUR aber nun endgültig verlassen und uns den Neuheiten der siamesischen Zwillinge SAITEK und HEGENER + GLASER zuwenden.

Aus dem berühmten Städtchen Kalau erreichte mich folgende Scherzfrage: „Was ist der Unterschied zwischen dem Zyklopen Polyphem und diesen beiden Firmen?“ Kennern der griechischen Mythologie sollte die Antwort nicht schwer fallen: Polyphem hatte nur ein Auge und die beiden Firmen haben nur ein Gehirn. Das bringt auf eine Kurzformel, daß beide Firmen eine wohlabgewogene Gesamtstrategie verfolgen, und wer die bestimmt, ist wohl kein Geheimnis.

Im Gegensatz zu anderen Firmen hatte sich im vorigen Jahr zur Spielwarenmesse bei HEGENER + GLASER und SAITEK nicht sehr viel getan, während sich die Konkurrenz wesentlich besser vorbereitet hatte. Diesmal war es umgekehrt, alle anderen propagierten nur verhalten neue Produkte, während der Marktführer seine Schularbeiten besser gemacht und sein gesamtes Angebot gründlich überarbeitet hatte. Da man nicht nur den deutschen Markt und die hiesige Hausmarke HEGENER + GLASER im Auge haben mußte, war auch das internationale Angebot und die auf den internationalen Märkten viel bekanntere Marke SAITEK in das rechte Licht zu rücken. Folglich waren Geräte für beide Marken neu herauszubringen oder ältere wenigstens aufzupolieren. Viele dieser von SAITEK auf dem internationalen Parkett angebotenen Produkte treten hierzulande gar nicht in Erscheinung, sie sollen aber trotzdem kurz vorgestellt werden, weil die ROCHADE schließlich nicht nur in Deutschland gelesen wird.

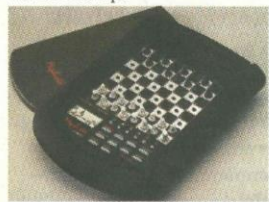
Das gesamte Angebot ist in zwei verschiedene Produktlinien unterteilt, die **KASPAROV-** und die **MEPHISTO-**Linie, die beide sowohl in Bezug auf die verschiedenen Gerätetypen als auch auf die Spielstärke ausgewogen abgestuft sind und sowohl Reise- als auch Tischgeräte umfassen. Wie üblich werden die Computer in gut gemachten Prospekten

präsentiert, die aber im Gegensatz zu den Vorjahren mit technischen Details geizen, wobei einige Datenblätter für die international angebotenen Computer ein klein wenig auskunftsfreudiger sind - aber nicht viel. Auf diesbezügliches Nachfragen erklärte man, daß sich die meisten Kunden dafür nicht sonderlich interessieren. Ich denke aber doch, daß Angaben hinsichtlich Prozessortyp und -taktfrequenz, Speichergröße und Programmmumfang für den Vergleich ähnlicher Produkte durchaus von Interesse sind und sehr wohl eine Entscheidungshilfe bei der Auswahl eines Gerätes sein können.



Kasparov Aria

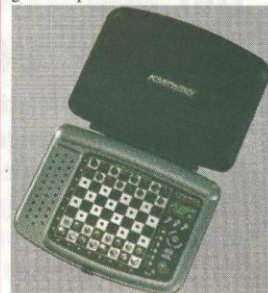
Insgesamt wurden für den deutschen Markt zwölf neue Produkte vorgestellt und wir wollen zunächst die Reisegeräte betrachten. Deren einfachstes ist der sehr kleine und flache **KASPAROV ARIA** für nur DM 49,-, der mit einem vierstelligen LC-Display und einem 7,7 x 7,2 cm messenden Stecksensorbrett ausgestattet ist, 64 Spielstufen hat und die Rücknahme von zwei Halbzügen gestattet. Hinzu kommen eine einfache Lehrfunktion und eine zwischen 350 und 800 Elo-Punkten wählbare Spielstärke, hier und im folgenden sind immer mit den DWZ oder SSDF-Zahlen vergleichbare Werte gemeint, womit ARIA etwas für Einsteiger und Gelegenheitspieler ist. Daß er überhaupt keine fest einprogrammierten Eröffnungszüge vorweisen kann, halte ich persönlich für bedauerlich, in dem nur 2 kByte umfassenden Programm ist dafür offenbar aber kein Platz mehr gewesen. Außerlich ähnelt das ab April lieferbare und ganz in Schwarz gehaltene Gerät dem über zehn Jahre alten POCKET CHESS und fußt auf dessen seit langem bewährten Konzept.



Mephisto Miami

Das für DM 99,- ab Juni lieferbare Reisegerät **MEPHISTO MIAMI** ist mit seiner von 250 bis 1900 Elo-Punkten einstellbaren Spielstärke, einem 16-kByte-Programm und einem 6000 Halbzüge umfassende Eröffnungsrepertoire gerade der richtige Urlaubsgegner sowohl für Einsteiger und Gelegenheitspieler als auch für erfahrene alte Hasen.

MIAMI verfügt über 64 Spielstufen, läßt bis zu 30 Halbzüge zurückzunehmen und kann bis zu achtzellige Matts herausbekommen. Gespielt wird auf einem Stecksensorbrett und die Anzeige erfolgt über ein fünfstelliges LC-Display mit zusätzlichen Figurensymbolen. Vergleichlich mit dem ARIA hat er eine um das Eröffnungsrepertoire erweiterte Lehrfunktion. Auch er ist in Schwarz gehalten, hat aber ein größeres und runder gestaltetes Gehäuse als der ARIA und mit 8,8 x 8,8 cm auch eine etwas größere Spielfläche.



Kasparov Cosmos

Für DM 199,- kann man den 100 Elo-Punkte stärkeren **KASPAROV COSMOS** bekommen, der den doppelten Programmmumfang aber ansonsten eine dem MIAMI ähnliche Ausstattung bietet. Er erlaubt jedoch bis zu 34 Halbzüge zurückzunehmen und weist eine gegenüber dem MIAMI noch um eine Warnfunktion erweiterte Lehrfunktion auf. Das mechanische Konzept wurde vom TRAVEL CHAMPION 2100 übernommen und die Stecksensorbrettfläche hat demgemäß Abmessungen von 11,2 x 11,2 cm. Das Display gleicht dem des MIAMI, zusätzlich sind aber noch 16 Rand-LEDs vorhanden, und das Gehäuse ist im Gegensatz zu dem des TRAVEL CHAMPION in Silber gehalten, lediglich der Klappdeckel ist schwarz geblieben. Dieses Gerät wäre eigentlich der richtige Urlaubsbegleiter, aber leider ist erst im August mit ihm zu rechnen, für viele ist der Sommerurlaub dann aber längst schon vorbei.

Wenden wir uns nun den in reichhaltiger Auswahl zur Verfügung stehenden Tischgeräten zu, von denen die meisten ein rechteckiges Format aufweisen und die Abmessungen eines normalen Buches haben. Je nach dem, ob Tastenfeld und Anzeige neben oder vor dem Spielfeld angeordnet sind, gibt es Tischgeräte gewissermaßen im Hoch- und im Querformat, wobei das Gehäuse kantig-schlicht oder auch etwas barocker geformt sein kann. Das Spielfeld ist meistens als Drucksensorbrett ausgeführt, Magnetsensorbretter haben ihren Preis und sind rar geworden.

Der für Juni angekündigte **MEPHISTO MEXS** im kantigen schwarzen Gehäuse mit einem 20 x 20 cm messenden Drucksensorbrett, einem einfachen vierstelligen LC-Display und einem 4 kByte umfassenden Programm ist solch ein „klassisches“ Tischgerät. Er hat 64 Spielstufen und

Hans-Peter Ketterling: Nürnberger Spielwarenmesse 1998

(Quelle: Rochade Europa, Mai 1998, Teil 2) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

sein von 200 bis 800 Elo-Punkten einstellbarer Spielstärkebereich ist speziell auf Einsteiger und Gelegenheitspieler jugendlichen Alters abgestimmt. Da reicht dann auch das nur 100 Halbzüge enthaltende Eröffnungsrepertoire, aber immerhin ist die Rücknahme von bis zu 14 Halbzügen möglich, was interessante Trainingsmöglichkeiten durch das Ausbügeln verkorkster Partien eröffnet. Zudem verfügt er auch noch über die Lehrfunktion des COSMOS, die sogar noch um eine Sprachausgabe erweitert wurde. Für nur DM 99,- wird einem ein guter Gegenwert geboten, sofern man mit der auf die spezielle Zielgruppe abgestimmten eingeschränkten maximalen Spielstärke vorlieb nimmt.

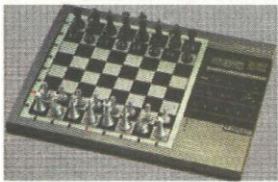


Mephisto Mexs



Mephisto Montana

Das ähnlich große und ab Mai für DM 149,-lieferbare und viel form schönere Drucksensorgerät **MEPHISTO MONTANA**, dessen Design vom SOLAR KING entlehnt ist, allerdings ohne dessen Solarzellen und dessen raffinierte Stromversorgungstechnik zu übernehmen, hat eine Spielfläche von 20 x 20 cm. Sein 16-kByte-Programm gleicht dem des MIAMI und die Anzeigemöglichkeiten wurden vom COSMOS übernommen.



Kasparov Centurion

Eine Spielstärke von immerhin 2000 Elo-Punkten läßt das Drucksensorgerät **KASPAROV CENTURION** auch für stärkere Spieler interessant erscheinen. Der Computer hat eine Spielfläche von 20 x 20 cm und soll den Schachtrainer ablösen, dem er abgesehen von der größeren Tastenzahl und dem zusätzlichen Display sehr ähnlich sieht, allerdings ist sein Äußeres in Silber und Schwarz gehalten. Interessiert man sich für das Innenleben, so stellt sich schnell heraus, daß Programm und Anzeigen denen des COSMOS entsprechen, hinzu kommen aber noch 20 gespeicherte Meisterpartien und man kann außerdem nach jeder Partie eine Spielstärkebewertung abrufen. Ab August soll der Computer für DM 199,- im Handel sein.

Ein weiteres neues Drucksensorgerät ist der nur 20 Elo-Punkte stärkere

MEPHISTO MYSTERY, wobei man übrigens mindestens 90 Partien gegen Gegner bekannter Spielstärke lassen muß, um diese geringe Differenz zweifelsfrei nachzuweisen. Der Name, die gefällige Gestaltung und die abgerundete Form dieses für DM 249,- angebotenen und ab August verfügbaren Gerätes erinnern sehr an den MYTHOS, als dessen etwas stärkerer Nachfolger es anzusehen ist. Programm, Anzeigefunktionen und Spielfeldgröße entsprechen denen des CENTURION.



Mephisto Mystery



Kasparov Cougar

Ein weiteres Drucksensorgerät mit einem Programm ähnlich dem des COSMOS ist der **KASPAROV COUGAR**, der jedoch eine auf 2050 Elo-Punkte angehobene Spielstärke hat (die zusätzlichen 50 Punkte kann man schon mit 15 Partien belegen), für die ein RISC-ähnlicher Prozessor mit entsprechend hoher Taktfrequenz sorgt. COUGAR ist ebenfalls in der neuen Farbkombination Silber mit Schwarz gehalten und hat das kantige Design des GK 2000, er ist ab August für DM 299,- zu haben.

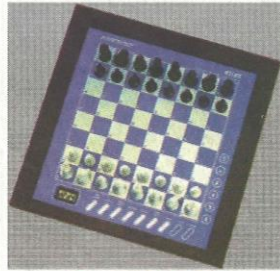
Wer bei den Drucksensorcomputern von HEGENER + GLASER und SAITEK die beste Kombination von günstigem Preis und hoher Spielstärke sucht, landete bis vor kurzem bei dem bereits im Herbst 1996 erschienene **MEPHISTO MILANO PRO**, der inzwischen schon für DM 399,- zu haben ist und ein auf 2180 Elo-Punkte eingestuftes 64-kByte-Programm von Frans Morsch aufweist. Im September 1997 wurde ihm mit dem **MEPHISTO ATLANTA** für DM 799,- eine um 100 Punkte stärkere Ausführung zur Seite gestellt, die außerdem statt der Rand-LEDs nun Einzelfeld-LEDs vorweisen kann, was den Spielkomfort auf dem 19,5 x 19,5 cm großen Sensorbrett nicht unwesentlich erhöht. Der MILANO PRO wurde ursprünglich mit DM 499,- gehandelt und der Atlanta war zunächst sogar mit DM 999,- angekündigt worden, die jetzt gültigen Preise entsprechen dem realen Preis-Leistungsverhältnis weit besser.

MILANO PRO hat ein 64-kByte-Programm mit einem 50.000 Halbzüge umfassenden Eröffnungsrepertoire und erlaubt, bis zu 200 Halbzüge zurückzunehmen. ATLANTA hat das gleiche Programm und bezieht seine höhere Spielstärke aus umfangreichen zusätzlichen Hashtabellen. Die Spielstärke beider Geräte läßt sich bis auf etwa 300 Elo-Punkte reduzieren, so daß auch Anfänger und wenig versierte Spieler die Geräte auf eine ihnen genehme Spielstärke einstellen können. Bei den Spaßstufen des MI-

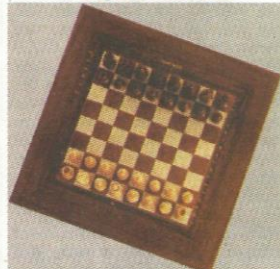
LANO PRO ist im Gegensatz zu denen des ATLANTA bei der Programmierung wohl etwas schief gegangen, für Anfänger spielen sie nämlich viel zu stark, so daß kein rechter Spielspaß aufkommen will. Beide Computer haben das gleiche schwarze und kantige Gehäuse und haben schachlich außer den starken PC-Programmen auf schnellen Supermaschinen nicht viel Konkurrenz zu fürchten, und auch menschliche Spieler, die sie locker schlagen können gibt es nicht viele.

Die in weiten Grenzen *unabhängig* von der mittleren Rechenzeit pro Zug einstellbare Spielstärke ist übrigens ein Merkmal, das inzwischen alle Geräte von SAITEK und HEGENER + GLASER auszeichnet, und für das ich bei allen Herstellern jahrelang unermüdlich plädiert habe. Es gibt nämlich kaum etwas Frustrierendes, als minutenlang zu brüten, um einen guten Zug zu finden und stets innerhalb von wenigen Sekunden eine Antwort vorgelegt zu bekommen, die einen wieder lange beschäftigt, wenn man nicht untergehen will.

Zum Thema Spielstärke sei noch eine weitere Randbemerkung angefügt: Die von einigen Firmen für ihre Computer angegebenen USCF-Werte sind oft nur oberflächlich geschätzt (manchmal vielleicht sogar bloßes Werbelatein). Auch die Umrechnung auf DWZ durch Abzug von 150 bis 200 Punkten ist nur eine grobe Faustformel, versucht man sie zu verifizieren, findet man große Schwankungen. Auch die Firmen, die versuchen, realistische SSDF-Punktzahlen anzugeben, finden in der SSDF-Liste später mitunter stark differierende Werte - gewöhnlich nach unten abweichend. Als Fazit aus alledem tut man gut daran, alle Spielstärkeangaben nur als grobe Orientierungswerte zu verstehen, wobei nicht vergessen werden darf, daß selbst eine Spielstärkedifferenz von 100 Punkten für den stärkeren Spieler lediglich eine Gewinnerwartung von 64% ergibt, also rund 6,5 Punkten aus 10 Partien entspricht.



Kasparov Atlas



Kasparov Capella

Neben den konventionell gestalteten Tischgeräten gibt es noch zwei weitere mit quadratischem Gehäuse, die weniger wie Schachcomputer als vielmehr wie Schachbretter aussehen. **KASPAROV ATLAS** ist das klei-

ne dieser beiden Geräte, dessen Programm und Display denen des ARIA entsprechen, während es über eine 16 x 16 cm messendes Drucksensorbrett verfügt, dabei aber nur DM 69,- kostet und ab April lieferbar ist. Das zweite dieser Geräte ist **KASPAROV CAPELLA**, das gleichzeitig herauskommen aber DM 299,- kosten soll, ein Programm entsprechend dem des MONTANA hat und ein 20 x 20 cm großes Drucksensorbrett aufweist, allerdings nur 1800 Elo-Punkte bietet, dafür aber 34 statt nur 30 Halbzüge zurückzunehmen gestattet, während die Lehrfunktion um die Warnfunktion abgemagert wurde. Alle Zuganzeigen und sonstigen Signale erfolgen über 16 Rand- und zusätzliche sieben Signal-LEDs, da CAPELLA kein Display hat. Sein Holzgehäuse entspricht dem des VIRTUOSO, der inzwischen ausgeliefert ist.

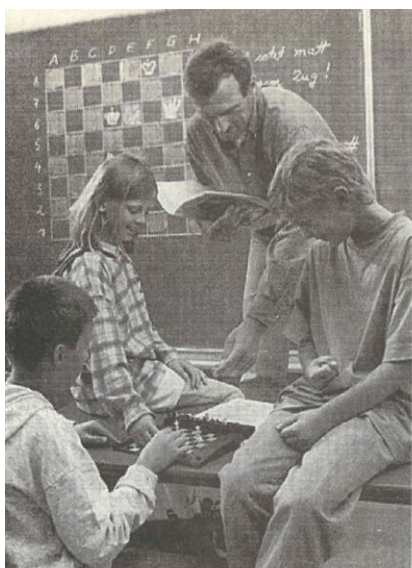
Meine persönliche Sympathie gehört dem **MODULAREN SYSTEM**, das mit seinen einstmals fünf verschiedenen Grundgeräten, die man mit einer erklecklichen Anzahl verschiedener Programmmodule bzw. Modulsätze kombinieren und dadurch auch nach vielen Jahren durch einfachen Programmaustausch auf den neuesten Stand bringen konnte, auch heute noch beispielgebend ist. Übrig ist davon leider nur noch der **MEPHISTO EXCLUSIVE**, das erfolgreichste Gerät aus dieser Reihe, das nach Aussage von SAITEK-Chef Eric Winkler im Lieferprogramm bleiben wird. Eine erfreuliche Nachricht, zumal der RENAISSANCE das Zeitliche gesegnet hat. Der EXCLUSIVE bietet mit seinem Nuß-Ahorn-Holzgehäuse, den Magnetsensoren, den Einzelfeld-LEDs und mehreren austauschbaren Programmen ein flexibles und ausbaubares Gerät, das in seiner Klasse einzigartig ist, obwohl der Zahn der Rationalisierung auch an ihm genagt hat. Das Gehäuse ist nun mit einer Kunststoffummantelung versehen worden und die Schubladenführung geht nicht mehr so glatt und leicht wie bei den älteren Exemplaren, die allerdings nach mehrjährigem Gebrauch auch etwas Öl an der richtigen Stelle haben wollten, wenn sie unangenehm zu klemmen begannen. Seit August 1996 bekommt man den EXCLUSIVE zusammen mit dem 32-kByte-Programm **MM VI**, das eine Spielstärke von 2000 Elo-Punkten und ein 35.000 Halbzüge umfassendes Eröffnungsrepertoire mitbringt, für nicht gerade billige meines Erachtens aber angemessene DM 999,-.

Das Modulset MM VI ist allein übrigens für DM 395,- zu haben, und das leere EXCLUSIVE-Grundgerät kostet DM 700,-. Das mag alle diejenigen interessieren, die ihren alten MODULAR durch etwas Besseres ersetzen oder ihrem älteren EXCLUSIVE eine nicht zu teure Verjüngungsspritze verpassen wollen.

Bereits vor zwei Jahren wurden für den EXCLUSIVE die beiden neuen Modulsets BOSTON und NEW YORK angekündigt, aber bis heute wurden die daran geknüpften Hoffnungen der wartenden Computerschachgemeinde nicht erfüllt. Für Mai (dieses Jahres!) hat Frans Morsch die Programme nun endlich fest zugesagt, und man kann nur hoffen, daß nichts dazwischen kommt. Selbst Winkler getraute sich nicht, das zu garantieren, und wir werden ja sehen, wie man Mai letztendlich zu buchstabieren hat. Ganz wohl ist den Beteiligten aber nicht in ihrer Haut, und so hat man die Modulsätze nun **SENA-**

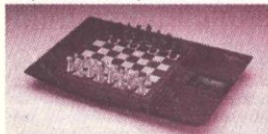
Hans-Peter Ketterling: Nürnberger Spielwarenmesse 1998

(Quelle: Rochade Europa, Mai 1998, Teil 2) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



„Schach matt, Herr Lehrer!“
heißt es bei der

Mephisto Schachakademie TOR und **MAGELLAN** getauft. Spielstärke und sonstige Eigenschaften entsprechen denen von MILANO PRO und ATLANTA, was auch für die Anzeigemodule gilt. Die jetzt aktuellen Preise, und das ist das Positive an der ganzen Sache, liegen DM 200,- unter den ursprünglich genannten, die Modulsätze sollen nun DM 499,- und DM 799,- kosten.



Mephisto Schachakademie
Seit Oktober vorigen Jahres ist ein besonders interessantes Gerät auf dem Markt, das bereits auf der vorigen Spielwarenmesse mit vielen Vor- ausstellern bedacht und groß herausgestellt worden ist. Auch auf dieser Messe stand die **MEPHISTO SCHACHAKADEMIE** im Mittelpunkt, weil sie für viele Schachspieler, insbesondere solche, die ihre Spielstärke merklich steigern möchten, das Lehr- und Trainingsgerät par excellence sein dürfte. Nicht zuletzt zielt man dabei auch auf die rund 50.000 regelmäßig Schach spielenden und vielfach in Schacharbeitsgemeinschaften organisierten deutschen Schüler. Daß Schulschach insgesamt zunehmend gefördert wird, hängt damit zusammen, daß sich die positiven Wirkungen des Schachspiels auf die schulischen Leistungen der meisten Schüler inzwischen herumgesprochen haben.

Bei der **SCHACHAKADEMIE** handelt es sich um ein Drucksensorgerät mit einer Spielfläche von 19,5 x 19,5 cm mit Einzelfeld-LEDs und einem auch in den anderen Geräten eingesetzten fünfstelligen LC-Display mit zusätzlichen Figurensymbolen. Die Spielstärke ist von 250 bis 1900 Elo-Punkten einstellbar, außerdem gibt es 100 Spielstufen sowie 100 aufeinander aufbauende Schachlektionen mit Mattaufgaben und Quizfragen, die durch insgesamt 20 Stunden Sprachausgabe und zusätzliche Lichteffekte ergänzt werden. Das Trainingsprogramm basiert übrigens auf den Erfah-

runge vieler Schachkurse und wurde in Zusammenarbeit mit der Bundesligaspielerin und Pädagogin Anita Stangl realisiert. Das Gerät hat ein Eröffnungsrepertoire von 6000 Halbzügen, ermöglicht die Rücknahme von bis zu 30 Halbzügen und kann bis zu achtzigige Mattaufgaben lösen. Ein kleiner Schönheitsfehler, der aber die meisten kaum stört, ist, daß die Sprachverständlichkeit etwas durch einen zu großen Nachhall leidet. Da war die Aufnahmetechnik nicht auf der Höhe der Zeit, denn die Elektronik kann heutzutage eine bessere Tonqualität bieten, wie selbst billigere Geräte unter Beweis stellen. In Anbetracht dessen, was man für sein Geld geboten bekommt, sind die verlangten DM 299,- aber gut angelegt.

Für den internationalen Markt hat SAITEK sein Angebot in drei auch farblich differenzierte Produktlinien aufgeteilt, die durch die ersten drei Buchstaben des Alphabets gekennzeichnet sind, mehrere teilweise schon länger bekannte Geräte tauchen aufgrund dieser Systematik mit einem neuen Namen auf. Zur in Schwarz und Blau gehaltenen und für Einsteiger gedachten **ALPHA**-Serie gehören die Reisegeräte **ARIA**, **AVALON** und **AURORA** sowie die Tischgeräte **ATLAS**, **ALCHEMIST** und **ARAGON**. **AVALON** gleicht dem **MEPHISTO BEACH**, ist aber mit dem 4-kByte-Programm des **MEXS** bzw. des **AURORA** ausgestattet, wobei dieser wiederum dem **KASPAROV EXPRESS** nahe kommt. **ALCHEMIST** und **ARAGON** haben das 4-kByte-Programm und das Design des **MEXS**, aber nur **ARAGON** hat auch eine Stimme.

Für Fortgeschrittene gibt es die schwarz/rote **BENCHMARK**-Serie, welche das Reisegerät **BULLET** und die Tischgeräte **BLADE** und **BARACUDA** umfaßt. **BULLET** sieht dem **COSMOS** ähnlich, hat jedoch nur eine Spielstärke von 1350 Elo-Punkten, weist aber 500 Eröffnungs- halbzüge auf. **BLADE** ähnelt **MONTANA** und hat das 8-kByte-Programm des **BULLET**, während **BARACUDA** wiederum dem **MYSTERY** ähnlich sieht und das Programm des **MONTANA** hat, allerdings 100 Elo-Punkte schwächer ist.

Schließlich gibt es noch die silberfarbene **CONNOISSEUR**-Linie für sehr gute Spieler und Kenner, die vom Reisegerät **COSMOS** und den Tischgeräten **CENTURION**, **COUGAR**, **CHESS ACADEMY** und **CAPELLA** gebildet wird, wobei die **SCHACHAKADEMIE** unter ihrer englischen Bezeichnung und anderer Farbe läuft, außerdem darf man wohl davon ausgehen, daß sie dann Englisch spricht.

Interessant ist vielleicht noch, daß alle Reisegeräte sowie **ATLAS**, **MEXS** und **CAPELLA** einen derart geringen Stromverbrauch haben, daß sie für reinen Batteriebetrieb konzipiert wurden. Alle anderen Geräte können zusätzlich mit ein und demselben Netzteil für DM 39,- betrieben werden, nur der **EXCLUSIVE** läuft nur am Netz, abgesehen von ganz alten Exemplaren, die auch für Batteriebetrieb ausgelegt waren.

Sieht man sich die gesamte Gerätepalette von SAITEK und HEGENER + GLASER an, so wird schnell klar, daß ihr ein Baukastensystem zugrunde liegt, das aus wenigen Programmen mit teilweise nur geringen Unterschieden sowie einigen verschiedenen Gehäuseformen besteht, die miteinander bei wechselnder Farbgebung zu einer Vielfalt verschiedener Schachcomputer kombiniert werden. Damit erreicht man hohe Stückzahlen der Grundelemente und schließlich ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis der fertigen Geräte und das freut den Kunden.

Vor zwei Jahren wurden die Schachcomputer **SOLAR STAR** und **SOLAR KING** mit einer neuen Stromspartechnik vorgestellt und kamen dann auch tatsächlich auf den Markt. Inzwischen sind sie aber sang- und klanglos dem Vergessen anheimgefallen, ihr technisch sehr anspruchsvolles Energieversorgungskonzept dürfte durch die viel zu geringe Spielstärke in Verbindung mit dem relativ hohen Preis entwertet worden sein, das ist jedenfalls die auch von mir geteilte Meinung einiger Fachhändler. Eigentlich ist es schade um diesen interessanten Ansatz, vielleicht wird er aber wieder aufgenommen und dann in einer ausgewogeneren Gerätekonzeption erneut vorgestellt.

Wem die Gangungenaugigkeit und das altmodische Ticken einer mechanischen Schachuhr ein Dorn im Auge ist, hat seit einigen Jahren auch verschiedene elektronische Schachuhren zur Auswahl, die sich aber meist durch einen nicht gerade niedrigen Preis und teilweise auch durch eine umständliche Bedienung „auszeichnen“. Da kam die bereits auf der vorigen Messe vorgestellte elektronische Schachuhr von SAITEK mit dem großen LC-Display gerade recht, zumal der Preis von DM 119,- sich positiv von einigen anderen elektronischen Schachuhren abhob. Leider hatte die erste Ausführung einen verborgenen Programmfehler und außerdem kursiert das Gerücht, daß die Produktionskapazitäten zeitweilig dringend für andere Dinge benötigt

wurden, und so wird die überarbeitete Ausführung **GAME CLOCK II** kaum vor der Jahresmitte in ausreichenden Stückzahlen zu haben sein. SAITEK stellt außer Schachcomputern nach wie vor verschiedene **BRIDGE**- und **BACKGAMMON**-Computer sowie einige andere elektronische Spiele her. Erwähnenswert sind **PRO BRIDGE 310** für DM 299,-, **PRO BRIDGE 510** für DM 599,- und **ELECTRONIC CHAMPION BACKGAMMON** für DM 249,-.

Günther Niggemann, der mit seiner Frau Erika häufig auf dem Stand von SAITEK anzutreffen war, teilte halb erleichtert, halb wehmütig mit, daß er den Reparaturservice für die Geräte von SAITEK und HEGENER + GLASER nicht länger fortführen wird, weil der nämlich in München neu aufgebaut werden soll, wobei zu hoffen ist, daß man dort weiß, worauf man sich einläßt. Die für einen schnellen und guten Service erforderlichen hochspezialisierten Techniker muß man erst heranzubilden, sofern man sich nicht auf einfachen Platinen- und Verschleißteiletausch beschränken will. In jeden Fall sollten sie außer von Elektronik auch etwas vom Schach verstehen, weil sie sonst Schwierigkeiten bei der Fehlerdiagnose und beim Überprüfen des Reparaturserfolges haben. Das weiß ich aus eigener leidvoller Erfahrung, denn bei **ELEKTROSCHACH** in Berlin wurde schon so manches Gerät wieder zum Leben erweckt, für das es längst keinen Service mehr gibt, weil es zu alt ist oder weil der Hersteller nicht mehr existiert. Wenn man dann auch keine Serviceunterlagen hat, artet die Sache schnell in einen Intelligenztest aus...

Damit haben wir die Neuheiten der diesjährigen Nürnberger Spielwarenmesse aber noch immer nicht erschöpfend behandeln können. Von den großen Firmen fehlt nämlich noch NOVAG und dann gibt es auch noch einige weitere interessante Neuigkeiten zu berichten, aber das haben wir uns alles für den dritten und letzten Teil auf. ***

Hans-Peter Ketterling: Nürnberger Spielwarenmesse 1998

(Quelle: Rochade Europa, Mai 1998, Teil 2) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

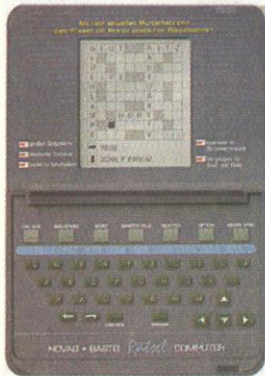


Der Fels in der Brandung

Wen und was sah man auf der Nürnberger Spielwarenmesse 1998? - Teil 3 & Schluß von H.-P. Ketterling

Der dritte und letzte Teil des Berichtes über die Nürnberger Spielwarenmesse 1998 konzentriert sich auf NOVAG, eine der alteingesessenen Firmen im Schachcomputermarkt, die wie ein Fels in der Brandung bisher eine beeindruckende Kontinuität an den Tag legte, obwohl sie auf dem deutschen Markt derzeit etwas verhalten agiert, was ihren guten Produkten im Grunde genommen nicht ganz gerecht wird. Schließlich gibt es noch einige andere Unternehmen, die mit neuen Produkten oder alten Kamellen mitmischen wollen.

Vor einem Jahr hatte NOVAG in Nürnberg damit aufgetrumpft, daß alle Geräte entweder neu entwickelt oder doch zumindest stark überarbeitet worden waren. Diesmal verließen sich Firmenchef Peter Auge und sein deutscher Repräsentant TCS-Chef Rudolf Bayerl jedoch darauf, daß der vor einem Jahr gewonnene Schwung sie noch weiter trägt und hatten nur eine einzige wirkliche Neuheit vorbereitet.

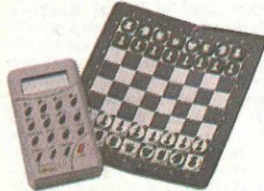


Kreuzworträtsel-Computer
Diese Neuheit wird Schachspieler allerdings kaum reizen, es sei denn, sie wollen auch an schachfreien Tagen etwas zum Knobeln haben. Dafür ist der von NOVAG zusammen mit dem BASTEI-Verlag entwickelte und in einem dunklen und metallischen Grau gehaltene **KREUZWORT-RÄTSEL-COMPUTER** nicht die schlechteste Wahl, denn er bietet über 15.000 verschiedene neue Rätsel - man hat also nicht etwa nur den Inhalt von alten Rätselheften in einen Computer gestopft - in fünf verschiedenen Größen von 6 x 6 bis 15 x 15, die auf einem 7 x 8 cm großen LC-Gratfildisplay dargestellt werden. Die Eingabe erfolgt mittels einer Tastatur im deutschen QWERTZ-Format, das den meisten von der Schreibmaschine oder vom PC wohl bekannt ist. Auch beim Rätselraten vergeht die Zeit wie im Fluge und schlappmachende Batterien wären da weniger angenehm, diese Gefahr ist aber gering, denn ein Batteriesatz reicht für 100 Stunden. Natürlich würden es die klassischen Rätselhefte im Prinzip auch tun, bedenkt man aber, daß der Computer den Inhalt von rund 350 Kreuzworträtselheften, für die man statt der verlangten DM 299,- mehr als DM 750,- hergeben müßte, an Bord hat,

abgesehen davon, daß die Hefte etwa das Hundertfache der 325 g des Computers wiegen würden, so erscheint der Vergleich in einem anderen Licht. Zusätzlich bietet der Rätselcomputer Magische Quadrate im Format 5 x 5 und als Weltneuheit sogar 8 x 8, und schließlich noch das Marinespiel, das bei uns unter der Bezeichnung „Schiffe versenken“ besser bekannt ist. Zu meiner Schulzeit verkürzte man sich damit so manche langweilige Schulstunde, damals genügten dafür Papier und Bleistift.



Kreuzworträtsel-Computer
Zwar wurden die von NOVAG lieferbaren Schachcomputer bereits vor einem Jahr eingehend beschrieben, aber nicht alle Leser kennen den Artikel, und wenn doch, so haben sie die Einzelheiten sicher nicht mehr parat, und deshalb soll hier ein aktueller Überblick über das Lieferprogramm der verfügbaren Reise- und Tischgeräte sowie der sonstigen Produkte von NOVAG gegeben werden.



Jasper special
Das kleinste und preiswerteste Reisegerät ist **JASPER**, der zusammen mit einem einfachen zusammenklappbaren Magnetschachspiel mit einer Spielfläche von 11,2 x 11,2 cm nur DM 59,- kostet. Für DM 75,- bekommt man ihn auch unter der Bezeichnung **JASPER SPECIAL** mit einem etwas solideren Magnetschachspiel gleicher Spielfläche, zu dem es aber außer einfachen Figurenplättchen zusätzlich richtige Magnetschachfiguren gibt. **JASPER** ist ein mit einem LC-Display ausgestattetes kleines metallic-graues Tastengerätchen mit 679 Spielstufen einschließlich einiger Lehrspiel-, Handycap- und Spaßstufen, die auch Anfänger ermuntern sollen. Sein 4-kByte-Programm läuft auf einem mit 8 MHz getakteten Singlechip und bietet Zufalls-generator, Trainingsfunktion, Zugvorschläge, Stellungsspeicher, Rücknahme von bis zu 32 Halbzügen und kann mit einigem Zeitaufwand bis zu siebenzügige Probleme lösen. Er hat zwar Stellungseingabe und -kontrolle, aber es hat nur noch für ein ultrakleines Eröffnungsrepertoire von einigen wenigen Halbzügen gereicht. Obwohl

man dem kleinen Kerlchen das auf den ersten Blick nicht zutrauen mag, kann er unter Turnierbedingungen sechs Halbzüge tief rechnen und bringt es damit auf die beachtliche Spielstärke von fast 1600 Elo-Punkten, Novag gibt 1750 USCF-Punkte an. Da **JASPER** äußerst sparsam ist, reicht ein Batteriesatz für 1000 Stunden.

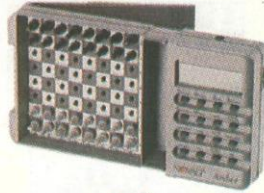


Amethyst plus
Der ansprechend geformte und dunkelgrau gefärbte **AMETHYST PLUS** hat zwar nur 119 Spielstufen, gleicht dem **JASPER** sonst schachlich aber wie ein Ei dem anderen. Für den Preis von DM 89,- bietet er aber zusätzlich ein 7,6 x 7,6 cm messendes integriertes Sensorsorbret, was für das Spielen unterwegs doch angenehmer als das zusätzliche Magnetspiel des **JASPER SPECIAL** ist. Während des Transportes ist der Computer durch einen aufsetzbaren Deckel geschützt.



Opal plus
Für DM 109,- erhält man den in der gleichen Farbe gehaltenen **OPAL PLUS**, ein mit etwas über 1700 Elo-Punkten rund eine halbe Klasse stärkeres Reisegerät mit 128 Spielstufen, dessen 16 kByte großes Programm ebenfalls mit 8 MHz auf einem Singlechip läuft und Eigenschaften hat, die denen der beiden schon beschriebenen Geräte entsprechen. Zwar kann man nur 25 Halbzüge zurücknehmen und er löst auch nur Sechzüger, die Rechentiefe kann unter Turnierbedingungen aber bis zu 12 Halbzügen betragen und der größere Programmumfang läßt immerhin Platz für ein Eröffnungsrepertoire von etwa 8500 Halbzügen, eine Monitorfunktion (Schiedsrichter) ist auch vorhanden. Dank des 10,3 x 10,3 cm messenden eingebauten Drucksensorsorbrettes, auf dem man mit richtigen Magnettfiguren und nicht nur mit runden Figurenplättchen spielt, kann man mit diesem Gerät auf Reisen angenehm entspannt spielen. In den Spielpausen, man kann den Computer übrigens auch während des Rechenvorganges aus- und später wieder einschalten,

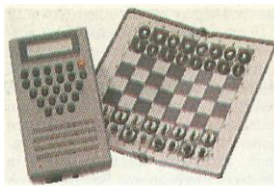
ohne daß er etwas vergißt, finden die Figuren in einem eigens dafür vorgesehenen Fach ihren Platz. Da **OPAL PLUS** kein Display hat erfolgen alle Anzeigen über 16 Rand- und fünf Signal-LEDs, einer der Gründe, warum ein Batteriesatz nur 100 Stunden reicht. Wie dem **AMETHYST PLUS** kann man auch diesem Gerät eine ansprechende Formgebung bescheinigen.



Amber
Wer zu den Spielern gehört, die unterwegs und vor allem selbst gegen einen wirklich starken Computer spielen möchten, also nicht nur Partien analysieren oder den Computer des Freundes aushebeln wollen, sollte sich **AMBER** für DM 269,- näher ansehen. Dieses metallic-graue schlichte Reisegerät wirkt ein wenig wie ein Tastengerät mit einem angeklebten Steckschachbrett, letzteres mißt 8,8 x 8,8 cm und ist ein echtes Sensorsteckbrett. Es ist angenehm, daß man die Stellung stehen lassen kann, wenn man den Deckel schließt. Die bei über 2100 Elo-Punkten liegende Spielstärke basiert auf einem 32 kByte großen Programm mit einem auf die Stile aktiv, passiv und turniergerecht einstellbaren Eröffnungsrepertoire von über 8900 Halbzügen, das auf dem RISC-ähnlichen H8-Prozessor mit 26,6 MHz läuft, auf dem es unter Turnierbedingungen Rechentiefen von bis zu 18 Halbzügen erreichen kann. Der Computer hat 128 Spielstufen und ermöglicht gezieltes Eröffnungsstraining, kann Automatenpartien spielen, hoffnungslose Stellungen aufgeben, Mats in acht Zügen ankündigt und auch suchen sowie eine Stellungsbewertung geben. Schließlich verfügt er über eine Schachuhr, für Post-Mortem-Partieanalysen kann man bis zu 112 Halbzüge zurücknehmen und mit acht Schachstudien und acht Endspielmodi seine Schachfähigkeiten zu verbessern suchen. Ein sechstelliges LC-Display mit Figurensymbolen gibt nicht nur die Züge aus, sondern auch Informationen über den Rechenvorgang. Natürlich hat **AMBER** auch einen Spielstandsspeicher. Die leistungsfähigere Elektronik frißt allerdings mehr Strom als die einfacheren Geräte, und so kommt dieser Computer mit einem Batteriesatz „nur“ 60 Stunden aus, noch vor kurzem müßte man für die gleiche Leistung den zehnfachen Strombedarf veranschlagen. Und dann gibt es bei den Reisegeräten schließlich noch das silbergraue Top-Tastengerät **SAPPHIRE II** für DM 449,-, das fast wie ein wissenschaftlicher Taschenrechner aussieht und das man technisch als hochgerüsteten **AMBER** beschreiben kann, allerdings ohne dessen Spielfeld.

Hans-Peter Ketterling: Nürnberger Spielwarenmesse 1998

(Quelle: Rochade Europa, Juni 1998, Teil 3) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Der Taschenrechner Sapphire II

Es wird auch der gleiche Prozessor verwendet, der hier aber mit 32 MHz läuft und außerdem einen Arbeitsspeicher von 129 kByte zur Verfügung hat, nicht nur 1 kByte wie der kleinere Bruder oder die mageren 768 Byte der beiden „ganz kleinen“ Geräte. Umfangreiche 118 kByte große Hashtabellen und 64 gespeicherte eigene Partien mit insgesamt maximal 10.000 Halbzügen, also im Durchschnitt fast 80 Züge pro Partie, wollen untergebracht sein, und zusätzlich kann man die Eröffnungskennnisse des Computers noch mit 3000 selbst eingegebenen Halbzügen ergänzen und sogar deren Priorität festlegen. Das Programm ist mit 160 kByte auch wesentlich umfangreicher als das des AMBER und hat ein Eröffnungsrepertoire von über 123.000 Halbzügen mit Variantentiefen bis zu 60 Halbzügen, wobei man wählen kann, ob der Computer normale, aktive, passive oder die selbstprogrammierten Eröffnungsvarianten spielen soll. Außerdem kann man ihn während des Spiels statt erschöpfend auch selektiv suchen lassen und sogar noch spezielle selektive Vertiefungen des Rechenorgans einstellen. Der umfangreiche Speicher wird außerdem für eine Lernfunktion gebraucht, die dem Computer gestattet, maximal 140 verschiedene Stellungen zu vermeiden, die sich in früheren Partien für ihn als nachteilig erwiesen haben. Schaltet man den Zufallsgenerator ein, vermeidet man die Wiederholung kompletter Partien, und mit der Auswahl des nächstbesten Zuges kann man weitere Abwechslung in seine Partien bringen, zumal der vom Computer für den besten gehaltene Zug dies durchaus nicht immer sein muß. Zwar hat der SAPHIRE II „nur“ 64 Spielstufen, aber das reicht normalerweise auch. Zusätzlich kann man die Vorausberechnung während der gegnerischen Bedenkzeit abschalten. Die Spielstärke dürfte umgerechnet ungefähr 2200 bis 2250 Elo-Punkte betragen, in der neuesten SSSF-Liste werden ihm allerdings nur 2110 Punkte zugeschrieben, womit man wieder einmal bei dem leidigen Thema Spielstärkebestimmung wäre. Jedenfalls kann der Computer unter Turnierbedingungen bis zu 28 Halbzüge tief rechnen - wohl nicht immer die richtigen, sonst könnte man DEEP BLUE verschrotten und die beiden großen „K“ auf Rente schicken. Immerhin reicht es, um nichts Böses ahnende Spieler immer wieder mit genügend gemeinen taktischen Schwereisen zu überraschen. Zu allem Überflus kann er die gegnerische Spielstärke bewerten und einem verraten, wie stark oder schwach man wirklich spielt, und einem freundlicher Weise bis zu vierzehnzügige forcierte Matts ankündigen, während ich mich schon freue, wenn ich in einer Partie ein Matt in drei Zügen finde. Mattaufgaben untersucht er systematisch bis zu einer Tiefe von acht Zügen. Man kann sich die verschiedensten Informationen über den Rechenvorgang geben und sich von diesem elektronischen

Besserwisser auch Zugvorschläge machen oder sich vor schlechten Zügen warnen lassen, was einen vor mancher Unbesonnenheit warnt. Schade, daß ich während meiner Turnierpartien nicht auch solch eine praktische Warnfunktion im Kopf habe, meine meldet sich leider immer erst einen Zug zu spät.

Für Partieanalysen ist die Rücknahme und das Wiederspielen von bis zu 400 (!) Halbzügen eine unschätzbare Hilfe, die einen auch bei sogenannten Seeschlangen nicht mangels ausreichenden Computerspeichers im Stich läßt. Für Analysen ist auch die Monitorfunktion recht nützlich, die eine einfache Eingabe längerer Zugfolgen gestattet. Man kann auch Automatenpartien spielen lassen oder einen speziellen Analysemodus einstellen, in welchem der Computer eine bereits gespielte Partie analysiert und für weniger gute Züge Verbesserungsvorschläge für eine oder beide Farben macht. Für längere Rechenzeiten wird man unterwegs des öfteren auf die Idee kommen, den Computer in die Tasche zu stecken. Dazu läßt sich die Tastatur abschalten, so daß versehentliches Unterbrechen des Rechenvorganges oder andere Fehlbedienungen vermieden werden. Wenn er seine Berechnungen abgeschlossen hat, macht er sich mit einem Kontrollton bemerkbar, den man aber auch abschalten kann, so daß man nicht dauernd auf Verdacht nachschauen muß, ob er schon fertig ist. Damit man unterwegs nicht blind spielen muß, wird ein kleines Magnetklappbrett mit einer Spielfläche von 13,3 x 13,3 cm mitgeliefert. Der schnell laufende Prozessor zehrt natürlich an der Batteriekapazität, und so kommt man mit einem Batteriesatz auf eine Betriebszeit von 30 Stunden. Nicht zuletzt ist von Interesse, daß der SAPHIRE II über eine serielle Schnittstelle verfügt, die es gestattet, ihn als Herz eines umfangreichen elektronischen Schachsystems zu betreiben, aber darauf wird weiter unten noch näher eingegangen.

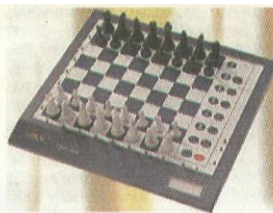


Tourmaline plus

Auch bei den Tischgeräten ist alles beim alten geblieben, das preiswerteste ist der anthrazit-graue **TOURMALINE PLUS** für DM 89,-. Es sieht wie ein etwas dickeres Schachbrett aus und hat eine 12,2 x 12,2 cm messende passive schwarz/hellgraue Spielfläche. Das Gerät ist ein reines Tastengerät und technisch mit JASPER identisch, wobei man den eigentlichen Computer mit Tasten und LC-Display sowie das Figurenfach aus dem Gehäuse herausdrehen kann. Eine eigenwillige aber pfiffige Lösung.



Aquamarine Premier plus

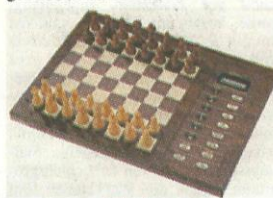


Agate plus



Turquoise

Der anthrazitfarbene **AQUAMARINE PREMIER PLUS** kostet DM 129,- und ist gewissermaßen die Tischausführung des AMETHYST PLUS. Es handelt sich dabei um ein elegantes Gerät im „Hochformat“, das mit einem 20 x 20 cm messenden Drucksensorbrett und einem vierstelligem LC-Display ausgestattet ist. Im Gegensatz dazu ist **AGATE PLUS** ein anthrazit-graues Gerät im „Querformat“ mit einem Drucksensorbrett der Größe 20 x 20 cm, das mit Rand-LEDs und einem LC-Display ausgestattet ist und für DM 169,- über den Ladentisch geht, es ist bezüglich seiner sonstigen Eigenschaften das Pendant zum OPAL PLUS, so wie der silbergraue **TURQUOISE** für DM 299,- dem AMBER entspricht, abgesehen vom eigenwilligen Gehäusedesign und dem mit den Maßen 22,3 x 22,3 cm viel größeren Drucksensorbrett sowie dem sechsstelligen mit zusätzlichen Figurensymbolen ausgestatteten LC-Display und zusätzlichen 16 Rand-LEDs. Allerdings hält ein Batteriesatz 100 statt nur 60 Stunden - des Rätsels Lösung: Es passen größere Batterien hinein.



Das Spitzengerät ist der in einem freundlich silbergrauen Ton gehaltene **DIAMOND II** für DM 529,-, dessen genaue Beschreibung sehr leicht fällt, weil er nämlich die gleichen Innereien und damit auch Eigenschaften wie der SAPHIRE II aufweist. Äußerlich präsentiert er sich als

schickes Tischgerät mit einem überdurchschnittlich großen Drucksensorbrett, das immerhin Maße von 22,3 x 22,3 cm vorweisen kann. Außer dem achtstelligen LC-Display, das noch zusätzliche Symbole für die Figuren, die Farbe etc. aufweist, sind noch 16 Rand-LEDs zur Zuganzeige vorhanden. Da man auch in dieses Gerät größere Batterien als in sein Reise-geräteegegenstück hineintun kann, erreicht er mit einem Batteriesatz eine Betriebszeit von 50 Stunden.



Diamond II



Universalschachbrett



Sapphire II de Luxe - Das Schachsystem mit PC-Anbindung

Zwar hat NOVAG keinen großen Brettcomputer mit Holzgehäuse mehr im Programm, kann aber doch etwas vergleichbares vorweisen. Die clevere Lösung ist das bereits seit August 1996 lieferbare fast turniergroße und mit 81 Feld-LEDs ausgestattete elektronische mit Nuß-Ahorn-Furnier versehene **UNIVERSAL SCHACHBRETT** für DM 579,-, das man über die serielle Schnittstelle mit dem SAPHIRE II koppeln kann. Als **SAPHIRE II DE LUXE** kann man diese Kombination seit August 1997 auch für einen Komplettpreis von DM 898,- erstehen, spart also DM 130,- gegenüber den Einzelkomponenten. Man kann das Brett, das mit magnetfeldempfindlichen Reedkontakten ausgerüstet ist und eine aktive Spielfläche von 30 x 30 cm aufweist, auch an den **DIAMOND II** sowie einige ältere NOVAG-Computer mit serieller Schnittstelle anschließen. Ohne die Füße ist es 3,5 cm hoch, halb so hoch würde wesentlich eleganter aussehen, und etwas Luft könnte man aus dem Gehäuse in jedem Fall noch herauslassen - ich habe nachgesehen.

Ferner kann man das **UNIVERSAL SCHACHBRETT** aber auch mit Hilfe des beiliegenden Kabels mit einem PC verbinden, braucht dafür aber außerdem ein Netzgerät und muß die zusätzlich benötigte Treibersoftware

Hans-Peter Ketterling: Nürnberger Spielwarenmesse 1998

(Quelle: Rochade Europa, Juni 1998, Teil 3) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

von der mitgelieferten Diskette im PC installieren. Kauft man nur das Brett, so wird es mit dem Schachprogramm **WCHESS** von Dave Kittinger geliefert. Mit derzeit in Überarbeitung befindlichen Treibern wird das Brett auch unter WINDOWS mit den PC-Schachprogrammen **GENIUS 3** und **5**, **FRITZ 1** bis **3**, **MEPHISTO ADVANTAGE**, **REBEL 7** und **8** sowie **HIARCS 6**, also mit vielen der interessanteren neueren Programme laufen, es wird aber noch etwas dauern, bis diese Treiber verfügbar sind. Auch für **FRITZ 5** versucht man gerade, sich mit **CHESSEBASE** über die Rahmenbedingungen für die Anpassung zu einigen, dort beschäftigt man sich derzeit aber exklusiv mit dem neuen elektronischen **DGT-Brett**, das jedoch entgegen den ursprünglichen Ankündigungen nicht vor der Jahresmitte erscheinen wird.

Besorgt man sich für DM 99,- zusätzlich das Interface (schätzelchen) **DISTRIBUTOR**, so kann man **SAPPHIRE II** oder **DIAMOND II** nach der Installation der erforderlichen Treiber zusammen mit dem **UNIVERSAL SCHACHBRETT** am PC betreiben, wobei die laufende Partie auf dem Monitor gezeigt wird und man die gespielten Partien auch im PC speichern kann.

Dave Kittingers PC-Programm **WCHESS** hat bei seinem Erscheinen aufgrund seiner hohen Spielstärke und seiner taktischen Schlagkraft einiges Aufsehen erregt. Viele Interessenten hofften jedoch darauf, daß der spartanisch ausgestatteten DOS-Version eine komfortablere WINDOWS-Fassung mit erweiterter Funktionalität folgen würde, diese Hoffnung hat jedoch getrogen. Kittinger hat die Absicht fallen gelassen, weiter an diesem Programm zu arbeiten, weil es seinen Zweck bereits erfüllt hat, der nur darin bestand, das er sich und allen anderen beweisen wollte, daß auch er imstande ist, ein PC-Spitzenschachprogramm zu schreiben. Schade eigentlich...

Während **JASPER**, **AMETHYST PLUS** und **TOURMALINE PLUS** für reinen Batteriebetrieb ausgelegt sind, kann man die übrigen Geräte von **NOVAG** mit Ausnahme der Kombination **SAPPHIRE II DE LUXE**, die nur für Netzbetrieb ausgelegt ist, sowohl mit Batterien als auch mit einem Netzbetrieb betreiben, das es schon für DM 25,- gibt.

Neue Produkte bringen einen zumeilen auf weitere Ideen, und so hat mich der **KREUZWORTRÄTSEL-COMPUTER** sofort darauf gebracht, daß ein Gerät mit einem derartigen Grafikdisplay sich auch bestens für andere Zwecke eignen müßte: Schach, aber auch Dame und Go sowie dessen einfachere Abarten sind Spiele, die man bei solch einer Ausstattung in Erwägung ziehen kann. Auge und Bayerl wollten das aber nicht kommentieren, vielleicht haben sie da eine kleine Katze, die sie noch nicht aus dem Sack lassen möchten, und möglicherweise gibt es zur Feier des Jahres 2000 dann einen **SAPPHIRE III** mit dem Display des Rätselcomputers... Aber das sind nur meine eigenen, haltlosen Spekulationen - oder besser Wunschträume!

Überdies war es auf dem Stand von **NOVAG** etwas zu ruhig, ich kann mir kaum vorstellen, daß **NOVAG** in diesem Jahr wirklich keine weiteren Neuheiten in Vorbereitung haben soll. Auge selbst hat schon vor längerer Zeit öffentlich sinniert, daß man mit

zu frühen Ankündigungen von Geräten, die erst für das letzte Jahresdrittel geplant sind, in Nürnberg nur die Konkurrenz unnötig hellhörig macht. Als Bestätigung solcher Gedanken hat man in der Vergangenheit im Verlaufe eines Jahres schon so manches neue Gerät, nicht nur von einem Hersteller, zu sehen bekommen, von dem zuvor auf der Spielwarenmesse nicht einmal andeutungsweise die Rede war. Zum Ausgleich wurden andere mit viel Tamtam vorgestellt, um dann erst viel später zu erscheinen oder wieder völlig in der Versenkung zu verschwinden.

Sieht man sich das Lieferprogramm von **NOVAG** noch einmal in seiner Gesamtheit an, so muß man konzedieren, daß es gut abgestuft ist und daß Otto Normalschachspieler alles findet, was er braucht. Das bezieht sich sowohl auf die Spielstärke als auch auf die Funktionalität der Geräte. Andererseits reizt das Neue, und so pflegen Neuheiten die Kauflust zu steigern. Manchmal reicht schon ein wenig Kosmetik, wie das in dieser und anderen Branchen ja immer wieder vorgeführt wird, das weiß man bei **NOVAG** aber sehr gut...

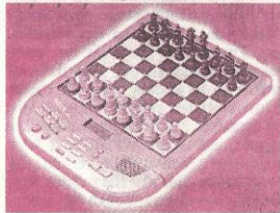
Sonst war auch Eric White von **TIMORITE LTD.** regelmäßig in Nürnberg anzutreffen, dieses Jahr war er jedoch nicht zu sehen. Seine in Hong Kong produzierten Schachcomputer sind jahrelang unter den Marken **KRYPTON** und **SYSTEMA** angeboten und in Deutschland kurzzeitig von **JUMBO** und **OTTO SIMON** vertrieben worden. Vor einem Jahr fand man sie dann unter der neuen Marke **TIGER CHESSE** bei der Spielwarenfirma **TIGER TOYS** wieder, wo sie seitdem der von **HEGENER+ GLASER** kommende Udo Bernhard betreut, der sich über die Geschäftsentwicklung bei seinen Schachcomputern heuer sehr zufrieden zeigte.

Der schlichte metallic-graue **TIGER MARATHON**, ein Tischgerät für Batteriebetrieb mit einem 16,8 x 16,8 cm großen Drucksensorbrett und einem zweistelligen LC-Display, der übrigens ohne nähere Beschreibung schon vor Jahresfrist angekündigt wurde, kostet nur DM 69,- und hat ein mit 2 MHz laufendes 4 kByte großes Schachprogramm, das trotz seines geringen Umfanges mehr bietet, als man zunächst erwartet, nämlich 421 Spielstufen, Stellungskontrolle und -eingabe, Kontrollton, Schachuhr, alle Remisregeln, Stellungsspeicher und ein Schachlehrprogramm, sogar die Wahl unter fünf verschiedenen Spielstilen ist möglich. Ein kleines Eröffnungsrepertoire ist auch vorhanden, es lassen sich aber nur zwei Halbzüge zurücknehmen und auch nur zweizügige Mattprobleme lösen. Man ahnt es schon, auch die Spielstärke ist begrenzt und dürfte bei etwa 1300 bis 1350 Elo-Punkten liegen, dafür ist der **MARATHON** aber auch sehr preiswert und für Einsteiger sicherlich nicht uninteressant.

Haargenau die gleichen schachlichen Eigenschaften haben die beiden metallic-grauen Reisegeräte **TREKKER** für DM 69,- und das etwas größere aber weniger elegante Reisegerät **CRUSADER** für den gleichen Preis. Beide haben auch nur ein einfaches zweistelliges LC-Display, aber etwa 7,6 x 7,6 cm bzw. 9,0 x 9,0 cm messende Stecksensorbretter, sogar die Unterbringung der geschlossenen Figuren hat man gedacht.

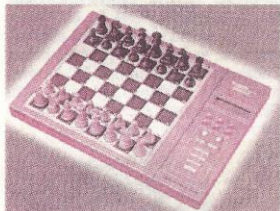
Das anthrazitfarbene Tischgerät **MARATHON DE LUXE** wird DM 79,- kosten und hat ein 8 kByte umfassendes Programm mit 72 Spielstufen für Schach und weiteren 16 für Dame. Abmessungen, Prozessortakt und Spielstärke entsprechen denen des **MARATHON**, allerdings hat man ihm ein vierstelliges LC-Display verpaßt. Die Schachuhr entfällt, stattdessen gibt es aber eine Spielstärkebewertungsfunktion. Äußerlich ansprechender und auch etwas größer ist der mit dem gleichen Innenleben ausgestattete **GRANDMASTER** für DM 99,-, der aber nicht Dame spielen kann und dessen größere Drucksensorbretterfläche etwa 19,3 x 19,3 cm mißt.

Etwas eigenwilliger gestaltet ist das ähnlich ausgestattete mittelgraue Drucksensorbrett-Tischgerät **TIGER PROTEGE** für DM 99,- mit einer Spielfläche von ebenfalls 19,3 x 19,3 cm, dessen 12-kByte-Programm auch nicht schneller läuft als bei den schon genannten Geräten, das aber mit 1350 bis 1400 Elo-Punkten etwas stärker spielt, über 1000 Spielstufen hat und auch Dame spielen kann. Es hat alle Funktionen des **MARATHON** und zusätzlich sind 40 Meisterpartien gespeichert. Es sollte übrigens nicht mit dem noch vor einem Jahr von **TIGER CHESSE** vertriebenen mittel- bis dunkelgrauen Tastengeräten gleichen Namens verwechselt werden, das zusammen mit einem Klappmagnet-schachspiel mit einer Spielfläche von 11,2 x 11,2 cm geliefert wurde.



Tiger Voice Master

Meine besondere Neugier erregte jedoch der **TIGER VOICE MASTER**, ein ansprechend gestaltetes silbergraues Tischgerät mit einem ca. 17 x 17 cm großen Drucksensorbrett und der Ausstattung und Spielstärke des **PROTEGE**, das zusätzlich über eine Stimme verfügt, wodurch der Programmumfang auf 256 kByte angeschwollen ist. Außerdem hat es einige Spielstufen in denen man um Punkte in vorgegebener Zeit spielen kann, die sogenannten Tigerschachstufen. Die Taktfrequenz wurde verdoppelt, und vor allem gibt es ein beachtliches Eröffnungsrepertoire mit 4943 Halbzügen. Das alles erhält man für nur DM 99,-.



Tiger Grenadier

Das spielstärkste der Tischgeräte ist der silbergraue **TIGER GRENA-DIER**, der schlichter gestaltet ist als der **VOICE MASTER** und weder über eine Stimme noch über gespeicherte Meisterpartien und auch keine Tigerschachstufen verfügt. Dafür ist er mit einem sechzehnstelligen LC-Punkt-

matrix-Display sowie einem etwa 19 x 19 cm großen Drucksensorbrett ausgestattet, und man kann beliebig viele Spielstufen einstellen, darunter auch Schnellschachstufen, und bis zu 16 Halbzüge zurücknehmen. Er hat ein interaktives Lehrprogramm und kann seine Meldungen in sechs (!) Sprachen ausgeben, nämlich außer in Deutsch, Englisch und Spanisch auch in Französisch, Italienisch und Holländisch. Sein 64 kByte großes Programm wird mit einer Taktfrequenz von 20 MHz verarbeitet und hat ein Eröffnungsrepertoire von 20.000 Halbzügen, was alles auf eine verglichen mit den anderen „Tigern“ wesentlich höhere Spielstärke hindeutet, die aber blumig mit „Master Level“ umschrieben wird, was nach internationalen Gepflogenheiten mindestens 2200 Elo-Punkte heißen würde. Ob das wirklich der Fall ist, muß man noch sehen, für einen Preis von DM 279,- darf man jedenfalls eine ansehnliche Leistung erwarten. **GRANDMASTER** und **GRENADIER** sind übrigens die einzigen **TIGER**-Geräte, die man auch mit Netzadapter betreiben kann.

Alles in allem hat man bei **TIGER CHESSE** ein reichhaltiges Angebot von preiswerten Schachcomputern mit einer erstaunlichen Ausstattungsvielfalt im wesentlichen für die unteren Marktsegmente und Spielstärkeklassen vor sich, das schachlich relativ gering differenziert ist, wenn man das Spitzengerät einmal ausnimmt. Schließlich wird auch noch der **TIGER BACKGAMMON** angeboten, der DM 99,- kosten soll. Die für die genannten Geräte angegebenen Preise beruhen auf einer normalen Kalkulation, die Straßenpreise könnten davon aber größere Abweichungen nach unten zeigen.

Vergebens suchte man auf der Messe jemanden, der die Marke **SPHINX** der Firma **CXG** bzw. **NATIONAL TELECOMMUNICATIONS SYSTEM LTD.** propagierte, die viele Jahre in den unteren Marktsegmenten zu finden war, in Deutschland zuletzt aber keine nennenswerte Rolle mehr spielte. Noch im Vorjahr machte sich in Nürnberg die holländische Firma **TASCO** für **CXG** stark, auf der diesjährigen Messe war sie jedoch nicht mehr präsent.

YENO, der französische Hersteller von elektronischen Lehrspielzeugen, hat mit dem deutschen Markt auch nichts mehr im Sinn, in Frankreich ist er aber weiterhin mit seinen eingeführten - um nicht zu sagen etwas angestaubten - Geräten **YENO 320 XT** und **YENO 540 XT** und dem vor einem Jahr herausgekommenen relativ neuen **YENO 430 XT** mit 64 Spielstufen aktiv.

Die holländische Firma **TASC BV** war bisher in Nürnberg nie direkt vertreten, auch in diesem Jahr nicht. Von Günther Niggemann war jedoch zu erfahren, daß Johan de Koning sein Programm **THE KING** für den Spitzencomputer **TASC R30** wohl nicht mehr weiterentwickeln wird. Außerdem gibt es Patentstreitigkeiten um das Figurenerkennungssystem des Computers, und deshalb wird die Produktion des letzten wirklich komfortablen und starken Brettcomputers, dessen elektronisches Sensorschachbrett bekanntlich auch direkt an PCs angeschlossen werden kann, nun leider eingestellt. Es ist jammerschade um diese Hardwareplattform, die zusammen mit geeigneten eigenen Programmen und den Treibern für die Zusammenarbeit des Brettes mit

Hans-Peter Ketterling: Nürnberger Spielwarenmesse 1998

(Quelle: Rochade Europa, Juni 1998, Teil 3) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



COMPUTERSCHACH



COMPUTERSCHACH

Der Fels in der Brandung

Wen und was sah man auf der Nürnberger Spielwarenmesse 1998? - Teil 3 & Schluß von H.-P. Ketterling

fremden PC-Programmen nach meiner Auffassung noch eine erfolgversprechende Zukunft gehabt hätte, nun werden wohl andere diese Marktlücke besetzen. Wer schon länger mit einem TASC R30 geliebäugelt hat, sollte jetzt schnell zugreifen, bald wird es diesen Computer nur noch als Sammlerstück geben, wenn überhaupt. Wer ihn nämlich erst einmal hat, gibt ihn so schnell nicht wieder her, was ich aus eigener Erfahrung bestätigen kann. Man wird auch sehen müssen, was aus den anderen Produkten von TASC wird, ich denke da unter anderem an die Schachdatenbanken und Partiensammlungen TASCBASE und PERFECTBASE, die Schachprogramme THE KING und CHESSICA sowie den Schachlehrgang CHESS TUTOR.

Auch Schachprogramme für PCs und Spielkonsolen waren auf der Messe nur in beschränktem Umfang zu finden, das liegt unter anderem daran, daß viele davon aus kleinen und häufig wechselnden Quellen stammen und nicht nur von wenigen Herstellern über gut eingeführte Vertriebskanäle kommen. Außer bei MILLENIUM habe ich auch anderswo versucht, PC-Schachsoftware zu finden, aber die einzige Ausbeute war **COMBAT CHESS**, ein optisch aufwendig gemachtes und animiertes

Programm, das Reminiszenzen an BATTLE CHESS weckt und mit einer starken 32-Bit-Schachengine ausgestattet ist, die von einem „Weltmeister der Schachprogrammierer“ stammt, wer genau damit gemeint ist, ließ sich jedoch nicht herausfinden. Die Spielstärke von COMBAT CHESS soll jedenfalls vom Amateur bis zum Profi reichen, und ein Lehrprogramm ist auch inbegriffen, zusätzlich ist es für den Datenaustausch über das Internet eingerichtet. Das Programm stammt von **EMPIRE INTERACTIVE** und wird von der **KOCH MEDIA GMBH** vertrieben. Schon seit einiger Zeit ist es für DM 79,- in den Kaufhäusern zu finden, künftig soll es aber nur noch DM 69,- kosten, und in Nürnberg wurden fleißig Demo-Versionen auf CD-ROM verteilt.

Der CHESSMASTER ist viele Jahre in immer neuen Versionen auf den verschiedensten Hardwareplattformen realisiert und vertrieben worden. Zuletzt gab es bei dem auf Spiele spezialisierten Softwarehersteller **MINDSCAPE** das PC-Programm **CHESSMASTER 5000**. Dort hat man aber gerade beschlossen, keine Nachfolgeversion mehr zu realisieren und die PC-Schachprogramme gänzlich aufzugeben. Ab Mai oder Juni wird es jedoch den **CHESSMASTER 3D** für die **SONY PLAYSTATION**

für DM 99,- geben. Es war aber nicht herauszubekommen, welche Programmversion dem zugrunde liegt. Zu guter Letzt erreichte mich von **EXCALIBUR** die Nachricht, daß der **NIGHT NAVIGATOR** etwa im August oder September verfügbar sein wird. Die anderen Produkte von **EXCALIBUR**, beispielsweise der **KARPOV GRANDMASTER**, können schon jetzt beschafft werden. Interessenten können sich an **ELEKTROSCHACH** (Tel./Fax: 030 785 76 74) in Berlin wenden.

Zum Abschluß soll noch einmal daran erinnert werden, daß die genannten Preise für alle Produkte stets die empfohlenen Richtpreise sind, die aktuellen Verkaufspreise können von Händler zu Händler davon durchaus etwas abweichen. Die für die einzelnen Neuheiten genannten Erscheinungstermine dürften sich auch nicht in allen Fällen halten lassen, denn wo Software im Spiele ist, gibts es schon mal in letzter Minute unerwartete Probleme, und das bleibt gewöhnlich nicht ohne Einfluß auf die Termine.

Alle Welt freut sich über die Arbeit und Spiel am PC auflockernden netten Meldungen von WINDOWS, die einem mitteilen, daß gerade wieder einmal eine umwerfende Präsentation, eine fast fertige Zeichnung oder ein halber Artikel ins Datennirwana

entschwunden ist. Man kann sich am PC aber auch erholen, oder mit einer sensationellen Partie gegen **COMPUTER-MONSTER '98** glänzen, und so haben Schachprogramme einen festen und nicht gerade kleinen Platz im Computerschachmarkt erobert. Deswegen die spezialisierten Schachcomputer aber totreden zu wollen, ist doch etwas verfehlt, wie auch diese Messe wieder einmal deutlich machte. Beide Sorten von Produkten sind grundverschieden und für unterschiedliche Anwendungsfälle geeignet, so daß sie weniger miteinander konkurrieren als sich vielmehr ergänzen. Allerdings sind die Hochleistungschachcomputer mit den schönen großen Holzsensorbrettern weitgehend auf der Strecke geblieben, denn Super-PCs (man bekommt einem gut ausgestatteten PC mit einem mit 300 MHz laufenden PENTIUM II bereits für weniger als DM 3000,-) bieten die höchsten Spielstärken, für die sich spezielle Schachcomputer nicht mehr wirtschaftlich entwickeln, produzieren und vermarkten lassen, und sind außerdem noch für viele andere Aufgaben zu gebrauchen. Alles in allem hat die Nürnberger Spielwarenmesse wieder einmal deutlich gemacht, daß der Computerschachmarkt so interessant und vielfältig ist wie eh und je. ***

Hans-Peter Ketterling: Nürnberger Spielwarenmesse 1998

(Quelle: Rochade Europa, Juni 1998, Teil 3) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

