

computer



Schach am Bildschirm oder gegen die Maschine wird immer populärer

Schach- und Skat-Computer

ZUG UM ZUG PER BLINKSIGNAL

*Langsam werden sie ernst genommen.
Die Computer-Programme der Schach-
und Skat-Computer werden immer besser.
Selbst ausgefuchste Profis kämpfen
immer verbissener gegen sie*

Selbst Schachgroßmeister hatten gegen das teuflische Computergehirn aus Deutschland mit ernsthaften Schwierigkeiten zu kämpfen. Das spielstarke Programm, das auch für Clubmitglieder eine große Herausforderung ist, ermöglicht 3500 Spiel-Varianten, macht Zugvorschläge und arbeitet als Lehrmeister auf sieben verschiedenen Spielstufen. Dabei wird jeder Zug durch Aufleuchten kleinerer Lämpchen in den einzelnen Feldern angezeigt.

Mephisto, der einzige deutsche Schachcomputer, aus wertvollen Edelhölzern in Intarsienarbeit gefertigtes Sensoren Brett in Turniergröße (50×50×8 cm), ist der Hit unter den elektronischen Schachspielen.

Vor gut einem Jahr ging Mephisto sogar mit auf die Reise in das Schachkönigreich Sowjetunion. Bundesdeutsche Schachspieler fuhren damals nach Moskau und hatten den Schachcomputer Mephisto im Gepäck. Beim Simultanspiel stand Mephisto gegen den Ex-Weltmeister Wassili Smyslow als einziger auf Gewinn, scheiterte letztlich aber an der Routine des Sowjet-Meisters.

Trotzdem, die sowjetischen Experten zeigten sich sehr beeindruckt von den Spielleistungen des Mephisto. Sie waren erstaunt darüber, daß es einer deutschen Firma gelungen ist, in einem so kleinen Gerät ein so leistungsfähiges Programm unterzubringen.

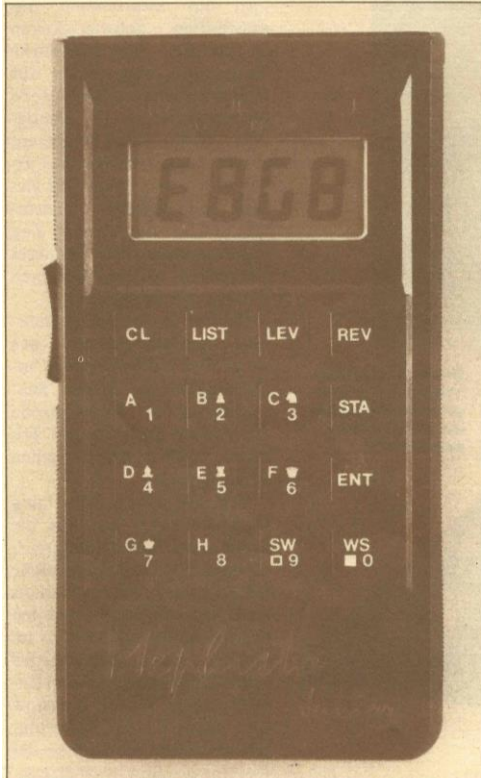
Auch international kann sich Mephisto sehen lassen. Ganz vorne mit dabei war er bei einer umfangreichen Untersuchung der US-Fachzeitschrift „Computer Chess Digest“. Unter Turnierbedingungen – 40 Züge in zwei Stunden – mußten die spielstärksten Geräte jeder gegen jeden zehnmal gegeneinander antreten. Nach insgesamt 130 Turnierpartien unter Aufsicht des amerikanischen Schach-Experten Professor Dr. Enri-

**Rainer Schneekloth: Zug um Zug per Blinksignal
Marktübersicht von Ende 1982 bis Mitte 1983**

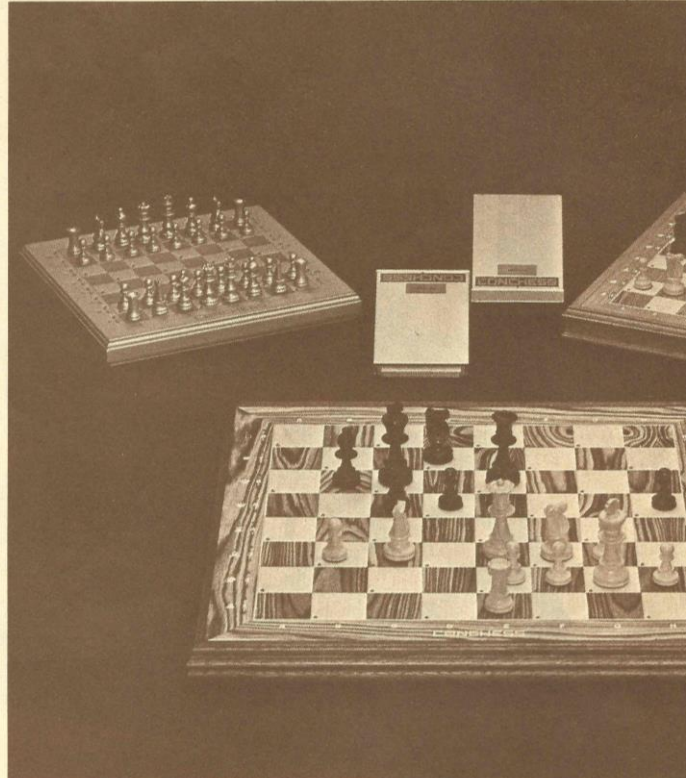
(Quelle: Zeitschrift Computer? – Juni? 1983) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

computer

**Je nach Spielstärke
setzt einen der Computer in fünf Sekunden matt**



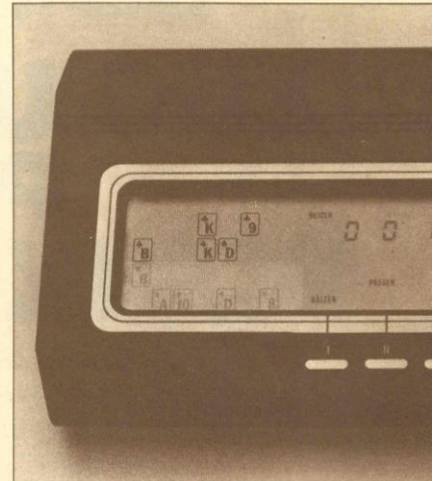
Für die Hosentasche: Mephisto junior (298 Mark)



Mit austauschbarem Gehirn: Conchess-Geräte von 598 Mark bis 998



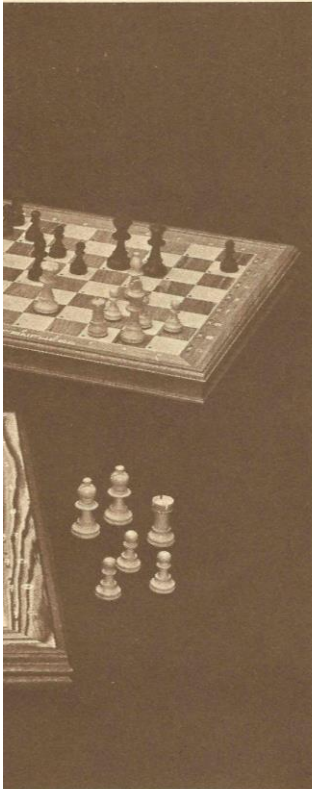
Teuer: Rund 1800 Mark kostet der Spielpartner von Milton Bradley



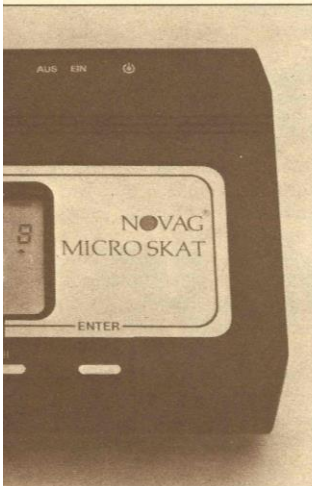
Elektronik mischt die Karten: Micro Skat vo

Rainer Schneekloth: Zug um Zug per Blinksignal Marktübersicht von Ende 1982 bis Mitte 1983

(Quelle: Zeitschrift Computer? – Juni? 1983) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)



Mark



Novag für 298 Mark

que Irazoqui zeigte sich folgendes: Nur ein Gerät, allerdings teurer als 4000 Mark, lag vor dem Mephisto (700 Mark). Ein gewaltiger Preisunterschied bei fast gleichwertiger Qualität.

Die Produzenten protzen mit solchen Superlativen. Es gibt kaum eine Firma, die nicht irgendeines ihrer Geräte als „Weltmeister“ plakatiert. Nicht immer zu Unrecht, denn die Programme werden von Jahr zu Jahr besser. Im September 1983 wird der Mephisto III erwartet.

Thomas Nitsche (30), Diplom-Mathematiker, der seit vielen Jahren in der Entwicklung von Computerprogrammen arbeitet (unter anderem auch für Mephisto), beschreibt die Verbesserungen des Mephisto III: „Das beginnt mit neuen Ausstattungseigenschaften wie zum Beispiel dezimale Stellungsbewertung, die Vorausberechnungen werden noch genauer und detaillierter. Das neue Computer-Programm des Mephisto verhält sich noch menschenähnlicher. Eine Vorausberechnung von 19 Zügen wird nicht unmöglich sein. So wird die Erkennung von Kombinationen sehr viel schneller möglich sein. Bis zu 20mal.“

Und wie geht es dann weiter? Kommt der Großmeister im Taschenformat? Thomas Nitsche meint dazu: „Die Entwicklung könnte theoretisch beliebig weit gehen.“ Ob es so weit kommen wird, kann jedoch niemand mit Bestimmtheit voraussagen.

In Deutschlands Haushalten stehen mittlerweile über 550 000 Schachcomputer, fand der Münchner Importeur der Schachcomputer-Serie „Conchess“, Peter-Ingolf Gericke, heraus. Und weitere 1,5 Millionen Haushalte haben starkes Interesse, sich solch einen Schachzweig zuzulegen.

Klar, daß das die Hersteller nicht ruhen läßt. Sie bringen

Schach-Computer

Name	*Preis
Novag Micro II	139,-
Novag Dynamic	298,-
Novag Constellation	398,-
Novag Savant II	798,-
Novag Savant Royale	998,-
Novag Chess Robot	2998,-
Mephisto	458,-
Mephisto Junior	298,-
Mephisto II	698,-
Mephisto ESB	1598,-
Sandy-Destiny	
Mini-Master S	298,-
Sandy „Mate“	798,-
Sandy TSB 4	1498,-
Conchess Ambassador	798,-
Milton	1800,-
Sensory 9 (Fidelity)	498,-
Chess Challenger	
Sensor	ca. 500,-
Philips C 1070	ca. 400,-
Interton (Cassette 13)	269,-
Atari (Cass. CX 2645)	109,-
Unimex (VC 3023)	199,-
Hanimex Star Chess	ca. 90,-
Intellivision	149,-
Novag Micro Skat	298,-

*Preisangaben ohne Gewähr

die kleinen Maschinen in immer neuen Varianten heraus. Mit einer sensationellen Neuheit hat die Münchener Firma Consumenta Computer unter dem Markennamen „Conchess“ drei Schachcomputer auf den Markt gebracht, die so konzipiert sind, daß man auch noch die Elektronik der Zukunft mühelos integrieren kann. Dies sind die ersten Geräte der Welt, bei denen Mikroprozessor und Programm als flache austauschbare Cassette im Boden des Spielbretts integriert sind.

Dort läßt sich die „Wunderschachtel“ so unkompliziert wie eine Musik-Cassette herausnehmen und gegen äußerlich gleichgroße, aber intelligentere Mikroprozessor-Cassetten der Zukunft auswechseln. Damit ist es erstmals möglich, die Spielstärke eines

Schach-Computers analog mit eigenem Können zu steigern. Auf Wunsch spuckt er Zugvorschläge aus, warnt vor der voraussichtlichen Spielentwicklung und schlägt freundlicher Weise Alarm, wenn der Gegner ins Matt rennt.

Zum Nachvollziehen der einzelnen Spielzüge läßt sich auch noch ein Drucker anschließen, der jeden Zug notiert. Der Preis dieser voll-elektronischen Maschine: 2998 Mark. Im Gegensatz zum „Robot Adversary“: 1998 Mark.

Auch der Spielzeug-Hersteller Milton Bradley (Fürth) fordert die Schachexperten heraus. Ein Schachcomputer, der seine Figuren selbst zieht, wird seit der Nürnberger Spielwarenmesse 1983 angeboten. Er hat zwölf Spielstärke-Grade, für jede Leistungsform wird etwas geboten. Auf Tastendruck zeigt er an, welche Züge möglich sind, ohne daß der Spieler Gefahr läuft, sich ins Matt zu setzen. Das Spiel kann bei jedem Stand unterbrochen werden. Gegebenenfalls bringt der Computer alle Figuren in Startposition.

Elektronische Steckschachs gibt es auch. Für 400 Mark entwickelte die Münchener Firma Sandy Electronics den „Destiny Mini-Master“. Eine weitere Neuheit von Sandy Electronic ist „Mate“, das in Verbindung mit der dazugehörigen Schachprogramm-Cassette für knapp 800 Mark den Heimcomputer Apple II zu einem leistungsfähigen Schachpartner umfunktioniert.

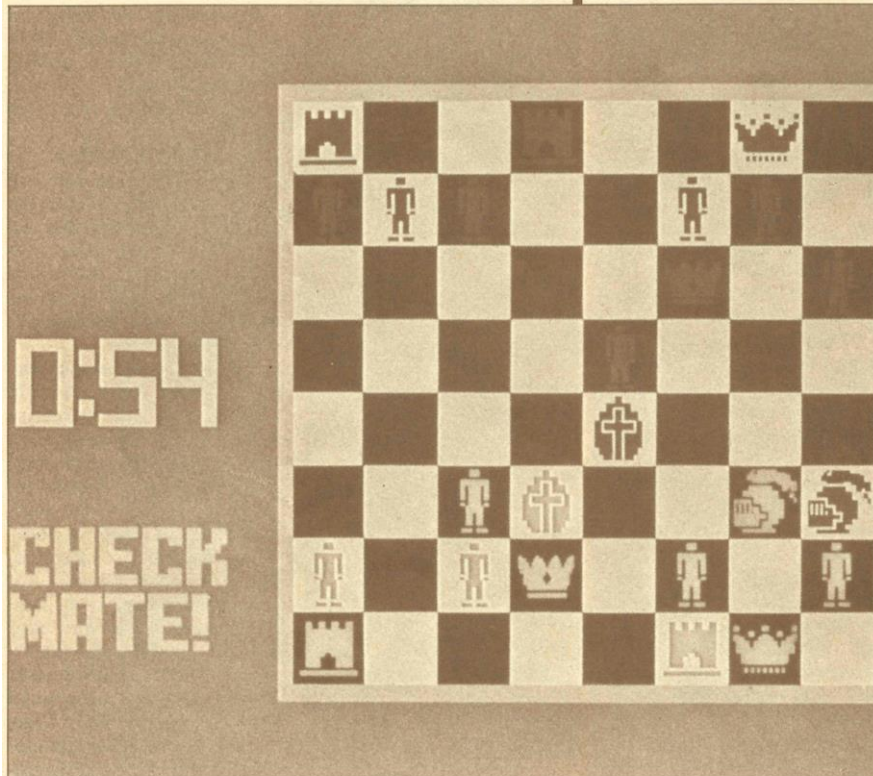
Die Bedienung des Gerätes ist einfach: Während die Schachpartie auf einem Sensorbrett durchgeführt wird, kann auf dem Apple II-Monitor die Schachbrettdarstellung betrachtet werden, oder auf Anzeige der gesamten Spielnotierungen umgeschaltet werden. Als Besonderheit können Hobby-Programmie-

Rainer Schneekloth: Zug um Zug per Blinksignal Marktübersicht von Ende 1982 bis Mitte 1983

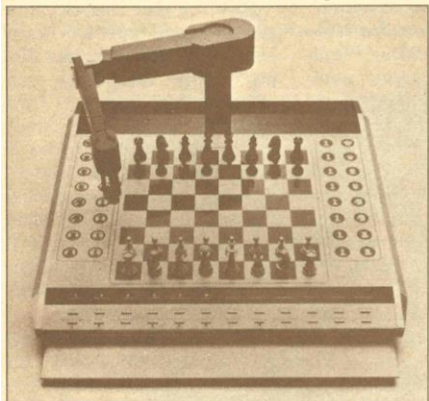
(Quelle: Zeitschrift Computer? – Juni? 1983) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

computer

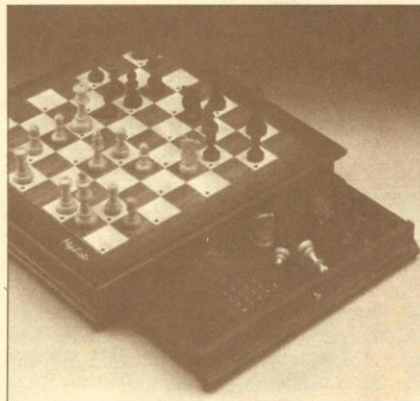
Jetzt gibt es „Star Chess“ – das ist Schach in Weltraumatmosphäre



Am Bildschirm: Fast jeder Telespiel-Hersteller bietet Schachcassetten an



Für Könner: Novag Robot für 2998 Mark



Für 1600 Mark: Mephisto mit Brett

rer auch ihre eigenen Schachprogramme verwenden.

Für knapp 500 Mark gibt's einen der spielstärksten Schachcomputer überhaupt:

den Chess Challenger Sensor 9 von Fidelity. In seinem Elektronenhirn sind mehr als 16 000 Halbzüge gespeichert.

Wer will, kann auch am

Fernseher das königliche Spiel spielen. Telespielhersteller wie Philips (C 1070 Videopac-Cassette), Interton (Cassette 13), Atari (Cassette CX

2645), Unimex (VC 3023 Schach) und Intellivision haben Bildschirmschach im Angebot.

Mit einer besonderen Variante ist Hanimex am Markt: „Star Chess“, Sternen-Schach also, spielt sich da auf der Mattscheibe ab. Es ist „genau wie Schach, aber in Weltraumatmosphäre“, steht im Prospekt. Und: „Ihre Schachfiguren haben mehr als ein Leben, Sie können Ihre Figur im Weltall verschwinden lassen.“

Längst hat sich die Computertechnik auch in die Kartenspiele eingeschlichen. Schach war nur der Anfang. Für Ehemänner, die gerne Skat spielen, aber ungern in die Kneipe gehen oder denen immer der dritte Mann fehlt, sind die Skatcomputer gedacht, die es neuerdings gibt. Ob alleine oder zu zweit gegen den Rechner, beides ist möglich.

Die Skatmaschine spielt in der Regel in vier Schwierigkeitsstufen – vom Anfänger bis zum Routinier. Sie mischt automatisch und teilt die Karten nach dem Zufallsprinzip aus. Sie reizt wie ein richtiger Profi. Auch die Skatregeln kennt der Computer genau. Der Grand wird entweder mit 20 oder mit 24 gespielt; „Kontra“, „Re“, „Bock“ kann angesagt werden, ebenso „Schneider“ und „Schwarz“. Dazu blinken dann zwei Skatkarten deutlich auf.

Und am Spielende können die Karten noch einmal abgerufen werden, so daß man auch die Kontrolle hat, was überhaupt im Skat lag. Preis: knapp 300 Mark.

Versierte Skatspieler können sich mit dem elektronischen Kartenspieler noch nicht so recht anfreunden. Lisa Rix, eine passionierte Skatspielerin aus Kiel, meint: „Lebhafte Kommunikation nach dem Spiel muß sein. Das gibt dem Skat erst den letzten Schliff.“ Da kann der Computer (noch) nicht mithalten.

Rainer Schneekloth

Rainer Schneekloth: Zug um Zug per Blinksignal Marktübersicht von Ende 1982 bis Mitte 1983

(Quelle: Zeitschrift Computer? – Juni? 1983) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)