

Schach auf zwei Arten denkbar: entweder spielt man viele ernste Partien gegen starke Gegner oder man lernt aus ein paar guten Schachbüchern. Wie jeder Schachspieler aus eigener Erfahrung zu sagen weiß, sind beide Methoden einigermaßen problematisch. Deshalb bietet sich eine Kombination aus diesen Möglichkeiten an. Die Rolle des menschlichen Trainingspartners kann hierbei der Schachcomputer übernehmen. Wie Reelitz dazu weiter ausführt, „können die Spitzengeräte der neuen Generation auch für viele Turnierspieler ein wertvolles Hilfsmittel sein, um das Training abwechslungsreicher und wirkungsvoller zu gestalten.“

Selbstverständlich erfährt der Leser viele wertvolle Dinge über Schachcomputer, ihre Programmierung und ihre Stärken und Schwächen. Sehr ausführlich behandelt der Autor die Spielstärke von Schachspielern und von Computern und erklärt dazu die Bewertung nach dem Ingo/Elo-System. Der Abschnitt „Computerschach im Turnier“ ist recht knapp gehalten und bringt neben acht Partien nur die Ergebnisse des Turniers „Mensch gegen Computer“ 1983 in Stuttgart und von der 3. Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft 1983 in Budapest. Alle diejenigen, die sich für das Training einen neuen Schachcomputer zulegen wollen, können sich an einer Marktübersicht orientieren, die sich bewußt auf eine Auswahl der Spitzengeräte aus den Jahren 1982, 1983 und 1984 beschränkt.

Wer durch den Trainingskurs auf den Geschmack gekommen ist und sich stark genug fühlt, sein Können mit Vereinsspielern zu messen, findet am Schluß eine „Selbstdarstellung des Deutschen Schachbundes“, die über die Vereinsarbeit und das vielfältige Angebot des DSB informiert. Beigefügt ist ein Adressenverzeichnis nach dem Stand vom Mai 1984. Der Anhang enthält ein kleines Schachlexikon und Hinweise zur Literatur des Schachspiels. Merkwürdigerweise fehlt hier jeglicher Hinweis auf das Computerschach. Die Lösungen zu 29 Aufgaben aus dem Schachkurs beschließen ein Taschenbuch, dem eine weite Verbreitung zu wünschen wäre. M.Gittel

## Unser Büchertip

**Reelitz, Jürgen (1985): Schachcomputer. Ihr Partner und Trainer für Spiel und Taktik. Otto Maier Verlag Ravensburg. Ravensburger Freizeit-Taschenbücher Band 153. 224 S., kart. mit 116 Diagrammen. DM 12,80.**

Den Schachcomputer nicht allein als Spielpartner zu verwenden, sondern ihn als Schachtrainer zur Verbesserung der Spielstärke einzusetzen und von ihm zu lernen, das ist das Anliegen eines neuen Buches von Jürgen Reelitz. Das Thema, bisher eher am Rande behandelt, ist durch die stark verbesserten Leitungen der Schachcomputer sehr aktuell geworden. Es ist das Verdienst von Verlag und Verfasser, sich dessen in ausgiebiger Weise angenommen zu haben.

Der Titel der Publikation entspricht allerdings nicht ganz dem Inhalt. Fast die Hälfte davon besteht aus einem Schachkurs, der für sich genommen schon ein kleines Lehrbuch des Schachspiels darstellt. Dagegen ist sicher nichts einzuwenden, wendet sich doch „Schachcomputer“ vornehmlich an einen Personenkreis, der mit dem Schachspiel wenig oder gar nicht vertraut ist. Kernpunkt des Buches ist dann das „Training mit dem Schachcomputer“. In diesem Kapitel stellt der Autor ein speziell entwickeltes Lern- und Trainingsprogramm vor. Es besteht aus acht, ausführlich erläuterten Trainingsmethoden, die miteinander kombiniert werden können. Nach Meinung des Autors ist Lernen und Trainieren im

**Martin Gittel's Buchvorstellung (Buchbesprechung)**

**Jürgen Reelitz: Schachcomputer - Ihr Partner und Trainer für Spiel und Taktik**

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> - April 1985) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Jürgen Reelitz

# SCHACH COMPUTER

Ihr Partner und Trainer  
für Spiel und Taktik



Mit 8 Aufgaben zur Erringung  
des Computer-Schachdiploms  
des Deutschen Schachbunds

Ravensburg

# Freizeit-Taschenbücher

Schachcomputer sind weniger Ersatz für den Schachfreund als Trainer zur Spielverbesserung. Mit dem speziell entwickelten, übersichtlichen und zeitsparend aufgebauten Lern- und Trainings-Programm können Sie Ihre Spielstärke in kurzer Zeit erheblich und meßbar steigern.

Darüber hinaus enthält das Buch eine Marktübersicht, die Ihnen zeigt, worauf es beim Kauf ankommt.

---

ISBN N 3-473-43153-2 DM +012,80

# Inhalt

## **Schachkurs mit dem Schachcomputer**

- 7 Allgemeines zum Schachspiel
- 11 Wie man die Spielzüge aufschreibt – Notation
- 15 Wie man die Steine ziehen darf
- 32 Relativer Wert der Steine
- 34 Wo die Figuren günstig stehen
- 36 Besondere Regeln
- 46 Partiebeispiele
- 57 Aufbau einer Partie
- 71 Die »Tricks« der Schachmeister
- 81 Kombination
- 83 Wie Schachmeister gewinnen
- 93 Gibt es fehlerfreie Partien?

## **Die Spielstärke von Schachcomputern**

- 94 Allgemeines über die Programmierung von Kleincomputern
- 100 Stärken und Schwächen der Programme in Kleincomputern
- 103 Spielstufen der Geräte
- 105 Wie Spielstärke meßbar/vergleichbar werden kann

## **Training mit dem Schachcomputer**

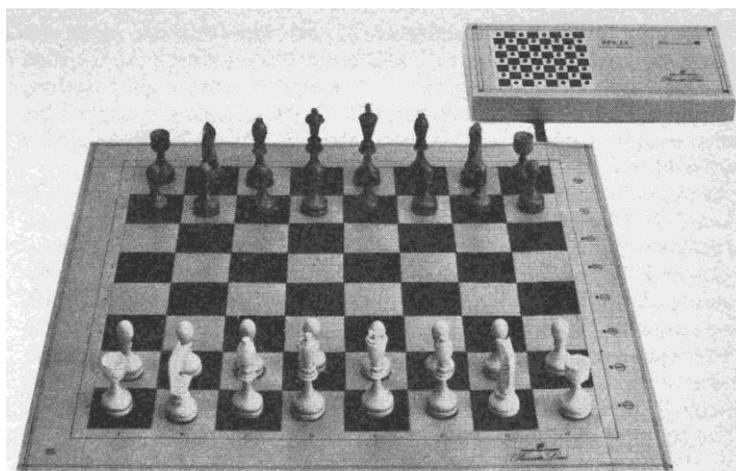
- 121 Allgemeines zum Training
- 124 Trainingsschema
- 129 Der Plan in der Partie
- 135 Verschiedene Methoden zum Training mit dem Schachcomputer
- 143 Der Trainingsplan

## **Schachcomputer**

- 146 Der ideale Schachcomputer
- 153 Marktübersicht

## **Computerschach im Turnier**

- 179 Mensch gegen Computer, Stuttgart, Oktober 1983
- 180 Dritte Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft 1983
- 192 Selbstdarstellung des Deutschen Schachbundes



Der SPS 3.5



Der Elite 5.0 mit dem selbstreagierendem Sensorbrett

### **Jürgen Reelitz: Schachcomputer - Ihr Partner und Trainer für Spiel und Taktik SPS 3.5 (Prototyp - Brett aus Leder) Elite 5.0 (Prototyp - Brett aus Leder)**

Zwei »alte Bekannte«, der **Sensory 9** und der **Elite S** versprechen eine kleine Sensation auf dem Schachcomputernmarkt. Beide Geräte erscheinen in neuem Gewand und bieten **superflache Sensorbretter aus Leder**. Hinter dem Namen **SPS 3.5** »softpacked sensory« versteckt sich das Budapester Programm des **Sensory 9**, das allerdings mit einer von 2 MHz auf 3,5 MHz erhöhten Taktfrequenz abgearbeitet wird. Gespielt wird auf einem Drucksensorbrett in Turniergröße, das ähnlich flach ist wie normale Turnierschachbretter. Die Elektronik und die Anzeigelemente sind in einem extra Kästchen untergebracht, die Verbindung zum Schachbrett wird über ein kurzes Flachbandkabel hergestellt. Der **Elite 5.0** ist nach dem gleichen Konzept wie der **SPS 3.5** aufgebaut. Im Gegensatz zum **SPS 3.5** verfügt der **Elite 5.0** aber über ein selbstreagierendes Sensorbrett, auf dem sogar ungenau abgestellte Figuren automatisch in die Feldmitte gerückt werden. Die Elektronik ist ebenfalls in einem separaten Kästchen untergebracht. Der **Elite 5.0** enthält das Weltmeister-programm von 1983, arbeitet es aber statt mit 3,2 MHz mit beeindruckenden 5 MHz ab. Beide Computer sind übrigens »Made in Germany«.

**SPS 3.5 »softpacked sensory« (Prototyp aus echtem Leder)**

**5 MHz-Elite (Private Line Prototyp aus echtem Leder)**

**Voraussichtliche Lieferzeit: Anfang Juli 1984...**

**NB: Never released! - Nie veröffentlicht!**

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