

Rochade (1990)

Hans-Peter Ketterling

Neues aus Nürnberg

Computerschachankündigungen

auf der Spielwarenmesse

(Teil 2 - Mephisto)

Nachdem im ersten Teil das Programm von Fidelity der Firma, die Mikrocomputerschach hoffähig gemacht hat, ausführlich besprochen wurde, wollen wir uns nun dem Marktführer zuwenden, der hierzulande einen Marktanteil von rund 85% hat und uns ansehen, was Hegener + Glaser zu bieten hat.



Ex-WM Anatoli Karpow bei einer Simultan-Vorstellung zu Beginn des Mephisto-SKA-Turniers in München. Zwei seiner Gegner, der populäre Schauspieler Monaco Franze und Erfolgsautor Kishon, die ebenfalls zu sehen sind, haben gegen Karpow verloren. Dagegen hat ihn der Computer-WM Mephisto Portorose 68.030 genau so besiegt, wie den deutschen GM Dr. Robert Hübner in einer parallel dazu abgehaltenen Simultanvorstellung. Karpov gewann 23 Partien, verlor nur eine gegen Portorose 68.030. Hinten Karpov steht der Mephisto Portorose 68.030. (Bild: Europa-Rochade - Juni 1990).

Die Mephisto-Leute waren in Nürnberg mit großer Besetzung angetreten und stellten ihr Lieferprogramm und die Neuheiten, aber auch die Bonbons von Fidelity, auf einem repräsentativen Stand aus. Gegenüber den Vorjahren war der äußere Rahmen deutlich weiter gezogen. Manfred Hegener widmete der Europa-Rochade Zeit für ein ausführliches Fachgespräch und auch Seine charmante Gattin Anne, die für Public Relations verantwortlich ist, stand zur Verfügung.

Elektroschach-Chefin Heide Ketterling war ebenfalls mit von der Partie und so war auch hier, wie bei den Gesprächen mit den anderen Herstellern, die Gelegenheit gegeben, Kundenprobleme - eigentlich sollte es so etwas ja nicht geben - und Markttrends anzusprechen.

Manfred Hegener äußerte sich ausführlich zu der Cooperation mit Fidelity und bestätigte, daß die Firmenstruktur und das Management von Fidelity erhalten bleiben sollen. Sinn der Zusammenarbeit ist, daß Hegener + Glaser in den USA durch Fidelity vertreten wird und damit den amerikanischen Markt besser bedienen kann. Für Deutschland gilt das umgekehrte, Fidelity wird künftig die gut ausgebauten Vertriebswege von Hegener + Glaser nutzen können und soll langfristig auf dem deutschen Markt den zweiten Rang erreichen.

Dabei ist vorgesehen, daß Hegener + Glaser die obere Preisklasse abdeckt, während Fidelity in den unteren Marktsegmenten eine starke Position einnehmen soll. In anderen Ländern werden beide Marken teilweise parallel und in Konkurrenz operieren. Diese Strategie geht davon aus, daß der Branche eine Marktberreinigung bevorsteht, die man gemeinsam und gestärkt überstehen will.

Zum Weggang der nun für Saitek arbeitenden Spracklens äußerte Hegener, daß man damit interne Konkurrenz und doppelte Abdeckung der höchsten Spielklasse vermeiden wollte. Als Konsequenz ist damit zu rechnen, daß man spätestens 1991 wieder eine echte und interessante Mikro-Schach-WM erwarten kann. Das Programm des Marktführers ist sehr umfangreich und bietet nahezu für jeden das richtige Gerät, obwohl nicht sehr viel Neues hinzugekommen ist.

Allerdings muß man zugeben, daß eigentlich nahezu alle Wünsche erfüllt werden können und in den unteren und mittleren Spielklassen weder umfangreichere Funktionen noch eine gesteigerte Spielstärke benötigt wird.

Bemerkenswert ist es, das man bei den Spielstärkeangaben bei Hegener + Glaser endlich von den etwas irreführenden amerikanischen Wertungszahlen Abstand genommen hat und jetzt realistischere Zahlen angibt, die den deutschen Verhältnissen besser entsprechen, manchmal aber wohl doch noch etwas zu hoch liegen.

Inzwischen muß man aber zugeben, daß die Spielstärke der besseren Computer trotz allem geradezu unverschämt hoch geworden ist. Glücklicherweise hat man jedoch bei den Spitzengeräten vielfach Möglichkeiten zur Reduzierung der Spielstärke vorgesehen, so daß auch weniger geübte Spieler an solchen Geräten Freude haben können und nicht ständig erbarmungslos niedergemacht werden.

Das Reisegerätchen **Mephisto Mini** für DM 99,00 (€ 49,50) und das Einsteigergerät **Mephisto Junior** für DM 169,00 (€ 84,50) sind zwei Neuheiten, die bereits bei der Beschreibung der baugleichen Computer **Tiny Chess** und **Junior** von Fidelity ausführlich vorgestellt wurden.

Für unterwegs ist der schon seit 1987 im Lieferprogramm befindliche **Mephisto Marco Polo** für DM 198,00 (€ 99,00) nicht zu verachten, dessen Spielstärke auf 1750 Elo-Punkte (136 Ingo) geschätzt wird. Es handelt sich um ein Reisegerät mit einem 9 x 9 cm messenden Stecksensorbrett und 16 Rand-LEDs. Da kein Display vorhanden ist, sind nur sehr spärliche Einblicke in den Rechengang möglich, die Rechartiefe und den erwogenen Zug kann man aber sehen. Mit einem Batteriesatz kommt das Gerät etwa 100 h über die Runden.

Das auf einem 8-Bit-Prozessor des Typs 6301Y mit 8 MHz laufende Programm weist einen Umfang von immerhin 16 KByte auf, verfügt über je acht Spiel- und Anfängerstufen, acht Analysestufen für feste Rechentiefen von ein bis acht Halbzügen, eine Mattsuchstufe und ist außerdem mit einem Schachlehrer ausgerüstet.

Die Möglichkeit der Vorausberechnung während der gegnerischen Bedenkzeit, in Fachkreisen nennt man das Permanent Brain, ist abschaltbar. Da sich bis zu 10 Halbzüge zurücknehmen lassen, ist der Computer auch für Trainingspartien und einfache Analysen geeignet. Das Eröffnungsrepertoire umfaßt 500 Varianten und die Spielstärke dürfte Otto Normalschachspieler wohl genügen.

Mephisto Europa für DM 198,00 (€ 99,00) gibt es ebenfalls schon seit 1987. Dieser Computer enthält das gleiche Programm und die gleiche Hardware wie der **Marco Polo**, ist aber als Tischgerät ausgeführt und weist ein 19 x 19 cm messendes Drucksensorbrett auf. Neben Batteriebetrieb (ebenfalls 100 h) ist auch Netzbetrieb möglich. Zusammen mit einem Netzgerät und dem Trainingsbuch kann man dieses Gerät auch als **Mephisto Schachschule** bekommen, dabei kann man dann auch 64 fest einprogrammierte Trainingsaufgaben zu lösen versuchen.

Ausstattungsmäßig in der Mittelklasse angesiedelt ist ferner **Mephisto Mondial II**, ein ebenfalls bereits seit 1987 eingeführtes Gerät für Batterie und Netzbetrieb (100 h) auf der Basis des bewährten 8-Bit-Prozessors 65C02, der hier mit 2 MHz läuft. Das Gerät kostet DM 298,00 (€ 149,00) und verfügt über ein 21,5 x 21,5 cm messendes Drucksensorbrett mit 16 Rand-LEDs. Das von Frans Morsch stammende Programm hat einen Umfang von 32 KByte, was ausreichend Platz für ein 8.000 Halbzüge in 1.200 Varianten umfassendes Eröffnungsrepertoire gewährt und für eine Spielstärke von etwas unter 1900 Elo-Punkten (rund 120 Ingo) gut sein soll.

Das Gerät weist allerdings nur eine Analyse- sowie je sieben Spiel- und Mattsuchstufen auf, kann aber bei Mattaufgaben auch Nebenlösungen finden. Die Rechentiefe und die ersten beiden Halbzüge der Hauptvariante können angezeigt werden und es sind alle Züge einer Partie bis zum Beginn zurücknehmbar, sofern es nicht mehr als 104 sind. Wer seinen älteren **Mephisto Mondial** auf den gleichen Stand bringen möchte, kann dies mit dem für DM 198,00 (€99,00) erhältlichen Modul Mondial II tun.

Ebenfalls schon eine Weile verfügbar - seit 1988 - ist **Mephisto Super Mondial II**, ein Drucksensorgerät für DM 498,00 (€ 249,00) mit ganz ähnlichem Erscheinungsbild wie **Mondial II**. Außer den 16 Rand-LEDs für die Zuganzeige sind jedoch zwei vierstellige LCD-Anzeigen vorhanden, so daß vielfältige Einblicke in den Rechenvorgang möglich sind und eine Vier zeilen-Schachuhr realisiert werden konnte.

Auch dieses Gerät basiert auf dem Prozessor 65C02, der mit 4 MHz läuft, und sein Programm, das Ed Schröder geschrieben hat und das infolgedessen eine starke Verwandtschaft mit **MM IV** hat, besitzt ebenfalls einen Umfang von 32 KByte und ein 10.000 Halbzüge in 500 Varianten umfassendes Eröffnungsrepertoire, von dem über nur ein Teil aktiv gespielt wird. In der Verteidigung zeigt sich aber, daß der Computer weit mehr Varianten kennt. Die Spielstärke wird mit rund 2000 Elo-Punkten (105 Ingo) angegeben, was die meisten Vereinsspieler vor Neid erblassen läßt, vielleicht aber auch etwas zu hoch gegriffen ist. Damit man sich auch richtig austoben kann sind 40 Spiel-, Blitz-, Turnier- und Analysestufen für Rechentiefen von ein bis acht Halbzügen sowie acht Mattsuchstufen vorhanden, wobei auch Nebenlösungen ermittelt werden können.

Überdies kann man das Eröffnungsrepertoire, die Nutzung der gegnerischen Bedenkzeit und den Zufallsgenerator ein- oder ausschalten sowie zwischen zwei Suchorten wählen, nämlich zwischen erschöpfender und einer Kombination zwischen selektiver und erschöpfender Suche. Schließlich kann man noch bis zu 1.000 Halbzüge in bis zu 100 eigenen Eröffnungsvarianten einprogrammieren, da dieses Gerät die dafür notwendige Speicherschaltung enthält. Bei einem Gerät dieser Stärke werden weniger geübte Spieler glatt überfahren, weshalb der Computer diesen im Easy-Mode durch verringertes Schachwissen und das Spielen gewagterer Eröffnungsvarianten zusätzliche Chancen einräumt.

Das gleiche Gerät verbirgt sich hinter **Mephisto College**, dem mittleren Gerät der Lehr- und Trainingsgeräteserie von Hegener + Glaser, das DM 598,00 (€ 299,00) kostet und mit Netzgerät, einem Begleitbuch und einem zusätzlichen Trainingsmodul geliefert wird, welches den Programmumfang auf 48 KByte erweitert. Neben anderen Möglichkeiten gestattet das Gerät auch das Lösen von 100 fest gespeicherten Aufgaben und gezieltes Eröffnungstraining mit 64 Hauptvarianten.



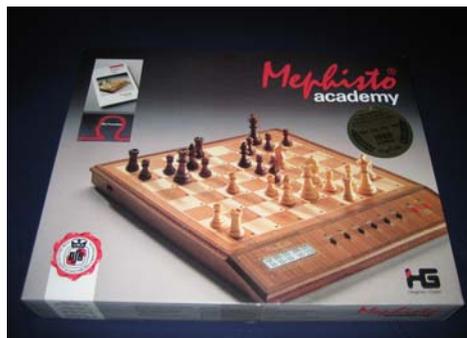
Mephisto Monte Carlo Limited Edition - 8 MHz.
(Bild: Olaf Hilsansky)

Mit der Bezeichnung **Mephisto Monte Carlo IV** kann man seit 1989 **Super Mondial II** auch mit einem Holzgehäuse und einem Magnetsensorbrett haben, dessen Spielfläche 26,5 x 26,5 cm mißt, wenn einem das den Aufpreis von DM 300,00 (€ 149,00) wert ist, man also DM 798,00 (€449,00) auszugeben bereit ist. Als Neuheit wurde in Nürnberg eine anlässlich des zehnjährigen Bestehens der Marke Mephisto nur in limitierter Auflage hergestellte Version dieses Gerätes vorgestellt, die sich von der Normalausführung durch einen mit 8 MHz (= verdoppelte Taktfrequenz) betriebenen 65C02 und einen um DM 100,00 (€50,00) höheren Preis unterscheidet, die Spielstärke wird mit 2050 Elo-Punkten (knapp 100 Ingo) angegeben, auch hier dürften leichte Abstriche angebracht sein. Außerlich erkennbar ist diese Gerät durch ein zusätzliches Schild mit der Aufschrift **Mephisto Monte Carlo Limited Edition - 8 MHz**.

Mephisto Academy

Wenn man weitere DM 100,00 (€ 50,00) zusätzlich, insgesamt also DM 998,00 hinblättert, bekommt man **Mephisto Academy**, das seit 1988 verfügbare Spitzengerät der Trainingsserie, das mit Netzgerät und einem Begleitbuch geliefert wird. Es ist mit einem Magnetsensorbrett, dessen Spielfläche 26,5 x 26,5 cm mißt, und mit Einzelfeld-LEDs ausgestattet. Das Äußere ist infolge des in Nuß und Ahorn gehaltenen Holzgehäuses sehr ansprechend. Als Anzeigefeld ist eine zweizeilige Punktmatrix-LCD mit je sechzehn Stellen vorhanden, die auch Figurensymbole darzustellen imstande ist. Das Gerät enthält einen 65C02, der mit 4,9 MHz läuft, und hat einen Programmumfang von 48 KByte. Das Programm stammt ebenfalls aus Ed Schröders Feder und ist eine Weiterentwicklung des **MM IV**.

Die Spielstufeneinstellung ist äußerst variabel und läßt kaum Wünsche offen. In der Normalspielstufe kann man dem Computer die mittlere Rechenzeit pro Zug vorgeben, in der Turnierstufe werden Zügezahl und Gesamtbedenkzeit vorgegeben, während in der Blitzschachstufe die Gesamtrechenzeit für Schnell- und Blitzpartien vorgewählt werden kann. Ferner kann man in der Rechentiefe- und der Mattsuchstufe die Suchtiefe festlegen, in der Analysestufe ist sie dagegen nicht vorgegeben und der Computer rechnet, bis man ihn unterbricht oder bis er eine zwingende Mattvariante gefunden hat.



Mephisto Academy
(Bild: Heinz-Gerd Lehmann)

Schließlich besteht die Möglichkeit, dem Computer in der Turnierstufe und bei Schnellschachpartien die ungefähre Spielstärke in Elo-Punkten vorzugeben. Außerdem kann man den Zufallsgenerator ein- und die Vorausberechnung während der gegnerischen Bedenkzeit abschalten, das Eröffnungsrepertoire läßt sich einschränken oder ganz abschalten, das Brett elektronisch drehen, die selektive Rechentiefe einstellen und die Spielstärke gezielt abschwächen. Interessant ist außerdem, daß man sich seine Elo-Zahl vom Computer anhand seiner Erfolge oder Mißerfolge gegen ihn ausrechnen lassen kann und zwar bis zu einer Grenze von 2400 Elo-Punkten.

Vielfältige Einblicke in den Rechengang, eine Vierzeiten-Schachuhr, die Möglichkeit der Rücknahme von bis zu 255 Halbzügen, eine Speicherschaltung, ein Schachlehrer und ein Eröffnungsrepertoire mit ungefähr 30.000 Halbzügen in 3.000 Varianten, deren Bezeichnungen angezeigt werden können, runden die Eigenschaften dieses leistungsfähigen Gerätes ab, dessen Spielstärke in Turniereinstellung etwas reichlich mit 2100 Elo-Punkten (etwas über 90 Ingo) angegeben wird. Bedauerlich ist, daß es trotz seiner durchaus noch händlichen Abmessungen nur für Netzbetrieb ausgelegt ist, dafür bietet es aber erfreulicherweise die Möglichkeit des Modultaushes.

Schachautomaten

Vollautomatische Schachcomputer, die auch die Figuren selbständig bewegen können, besaßen seit jeder ihren eigenen Reiz. Das begann mit von Kempelens Schachautomaten, dem legendären 1769 am Hofe Maria Theresias vorgestellten Türken, der noch einer sehr wechselvollen Geschichte schließlich 1854 im Chinese Museum in Philadelphia verbrannte.

Einem Nachbau aus dem Jahre 1868 namens Ajeeb war letztenendes kein besseres Schicksal beschieden, er verbrannte ebenfalls in den USA, und zwar 1929 auf Coney Island. Es gab noch mehrere andere Schachautomaten, interessanterweise hieß einer von ihnen Mephisto, er stammte aus dem Jahre 1876. Sie alle hatten eines gemeinsam, es waren natürlich, gar keine echten Schachautomaten, sondern Attrappen, in deren Innerem sich kleinwüchsige starke Schachmeister verbergen konnten, obwohl das unmöglich schien und durch entsprechende Demonstrationen zur Täuschung des Publikums auch glaubhaft gemacht wurde. Entsprechend der Spielstärke der verborgenen Meister war es nicht überraschend, das diese Automaten fast unschlagbar schienen.



Mephisto the marvellous mechanical chess player. The greatest mystery ever presented to the public. "The talk of London." Mephisto was exhibited at 48A Regent Street, London in 1879.
Source: Bradley Ewart - Chess: Man vs Machine (1980).

Mephisto Phantom

Im Gegensatz dazu handelte es sich bei den beiden Schachautomaten des spanischen Gelehrten und genialen Ingenieurs Torres Quevedo aus den Jahren 1912 und 1920, begonnen wurde der erste Automat schon 1890, um die ersten echten Schachautomaten auf elektromechanischer Basis. Sie konnten die Figuren selber bewegen, beherrschten aber aufgrund des Standes der damaligen Technik lediglich die Mattführung KTK und auch diese nur mit einem zwar todsicheren aber keinesfalls optimalen Algorithmus, der im ungünstigsten Fall 62 Züge benötigte. Sie konnten also durchaus an der 50-Züge-Regel scheitern, obwohl theoretisch bei bestem Spiel aus der ungünstigsten Stellung nur 16 Züge erforderlich sind.

Die ersten mikrorechnergesteuerten echten Schachautomaten waren **Boris Handroid** aus dem Jahre 1980 mit dem Programm **Sargon 2.5**, der nie kommerziell verfügbar war, obgleich ein Prototyp eine Zeitlang um die Welt gereicht wurde.

1982 brachte Novag dann den **Robot Adversary** mit einem verbesserten **Savant**-Programm heraus und verkaufte ihn auch in größerer Stückzahl. Leider war er aufgrund seiner komplizierten Mechanik etwas anfällig, so daß er seinen Besitzern und dem Service des Herstellers ein wenig zu viel Ärger machte. Mein eigenes Exemplar spielte übrigens noch einer zwischendurch erforderlichen Reparatur bis vor kurzem einwandfrei, hat jetzt aber doch seinen Geist aufgegeben und wartet nun auf seine Wiederbelebung.

Der dritte war dann im Jahre 1983 **Milton**, der von Fidelity wieder aufgegriffen und Anfang 1989 mit einem zusätzlichen LC-Display sowie einem starken Spracklen-Programm ausgestattet und mit der Bezeichnung **Fidelity Phantom** herausgebracht wurde. Im Rahmen der Kooperation von Hegener + Glaser wurde das Gerät als **Mephisto Phantom** übernommen und für DM 1.498,00 (€ 749,00) in begrenzter Stückzahl angeboten, so daß es bald zu den Raritäten gehören dürfte. Sammler sollten ihn sich also sichern, sofern sie ihn noch irgendwo erwischen können, sonst bleibt nur noch die ansonsten baugleiche Version von Fidelity.

Das Modulare System von Mephisto

Kommen wir nun zum Dauerbrenner von Hegener + Glaser, dem bereits 1983 eingeführten Modularen System, das aus mehreren Grundgeräten besteht, welche die verschiedensten Programme aufnehmen können, von einigen systembedingten Einschränkungen abgesehen, ist dieses System inzwischen auch hinlänglich bekannt. So kann ein kurzer und zusammenfassender Rück- und Überblick nicht schaden.

Es gibt drei Grundgeräte mit Magnetsensorbrettern, die sich hauptsächlich durch Größe und Aufmachung unterscheiden. **Mephisto Modular** weist eine Spielfläche von 24 x 24 cm mit Einzelfeld-LEDs auf, hat ein in schwarz und silber gehaltenes Kunststoffgehäuse und ist für Batterie- und Netzbetrieb geeignet.

Seit 1985 wird **Modular** mit versenkten Feld-LEDs geliefert.

Mit dem derzeitigen Standardprogramm **MM IV** kostet er DM 798,00 (€ 399,00). Für DM 998,00 (€ 449,00) bekommt man das gleiche Gerät im Holzgehäuse (Nuß/Ahorn) und mit einer 32 x 32 cm messenden Spielfläche mit der Bezeichnung **Mephisto Exclusive**. Hatte es bisher ebenfalls ein Batteriefach, so wird es neuerdings ohne geliefert. Wer etwas auf sich hält legt auf ein turniergroßes Holzbrett (ebenfalls Nuß/Ahorn) mit einer Spielfläche von 40 x 40 cm wert und läßt sich **Mephisto München** dann aber auch DM 1498,00 (€ 749,00) kosten.

Aufgrund seiner Abmessungen und seines Gewichtes war dieses Gerät von Anfang an, es kam übrigens 1985 heraus, nur für den Betrieb zu Hause am Netz gedacht. Weiterhin gibt es schon seit 1984 das mit einem kleinen klappbaren Magnetschachbrett ausgestattete Reisegerät **Mephisto LCD Mobil**, das mit einer 9-V-Blockbatterie oder am Netz betrieben werden kann und mit allen Programmmodulen spielfähig ist, die außer dem normalen LCD-Anzeigemodul keine weiteren Zusätze benötigen und Tasteneingabe ermöglichen.

Die Züganzeige erfolgt bei diesem Gerät über ein kleines fest eingebautes vierstelliges LC-Display. Vor Jahren gab es mit **Mephisto Mirage** ein besonders preiswertes Gerät des Modularen Systems, das mit einem Drucksensorbrett ausgestattet war, und in dem auch die anderen Module für das Modularen System spielten, das sonst aber wie **Mephisto Modular** gestattet war. Das passende Netzgerät für die Geräte des Modularen Systems und alle anderen Mephistos, ausgenommen die 16- und 32-Bit-Geräte, ist das HGN 5001, das bei der Trainingsserie im Preis enthalten ist, sonst aber mit DM 39,00 (€19,50) extra berechnet wird.

MM IV-Modul

Der Zusatz IV weist bei den Geräten des Modularen Systems darauf hin, daß sie mit dem Programm **MM IV** ausgeliefert werden, das aus der Feder von Ed Schröder stammt und die Weiterentwicklung von **Rebell 5.0** ist, der um ein Haar die Schachcomputer-WM 1986 in Köln gewonnen und dabei die Konkurrenz der Großrechner auf die Plätze verwiesen hätte. Dieses Programm ist nun schon seit 1987 verfügbar und hat sich als das derzeitige Standardprogramm von Hegener + Glaser bis jetzt behaupten können, was für ein 8-Bit-Programm, es läuft auf dem 65C02 mit 8 KByte RAM und 4,9 MHz und hat einen Umfang von 32 KByte, erstaunlich ist. Die Spielstärke von 2050 Elo-Punkten (knapp 100 Ingo) dürfte jedoch die meisten Spieler zufrieden stellen, obgleich auch sie etwas hoch gegriffen zu sein scheint.



Hinzu kommt, daß **MM IV** aber eine Vierzeiten-Schachuhr sowie je Blitz-, Spiel- und Mattsüchstufen sowie eine Anfänger- und eine Analysestufe sowie ein Eröffnungsrepertoire von über 3.700 in ca. 500 Varianten verfügt. Wem letzteres nicht genügt, der kann für DM 298,00 (€149,00) das **Eröffnungsmodul HG 440** kaufen, das einfach wie ein Programmmodul von vorn in das jeweilige Gerät gesteckt wird. Es hat einen Umfang von 16 KByte und bietet über 3.000 Varianten mit insgesamt 25.000 Halbzügen (diese Angabe bezieht sich wohl auf den effektiven Umfang) sowie die Erkennung von Zugumstellungen.

Vielfältige Einblicke in den Rechengang, die Möglichkeit der Rücknahme aller Züge einer Partie (maximal 255 Halbzüge), elektronisches Drehen des Brettes und ein Schachlehrer kommen hinzu. Von den bei diesen Computern des Modularen Systems zur Verfügung stehenden drei Modulplätzen belegt das **MM IV-Modul** einen, der zweite wird für das für viele andere Programme verwendbare LCD-Anzeigemodul benötigt, das eine fünfstellige Siebensegmentanzeige enthält. Das **MM IV-Modul** ist auch einzeln zu haben und kostet jetzt nur noch DM 398,00 (€199,00), ursprünglich lag der Preis DM 100,00 (€50,00) höher. **MM IV** wurde in überarbeiteten Fassungen zunächst in Spezialgeräte gesteckt, die Besitzer von Computern des Modularen Systems müßten lange vergeblich warten.

Polgar Modul-Set

Schließlich hat man bei Hegener + Glaser doch noch dem Drängen des Marktes nachgegeben und auch dafür eine Neuauflage spendiert. Mit dem **Polgar Modul-Set**, dessen Name den drei gleichnamigen ungarischen Schachschwestern schon jetzt ein Denkmal setzt, hat Ed Schröder seinem Programm einen gehörigen Schubs nach vorn gegeben. Der Programmumfang wurde verdoppelt und liegt nun bei 64 KByte, das kommt unter anderem dem stark erweiterten Eröffnungsrepertoire zugute, das jetzt 2.000 Varianten enthält. Das **Polgar**-Programm ähnelt sehr stark **Mephisto Academy**, die ihm zugeschriebene Spielstärke ist ebenfalls gleich. DieVorausberechnung kann in neun Stufen mehr oder minder selektiv eingestellt werden.

Zusätzlich erhält man ein ansprechendes Trainingsbuch, dessen Inhalt mit dem des zum **Academy** gehörigen identisch ist. Für DM 598,00 (€ 299,00) kann man seinen **Modular**, **Exclusive** oder **München** nun auf den letzten Stand der 8-Bit-Technik bringen, in diesem Preis ist allerdings auch das zugehörige Graphic Display enthalten, welches eine zweizeilige und je sechzehnstellige Punktmatrix-Anzeige in LCD-Technik enthält. Die Bedienung ist übrigens dem mit dem **Mephisto Almeria** eingeführten Dialogsystem nachempfunden worden, das mit weniger Tasten auskommt als die älteren Geräte und sich noch kurzer Umstellung als sehr komfortabel erweist. Man kann sogar zwischen deutschen und englischen Anzeigetexten wählen. Schade ist nur, daß das Programm nicht im LCD-Aufsatz funktioniert und damit nicht mit diesem zusammen als starkes Reisegerät verwendbar ist.



Mephisto Polgar 10 MHz
(Bild: Ruud Martin)

Kunstleder- und Holzkoffer

Zu erwähnen ist noch, daß es für die meisten Geräte ansprechende Kunstlederkoffer gibt.

BK 450 kostet DM 98,00 (€49,00) und ist für **Europa**, **Mondial II**, **Super Mondial II** und **College** geeignet.

Weiterhin kostet **BK 550** für **Modular** DM 118,00 (€ 59,00), **BK 600** für **Academy** und **Monte Carlo IV** DM 128,00 (€64,00) und **BK 650** für **Exclusive** DM 148,00 (€74,00).

Für Exclusive gibt es außerdem noch den **Edelholzkoffer** für DM 298,00 (€149,00).

Mephisto Roma II

Wer ein superstarkes Reisegerät sucht, kommt nach wie vor nicht an **Mephisto Roma II** vorbei, dem einzigen Programm von Richard Lang, das in einem einzigen Modul Platz findet und noch halbwegs erschwinglich ist. Für das Modul allein muß man aber doch DM 998,00 (€449,00) anlegen, dafür ist es aber für **LCD Mobil** geeignet, das für DM 198,00 (€99,00) zu haben ist. Mit 2150 Elo-Punkten (86 Ingo), vielleicht ist es auch nicht ganz so viel, denn die schwedische Elo-Liste gibt für den mit 12 MHz laufenden und 20 % schnelleren **Mephisto Roma 68.000** nur rund 1950 Punkte an, genausoviel wie für das Polgar-Programm, hat man schon fast einen FIDE-Meister in der Tasche.

Wer hätte das vor zehn Jahren, als **Sargon 2.5** die Leistungspitze darstellte, oder gar vor dreizehn Jahren, als ein gewisser Hans-Peter Ketterling mit seinem "Schachpartner in der Aktentasche" namens **Chess Challenger 3** als angehender Computerschachautor debutierte, für möglich gehalten? **Roma II** ist also für alle Geräte des Modularen Systems geeignet und läuft auf dem 16-Bit-Prozessor 68.000 mit 10 MHz, das kostet einiges an Strom und so hat man bei Batteriebetrieb selbst mit Alkali-Mangan-Zellen nur relativ kurze Betriebszeiten zu erwarten, worauf in der Bedienungsanleitung allerdings fairerweise auch hingewiesen wird.

Das Programm hat einen Umfang von 64 KByte und arbeitet mit einem Arbeitsspeicher (RAM) von beachtlichen 16 KByte. Das abschaltbare Eröffnungsrepertoire enthält ca. 5.000 Varianten bzw. etwa 40.000 Halbzüge, wobei nicht nur Zugumstellungen sondern auch Farbvertauschungen erkannt werden. Der Suchalgorithmus bedient sich einer geschickten Mischung aus erschöpfender (Brute Force) und selektiver Suche und das Programm verfügt außerdem über eine Mustererkennung für zentrale Bauernstrukturen sowie eine ganze Reihe von Endspielstrategien. Das Resultat ist eine sehr beachtliche Spielstärke.

Außerdem gibt es eine Vierzeiten-Schachuhr, einen Schachlehrer, einen abschaltbaren Zufallsgenerator, einen abschaltbaren Tongenerator, die Möglichkeit des elektronischen Brettdrehens und von Automatenpartien sowie umfangreiche Möglichkeiten des Einblicks in den Rechengang. Hinzu kommt eine geradezu verwirrende Vielfalt von fast 100 verschiedenen Spiel-, Problem und Analysestufen, nämlich je zehn Anfänger-, Trainings- und Handicapstufen mit vorgegebener mittlerer Rechenzeit bzw. einer Rechenzeit, die sich nach der des Gegners richtet und dabei mit verschiedenen Multiplikatoren versehen werden kann.

Weiterhin gibt es zehn Blitz- bzw. Schnellschachstufen mit Bedenkzeiten von zwei bis dreißig Minuten pro Partie und Spieler und zwanzig Turnierstufen mit den verbreitetsten Bedenkzeitregelungen sowie die Möglichkeit nahezu beliebiger Einstellung der Zeitkontrollen. Schließlich kommen noch weitere zwanzig Spiel- und Analysestufen hinzu, bei denen verschiedene Kombinationen von erschöpfender und selektiver Suche eingestellt werden können, beispielsweise Stufe 87 mit einer Rechentiefe von fünf Halbzügen erschöpfender und vierzehn Halbzügen selektiver Suche, oder Stufe 99, in welcher der Computer so lange rechnet, bis er unterbrochen wird oder eine zwingende Mattvariante gefunden hat.

Die Vorausberechnung während der gegnerischen Bedenkzeit ist übrigens durch die Wahl geeigneter Spielstufen abschaltbar. Nicht zu vergessen sind 13 Problemstufen zur Lösung von ein- bis zwölfzügigen Mattaufgaben mit fester Voreinstellung, wobei auch Nebenlösungen ermittelt werden können, und eine Mattsuchstufe ohne festgelegte Tiefe. Was will man mehr?

Mephisto Portorose

Richard Langs derzeitiges Spitzenprogramm ist der Gewinner der Mikrocomputer-WM 1989 in Portoroz/Jugoslawien, das entsprechend den Gepflogenheiten bei Hegener + Glaser den Namen des Austragungsortes bekommen hat. **Mephisto Portorose** ist die Weiterentwicklung des Erfolgsprogramms **Almeria** und hat auch dessen neuartige die Bedienung erleichternde Benutzerführung bekommen, sie wurde allerdings noch etwas überarbeitet. Das Programm hat nun einen Umfang von sage und schreibe 128 KByte und verfügt über ein rund 10.000 Varianten und 85.000 Halbzüge umfassendes Eröffnungsrepertoire, Das Erkennen von Bauernstrukturen, das Endspielwissen und die taktischen Fähigkeiten wurden deutlich verbessert.

Mephisto Portorose 68.000 ist die mit dem gleichnamigen 16-Bit-Prozessor ausgestattete einfachere Ausführung, die mit einem Arbeitsspeicher von 512 KByte ausgestattet ist. Beim **Mephisto Portorose 68.020** ist ein 32-Bit-Prozessor eingebaut und die Größe des RAM-Bereiches ist auf 1024 KByte bzw. 1 MByte verdoppelt worden. Diese großen Arbeitsspeicher werden zum Anlegen von Hash Tables (Transpositionstabellen) benötigt, welche den Rechenvorgang dadurch beschleunigen, daß die Ergebnisse der zeitraubenden Berechnungen der Bewertung der bei der Vorausberechnung untersuchten Stellungen gespeichert werden, um sofort zur Verfügung zu stehen, wenn bei der Baumsuche identische Stellungen entstehen.



Mephisto Portorose 68.020
(Bild: Ruud Martin)

Die Prozessoren laufen in beiden Fällen mit der vergleichsweise moderaten Taktfrequenz von 12 MHz. Hinzugekommen ist ein programmierbarer Speicher, den man selbst mit bis zu 50 Partien und einem maximal 1.000 Züge umfassenden eigenen Eröffnungsrepertoire zur Ergänzung des festen Eröffnungsspeichers füttern kann. Der Speicher ist selbstverständlich unprogrammierbar und verliert seinen Inhalt auch bei ausgeschaltetem Gerät nicht.

Die Anzahl der Spielstufen ist ähnlich reichlich wie bei **Roma II** ausgefallen. Zur Auswahl stehen je zehn Anfänger-, Handicap-, Blitz- bzw. Schnellschach- und Turnierstufen, hinzu kommen 31 Analysestufen, davon eine für beliebig tiefe Analysen, die sogenannte Fernschachstufe, sechzehn Problemstufen für ein- bis sechzehnzügige Mattaufgaben, wahlweise mit Nebenlösungen, und eine frei programmierbare Stufe, in der man Zugzahlen und Zeitkontrollen sehr flexibel einstellen kann, auch für beide Seiten verschieden.

Die weiteren Eigenschaften des Programms sind weitgehend schon bei der Besprechung von **Roma II** erwähnt worden. Hinzuzufügen wäre vielleicht noch, daß man in der Anzeige zwischen Deutsch und Englisch wählen kann, daß der Computer aussichtslose Stellungen aufgibt (abschaltbar), daß man zwischen den Spielstilen solide, aktiv und riskant wählen kann und daß man die Remisbereitschaft in weiten Grenzen beeinflussen kann. Insgesamt bietet **Portorose** so viele interessante Möglichkeiten, daß kaum noch Wünsche offen bleiben. Es handelt sich zweifellos um die interessantesten Geräte, die Hegener + Glaser je im Angebot hatte.

Die Spielstärke, für viele nach wie vor eines der wichtigsten Kriterien, stellt alles in den Schatten, was Richard Lang bisher zuwege gebracht hat. Das 16-Bit-Programm bringt laut Herstellerangabe 2300 Elo-Punkte auf die Waage und die 32-Bit-Version sogar 2350. Man kann das ein wenig anzweifeln, denn die bekannte schwedische Elo-Liste gesteht den beiden nur 2006 und 2126 Punkte zu, ich persönlich vermute die Wahrheit irgendwo zwischen diesen Angaben.

Beide Programmversionen sind jeweils in einem Einschub der für das Modulare System üblichen Größe untergebracht, hinzu kommt das Anzeigemodul mit dem sogenannten Graphic Display, einer zweizeiligen und insgesamt 32-stelligen Punktmatrix-Anzeige in LCD-Technik, die mit einem Punktraster von 5 x 8 Punkten alphanumerische Zeichen und Figurensymbole darzustellen gestattet. Nun bleibt noch die Frage nach dem Preis all dieser schönen Sachen.

Hier ist man versucht zu sagen, der Kavalier zahlt und schweigt, denn wie alles Schöne auf der Welt haben auch diese Spitzengeräte ihren Preis. **Mephisto Modular, Exclusive** und **München Portorose 68.000** kosten DM 2.798,00 (€1399,00), DM 2.998,00 (€1499,00) und DM 3.498,00 (€1699,00), das 16-Bit-Modulset allein schlägt mit DM 2.398,00 (€1199,00) zu Buche, allerdings ist dabei auch das Netzgerät **HGN 5004A** enthalten, das sonst zu den Geräten für DM 98,00 (€ 49,00) hinzukommt. Das 32-Bit-Modulset kostet DM 1100,00 (€550,00) mehr, die Komplettausführung mit dem München-Brett erleichtert den Käufer also um DM 4.598,00 (€2299,00).

Bavaria-Brett

Ein Bonbon haben wir uns bis zum Schluß aufgehoben. Hegener + Glaser hat endlich das realisiert was andere schon vor langer, langer Zeit versprochen haben. Saitek, damals noch unter SciSys firmierend, kündigte bereits 1981 (!) als Ergänzung zum **Chess Champion Mark V** ein sogenanntes **Intelligentes Sensorboard (ISB)** mit automatischer Figurenerkennung an. Was mit einer Verspätung von zwei (??) Jahren dann herauskam war ein normales Magnetsensorbrett, das mit dem **Chess Champion Mark V** nur spielte, wenn man dazu auch ein neues **Modul MK VI** hatte, das sich rein schachlich von seinem Vorgänger aber nicht sehr unterschied.

Bei Hegener + Glaser ist die automatische Figurenerkennung mit dem **Bavaria-Brett** nun endlich Realität geworden. Es gleicht dem München-Brett, abgesehen von der Beschriftung, äußerlich völlig, hat es aber im wahrsten Sinne des Wortes in sich. Statt über Magnetsensoren verfügt es über eine induktive Abtastung, welche die unterschiedlich preparierten Figuren erkennt. Das bringt beträchtliche Vereinfachungen beim Aufstellen von Problem- und Analysestellungen mit sich und ist bei schnell aber schlampig ausgeführten Abtauschsequenzen in Blitzpartien eine unschätzbare Hilfe. Das Zurücknehmen von Zugfolgen wird durch das Zurücknehmen des letzten Zuges eingeleitet und erfolgt durch bloßes Zurückstellen der Figuren, wobei der Computer den jeweils zurückzunehmenden Halbzug auf dem Brett mittels der Einzelfeld-LEDs signalisiert, mit Clear kann man jederzeit in den Spielmodus zurückkehren und die Partie von der betreffenden Stellung fortsetzen.

Am Ende der Partie genügt einfaches Wiederaufstellen der Grundstellung, um dem Computer begreiflich zu machen, daß man eine neue Partie spielen möchte, die eingestellte Spielstufe wird beibehalten. Das Blitzspielen macht nun richtig Spaß, zumal das zweizeilige Display auch die verbleibende Bedenkzeit für beide Seiten anzeigt. Zusätzlich zu dem normalen Figurensatz erhält man je einen weißen und einen schwarzen Spezialstein, den man bei

Bauernumwandlungen einsetzen kann, wenn noch alle Originalfiguren im Spiel sind. Der Computer erfragt dann, um was für eine Figur es sich handelt und merkt sich das dann natürlich für den Rest der Partie. Man kann diese Spezialfigur auch zu einem König oder einem Bauern erklären, sofern man legale Stellungen aufstellt, sie kann daher auch einen verloren gegangenen Stein ersetzen, bis man ihn wiederbeschafft hat. Neuerdings sind die **Portorose-Programme** so ausgelegt, daß sie sowohl in den Bavaria-Brettern als auch in den anderen Geräten des Modularen Systems spielen.

Kommen wir zum Fazit: Bei der automatischen Figurenerkennung handelt es sich um eine sehr komfortable und nützliche Angelegenheit, die leider auch ihren Preis hat. Mephisto **Bavaria Portorose 68.000** und **68.020** erfüllen für DM 4.998,00 (€2499,00) bzw. 5.998,00 (€2999,00), hinzu kommt jeweils noch für DM 98,00 (€49,00) das Netzgerät **HGN 5004A**, den Traum eines jeden Schachspielers.

Mephisto Portorose 68.030

Bei der Mikroschach-WM 1989 in Almeria wurde ich zufällig Zeuge eines Gespräches zwischen Dan Spracklen und Richard Lang, als sich beide während einer Wettkampfpartie ihrer Programme über die Vorzüge verschiedener Mikroprozessoren unterhielten. Während Dan Spracklen für den 68.030 schwärmte, erklärte Richard Lang, den 68.020 vorzuziehen, vielleicht wollte er aber auch nur nicht zu erkennen geben, was er wirklich dachte und plante. Inzwischen hat er sich die Vorteile des 68.030 doch zunutze gemacht und so kann man für die alptraumhafte Summe von DM 15.000,00 (€7500,00), meines Erachtens hört der Spaß hier aber wirklich auf, einen **Mephisto Portorose 68.030** in einem entsprechend präparierten **München-Brett** bekommen, welcher der Turnierversion entspricht, die in Portoroz am Start war. Neben dem leistungsfähigeren Prozessor, der mit 36 MHz läuft, also der dreifachen Geschwindigkeit im Vergleich zu den normalen Seriengeräten, ist der RAM-Umfang nochmals verdoppelt worden und beträgt nun 2 MByte.

Um der Wärmeprobleme Herr zu werden, mußten Ventilatoren eingebaut werden, die Hochleistungselektronik dieser Geräte hat einen entsprechend hohen Stromverbrauch.

1989 wurde nur eine auf zwanzig begrenzte Anzahl Portorose 68.030 gebaut, von denen nur ganz wenige in Privathand sind.

Hegener + Glaser setzt diese Geräte im wesentlichen bei Sonderveranstaltungen ein, um den inzwischen erreichten Leistungsstandard der Mikro-Schachrechner gegen menschliche Gegner von Rang und Namen sowie gegen die stärksten Groß- und Spezialrechner zu demonstrieren - und das mit beachtlichem Erfolg, denn die Spielstärke dieser Geräte wird mit ungefähr 2400 Elo-Punkten beziffert, die schwedische Liste attestiert derzeit etwas über 2330, nachdem sie anfangs knapp 2400 angab.

Lassen wir doch einfach einmal kurz Revue passieren, was **Portorose 68.030** in der letzten Zeit so alles fertig gebracht hat. Beim Wiener Open kam er im Oktober 1989 auf 5 aus 9 Punkten gegen starke internationale Konkurrenz. Im Schnellturnier errang er bei Halbstunden-Partien sogar den geteilten 2. Platz. Im gleichen Monat konnte er sich beim Münchener Open als 16. von 300 Teilnehmern plazieren. In Frankreich wurde ebenfalls im Oktober 1989 ein Turnier Mensch gegen Computer ausgerichtet, in dem **Portorose 68.030** mit 37 Punkten aus 46 Partien eine Elo-Zahl von 2225 erzielte. Im Dezember kam er bei einem Schnellturnier in Dortmund mit 7,5 aus 11 auf den 11. Platz bei 181 Teilnehmern, wieder bei starker Konkurrenz.

Ende 1989 erreichte er in einem Turnier in Long Beach in Kalifornien mit 26 Punkten aus 48 Partien eine Elo-Zahl von 2303 gegen Gegner von internationalem Format, immerhin 27 von ihnen befinden sich auf der Weltrangliste. In einem von Software Toolworks, die PC-Schachprogramme Chessmaster 2000 und Chessmaster 2100 stammen von dort, in den USA veranstalteten Blitz-Open holte er 10 aus 12 bei 108 Teilnehmern in sechs Doppelrunden, erreichte den 3. Platz vor mehreren Internationalen Großmeistern und erspielte eine Blitzwertung von 2551 Elo-Punkten. Bei den Dortmunder Schachtagen 1990 langte es mit 7 aus 11 immerhin zum 9. Platz von 142 Teilnehmern. Im dortigen Einladungsturnier der Meisterklasse brachte er es zwar nur auf 3,5 aus 11, entsprach damit aber Bundesligastärke. Zu Beginn des von Hegener + Glaser ausgerichteten SKA-Großmeisterturniers im April/Mai 1990 in München, das übrigens Beljavsky mit 7 aus 11 gewann, gaben Karpow und Hübner Simultanvorstellungen. Beide mähten ihre menschlichen Gegner gnadenlos um, nur Hübner gab ein Remis ab. Beide halten jedoch auch den Schachfreund **Mephisto Portorose 68.030** unter ihren Gegnern, und der halte wenig Respekt vor den prominenten Meistern und holte sich beide Punkte.

Damit mußte sich erstmals ein Schach-Exweltmeister und derzeitiger Herausforderer gegen einen Computer geschlagen geben, wenn auch nur in einer Simultanpartie.

In einem doppelrunden Wettkampf gegen eine Auswahl von sechs Spielern des Deutschen Mannschaftsmeisters Bayern München, es wurden Halbstundenpartien gespielt, gewannen die Computer genauso respektlos mit 7,5:4,5, obwohl mit Hecht und Bischoff zwei IGM und mit Hertneck und Schlosser noch zwei IM zu ihren Gegnern zählten.

Der stärkste Schachcomputer der Welt

Mephisto PORTOROSE 68030

Mephisto Portorose 68030
erreichte beim Dortmunder Open als erster Schachcomputer der Welt eine Elo-Leistung über 2400 und sogar eine IM-Norm.

Mephisto Portorose 68030
besitzt einen superschnellen 32 Bit-Microprozessor mit 36 MHz Taktfrequenz, 2 Ventilatoren zur Kühlung, 2 MByte Arbeitsspeicher (Hash-Tables), eine 32-stellige Anzeige sowie das weltbeste Schachprogramm; in der Tat eine zukunftsichere Investition.

Mephisto Portorose 68030
Den besten Schachcomputer der Welt können Sie jetzt besitzen. Nur noch wenige Exemplare auf Lager. Wo? Natürlich bei HCC.

HCC

HOBBY COMPUTER CENTRALE
Ossi Weiner Vertriebs GmbH
Barenstr. 67 • 8000 München 40
Telefon (089) 2720797 / 2717284
Telefax (089) 2714609

(Bild: Europa-Rochade - Juni 1990)

Das **Portorose 68.030** auch den stärksten Großrechnern gefährlich werden kann, zeigte sich im November 1989 bei der Nordamerikanischen Computermeisterschaft in Reno/Nevada, dem 20. ACM-Turnier, als er Deep Thought in 64 Zügen besiegte und den 3. Platz hinter Hitech und Deep Thought errang, den einzigen Verlust handelte er sich jedoch ausgerechnet gegen Ed Schröders **Rebell** ein.

Inzwischen hat Motorola den 68.040 herausgebracht, einen 32-Bit-Prozessor in 0,8-HCMOS-Technologie mit integriertem mathematischen Co-Prozessor, auf dessen Chip sich 1,2 Millionen Transistoren (!) befinden und der einen weiteren Leistungszuwachs vorzuweisen hat. Mit durchschnittlich 1,3 Taktzyklen pro Befehl kann er mit schnellen RISC-Prozessoren mithalten. Man kann also auf ein Lang-Programm mit diesem Rechner gespannt sein.

Manfred Hegener hat es bereits im Juni 1989 bei einem Expertengespräch über Künstliche Intelligenz in St. Augustin angekündigt, an dem auch Michail Botwinnik, Exweltmeister und Experte für Computerschach, teilnahm. Der Umstieg auf diesen Rechner ist deshalb problemlos möglich, weil er zu den bisherigen Typen der 68.000er-Reihe softwarekompatibel ist. Wie groß der Spielstärkegewinn ohne weitere Bearbeitung des Programms durch reines Übertragen vom 68.030 auf den 68.040 ist, läßt sich leicht abschätzen. Da der Rechner die dreifache Zahl von Instruktionen pro Sekunde verarbeitet und mit 50 statt 33 MHz Taktfrequenz betrieben werden kann, die ersten Muster werden allerdings nur die Hälfte (25 MHz) bringen, ergibt sich eine Leistungssteigerung um etwa den Faktor zwei, später sogar vier. Um die übrige Elektronik nicht hinterherhinken zu lassen, sind allerdings einige spezielle Maßnahmen nötig, für die aber der Prozessor teilweise schon selbst sorgt, beispielsweise durch schnelle auf dem Chip befindliche Zwischenspeicher (Caches).

Portorose 68.030 mit 50 MHz

Schon vor Monaten wurde übrigens auch eine Ausführung des 68.030 für 50 MHz angekündigt. Ein mit 50 MHz laufender Portorose 68.040 sollte den Faktor vier gegenüber einem mit 36 MHz laufenden Portorose 68.030 in einen Spielstärkezuwachs von 150 Elo-Punkten ummünzen und würde dann um 2500 Elo-Punkte oder gar darüber liegen. Der Kampf zwischen Mensch und Maschine auf dem Gebiet des Schachspiels spitzt sich dramatisch zu und die Schachmaschine von Großmeisterqualität ist in greifbarer Nähe. Der Schachweltmeister dürfte noch etwas Schonfrist haben, wie lange aber wirklich noch?

Einige Messeneuheiten bleiben noch nachzutragen. Da ist zum einen das **Mephisto Video Chess System MVC-I**, das zusammen mit dem Amiga 500, passender Software, einem Monitor oder einem Fernseher mit RGB-Anschluß, einer elektronischen Schachuhr und einem entsprechend ausgestatteten **Bavaria-Brett** ein komfortables Anzeigesystem für professionelle Anwendungen bildet.



Hegener + Glaser hat für Turniere und Fernsehübertragungen das Mephisto-Video-Chess-System (MVC) entwickelt

Die Darstellung zeigt die Stellung, Namen und Herkunft der Spieler, die Notation der letzten drei Züge und die jedem der Spieler noch zur Verfügung stehende Bedenkzeit. Dabei denkt man vor allem an hochkarätige Turniere, Trainingszwecke und verschiedene Videoanwendungen. In den privaten Geldbeutel würde es ein zu großes Loch reißen, allein die Tagesmiete liegt bei DM 1.000,00 (€ 500,00), und unter drei Tagen geht nichts. Das **Mephisto Video Chess System MVC-II** ist für den gleichzeitigen Anschluß von acht und optional auch 16 Brettern geeignet.

Weiter ist **Mephisto Knobel-Klack** zu nennen, ein zusammen mit RTL plus nach einer Idee von Jirka Linhart entwickeltes Gerät, das zwei elektronische Knobel- und Reaktionsspiele und eine Uhr mit Wecker enthält. Schachspieler dürften dafür normalerweise wenig Sinn entwickeln, Kinder werden jedoch ihre Freude daran haben.



Angekündigt wurde weiterhin ein **Backgammon-Computer** für DM 198,00 (€ 99,00). Schließlich hat man eine weitere intelligente Computeranwendung ins Angebot aufgenommen, und zwar in Zusammenarbeit mit Berlitz entwickelte elektronische Wörterbücher. Der **Berlitz Interpreter** kann je 12.500 Wörter und 300 Redewendungen vom Deutschen, Englischen, Französischen, Italienischen und Spanischen in irgend eine andere dieser Sprachen übersetzen. Für Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, und Spanisch bietet der **Berlitz Euro Traveller** die jeweils 1100 gängigsten Redewendungen. Außerdem ist in beiden Sprachcomputern noch ein Rechner zur Währungsumrechnung enthalten.

Damit ist nun ausführlich nicht nur über die von Hegener + Glaser in Nürnberg gezeigten oder angekündigten Neuheiten, sondern auch umfassend über das komplette Lieferprogramm berichtet worden. Da aber die Konkurrenz auch noch einiges zu bieten hat, werden wir uns damit in der nächsten Ausgabe noch eingehend befassen.

Autor (Schriftstück): Hans-Peter Ketterling. (Leicht bearbeitet durch Hein Veldhuis.)

Erwerbsquelle: 06-1990, Europa-Rochade, Nr. 6, S. 29/31/33/34, Hans-Peter Ketterling: Neues aus Nürnberg. Computerschachankündigungen auf der Spielwarenmesse, Teil 2.

Heide und Hans-Peter Ketterling

<http://www.elektroschach.de/>



Elektroschach - Der Schachladen in Berlin

Mephisto Portorose schlägt Karpov, Hübner und Bayern München

Den 25. April 1990 wird man so schnell nicht vergessen, nicht nur im Hause Hegener+Glaser Die "Times" schrieb - auf der ersten Seite! - noch nie habe ein Träger des Weltmeistertitels eine Schachpartie gegen einen Computer verloren, gleich unter welchen Bedingungen.

Jetzt ist es geschehen: Bei einer Simultanveranstaltung zum Auftakt des Mephisto-SKA-Großmeisterturniers in München zog Anatoli Karpow, Weltmeister von 1975 bis 1985 und zur Zeit wieder WM-Herausforderer, gegen den amtierenden Mikrocomputer - Champion Mephisto Portorose den kürzeren! Es war der einzige Punkt, den Karpow in 24 Partien abgab.



Die Stars der Veranstaltung: Ephraim Kishon,
Anatoli Karpow, Helmut Fischer - und Mephisto.

Daß dieser Sieg kein Zufall war, beweist die Partie an den Nebentischen, in der Portorose auch Dr. Robert Hübner, seit Jahren Nr.1 der Bundesrepublik und ein Spieler von absoluter Weltklasse, bezwang. Beide Erfolge wurden zudem ohne eklatante Schnitzer der berühmten Gegner erspielt, und die Entscheidung fiel jeweils im Endspiel - wo man Computer lange Zeit für besonders schwach und menschlichen Meistern hoffnungslos unterlegen gehalten hatte!

Enormer Medienandrang

Der Andrang von Presse, Funk und Fernsehen zu dieser Veranstaltung war enorm: über 80 Journalisten, darunter fünf Fernsehteams! Sicher nicht zuletzt der "menschlichen" Prominenten wegen, so Schauspieler Helmut Fischer ("Monaco Franze"), Schriftsteller Ephraim Kishon oder Helmut Markwort, Chef der Gong-Gruppe. Als jedoch plötzlich der Portorose zum Star des Abends wurde, ging auch diese Meldung über die Agenturen und fand ihren Niederschlag selbst in England (s.o.) und Spanien.

Überall verbreitet wurde auch Karpows Satz zu seiner Niederlage, mit dem er den Computer fast auf eine Stufe mit dem menschlichen Weltmeister hob: "Es war wie gegen Kasparow - ich machte einen Fehler, dann war es vorbei."

Sensation beim Schnellschach

Es gab aber sogar noch einen dritten Paukenschlag an diesem Tag: In einem Schnellschach - Match mit 30-Minuten-Partien trafen sechs Portorose auf eine Auswahl des alten und neuen Deutschen Meisters Bayern München. Doch selbst zwei Großmeister und zwei Internationale Meister in den Reihen der Bayern reichten nicht: Mit 4:2 ging die erste und mit 3,5:2,5 auch die zweite Runde an die Computer, die damit insgesamt 7,5:4,5 gewannen!



Karpov am Brett von Ephraim Kishon
Im Vordergrund der Mephisto Portorose

Co-Sponsor SKA ermöglicht Spitzenturnier

Drei Tage später begann dann das Mephisto-SKA-Großmeisterturnier, das einen weiteren Superlativ setzte: Es war das stärkste seit Jahren in Deutschland (seitdem es die Einteilung in Kategorien des Weltschachbundes gibt), nach Expertenmeinung vielleicht gar in diesem Jahrhundert. Der Wertungsdurchschnitt der Spieler übertraf noch um ein Geringes den kurz zuvor in Dortmund, wo wie in München mit Kategorie 13 eine der höchsten von 16 möglichen, also absolutes Weltklasseniveau, erreicht wurde.

Möglich gemacht hat beide Veranstaltungen nicht zuletzt das zusätzliche Engagement der Schweizerischen Kreditanstalt SKA die sich schon in der Schweiz als großzügiger Sponsor von Schachturnieren hoher Klasse einen Namen gemacht hat. Durch die Zusammenarbeit mit der SKA hoffen wir auch in kommenden Jahren dem deutschen Publikum Spitzenleistungen des Schachsports präsentieren zu können.



Spannung am Brett-Mephisto gegen Bayern

Zum Auftakt des Mephisto-SKA-Turniers war Mikrocomputer-Weltmeister Mephisto Portorose knapp eine Stunde zu Gast in der Samstagmittag-Sendung des Bayerischen Rundfunks. Das Angebot, per Telefon gegen die Hörer zu spielen, löste sofort einen regelrechten Ansturm aus. Während der ganzen Sendezeit waren alle verfügbaren Leitungen belegt. Sechs Hörer kamen auf diese Weise zu einer Blitzpartie gegen Portorose, der trotz beträchtlicher Zeitvorgabe jedoch eine "weiße Weste" behielt. Der Gegner, der sich am längsten gehalten hatte, durfte ein "Mephisto College" als Preis in Empfang nehmen.

Ein Fehler, dann war es vorbei ...
Zum ersten Mal gewinnt ein Computer gegen den
Russischen Vizeweltmeister Anatoli Karpow

Frankfurter Allgemeine

„Ich glaub', jetzt wär's Zeit, ein Remis anzubieten“

Ein Schauspieler gegen Karpow / Simultan-Schach in München / Computer siegten / Von Roswin Finkenzeller

MÜNCHEN, 26. April. Schach zählt nicht zu den Leidenschaften, deren sich die Menschen zu schämen brauchen. Viele starke Persönlichkeiten verstehen es sogar, diese ihre Leidenschaft unter strenger Kontrolle zu halten. Sie bringen es fertig, monatelang keine Figur anzurühren, geschweige jedoch einzugestehen, die für das Spiel nötige Gehirnakrobatik liege ihnen. Solche Persönlichkeiten sind die idealen Teilnehmer an Simultanveranstaltungen. Sie wissen von vornherein, daß sie gegen einen ordentlichen Großmeister verlieren werden und dann mit Fug und Recht behaupten können, das sei keine Schande.

In München spielten Anatoli Karpow, einst der Weltmeister, und Robert Hübner, nach wie vor der Beste in Deutschland, simultan an jeweils etwa zwanzig Brettern. Schon unter Breschnew, der ihn mochte, hatte Karpow die Vorzüge des Kapitalismus kapiert, weshalb es niemanden wunderte, daß er heute von Turnier zu Turnier und von Simultanveranstaltung zu

Simultanveranstaltung reist. In München war der Schauspieler Helmut Fischer einer seiner Gegner, besser bekannt als „Monaco-Franze“. Fischer ist bemüht, aus seiner einstigen Rolle nie mehr herauszuwachsen, also unentwegt fesch zu sein, auch wenn das anstrengend ist, immerzu linkslocker zu sein, obwohl man sich dabei leicht verkrampft. Was hätte „Monaco-Franze“ gesagt, wenn Karpow ihn matt gesetzt hätte? Er hätte genuschelt: „Ich glaub', jetzt wär's Zeit, ein Remis anzubieten.“ Also sagte das auch Helmut Fischer, als sein schwarzer König nicht mehr wußte, wohin.

Dabei hatte der Schauspieler im Rücken einen Souffleur, was bei Simultanveranstaltungen unfein, aber nicht verboten ist. Ephraim Kishon hatte keinen, wenngleich gegen Ende ein deutscher Großmeister mit ihm tuschelte. Sonst tat der Humorist nur, was sich gehörte. Er kämte sich, bevor er Platz nahm, sorgfältig, eröffnete beinahe professionell und bot, bevor er kapitulierte.

ein „Racheschach“. Dann sagte er, was viele ernste Leute sagen, daß es nämlich schon beachtlich sei, einem Mann wie Karpow länger als dreißig Züge zu widerstehen. Auch der Sponsor eines gleich zu erwähnenden Turniers nahm teil, allerdings ohne Ohrenbläser. Das Unternehmen, repräsentiert durch ein Generaldirektionsmitglied, gab allen Spielern den vernünftigen Rat, sich von Karpow oder Hübner schlagen zu lassen und sich dafür später an irgendeinem schwächeren Spieler schadlos zu halten.

Die Überraschungssieger aber waren ein paar Computergeräte Marke „Mephisto Portorose“. Sie schlugen Karpow, sie schlugen Hübner, sie schlugen ein paar Zimmer weiter eine ganze Mannschaft von Bayern München, des besten deutschen Schachklubs. Ja, bald wird es soweit sein. Bald werden die Maschinen jeden Weltmeister besiegen, bald werden die Menschen das zur Kenntnis nehmen und die Maschinen zu ihren Freizeitveranstaltungen

gen einfach nicht mehr einladen. Und die Karpows wie die Hübners werden von den hüfensförmig um sie herumstehenden Menschenkindern weiterhin so gut wie jedes schlagen.

An diesem Freitag aber beginnt in München ein Turnier mit Zulassungsbeschränkung, ein Großmeistertreffen der besseren Sorte. Aus der Sowjetunion kommen die starken Spieler Alexander Beljawski und Artur Jusupow, aus den Vereinigten Staaten der Emigrant Boris Gulko, aus Jugoslawien einer der vielen Profis, die Nicolich heißen – in diesem Falle ist es Predrag –, aus den Niederlanden Paul van der Sterren, aus der Schweiz Lucas Brunner, aus der DDR Uwe Bönsch und aus dem Bayern-München-Reservoir Robert Hübner, der Ungar Zoltan Ribli, Stefan Kindermann und Jörg Hickl. Es ist, wird das gebräuchliche Wertungssystem zugrunde gelegt, eines der am stärksten besetzten Turniere, die je in deutschen Sälen ausgetragen wurden.

Mephisto

THE TIMES

(Seite 1)

Chess computer beats a human champion



Karpov: "One mistake, then it was over"

By Raymond Keene
Chess Correspondent

SINCE the ingenious Baron Wolfgang von Kempelen, engineer to the imperial court of Vienna in the mid-18th century, constructed his mechanical chess-playing Turk, it has been the dream of every inventor of chess machines to defeat the world's best human player. In a simultaneous display in Munich last week, this dream finally came true when the Mephisto-Portorose Chess Computer took a game from Anatoly Karpov, the Soviet Union's world chess champion from 1975 to 1985 and again the challenger for the title this year.

Such simultaneous displays are extremely popular, and computers are featuring increasingly in them. Nevertheless, a computer has never before beaten a player who has held the world championship. Karpov took on 24

opponents at once in the Munich display. The computer was the only opponent to beat him.

Although the Mephisto-Portorose machine is manufactured in Germany, the successful chess-playing program was written by Mr Richard Lang, a British scientist who lives and works at Cheltenham, Gloucestershire. The program has several times won the computer world chess championship.

The defeated Karpov commented: "It was the same as against Kasparov (the world champion). I made one mistake and then it was over."

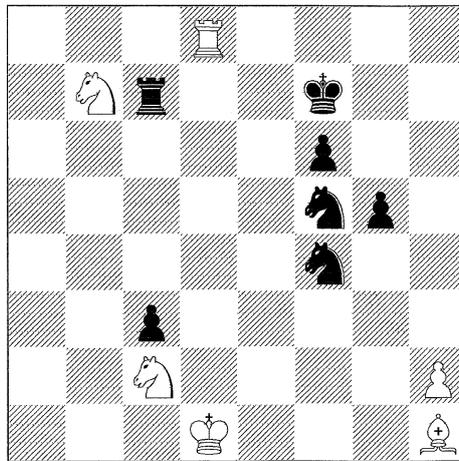
The Mephisto chess micro-computers are commercial models available in shops and have hitherto seemed less threatening to human champions than the great American university mainframe computers, such as Hitech and Deep Thought, which have incredible number-crunching abilities.

Last October in New York Garry Kasparov, aged 26 and also from the Soviet Union, faced Deep Thought, a machine capable of visualizing a million chess positions every second, which had earlier beaten Bent Larsen, a grandmaster. Kasparov won 2-0, but admitted that it was "uncanny and nerve-racking" playing against a ghost-like unseen opponent. "I can't visualize living with the knowledge that a computer is stronger than the human mind," he said.

Humans should take heart from Arthur Koestler's calculation that even calculating at the rate of a million moves every second it would take a computer 10 to the power of 69 seconds to calculate a 25-move game perfectly in advance. Ever since our planetary system came into being, some 4.5 billion years ago, no more than 10 to the power of 18 seconds have elapsed.

Die historische Partie

Nun kommentiert Großmeister Dr. Helmut Pfleger den spannenden Schlußteil jener Partie, die vielleicht eines Tages als historisch in die Annalen eingehen wird.



Karpow - Portorose

Karpow hatte im letzten (56.) Zug seinen Turm fehlerhaft nach d8 gezogen, um Schachgeboten in der d-Linie zuvorzukommen. Doch nun geriet er in eine tückische, selbst für einen Simultanspieler wie Karpow schwer zu durchschauende Falle, die das Blatt wendet und den bislang leichten Vorteil von Weiß (Läufer gegen zwei Bauern bei schwarzer Initiative) ins Gegenteil verkehrt.

56. ...Ke7

Mit der Drohung Txb7 nebst Kxd8. Der Turm d8 steht auf wackligen Füßen, findet andererseits auf der ganzen d-Linie kein eigentlich für ihn so lebenswichtiges Plätzchen. Zieht er jedoch von der d-Linie weg, so folgt 57. ...Td7+ nebst Eindringen des schwarzen Turms mit ungeheurer Kraft auf die erste oder zweite Reihe von Weiß. Deshalb spielte Karpow nach langem Nachdenken:

57. Sb4

Nun folgt auf 57. ...Txb7 58. Sc6+ Kf7 59. Se5+ fxe5 (Ke7 60. Sc6+ mit Zugwiederholung) 60. Lxb7 Se3+ 61. Ke1 (nicht 61. Kc1 Se2+ 62. Kb1 c2+ nebst c1D) 61. ...c2 62. Kd2. Auch viele andere verwickelte Abspiele sind möglich.

57. ...Se3+

58. Ke1 c2

Nun kann nur noch ein Springerrückopfer die drohende Umwandlung des c-Bauern in eine Dame vereiteln.

59. Sxc2 Txc2

60. Td2 Tc1+

61. Kf2 Sc4

Erstaunlicherweise bringt 61. ...Sg4+ 62. Kg3 Tg1+ 63. Lg2 Se3 64. Kf2! nichts Klares.

62. Td4 Se6

63. Te4 Txb1

64. Txc4 Txb2+

Angesichts des schwarzen Freibauernpaares kämpft Karpow für eine verlorene Sache. "Der Rest ist Technik" schreiben Kommentatoren in solch einem Fall gern. Nur eben ist Karpow der vielleicht beste Techniker der Welt - und Computer haben da manchmal noch ihre Probleme. Mephisto allerdings beherrscht die Lage tadellos.

65. Kg3 Tb2

66. Sa5	f5
67. Tc3	Kf6
68. Sc4	f4+
69. Kf3	Th2
70. Tc1	Th3+
71. Ke4	g4
72. Te1	Tb3
73. Tg1	g3
74. Tg2	Tc3
75. Sd2	Te3+
76. Kd5	Kf5
77. Sf1	Td3+
78. Kc4	Td4+
79. Kc3	Kg4
80. Tg1	Kf3
81. Sd2+	Kf2+
82. Tf1+	Ke2
83. Tg1	Td3+

Hier war Karpow des grausamen Spiels müde und gab auf.

Erwerbsquelle: 05-1990, Mephisto memo Nr. 2/90. Eine Information der Hegener + Glaser AG. (Leicht bearbeitet durch Hein Veldhuis.)



Gruppenbild mit Dame, aber nicht von Heinrich Böll, sondern von unserem Hausphotographen Erich Heilig. Es zeigt von links nach rechts Dr. Heinrich Jelissen, Mannschaftsführer des deutschen Meisters Bayern-München und Chef de Mission des deutschen Teams, Frau Aenne Hegener und unser Redaktionsmitglied Ludwig Steinkohl, dahinter Manfred Hegener, Vorstandssprecher der Firma Hegener & Glaser AG, Hersteller des mehrfachen Mikrocomputer-Weltmeisters Mephisto und Co-Sponsor des Münchner-Mephisto-SKA-Turniers.

(Bild: Europa-Rochade - Juni 1990).

Karpov games (Karpov – Portorose 68.030)

http://www.bobby-fischer.net/Anatoly_Karpov_games.html

Last Updated on March 29, 2010