

Computer auf dem Vormarsch (VIII. Teil)

Diesmal wird mit MICRO CHESS eine preiswerte und pfiffige Neuerscheinung betrachtet. TEC zeigt sich als alter Bekannter im neuen Gewande und mit CHESS PARTNER 2000 und INTELLIGENT CHESS werden zwei bisher etwas vernachlässigte Geräte näher untersucht. Die Heimcomputerfans erfahren Einzelheiten über SCHACHMEISTER, das Schachprogramm für den TI 99/4.

Nicht alle Neuheiten sind auch welche, hierfür ist der Schachcomputer TEC, der seit einiger Zeit im Bertelsmann Lesering für DM 278,- angeboten wird, ein Beispiel. Der Computer bietet ein integriertes Steckschachspiel und ein eingebautes Netzteil. Beim Einschalten läßt er eine kurze Tonfolge erklingen, die sofort seine Herkunft verrät. Er kommt aus Hong Kong und enthält das schon sattsam bekannte MICRO CHESS 2.0, das auch im CHESS MATE von Commodore und in den CHESS CHAMPIONS MK II a und II b von Novag enthalten ist. TEC ist schachlich und in der Bedienung mit den drei anderen Computern identisch und eine nähere Beschreibung erübrigt sich deshalb, er ist spielerisch wenig anspruchsvoll und damit als Einsteigermodell einzustufen.

Um das Verwirrspiel zu komplettieren, gibt es seit kurzem von Novag den Taschencomputer MICRO CHESS, der bereits Anfang des Jahres anlässlich der Spielwarenmesse in Nürnberg angekündigt wurde und mit dem zuvor erwähnten MICRO CHESS 2.0 nichts gemeinsam hat. Dieser neue und leicht zu bedienende Taschencomputer verfügt über ein integriertes Steckschachspiel mit direkter Zügeingabe durch das Stecken der Figuren. Sogar an ein Figurenfach, zwei Reservebauern und zwei zusätzliche Damen hat man gedacht. Der Computer signalisiert seine Antwortzüge durch 2 x 8 rote Leuchtdioden (LED) auf den Randleisten des Spielfeldes, vier weitere grüne Leuchtdioden geben Farbe und die verschiedenen Betriebsarten an. Für die Einstellung der acht jederzeit unterbrechbaren Spielstärkestufen, für Stellungskontrollen und Korrekturen, Farbwechsel, Zurücknahme von bis zu zwei Halbzügen, Tonsignalabschaltung sowie Löschen und Komplettieren von Eingaben sind acht übersichtlich gekennzeichnete Tasten vorhanden. Mit zwei 9V-Alkali-Mangan-Batterien ist eine Betriebszeit von 12 bis 15 Stunden möglich. Solange man selbst überlegt, sollte man die Batterien schonen, indem man auf MEMORY schaltet. In dieser Einstellung kann eine Stellung etwa eine Woche gespeichert und währenddessen können auch die Batterien gewechselt werden. Zu Hause empfiehlt sich die Benutzung des Netzadapters.

Wenn man weiß, daß das von D. Kittinger für den MICRO CHESS geschriebene Programm nur einen Umfang von 4 k Byte hat, so ist klar, daß man schachlich einige Abstriche machen muß, und so ist das Gerät in der Tat geübten Spielern kaum zu empfehlen, weil es taktisch und strategisch zu anfällig ist. Zunächst fällt auf, daß der Computer beim Erkennen von Mattsituationen oder beim Ausführen einzügiger Matts ungewöhnlich lange Rechenzeit benötigt, was auf ein spartanisch ausgestattetes Programm hindeutet. Bei näherem Hinsehen zeigt sich, daß die Rechentiefe in den unteren Stufen sehr gering ist, in der untersten Stufe fällt er auf einzügige Matts herein, und auch in der Turniereinstellung in Stufe 6 kommt er über eine mittlere effektive Rechentiefe von 3 bis 4 Halbzügen nicht hinaus. In der Analysestufe 8 rechnet er 8 Halbzüge tief und benötigt in Mittelspielstellungen dafür mitunter hunderte von Stunden. Das in der vorigen Folge erwähnte Doppelläufermatt mit der Verführung, einen Turm zu gewinnen, löst dies Computer in Stufe 8 in 110 Minuten.

Hans-Peter Ketterling: Computer auf dem Vormarsch

Novag Micro Chess und Novag/SciSys (Chess Champion) Chess Partner 2000

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 208 – November 1981) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Zwei Beispielpartien zeigen, daß er in Stufe 4 mit etwa 1 Min. Rechenzeit noch niemandem vom Stuhl reißt und daß sogar die Stufe 7 mit einer runden Viertelstunde Rechenzeit, die bei drohendem Matt unversehens in den Stundenbereich rutscht, ohne besondere Schwierigkeiten zu schlagen ist.

Kg – MICRO CHESS St. 4

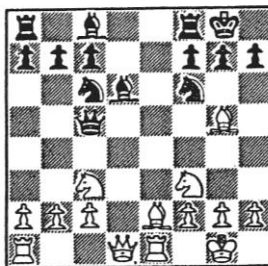
Russisch

1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. Se5: Se4: Früher als Fehler eingestuft, findet dieser Zug heute einige Liebhaber, man muß aber genau wissen, worauf man sich einläßt. 4. De2 Dh4? So nicht, kitzeln wir ihn ein wenig!
5. g3 Sg3:? 6. hg3: Dh1:?? 7. Sc6+ Le7 8. De7 ≠ Kalt erwischt!

Kg – MICRO CHESS St. 7

Skandinavisch

1. e4 d5 2. ed5: Dd5: 3. Sc3 Da5 4. d4 e5 5. de5: De5:+ In dieser Variante büßt Schwarz bekanntlich einige wichtige Entwicklungstemp ein.
6. Le2 Sc6 7. Sf3 Dc5 8. 0-0 Sf6 9. Lg5 Ld6? 10. Te1 0-0?



Nun reißt Weiß die gegnerische Rochadestellung auf und nutzt anschließend seinen Entwicklungsvorsprung.

9. ...Le7 hätte geschehen sollen.

11. Lf6: gf6: 12. Se4 Db4 13.

Dd5 Le7 14. Ld3 Db2: 15.

Dh5 f5 16. Tab1 Da2:? Als

ob die Dame nicht schon weit genug entfernt wäre, 16. ...Dg7 sollte

geschehen. 17. Seg5 Lg5: 18.

Sg5: h6 19. Dh6: Td8 20. Dh7+

Kf8 21. Dh8 ≠

Interessant verlaufen übrigens die Initiativtests, der Computer zieht e5 und d5, entwickelt die Springer und zieht diese dann nur noch hin und her. Das heißt, daß er zwar nicht viel von Entwicklung versteht, seine Stellung aber andererseits auch nicht schwächt, wie es beispielsweise BORIS DIPLOMAT tut, der in normalen Partien von seinen Gegnern meist daran gehindert wird, so schlecht zu spielen, wie er eigentlich möchte.

MICRO CHESS verfügt weder über ein Eröffnungsrepertoire, noch über die geringsten Endspielkenntnisse, in der Turnierstufe kann man mit dem blanken König gegen zwei Türme ohne große Schwierigkeiten remis halten. Bedienung und Design können sich jedoch sehen lassen. Die Zielgruppen für dieses Gerät sind Anfänger und Gelegenheitsspieler, die diesen Computer nach meinen Erfahrungen recht positiv beurteilen und DM 200,- dafür gern anlegen, Tasche und Netzadapter sind übrigens für je DM 20,- zu haben.

Ein schon im vorigen Herbst angekündigtes Gerät der Typenreihe CHESS CHAMPION ist erst vor gar nicht allzulanger Zeit bei uns in nennenswerter Menge in den Handel gekommen, es ist der CHESS PARTNER 2000, ein netzbetriebenes in Sensortechnik ausgeführtes Gerät, das die Zügeingabe durch Drucksensoren auf dem 20 x 20 cm messenden Spielfeld gestattet. Die Zugausgabe erfolgt über eine vierstellige rote Siebensegmentanzeige in LED-Technik. Kontrolltöne erleichtern die Bedienung. Er verfügt über acht Spielstärkestufen mit gut gestaffelten Zeiten vom Sekundenbereich bis zu mehreren Stunden. Für lockere, flotte Partien kommt die Stufe 3 mit ca. 1/2 Min. in Frage, in Stufe 5 hat man etwa Turnierbedingungen. Die Bedienung hat starke Ähnlichkeiten mit dem CHESS CHAMPION POCKET CHESS, ist aber nach meiner Auffassung nicht ganz optimal gelöst. Auch bei diesem Gerät ist die MM-Taste zur einfachen Eingabe von beliebigen Eröffnungsvarianten möglich, was sich als sehr nützlich erweist, denn der PARTNER 2000 verfügt über kein Eröffnungsrepertoire. Das Problem der Figurenunterbringung ist durch ein in den Computer eingebautes Figurenfach gelöst. Spielerisch ist der CHESS PARTNER 2000 nicht sehr interessant, er gehört zu den Geräten deutlich geringerer Rechentiefe und beschränkter Spielstärke, vor allem läßt er Initiative vermissen. Beim Initiativtest entwickelt er zunächst einige Figuren, geht dabei aber recht zurückhaltend vor, baut sich „modern“ auf und fängt dann an, herumzutrodeln. Bis zum Matt dauert es 30 bis 40 Züge und teilweise noch weit länger.