

Schachcomputer Ungeliebte Siegertypen

Paradox, aber Gesetz des Marktes: Weil Schachcomputer immer raffinierter, immer spielstärker wurden, manövierten sie sich ins Matt – denn wer kauft schon gern einen elektronischen Partner, der immer nur gewinnt. DM testet Klasse-Geräte, die jetzt in den Handel kommen.

„1983 werden mehr als 50 000 Schachcomputer verkauft. Der Boom hält an.“ Diese Prognose wagte im Frühjahr Peter-J. Gericke, Geschäftsführer der Consumenta-Computer Entwicklungs- und Vertriebs-Gesellschaft in München. Die Zahl gilt noch – doch nur für die starke Konkurrenz. Gericke ist aus dem Geschäft. Seine Firma ging im Sommer in Konkurs (DM Heft 10/83).

Einige Jahre lang freuten sich die Hersteller dieser speziellen Freizeit-Maschinen über einen anhaltenden Boom, der im krassen Gegensatz zur allgemeinen Wirtschaftslaute stand. Doch inzwischen erlebten sie Einbrüche. Kaum ein Gerät aus der Produktion von 1982, das noch – wie im vorigen Weihnachtsgeschäft durchaus üblich – zu dem vom Hersteller empfohlenen Listenpreis verkauft wird. In den Horten-Kaufhäusern gehen Modelle wie Savant (von Novag), Mark V (von Scisys) und Sensory 6 (von Fidelity) 20 bis 30 Prozent unter dem Listenpreis über den Tisch. Und der einzige deutsche Schachcomputer-Produzent, die Münchener Firma Hegener und Glaser, sah sich gezwungen, ganz offiziell die Preisempfehlung für das Standardmodell Mephisto II von 698 auf 498 Mark zurückzunehmen.



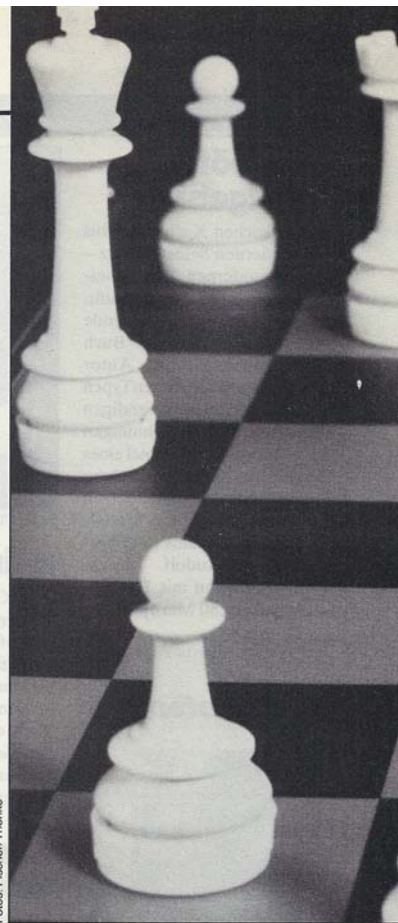
82 DM 11/83

Die Diagnose, daß die Firmen den Markt falsch einschätzten und am Bedarf vorbeiproduzierten, belegen auch Marktuntersuchungen der Hersteller. Jahrelang orientierten sie sich an einem vom Hamburger Sample-Institut ermittelten Umfrage-Ergebnis: Danach können zehn Millionen Deutsche im Alter über 14 Jahren Schach spielen. Ein riesiges Heer von Interessenten, so die Schlußfolgerung, auch am Computer-Schach.

Doch die Computer-Hersteller überschätzten wohl die spielerischen Möglichkeiten ihrer potentiellen Kunden gewaltig. Denn knapp die Hälfte aller Spieler – so ermittelte die Firma Hegener und Glaser in diesem Jahr durch Umfragen – kommt am Modell Mephisto II nicht über die Spielstufe vier hinaus. Das Gerät ist aber auf acht Schwierigkeitsgrade einstellbar. Einige Käufer gaben sogar zu Protokoll, sie seien dem Computer nicht einmal in der untersten Einstellung gewachsen.

Die Hersteller dagegen stellten Entwicklung und Werbung auf Höchstleistung ihrer Modelle ab. Dabei kam es zu Rempeleien und Mauscheleien wie auf kaum einem anderen Sektor der Unterhaltungselektronik. Fachleuten noch immer in schlechter Erinnerung ist die Etikettenschwindelei beim Weltmeisterschaftsturnier der Schachcomputer 1981 in Travemünde. Mit dem Kalkül, der Glanz des Turniersiegers stelle auch den Verkaufserfolg sicher, schickte die Firma Scisys ein frisirtes Mark-V-Modell ins Match. Der Computer spielte wie erwartet seine Gegner an die Wand, war aber mit den später zum Verkauf angebotenen Serienmodellen nicht identisch.

Aus den Pannen und Peinlichkeiten lernten offenbar nur wenige Hersteller. Immer noch jettet so mancher Firmenmanager von Veranstaltung zu Veranstaltung, um die Konkurrenz matt zu setzen. Jüngste Beispiele: Computer-Gemetzel



Fotos: Fischer/Thonke

in Budapest, London und New York.

Dabei wäre die Branche besser beraten, statt mit Spielstärke zu prahlen, den Service zu verbessern. Den Fall der Pleite-Firma Consumenta-Computer ausgenommen, bei der Reklamationen ohnehin nichts mehr fruchten, tun sich auch andere Marken bei Reparaturen schwer. Ein Händler aus dem norddeutschen Raum: „Von Kunden reklamierte Modelle sind manchmal vier bis acht Wochen unterwegs.“ Bei den in Hongkong hergestellten Geräten (Novag, Scisys) dauert die Mängelbeseitigung nicht selten Monate.

Der Ärger beginnt häufig schon beim Computerkauf. Jeder zweite von 554 Befragten der Hegener und Glaser-Erhebung gab zu Protokoll, vom Verkäufer nicht ausreichend instruiert worden zu sein. Viele Fragebogen kamen mit dem Hinweis zurück, der Verkäufer habe die Geräte noch nicht einmal bedienen können. Kein Wunder, denn das Gros der Schachcomputer wird über Kaufhäuser, den Versandhandel und in Spielzeuggeschäften vertrieben.

Immerhin jeder fünfte verzichtete ohne-

Hans-Peter Ketterling: Schachcomputer - Ungeliebte Siegertypen
(Quelle: DM Verbraucher-Magazin - November 1983)

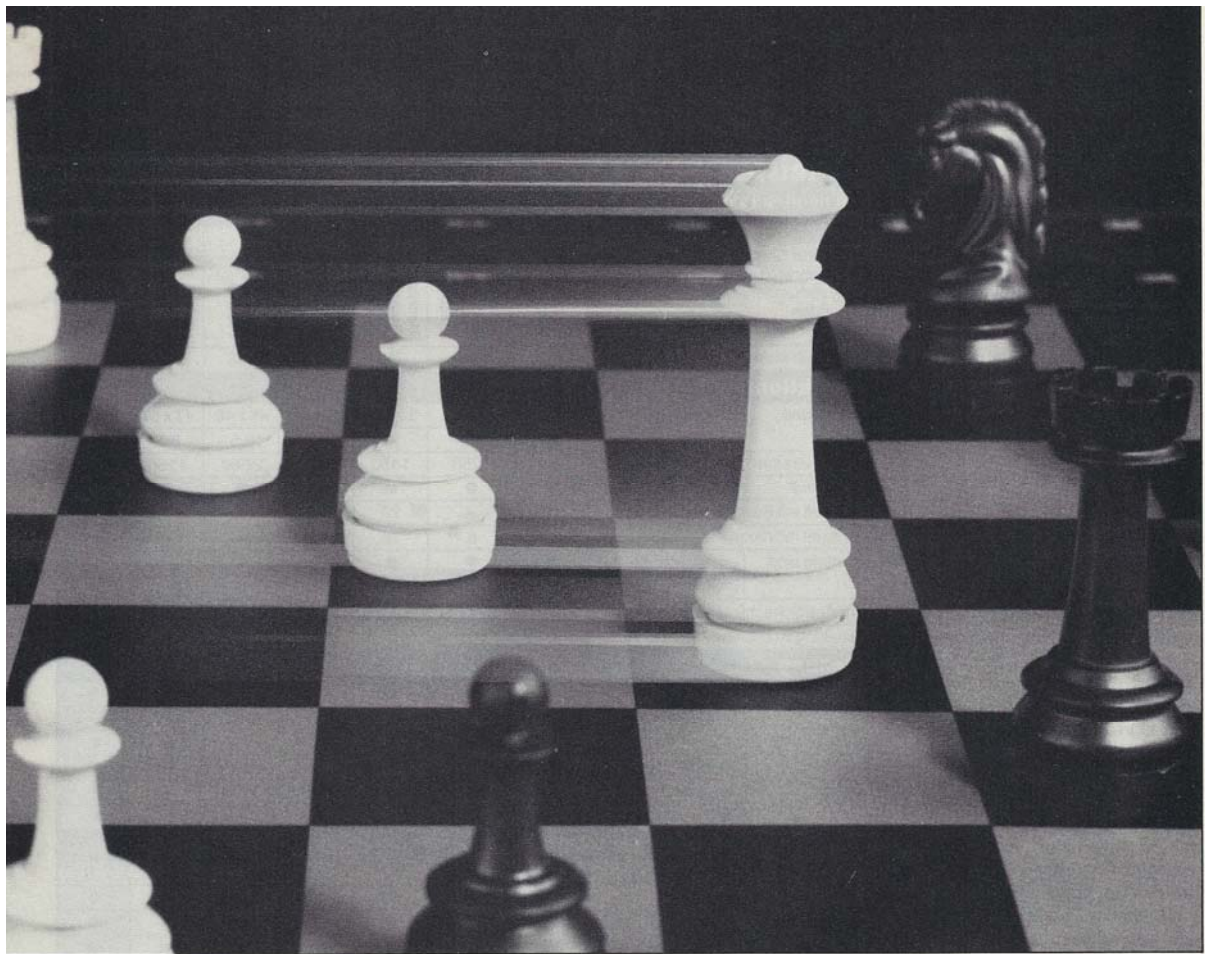


Bild oben: Wie von Geisterhand geführt, marschiert die weiße Dame über das Schachbrett. Die Magnetschienen, die ein Spiel Weiß gegen Schwarz ganz ohne menschliches Zutun ermöglichen, befinden sich unter der Spielfläche. Der Schachcomputer (Komplett-Ansicht mittleres Bild) wird unter dem Namen Milton gehandelt. Bild unten: ein Preisknüller aus fernöstlicher Produktion. Constellation kostet nur 440 Mark, steht aber teureren Modellen in punkto Leistung kaum nach. Ganz links: Mephisto modular aus deutscher Fertigung mit typisch deutschen Eigenschaften. Er prüft seine Züge gründlicher als jedes andere Gerät.



hin auf Verkäuferberatung und traf seine Kaufentscheidung aufgrund der Test-Veröffentlichungen von DM. Die Bewertung der Neuheiten, seit drei Jahren regelmäßig durchgeführt, setzt auch Laien ins richtige Bild über Stärken und Schwächen der Schachcomputer, erlaubt vor allem ein eigenes Urteil in bezug auf das Preis-Leistungsverhältnis.

Nach bewährtem Prinzip nahm DM auch die wichtigsten Neuheiten dieses Jahres (Tabelle Seite 84) unter die Lupe. Den Test leitete wie im vorigen Jahr der Berliner Diplom-Ingenieur und Schachbuch-Autor Hans-Peter Ketterling. Anmerkung: Um die Leistungsstärke der Neuen im Vergleich zu den Vorjahresmodellen beurteilen zu können, enthält die Übersicht auch die Daten für das spielstärkste Gerät der 82er Generation, den Elite Champion von Fidelity. Durchschnittsspieler sollten sich eher an Bedienungsfreundlichkeit und Programmeigenschaften orientieren. Sie sind ohnehin nicht in der Lage, den neuen Geräten in den höheren Spielstufen Paroli zu bieten. In aller Regel kommen sie auch mit den Vorjahresmodellen auf ihre Kosten.

Hans-Peter Ketterling: Schachcomputer - Ungeliebte Siegertypen
(Quelle: DM Verbraucher-Magazin - November 1983)



Hans-Peter Ketterling Test für DM-Verbraucher-Magazin 6 neue Schachcomputer

Die aufsehenerregendste Neuerscheinung bietet Milton Bradley (MB) an: Das Modell kann, wie von Geisterhand gesteuert, weiße und schwarze Figuren auf dem Brett hin- und herbewegen. Die Aufmachung (Kunststoff) ist nicht jedermanns Sache, die Technik allerdings verblüffend: Die Figuren werden von unter dem Schachbrett installierten Magneten gelenkt.

Geradezu paradox: Der unheimliche Milton, der – wenn schachtechnisch auch nicht gerade Spitzenklasse – jeden Gelegenheitsspieler glatt an die Wand spielt, kann durch den simpelsten Bedienungsfehler außer Kraft gesetzt werden. Als DM das erste Musterexemplar erhielt und ans Netz angeschlossen, signalisierten alle Lämpchen durch Aufblakern: Defekt. Wer konnte schon ahnen, daß sich bei so raffinierter Computertechnik der Netzanschluß im Entwicklungsstadium eines Volksempfängers befindet? Richtig geht es so: Erst den Anschluß am Gerät, dann den Netzanschluß herstellen – um Gottes willen nicht umgekehrt.

Hersteller Fidelity verwaltet im wesentlichen seinen Vorjahreserfolg. Das Modell CC Sensory 9, noch 1982 in der Preisgruppe um 500 Mark das Spitzengerät, stellt sich in größerer und schönerer Form (echte Holz- statt Plastikfiguren) und mit altem Programm unter dem Namen Playmatic S vor. Daß der Hersteller die Rechengeschwindigkeit des Computers verdoppelt, bedeutet keine große Verbesserung. Um einen in Halbzügen meßbaren Zuwachs an Rechentiefe zu erreichen, müßte sich die Geschwindigkeit versechsfachen. Wer dennoch Wert darauf legt, seinen alten Sensory 9 auf die Geschwindigkeit des Nachfolgemodells aufzututzen, muß für die Umrüstung 195 Mark auf den Tisch blättern.

Der Preisknüller kommt aus Hongkong. Dort produziert Novag Industries den Constellation. Er kostet etwa 440 Mark und ist Nachfolger des Sensor Dynamic, der nach wie vor für

Die meisten geben freiwillig auf

Sechs neue Schachcomputer im Vergleich zum besten Vorjahresmodell

Zeichenerklärung:		Constellation Novag	Sielnitz Encore Sandy Electronic	Mephisto modular Hegener + Glaser	Philidor MK VI Scays	Playmatic-S Fidelity	Milton Milton Bradley	CC as Prestige ¹⁾ Fidelity
Zirkon-Preis in Mark		438	698	798	798	898	1598	3998
Konstruktionsmerkmale								
Abmessungen in cm	Länge/Breite	25 x 31	22 x 40	30 x 35	26 x 34	46 x 48	47 x 57	41 x 41
	Höhe	3,5	5	4	4,5	3,5	8,5	8
Gewicht in Gramm		980	1250	1450	1560	2680	4150	5770
Netzanschluß		●	●	●	●	●	●	●
Betriebszeit mit Batterien in Stunden		10	–	20	–	–	–	–
Betriebszeit mit Akku		–	6	10	–	–	–	–
Programme sind	austauschbar	●	●	●	●	●	●	●
	erweiterbar	–	–	–	–	–	–	–
Integriertes Schachfeld (Größe in cm)		20 x 20	21 x 21	25 x 25	8 x 8 ²⁾	36 x 36	26 x 26	41 x 41
Spielstellung ist speicherbar		–	●	●	●	–	–	–

Bedienung

Verfügt über ein Sensorbrett mit	Magnetfeldern	–	Eingabe m. Tasten	●	●	●	–	●
	Druckfeldern	●	–	–	–	–	● ³⁾	–
Zeigt die Zahl der Züge an		–	–	●	●	–	–	–
Verfügt über eine Uhr für	Zugzeit	–	●	●	●	–	–	●
	Sommerzeit	–	●	●	●	–	–	●
	Countdown	–	–	–	–	–	–	●

Besondere Programmeigenschaften

Zahl der Spielstufen (bel. = beliebig)	7	8	9	bel.	8	11	10
Gibt Tips für den nächsten Zug	●	●	●	●	●	○	●
Monitorschaltung	●	–	●	●	●	●	●
Nimmt Züge zurück (Halbzüge/beliebig)	30	32	bel.	bel.	23	bel.	40
Wiederholt auf Wunsch eine Partie	–	–	●	●	–	–	–
Spielt simultan gegen mehrere Gegner	–	–	● ⁴⁾	●	–	–	–
Gibt Einblick in den Rechenvorgang	○	●	●	○	○	○	○
Gibt verlorene Partie vorzeitig auf	–	–	●	●	●	●	●
Bietet Remis an/nimmt Remis an	–	–	–	●	●	–	–

Spielstärke und Schachverständnis

Eröffnungsrepertoire (Zahl der Züge)		3000	3000	3500	3500	3000	300	16000
Initiative	aktiv	●	–	●	●	●	–	●
	aggressiv	–	–	–	–	–	–	–
Lösungszeit für ein Matt in	2 Zügen	1 s	18 s	2 s	3 s	4 s	40 s	3 s
	3 Zügen	6 s	1,3 m	15 s	1,4 m	14 s	–	10 s
	4 Zügen	6,1 m	–	–	–	14,6 m	–	12,6 m
Rechentiefe (in Halbzügen) in	Angriff	7	5	5 ⁵⁾	5	7	5	6
	Verteidigung	6	6	6 ⁵⁾	6	6	4	7
Positionsbeurteilung (Höchstwert 14)		6	6	6	5	7	3	7
Beherrscht Mattführungen mit	Läufer u. Springer	–	–	–	–	–	–	–
	Turmenenspiel	●	–	●	–	–	–	●
	König u. Bauer	–	●	–	–	–	–	●
	Dame gegen Turm	–	●	–	–	–	–	●
Beherrscht alle Unterverwandlungen		●	–	●	●	●	●	●

1) Der Spielstärke und teuerste Schachcomputer aus dem Vorjahr 2) Kann für knapp 300 Mark mit größerem Sensorbrett nachgerüstet werden 3) Kann seine Figuren selber ziehen 4) Ist mit einem Trainingsprogramm für Anfänger ausgestattet 5) Berechnet Positionen in Einzelfällen bis zu 17 Zügen voraus.
BEWERTUNG. Zur Bedienung und zu den Programmeigenschaften: Alle Computer verfügen über Analyse- und Mattsuchstufen, einen Zufallsgenerator und Mehrzugengabe. Sie rechnen, während der Gegner am Zug ist, und können Partien gegen sich selber spielen; sie kündigen ein Matt an und beherrschen gängige Reinstregeln. Diese Punkte sind deshalb in der Tabelle nicht mehr erwähnt. Zur Spielstärke: Aktives Spiel ist vornehmer als aggressives Spiel. Zur Positionsbeurteilung wurden allen Computern 14 Aufgaben gestellt. Die Zahlen geben an, wieviel dieser Aufgaben gelöst wurden. Bei den Mattführungen wurden spezielle Problemfälle gestellt, mit denen Computer bisher im allgemeinen Schwierigkeiten hatten. Mindestens die Hälfte der gestellten Aufgaben mußte gelöst werden.

rund 300 Mark im Handel bleibt. Außer der Fassade hat der Constellation mit seinem Vorgänger nichts gemein: Das Programm wurde erheblich verbessert. Das alte Gerät kann für 230 Mark auf das Niveau des neuen umgerüstet werden.

Im Gegensatz zu den Mitbewerbern, die ihre Programme durchweg nach der sogenannten Shannon-A-Strategie (Prüfung möglichst vieler Züge, um den besten zu finden) weiterentwickeln, setzt die deutsche Firma Hegener und Glaser bei ihrem Mephisto-III-Programm auf die B-Strategie: Der Computer prüft sehr viel weniger Stellungen, die aber so genau, daß in Einzelfällen ein siebenzelliges Matt innerhalb von einer Minute errechnet wird. Die Maschine reagiert damit fast menschlich, denn auch ein Schach-Großmeister würde niemals alle nur denkbaren Zugmöglichkeiten kontrollieren. Statt dessen wählt er vor und prüft wenige, aber erfolgversprechende Kombinationen. Vorteil des neuen Mephisto-Programms: Es ist anderen in der Beurteilung von Stellungen oft um Züge voraus. Nachteil: Eine möglicherweise gerade wichtige und spielscheidende Variante wird nicht erkannt, weil der Computer sie bei der Vorauswahl der von ihm favorisierten Zugmöglichkeiten übersieht. Das Grundgerät soll knapp 700 Mark kosten. In einer Ausführung inklusive Sensor-Schachbrett mit Figuren (Mephisto modular) sind je nach Brettgröße knapp 800 oder 1000 Mark fällig. Für 300 Mark liefert Hegener und Glaser den Besitzern älterer Mephisto-Grundmodelle das neuentwickelte Modul.

Das teuerste Schachcomputer-Modell existiert bisher nur als Muster. Die Firma Fidelity fertigt es auf Bestellung an. Mit dreieinhalb mal dreieinhalb Metern ist es freilich fürs Wohnzimmer nicht mehr geeignet. Ob „Park-Schach 4000“, wie geplant, auch in deutschen Gärten zum Zuge kommt, ist fraglich. Unter 25000 Mark ist nichts zu machen.

Hans-Peter Ketterling: Schachcomputer - Ungeliebte Siegertypen (Quelle: DM Verbraucher-Magazin - November 1983)