

12-1987 [B-2276] CXG – Sphinx 50

Von der Sphinx 50 wurden weltweit nur wenige Exemplare verkauft, so dass heute kaum noch ein Gerät im Umlauf ist. Der Sphinx 50 war 1987 der einzige Gegner des Mephisto Roma bei der Schachcomputer WM in Rom und erregte Aufsehen mit einer bis dahin einzigartigen Funktion, der sog. "What if"-Funktion oder auf deutsch "Was wäre wenn?". Der Computer zeigt auf Wunsch an, warum er den gerade ausgeführten Zug gemacht hat und für alternative Züge.

Hans-Peter Ketterling:

Es ist noch gar nicht so lange her, daß Eric White versichert hat, daß seine Firma in der Spitzenklasse nicht mitzumischen gedenkt. Mit SPHINX 40 und SPHINX 50 versucht man dies mit 16-Bit-Geräten nun aber doch und trat als einziger Gegner bei der diesjährigen Mikrorechner-WM 1987 in Rom in der kommerziellen Gruppe gegen Richard Langs Spitzengeräte an. Dessen Programm ist jedoch weiter ausgereift und so verlief das Duell sehr einseitig, immerhin hat WHITE & ALLCOCK Sportsgeist bewiesen, während der Rest der Hersteller gekniffen hat.

Die Geräte haben 32 x 32 bzw. 40 x 40 cm messende Magnetsensorbretter (Feldgröße 40 bzw. 50 mm) mit Einzelfeld-LEDs und sind für Netz- und Batteriebetrieb ausgelegt. Dazu gibt es sehr schöne Holzfigurensätze in Stauntonform. Es sind drei Modulsteckplätze vorhanden, die in einer herausziehbaren (und auf Kugellagern laufenden) Lade untergebracht sind, wie man das bereits anderswoher kennt.

Erfreulicherweise hat man an zwei LC-Displays gedacht, was vor allem beim Blitzspielen eine große Erleichterung ist.

Es gibt 16 feste Spielstufen mit Rechenzeiten von 5 s bis 3 min45 s pro Zug und eine weitere Stufe mit sehr flexibel einstellbarer Zeitkontrolle, so daß verschiedene Turnier-, Schnell- und Blitzschach-Einstellungen möglich sind. Außerdem kann man bis zu achtzügige Mattaufgaben lösen oder Verteidigungen dagegen suchen lassen. Das Programm stammt von David Levy und seinen Mannen von Intelligent Chess Software, läuft auf dem 16-Bit-Prozessor 68.000 mit 8 MHz, hat einen Umfang von 16 kByte und weist ein Eröffnungsrepertoire von 19.600 Halbzügen auf. Es ermöglicht tiefe Einblicke in den Rechenvorgang und prüft beider Eingabe beliebiger Stellungen dies auf Legalität.

Interessanterweise kann man sehr unterschiedliche Spielstile wählen, es gibt neun Einstellungen, die von äußerst passiv über etwas zurückhaltend, normal und leicht aggressiv bis hin zu äußerst aggressiv reichen. Das Programm ist auch sonst nicht ganz ohne. Als Besonderheit kann man die Frage „What if?“ (Was wäre wenn...?) an den Computer richten, wobei man den Antwortzug des Computers durch einen anderen ersetzen und sich zeigen lassen kann, welchen Gegenzug er in diesem Fall befürchtet hatte. Dies wird durch einen riesigen Arbeitsspeicher von 256 kByte RAM ermöglicht, in dem der wichtigste Teil des gesamten Suchbaums einschließlich der Stellungsbewertungen gespeichert wird. Das ist übrigens auch sehr hilfreich beim Aufspüren von Programmfehlern.

Gleichzeitig dürfte das auch der Grund dafür sein, daß SPHINX nicht über eine Analysestufe im üblichen Sinne verfügt, die beliebig lange rechnet, bis man einen Zug abrufen oder bis eine forcierte Mattwendung gefunden wird, der Arbeitsspeicher würde dabei überlaufen. Trotzdem wäre eine solche Stufe für beliebige Analysentiefe interessant, selbst wenn man die What-if-Funktion einschränken müßte. Die Geräte sind seit Mitte Dezember für DM 998,— und DM 1.498,— zu haben und werden bei diesen Preisen und dieser Ausstattung den Markt der 16-Bit-Schachcomputer in Deutschland mit Sicherheit erheblich in Bewegung bringen, sofern man leistungsfähige Vertriebswege findet. ...

Erwerbsquelle: Europa-Rochade Nr.1, Januar 1988, Hans-Peter Ketterling,
Hochsaison für Schachcomputer.

Produktinformation in Stichpunkten

- ARB-model
 - 64 Leds
 - zwei LCD-Displays:
 - Schachuhr (Zug- und Summenzeiten)
 - Stellungsbewertung in Bauerneinheiten
 - Zugzähler
 - alphanumerische Zugangaben
 - Magnetsensorbrett: 48 x 48 cm
 - Feldgröße 50 mm. (mit Einzelfeld-Leds)
 - Drei Modulsteckplätze (erweiterungsfähig).
 - Praktisch unbegrenzt viele Spielstärken, da man die Zeit, die der Computer für einen Zug braucht, eingrenzen kann, Endspielzeiteingabe
 - Stellungscontrolle über Symboltasten
 - Positionseingabe über Multi-Move-Funktion oder direkt
 - Count-Down-Stufen und Stufen mit festen Rechenzeiten sowie Stufen, deren Rechenzeiten sich automatisch nach dem Zeitverbrauch des Gegners richten
Außerdem kann man die üblichen Zeitbedingungen, wie sie in normalen Turnieren gebräuchlich sind einprogrammieren
 - Mattsuchstufen für bis zu achtzügige Mattprobleme
 - Löst Mattprobleme innerhalb von 21 Halbzügen und zeigt Alternativ lösungen an
 - Eröffnungsrepertoire von 19.600 Halbzügen
 - Alternativzüge
 - Neun Spielstilen (z.B. Most passive & Most aggressive)
 - Stellungsspeicher (mit Lithium-Batterie)
 - Zurücknahme von Zügen praktisch unbegrenzt
 - Zurückgenommene Züge bleiben im Speicher und können wiederholt werden
 - Macht Vorschläge zur weiteren Entwicklung des Spieles
 - Erkennt Patt nach der Fünzig-Zug-Regel und nach dreimaliger Zugwiederholung
 - Netz- und Batteriebetrieb möglich (CMOS-Technik)
 - Exklusiven Holzfiguren
 - Ehemaliger Verkaufspreis: DM 1498,00
-

Programmierer / Programmier

- Programmierer: Mark Taylor von Intelligent Chess Software (selektiv orientiert)

Baujahr / Release

- Erste Einführung: Dezember 1987

Technische Daten / Technical specification

- Mikroprozessor: Motorola 68000 CPU (16 Bit)
- Taktfrequenz: 8 MHz
- Programmspeicher: 16 KB ROM
- Arbeitsspeicher: 256 KB RAM

Spielstärke / Playing strenght

- Spielstärke: ca. 1850

Literaturhinweise / Literature summary / Literatuuroverzicht:

- 01-1988, Europa-Rochade Nr.1, Januar 1988,
Hans-Peter Ketterling: Hochsaison für Schachcomputer

