

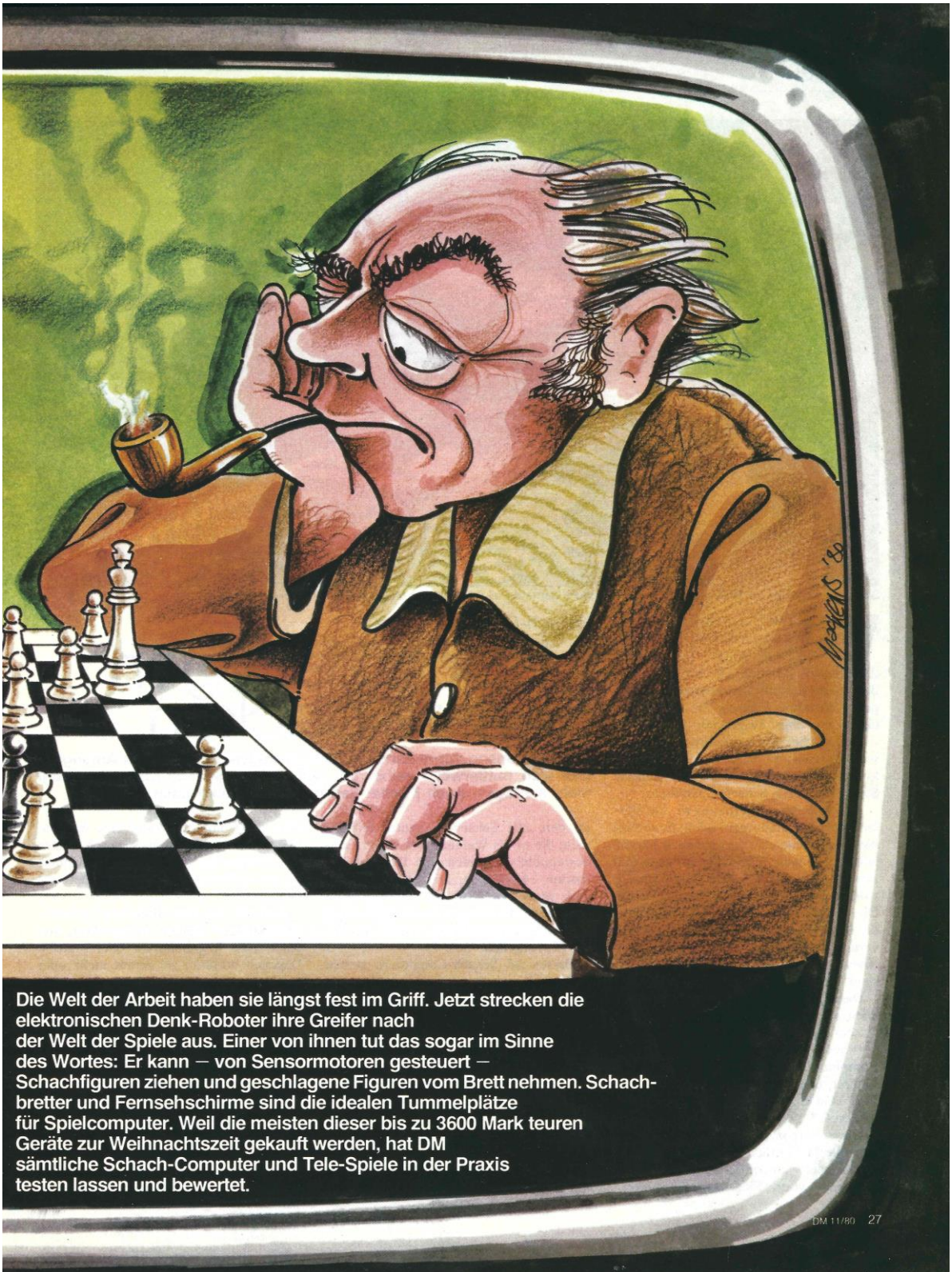
Elektronische Spiele

Die Computer greifen an

26 DM 11/80

Die Computer greifen an 14 Schachcomputern im Vergleichstest

(Quelle: DM Verbrauchermagazin – November 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

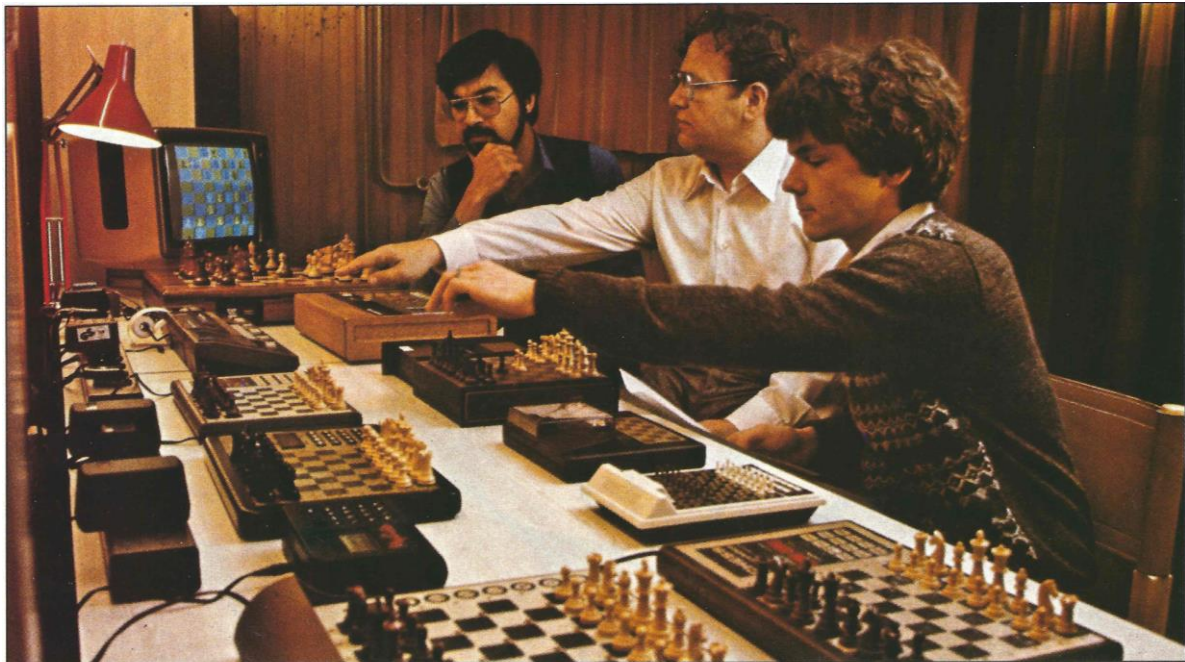


Die Welt der Arbeit haben sie längst fest im Griff. Jetzt strecken die elektronischen Denk-Roboter ihre Greifer nach der Welt der Spiele aus. Einer von ihnen tut das sogar im Sinne des Wortes: Er kann – von Sensormotoren gesteuert – Schachfiguren ziehen und geschlagene Figuren vom Brett nehmen. Schachbretter und Fernsehschirme sind die idealen Tummelplätze für Spielcomputer. Weil die meisten dieser bis zu 3600 Mark teuren Geräte zur Weihnachtszeit gekauft werden, hat DM sämtliche Schach-Computer und Tele-Spiele in der Praxis testen lassen und bewertet.

DM 11/80 27

Die Computer greifen an 14 Schachcomputern im Vergleichstest

(Quelle: DM Verbrauchermagazin – November 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)



Schach-Computer im Test: Der Hamburger Architekt Gerhard Piel (Mitte) prüfte die Geräte unter Turnierbedingungen

Wie von Geisterhand gesteuert schwebt der Greifer auf die weiße Dame zu. Die läßt sich widerstandslos verladen. Da, wo sie Sekunden später sanft abgeworfen wird, stapeln sich schon Figuren. Sie haben, wie die Dame, längst ausgespielt.

Auf solche Weise beseitigt nur einer seine Gegner: Er heißt Boris Handroid, kommt aus Texas und ist der neueste Schrei unter den Schach-Computern.

Sein Roboterarm sieht aus wie ein Verladekran im Hamburger Hafen. Er verläßt nicht nur Damen. Er versetzt auch Türme, läßt Läufer laufen, Springer springen und Bauern marschieren. Wer damit spielen will, muß sich das etwas kosten lassen: Die Münchener Firma Sandy Electronic, die Boris Handroid für Europa importiert, verlangt für ihn das Netto-Monatsgehalt eines gut verdienenden Angestellten: rund 3600 Mark.

Das Monster aus Texas ist zwar der teuerste aller Schach-Computer, die es in diesem Herbst zu kaufen gibt, aber nicht der beste. Diesen Rang läuft ihm ein Computer ab, der vom gleichen Hersteller stammt, über das gleiche Programm verfügt, aber dreimal billiger ist: der MGS Sargon 2.5.

Dieser Sargon, der mit seinen Zügen jeden durchschnittlichen, aber ehrgeizigen Schachspieler an den Rand der Verzweiflung treibt, wurde Sieger eines DM-Tests,

Schach-Computer

Mit Schäferzügen nicht zu packen

Die Elektronikgehirne haben mächtig dazugelernt, denn von Anfängern läßt sich mittlerweile selbst der schwächste Schach-Computer nicht mehr schlagen. Auch Könner gewinnen nicht mehr nach Belieben.

an dem alle Schach-Computer teilnehmen, die es bis Weihnachten in der Bundesrepublik zu kaufen gibt. Das sind immerhin 14 Modelle. Das billigste kostet 184 Mark und ist ein Reise-Schach-Computer, das teuerste kostet 3596 Mark und ist der eben erwähnte Greifer aus Texas (Tabelle Seite 30).

Diesen 14 Schach-Computern stehen zehn Millionen Deutsche gegenüber, die zumindest die wichtigsten Schachregeln beherrschen. Allerdings hat, wer nur die Schachregeln kennt und höchstens mal im Urlaub ein Spielchen wagt, gegen keinen dieser Computer eine Chance.

Fünf Millionen der zehn Millionen potentieller Schachspieler würden jedoch gern häufiger als nur im Urlaub spielen. Sie können aber nicht, weil sie keine Gegner haben. Für diese fünf Millionen gibt es nun seit drei Jahren Schach-Computer und Schach-Videokassetten, wobei letztere

zu den Computern kaum eine Alternative sind, weil sie erstens schwach spielen und zweitens nur ortsgelunden – nämlich da, wo ein Fernseher ist – eingesetzt werden können.

Fast alle der fünf Millionen „Möchtegern-häufiger“-Spieler neigen dazu, ihre Spielstärke insgeheim zu überschätzen. Dagegen erklären sie ihrem mehr oder weniger zufälligen Gegner stets wortreich, daß sie „seit über einem Jahr nicht mehr gespielt“ hätten oder „gerade eben die Regeln beherrschen“, um dann mit einem Schäferzug über ihn herzufallen.

Bei Schach-Computern ziehen solche Sprüche und Züge nicht.

DM-Redakteure haben die schmerzliche Erfahrung bereits hinter sich. Diejenigen, die sich bisher zwar nicht für die Größten, aber immerhin für relative Könner gehalten hatten, mußten bereits bei Spielstärke 1 (die Skala der einstellbaren

Die Computer greifen an 14 Schachcomputern im Vergleichstest

(NB: Der Zuschauer links im Bild ist Frederic Friedel)

(Quelle: DM Verbrauchermagazin – November 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

Spielstärken reicht meistens bis 6) erkennen, daß sie in Wahrheit Nullen sind. Weil sehr viele, die sich für gute Schachspieler halten, in Wahrheit Nullen sind und kaum jemand gegen die bislang geringste Spielstärke der Stufe 1 ankam, schufen die Hersteller auch die Stärke Null.

Auf dieser Spielstärke spielt der Computer stur nach dem Anfängermotto: Hol Dir, was Du kriegen kannst, bring Dich in Sicherheit, wenn eine Figur (egal welche) bedroht ist, und brumme, piepse, blinke oder lasse – je nach Bauart – einen ironischen Spruch los, wenn Dein Gegner einen regelwidrigen Zug macht.

Kleine Tips vom großen Meister

Trotz der Spielschwäche der meisten Schachspieler ist die Spielstärke der Computer wichtig, denn wer fleißig übt, kann es weit bringen. Das höchste Ziel wäre die Weltmeisterschaft. Wie man Weltmeister wird, steht auf Seite 29 (Kasten).

Großmeister Helmut Pfleger, der nach dem WM-Kandidaten Robert Hübner und Karl May-Verleger Lothar Schmid stärkste deutsche Spieler (Rangfolge nach Elo-Punkten – Kasten Seite 29), unterstützt ehrgeizige DM-Leser auf der ersten Etappe dieses dornenreichen Weges. Pfleger gibt Tips, wie Anfänger gegen Schach-Computer am besten ins Spiel kommen (Kasten Seite 32).

Was die Spielstärke der einzelnen Geräte angeht, hat sich DM auf die Urteile anderer Fachleute verlassen, etwa den Hamburger Architekten und Schach-Computer-Experten Gerhard Piel oder den Elektronik-Ingenieur Björn Schwarz, Autor des Buches „Heim-Schach-Computer“ (Kasten Seite 33). Piel und Schwarz richteten das Test-Turnier in Hamburg aus, bei dem zehn der 14 Schach-Computer antraten, die DM in einer Tabelle bewertet. Die restlichen vier, die so brandneu sind, daß die ersten Serien-Exemplare erst nach dem Turnier eintrafen, wurden nachträglich benotet.

Noten gab es nicht nur für die Spielstärke. Auch Faktoren wie Preis, Einfachheit der Bedienung oder etwa die Möglichkeit, einen unüberlegten Zug zurückzunehmen zu dürfen, spielten bei der Bewertung eine entscheidende Rolle. Diese Kriterien sind unter den Stichworten Bedienungskomfort und schachtechnische Ausstattung zusammengefaßt. Das Zeugnis eines jeden Computers besteht so aus vier Teilen: Spielstärke, Bedienungskomfort, schachtechnische Ausstattung und einer Endnote zwischen eins (ohne Wert) und zehn

Kleiner Ingo gleich großer Elo

Wie Schachspieler ihre Leistungsstärke bewerten

Nicht nur Computer bekommen Punkte. Es gibt zwei Systeme, mit denen auch Schachspielende Menschen ihre Leistungsstärke untereinander vergleichen.

● Auf nationaler Ebene wird nach dem Ingo-System gewertet. Dieses System wurde von dem bayerischen Beamten Anton Höbbling entwickelt, der alle paar Jahre kreuz und quer durch Bayern versetzt wurde und verärgert darüber war, daß er sich in seinen jeweils neuen Schachclubs immer wieder von unten durch die ganze Hierarchie hochspielen mußte.

● Heute könnte Höbbling nach wenigen Spielen richtig eingestuft werden. Nach einem komplizierten Rechenschema werden die in einem Turnier erzielten Punkte ins Verhältnis zu der durchschnittlichen Ingozahl der teilnehmenden Spieler gesetzt. Bei Spielern, die schon eine Ingozahl haben, wird das neue Ergebnis zu einem Viertel auf die alte Ingozahl angerechnet.

● Auf internationaler Ebene wird nach dem Elo-System gerechnet. Augenfälliger Unterschied zu Ingo: Je höher die Punktzahl, desto besser der Spieler. Die höchste je registrierte Elozahl hatte Ex-Weltmeister Bobby Fischer mit 2780. Das entsprach umgerechnet einer Ingo-Zahl von 7,5. Heute rangiert Weltmeister Karpow mit 2725 Elo-Punkten an der Spitze. Die sieben deutschen Großmeister liegen zwischen 2600 (Dr. Robert Hübner) und 2485 (Hans-Joachim Hecht) Elo-Punkten.

● Auch das Elo-Wertungssystem setzt die Ergebnisse eines Turniers in Vergleich zur durchschnittlichen Spielstärke, also der durchschnittlichen Elozahl aller Teilnehmer.

Wer wie Karpow oder Hübner an der Spitze spielt, kann kaum noch hinzugewinnen, sondern nur tiefer fallen. Da selbst die bestbesetzten Turniere selten einen Elo-Durchschnitt ihrer Qualität erreichen, sind Spitzenspieler gezwungen zu siegen. Sonst geht's nämlich mit der Elo-Zahl runter – ein Grund, warum viele Altmeister so wenig Turniere spielen.

Stationen zur Spitze

Wer es sich zum Ziel gesetzt hat, Weltmeister im Schach zu werden, hat einen langen Weg vor sich. Viele scheitern schon im örtlichen Schachverein, wo leider immer ein anderer Meister wird. Bei wenigen anderen geht's bergauf: wie beim Fußball über Kreis-, Bezirks- und Landestitel bis zur Deutschen Meisterschaft, wo die 24 Besten zusammentreffen.

Die Bestplatzierten der Deutschen Meisterschaft starten dann bei den Zonenturnieren, der ersten internationalen Qualifikationsstufe zur Ermittlung des Herausforderers des Weltmeisters. Die Sieger der insgesamt zwölf Zonenturniere in der Welt treffen bei zwei Interzonenturnieren aufeinander. Die acht Besten dieser Interzonenturniere stehen dann genauso im Rampenlicht wie die Viertelfinalisten im Fußball-Europapokal: Sie kämpfen im k.o.-System so lange, bis nur noch ein Sieger übrigbleibt. Im Gegensatz zu den Fußballern, die dann die Sektkorken knallen lassen, steht dieser Sieger nun vor seiner schwersten Aufgabe: vor dem amtierenden Weltmeister.

(Spitze), die von den Experten Gerhard Piel und Björn Schwarz begründet wird.

Eine gute Endnote bekam zum Beispiel das elektronische Schachbrett Sargon 2.5 ARB. Weil Anfänger und Gelegenheitspieler oft schon Schwierigkeiten damit haben, wenn sie pausenlos ihre Züge über Tasten eingeben müssen (Bauer a2 – a4, Springer c5 – d7), sei ihnen dieses Brett empfohlen, wo die Züge via Sensor-Schachfeld (der Fachmann spricht von patentierten Reed-Kontakten) direkt mit dem Ziehen der Figur in den Computer eingegeben werden. Dieser Computer kostet keine Kleinigkeit: 2498 Mark.

Schachspielern dagegen, die überzeugt sind, sich voll auf ihre Konzentration verlassen zu können, sei rückhaltlos das Gerät mit dem teuflischen Namen Mephisto empfohlen. Mephisto, der in Sachen Schach jeden Möchtegern-Faust zur Hölle jagt, ist nicht ganz so stark wie Sargon, ko-

stet aber nur 498 Mark. Die Spielstärke von Mephisto ist über 16 Stufen verteilt.

Die 16 Spielstufen von Mephisto sind die Ausnahme bei Schach-Computern. Normal sind sieben Stufen, wobei die höchsten meistens sogenannte Analysestufen sind. Mit denen löst der Computer Schachprobleme, so wie sie in den Schach-ecken der Zeitungen stehen.

Reine Freizeitspieler haben nicht die leiseste Ahnung, was sie bei den verschiedenen Spielstärken erwartet.

Nicht für wirkliche Köenner, sondern für den Laien versucht DM deshalb, einen zumindest ungefähren Eindruck von der Spielstärke zu vermitteln:

Stufe 0: Für geübte Anfänger, die wissen, wie die Figuren aufgebaut werden und ab und zu schon einmal ein Spielchen gemacht haben. Der Computer antwortet ohne Bedenkzeit, spielt also kurzfristig wie sein Gegenüber. Auf dieser Stufe

Die Computer greifen an 14 Schachcomputern im Vergleichstest

(Quelle: DM Verbrauchermagazin – November 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/)

Manche denken drei Sekunden, manche denken tagelang

DM bewertete 14 Schach-Computer nach Bedienungskomfort, schachtechnischer Ausstattung und Spielstärke

		Chess Champion Pocket Chess	Boris diplomat 80	Chess Challenger "7"	Chess Champion Super System III	Chess Challenger 10 c
Preis ca. Mark		184	198	298	398	498
Allgemeines						
Abmessungen in Zentimetern (Breite x Tiefe x Höhe)		21 x 14 x 3	20 x 18 x 5	30 x 20 x 3	25 x 16 x 6	31 x 20 x 3
Gewicht in Gramm		420	460	600	700	1150
Anschluß über	Netz	●	●	●	●	●
	Batterie	●	●	○	○	○
	Akku	○	●	○	●	○
Wird mit Brett und Figuren geliefert		●	●	●	Zusatzgerät	●
Bedienungskomfort						
Zugeingaben über	Tasten	●	○	●	●	●
	Sensoren	○	●	○	○	○
Leuchtanzeige nach	LCD-System	○	○	○	●	○
	LED-System	●	●	●	○	●
Läßt den Anschluß von Zusatzgeräten zu		○	○	○	●	○
Zeigt die Züge an, die er erwägt		○	●	○	●	○
Zählt die Zahl der Züge		○	○	○	●	○
Gibt akustische Signale		○	○	●	●	○
Verfügt über eine Schachuhr		○	●	○	●	○
Nimmt unterbrochene Partie wieder auf		○	○	○	mit Zusatzgerät möglich	○
Schachtechnische Ausstattung						
Zahl der Schwierigkeitsstufen		8	–	7	–	10
Programmmodule sind austauschbar		○	○	○	○	○
Rechnet, auch wenn der Gegner am Zug ist		○	○	○	○	○
Braucht an Bedenkzeit	mindestens	2 Sek.	1 Sek.	5 Sek.	1 Sek.	3 Sek.
	höchstens	3 Std.	100 Std.	24 Std.	100 Std.	70 Min.
Kennt viele Eröffnungen		○	○	●	●	●
Läßt sich eine Eröffnungskombination vorgeben		●	○	○	●	○
Gibt dem Gegner Tips für den nächsten Zug		○	●	○	●	○
Nimmt Züge zurück		●	●	●	●	●
Verwandelt Bauern in beliebige Figur		○	○	○	●	○
Beherrscht alle Remisregeln		○	○	○	●	○
Übernimmt Spielstellung des Gegners		●	●	●	●	○
Spielt gegen sich selber		●	●	●	●	○
Wertung im Computerturnier (Höchstpunktzahl: 24)		5	7	15½	14	7½
Gesamtbewertung (Höchstpunktzahl: 10)	Bedienungskomfort	2	7	1	8	–
	Schachtechn. Ausstattung	4	4	4	8	2
	Spielstärke	1	3	8	7	3
	DM-Note	Note 2 Ein Gerät zum Schwachwerden. Schlechter als der Pocket Chess spielte im Turnier keiner. Trotzdem zwei Punkte für diesen Computer, weil er für Gelegenheitsspieler für die Reise taugt.	Note 5 Ein Gerät für die Reise. Spielerisch reißt es niemanden vom Hocker, aber es ist stärker als der Pocket Chess. Ganz wichtig: Boris diplomat kann auch mit Akku statt Batterie gespeist werden.	Note 5 Ein Gerät mit Spielstärke. Das Turnier beendete Challenger 7 punktgleich mit Mephisto als Dritter. Außer spielerischen Qualitäten hat der Computer aber nicht viel zu bieten. Noch 5.	Note 8 Ein Gerät zum Ausbauen. Wer Wert legt auf Drucker und Memory, muß fleißig draufzahlen. Ansonsten ist die Ausstattung hervorragend. Einer von zwei Computern, der die Remisregeln beherrscht. Verarbeitung ungenügend.	Note 1 Ein Gerät zum Abgewöhnen. Kein Bedienungskomfort, mangelhafte Ausstattung, relativ schwaches Programm: Das entspricht nicht mehr dem, was man heute von einem Schachcomputer erwartet.

*) Obwohl nicht am Computerturnier beteiligt, konnte die Spielstärke dieser Computer bewertet werden, weil ihre Programme mit verschiedenen der getesteten Computer nahezu identisch sind.

Die Computer greifen an 14 Schachcomputern im Vergleichstest

(Quelle: DM Verbrauchermagazin – November 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/)

Chess Challenger Sensory 8	Mephisto	Chess Challenger Voice	Intelligent Chess	Chess Challenger Sensory Voice	MGS Sargon 2.5	Chess Challenger "Grand Master"	ARB Sargon 2.5	Boris Hand Roid
498	498	798	898	998	998	1498	2498	3596

29 x 27 x 6	17 x 11 x 4	33 x 22 x 3	35 x 25 x 8	33 x 29 x 8	40 x 23 x 5	71 x 51 x 7	54 x 54 x 7	70 x 40 x 10
980	400	1150	1300	1800	1350	6500	6400	5000
●	●	●	●	●	●	●	●	●
●	●	○	Videobetrieb	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	●	○	○	○
●	○	●	○	●	●	●	●	●

Direkte Zug-eingabe über Sensortasten auf jedem Spielfeld	●	●	●	○	●	●	Direkte Zug-eingabe über Sensortasten auf jedem Spielfeld	○
	○	○	○	●	○	○		●
	●	○	○	○	○	○		○
	○	●	●	●	●	●		●
○	in Vorbereitung	○	●	●	○	○		○
○	●	nur in der höchsten Stufe	●	nur in einigen Stufen	●	nur in Stufe H	○	●
○	○	○	○	○	●	○	○	●
●	●	er spricht	○	er spricht	●	●	●	●
○	○	○	○	○	●	○	○	●
○	○	○	●	○	●	○	○	●

8	16	10	13	10	7	10	7	7
○	●	○	●	○	●	○	●	●
○	●	○	○	○	●	○	●	●
5 Sek.	3 Sek.	2 Sek.	10 Sek.	5 Sek.	1 Sek.	5 Sek.	1 Sek.	1 Sek.
24 Std.	mehrere Tage	11 Min.	2 1/2 Std.	mehrere Std.	4 Std.	11 Min.	4 Std.	4 Std.
●	●	●	●	●	●	●	●	●
○	●	○	●	●	○	●	●	○
●	●	●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●	●	●
○	○	○	●	○	○	○	○	○
○	○	○	●	○	○	○	○	○
●	●	●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●	●	●
13 1/2	15 1/2	11 1/2	nicht beteiligt	nicht beteiligt	21	nicht beteiligt	20 1/2	nicht beteiligt
6	8	7	8	9	9	6	7	9
5	9	7	9	9	9	7	8	7
7	8	5	7	8	10	8	10	10

Note 6 Ein Gerät der echten Mittelklasse: mittelmäßiges Programm, mittelmäßige Ausstattung und mittelmäßiger Komfort. Um den Zug zu markieren, müssen die Figuren auf dem Feld gekantet werden.	Note 9 Ein Gerät ganz groß. Mephisto ist eigentlich klein (und reise-tüchtig), aber vom Preis-Leistungs-verhältnis unschlagbar. Billigster Computer mit aus-wechselbaren Modulen, beste Ausstattung, stark!	Note 6 Ein Gerät für Blinde. Bestätigt Befehlseingaben mit synthetischer Stimme. Gezielt abrufbare Eröffnung, Stärken im Endspiel, sonst nur Mittelmaß. Ausgezeichnete Eröffnungsbibliothek.	Note 9 Ein ganz neues Gerät. Der erste Computer mit eingebautem Kassettenrecorder. Das Schachlehrprogramm kann man schon kaufen. Weitere Lehrkassetten (z. B. alle WM-Partien) folgen.	Note 9 Ein Gerät zum Lernen. Es enthält 64 der bedeutendsten Meisterpartien, in die man sich beliebig einschalten kann. Motto: Hätten Sie den Zug des Großmeisters gewußt? Ein Prototyp dieses Gerätes wurde Weltmeister.	Note 10 Ein Gerät für Könner. Verfügt über das spiel-stärkste Programm und die umfangreichste Ausstattung: Schachuhr, akustische Signale, Zug-zähler und vieles mehr. Keine Gags, aber ein guter Preis.	Note 7 Ein Gerät zum Repräsentieren. Aus edlem Holz gefertigt, soll es gegen Sargons nicht ganz so liebevoll gebautes Modell ARB konkurrieren. Vom Preis her stehen die Chancen nicht gerade schlecht.	Note 9 Ein Gerät für Genießer. Kein Tasten mehr, sondern nur die Figuren ziehen. Alles andere geht von selbst. Rote Lämpchen signalisieren den Gegenzug. Bei diesem Preis fehlt die Schachuhr.	Note 9 Ein Gerät als Roboter. Der Hand Roid setzt seine Züge selber. Aber: Ist damit dem Gegenspieler geholfen? Dieser Roboterarm ist mehr ein teurer Gag. Sonst: genauso stark wie Sargon.
---	---	--	--	---	---	--	--	---

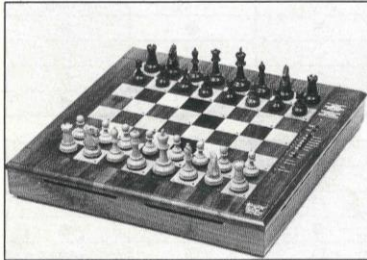
Die Computer greifen an

14 Schachcomputern im Vergleichstest

(Quelle: DM Verbrauchermagazin – November 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/)



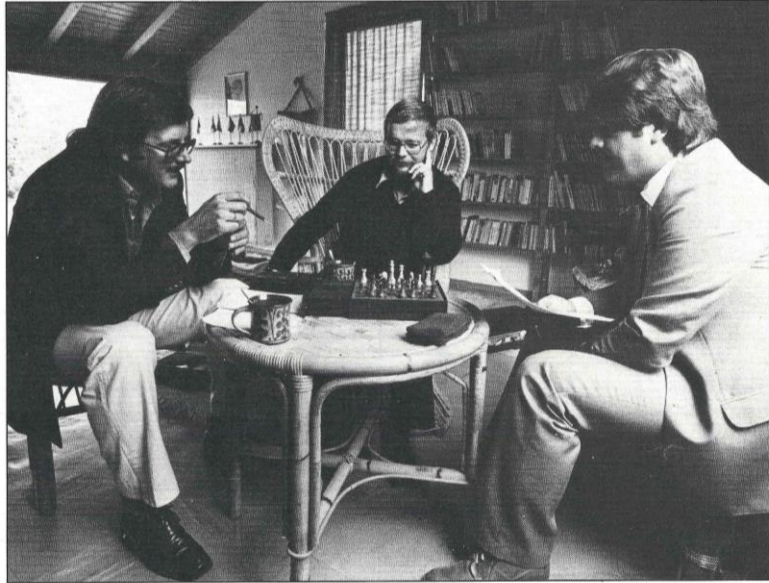
Sensory Voice: Weltmeister mit Schwächen



Sargon 2.5 ARB: Schach wie ein Kinderspiel

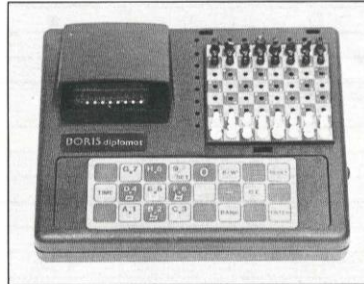


Boris Handroid: Verläßt nicht nur Damen



Schach-Simpelei: Großmeister Pflger (M.) mit DM-Autoren Schwarz (r.) und Schröder

Fotos: Fabianus



Boris diplomat: Paßt in jedes Reisegepäck



Mephisto: Größter unter den Kleinen

Übung macht den Meister

Der Arzt und Schach-Großmeister Dr. Helmut Pflger über Kauf und Umgang mit Schach-Computern

Eine Vorbemerkung: Mit Ausnahme der rechnergesteuerten Großprogramme hat ein Schach-Computer heute noch keine Chance, unter Turnierbedingungen (40 Züge in zwei Stunden, 20 Züge jede weitere Stunde) gegen sehr gute Spieler zu bestehen. Aber: Für Anfänger, Gelegenheitsspieler und Durchschnittsspieler sind Schach-Computer eine passable Möglichkeit, ihre Spielstärke zu steigern. Sogar die Besten unter den Besten haben sich schon eines Schach-Computers als Trainingspartner bedient. Ich erinnere nur an Viktor Kortschnoj, der sich auf den Philippinen auf die Weltmeisterschaftspartien gegen Anatoli Karpow mit einem Programm vorbereitete, in dem sämtliche Karpow-Partien gespeichert waren. Wer einen Schach-Computer nicht nur zum Zeitvertreib, sondern zum regelrechten Trai-

ning verwenden will, sollte schon beim Kauf eines Gerätes bestimmte Kriterien berücksichtigen:

Verfügt der Schach-Computer über eine Eröffnungsbibliothek? Wenn nicht, wird das Spiel mit ihm schnell langweilig, weil er anfangs immer dasselbe tut.

Unterbreitet der Schach-Computer seinem Gegner Zugvorschläge? Das ist für den Lernenden interessant, der damit seine eigene Zugidee mit einer anderen in direkten Vergleich setzen kann.

Ausstattung und Bedienungsfreundlichkeit sind zunächst einmal wichtiger als die absolute Spielstärke. Selbst die Dümmeren unter den heute angebotenen Computern sind klug genug, um mit einem Anfänger fertig zu werden. Bessere Spieler sollten natürlich auch auf die Spielstärke achten und darauf, daß die Pro-

gramm-Module, welche die Spielstärke bestimmen, austauschbar sind. Nur so bleibt der Computer langfristig und ohne größere Kosten immer auf aktuellem Spielniveau. Für das Training selbst gilt das gleiche wie für das Spiel gegen einen menschlichen Partner: Zunächst auf den untersten Stufen häufig spielen, um Erfahrungen zu sammeln. Die spezifischen Stärken und Schwächen von Figuren werden parallel dazu durch einfache Problemstellungen erforscht, zum Beispiel ein einzügiges Matt mit Dame und König oder - das Schwierigste - das Mattsetzen mit Läufer und Springer. Dazu Eröffnungen und Endspiele studieren. Am wichtigsten aber ist: Immer wieder im Spiel üben. Nur so läßt sich langfristig die Spielstärke steigern. Die Computer sind zum Glück geduldige Partner.

Die Computer greifen an 14 Schachcomputern im Vergleichstest

(Quelle: DM Verbrauchermagazin – November 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

Betracht ziehen, eine Zahl, die größer ist als die Zahl der Sekunden, die seit Bestehen des Universums vergangen sind.

Die Schach-Computer der ersten Generation waren noch nicht einmal in der Lage, tausend Stellungen zu berechnen. Sie spielten nicht nur schlecht, sondern auch noch falsch. Einer von ihnen ist der MK I. Er wurde noch in diesem Sommer bei Horten in Ludwigshafen für 98 Mark veramscht.

Vor solchen Ladenhütern sollte man

sich in acht nehmen. Vorsicht auch bei Computern, die sich mit Weltmeistertiteln schmücken, etwa der Chess Challenger Sensory Voice. Dieser Computer hat zwar im September dieses Jahres in London tatsächlich alles geschlagen, was sich ihm in den Weg stellte (auch das Programm Sargon 2.5). Aber er wird in der Bundesrepublik in diesem Jahr noch nicht mit dem Weltmeister-Programm ausgerüstet sein.

Was lernen wir aus alledem?

Für den Gelegenheitsspieler, der lediglich ein bißchen stärker werden, sich dafür aber nicht in große Unkosten stürzen will, reicht der handliche und mühelos ins Reisegepäck passende ‚Boris diplomat 80‘ für 198 Mark. Das Modul des diplomatischen Boris ist nicht auswechselbar. Er wird also bald veraltet sein, was seinen Besitzer wegen des nur begrenzten Willens zum Fortschritt aber nicht sonderlich stört.

Der ehrgeizige Gelegenheitsspieler, der wirklich ein gehöriges Stück vorankom-

men will und bereit ist, sich durch Schachliteratur zu quälen, sollte sich für Mephisto, den heimlichen Test-Sieger, entscheiden. 498 Mark sind ein angemessener Preis für dieses handliche, kleine, aber überaus schlaue Gerät. Mephisto stammt übrigens als einziger der 14 Testkandidaten aus deutscher Produktion. Hersteller ist die Münchener Firma Hegener und Glaser.

998 Mark für Test-Sieger ‚MGS Sargon 2.5‘ sind nur dann kein fehlinvestiertes

Geld, wenn der Käufer dieses derzeit spielstärksten Heimcomputers das Hobby Schach wirklich ernsthaft betreibt.

Eine 2498 Mark teure, aber überlegenswerte Alternative ist Sargons großer Bruder ARB 2.5, bei dem die Züge direkt mit dem Ziehen der Figur in den Computer eingegeben werden.

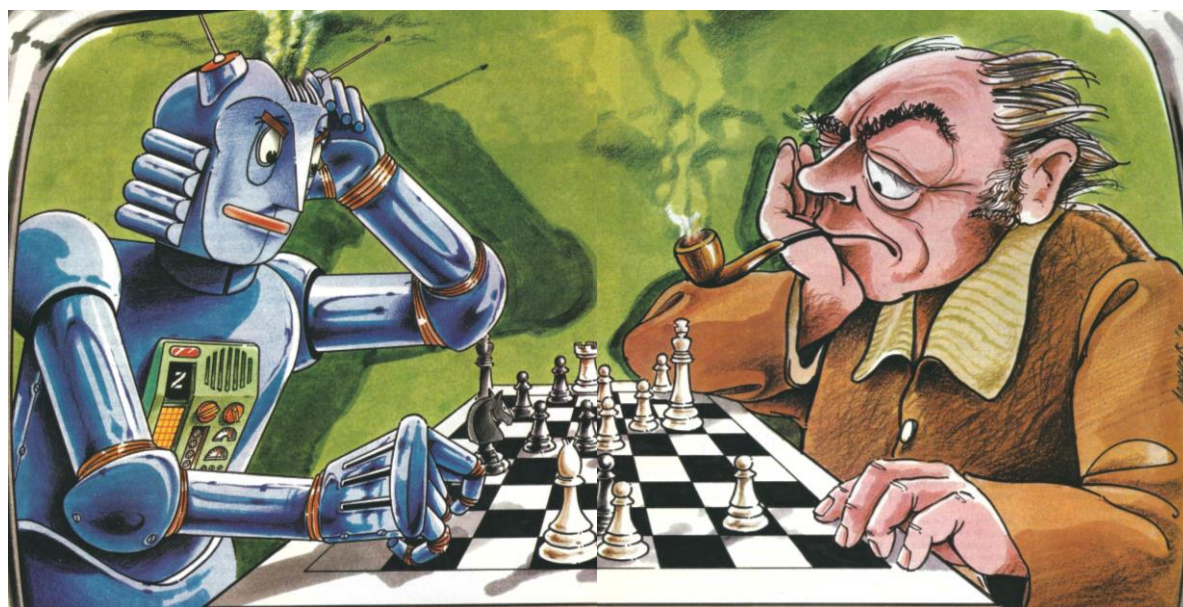
Für erwachsene Spieler ist dies zwar ein kostspieliger Luxus. Für Familien mit Kindern wird dieser Luxus jedoch zu einer Attraktion, die sogar Achtjährige vom

geliebten Fernseher weg an das Schachbrett lockt.

DM hat es ausprobiert. Beim ständigen Eintasten von Zügen sind selbst Zwölfjährige überfordert. Doch beim vertrauten Ziehen von Figuren machen selbst Siebenjährige begeistert mit. Als DM das ausprobierte, flossen allerdings Tränen: Im Gegensatz zu liebevollen Müttern und Vätern, die schon mal absichtlich was übersehen, schlägt Sargon nämlich erbarungslos zu.

Die Computer greifen an 14 Schachcomputern im Vergleichstest

(Quelle: DM Verbrauchermagazin – November 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)



Ter afsluiting van dit item, nog één keer de prachtige tekening in zijn geheel. Naar mijn mening is het een van de mooiste illustraties uit de oude geschiedenis van het computerschaaktijdperk. Het plaatje intrigeert mij, want de menselijke schaker kan zomaar eens een karikatuur zijn van verzamelaar en computerschaker Luuk Hofman en dat zal hem best sieren!

First Published on January 16, 2017 – Size: 41.315 KB