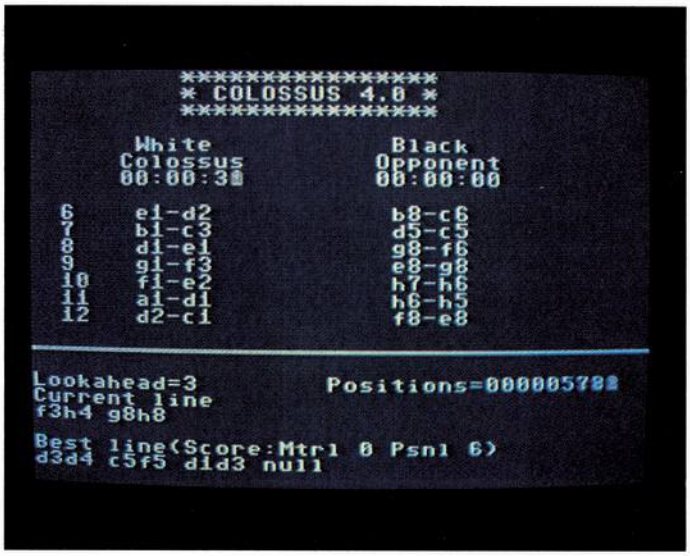
Viermal Schachmatt

Im Zeitalter der Grafik-Actionspiele ist es etwas still um sie geworden: die Schachprogramme. Doch auf diesem Sektor gibt es sehr gute Programme. Vier bekannte Titel stellen wir Ihnen vor.



Schachprogramme gibt es fast schon so lange wie Computer. Spielstarke Schachprogramme, die auch Profis ins Schwitzen bringen, sind dagegen noch relativ jung. Schachprogramme werden gerne als Paradebeispiel für den Begriff der Künstlichen Intelligenz herangenommen. Schach hat klare, feste Regeln, die sich relativ einfach in Computerbefehle fassen lassen. Die Probleme beginnen aber da, wenn man dem Computer »vernünftiges« Spielen beibringen will. Auf diese Problematik näher einzugehen, würde aber zu weit führen. Hier sollen uns nur Komplettlösungen, auf gut Deutsch fertige Schachprogramme interessieren. Vier der bekanntesten haben wir uns herausgesucht, um sie Ihnen heute vorzustellen.

Grandmaster (Bild 1) ist das älteste der hier vorgestellten Programme. Es ist schon seit 1982 im Vertrieb und nicht nur für den C 64, sondern auch für den VC 20 und den C 16 erhältlich.

Grandmaster

Großen Bedienkomfort kann man bei Grandmaster nicht erwarten. Die Züge werden in normaler Notation über die alphanumerische Tastatur eingegeben. Es stehen neun Spielstufen zur Verfügung, die sich jeweils durch die durchschnittliche Bedenkzeit unterscheiden. Sogar eine Analyse-Stufe gibt es, die innerhalb von mehreren Stunden oder Tagen acht Halbzüge tief alle Stellungen auslotet, um den besten Zug zu finden. Leider kann man bei Grandmaster weder Stellungen eingeben noch abspeichern und laden, so daß eine echte Problemanalyse praktisch unmöglich ist.

Grandmaster ist für alle die empfehlenswert, die nicht viel Geld ausgeben wollen und nur einen Schachpartner für gelegentliche Spiele suchen. Schachfreaks werden allerdings sehr bald an die Grenzen von Grandmaster stoßen.

Der Hersteller Kingsoft hat allerdings ein Grandmaster II in Arbeit, das vielleicht noch Ende 1985 erscheinen soll. Es soll in vielen Punkten erheblich verbessert werden. Genauere Angaben haben wir aber noch nicht erhalten.

Chess 7.0

Auch Chess 7.0 (Bild 2) ist schon etwas älter. Allerdings ist Chess 7.0 auf einem Gebiet immer noch ungeschlagen: dem Bedienungskomfort. Mit ganzen drei Tasten, den Cursortasten und Return, werden alle Funktionen angesteuert und abgewickelt. Chess 7.0 geizt auch nicht mit Zusatzfunktionen, so können Partien abgespeichert und wieder geladen werden. Chess 7.0 merkt sich die letzten 40 Züge, die auch wieder

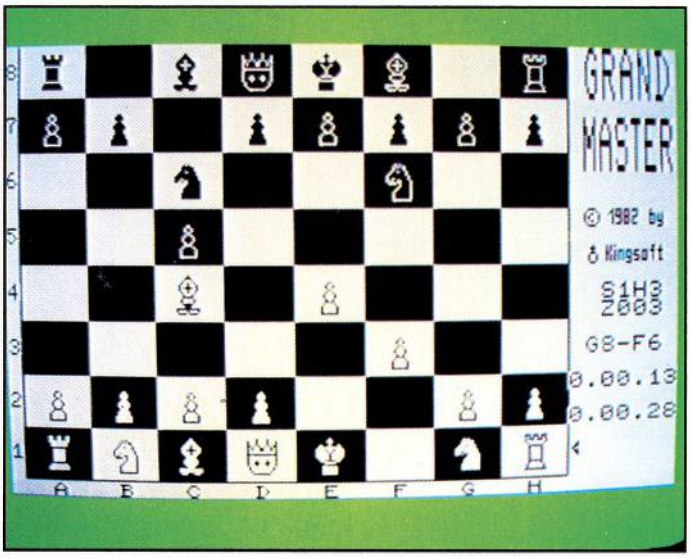


Bild 1. Grandmaster — Der Oldtimer der Schachprogramme

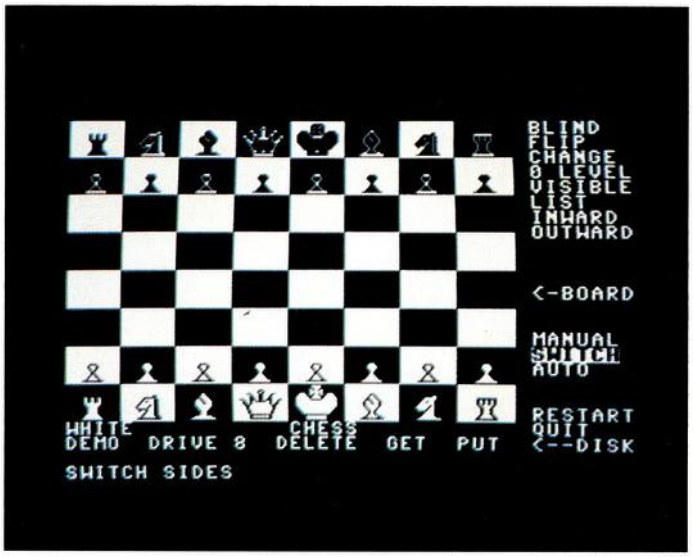


Bild 2. Chess 7.0 mit gelungener Menüstruktur

zurückgenommen werden können. Viele Funktionen sind gerade für Schachanfänger interessant: Chess 7.0 kann Zugvorschläge machen, alle bedrohten Figuren und die bedrohenden Figuren anzeigen oder sogar die aktuelle Stellung in Punkten berechnen lassen. Damit ist das Repertoire von Chess 7.0 immer noch nicht ausgeschöpft, aber viele der anderen Funktionen sind so speziell, daß man sie selten verwenden wird. So kann man beispielsweise Blindschach spielen, indem man Chess 7.0 anweist, bestimmte Figuren einfach nicht mehr anzuzeigen. Das einzige, das man vermißt, ist eine Schachuhr. Die wäre allerdings auch nicht mehr auf dem jetzt schon etwas unübersichtlichen Bildschirm unterzubringen gewesen.

	Grandmaster	Chess 7.0	Sargon III	Colossus 4.0
Spielstufen	9	15	9	6 Spielmodi
Eröffnungs-bibliothek	Nein	Ja	Ja	Ja
Partien speicherbar	Nein	Ja	Ja	Ja
Bedenkzeit des Gegners ausnutzen	Nein	Nein	Ja	Ja
Bauern-umwandlung	in Dame	in Dame	bel.	bel.
Zugzurück-nahme	1 Zug	40 Züge	bel.	120 Züge
maximale Halbzugtiefe	8	k.A.	k.A.	15
Schachuhr	Ja	Nein	Nein	Ja
Zugvorschlag	Ja	Ja	Ja	Ja
Eingabe von Stellungen	Nein	Ja	Ja	Ja
Preis	49,—	198,—	185,—	ca. 70,—

Tabelle 1. Die wichtigsten Daten der 4 Schachprogramme

Sargon III

Sargon III (Bild 3) stammt von dem in der Computerschachszene sehr bekannten Ehepaar Spracklen. Die beiden beschäftigen sich schon seit Jahren mit Computerschach und haben all ihre Erfahrungen in Sargon III einfließen lassen.

Auch Sargon III ist recht einfach zu bedienen. Die Figuren können mit dem Joystick oder per Tastatureingabe bewegt werden. Alle anderen Funktionen werden in Verbindung mit der Control-Taste erreicht. Sargon III erlaubt die Speicherung von Partien und Stellungen auf Diskette. Es werden sogar gleich 107 Meisterpartien mitgeliefert. Das sehr ausführliche Handbuch geht auch auf das Schachspielen selber ein, gibt strategische Hinweise und erläutert alle 107 Partien mit Kurzkommentaren.

Ansonsten bietet Sargon III an Zusatzfunktionen auch fast alles, was das Herz begehrt. Man kann Sargon III sogar während der Partie ein Remis anbieten, das er aber auch nur dann annimmt, wenn er nicht in großem Vorteil ist.

Zwei weitere Details machen Sargon III sehr interessant. Da wäre zum einen die Möglichkeit der Druckerausgabe zu nennen. Besonders hervorstechend ist aber die Eröffnungsbibliothek, in der über 68000 Positionen gespeichert sind. Damit ist Sargon III im Eröffnungsspiel nicht nur sehr schnell, er kann sich auch sofort Vorteile für das spätere Spiel verschaffen.

Das letzte Schachprogramm, das wir Ihnen zeigen, ist wirklich brandneu. Es handelt sich um Colossus 4.0 (Bild 4), den Nachfolger zu Colossus 2.0. Colossus 4.0 ist das erste offene Schachprogramm.

Colossus 4.0

Das bedeutet, daß der Spieler einige Parameter des Programms (Bewertungsschema, maximale Halbzugtiefe etc.) verändern kann und somit Einfluß auf die Spielstrategie von Colossus hat. Dementsprechend kann man Colossus auch bei seinem Denkvorgang beobachten, sich Wertungen und Zugvorschläge geben lassen. Diese Informationen werden auf einem zweiten Bildschirm ausgegeben. Zwischen Brett und Informationsschirm kann per

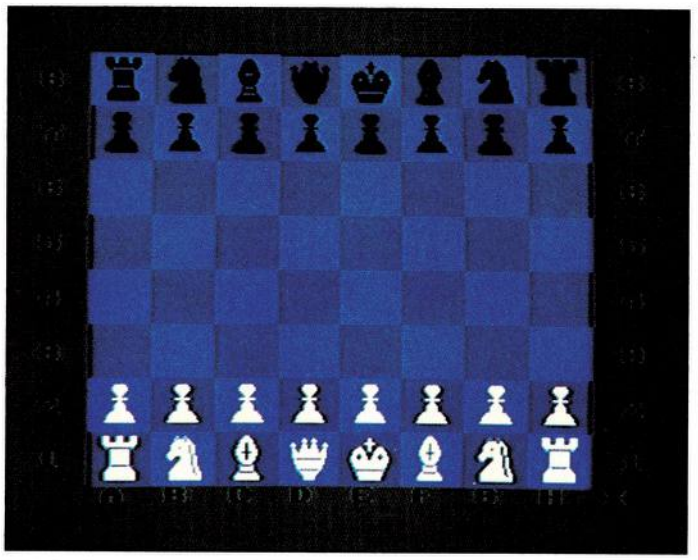


Bild 3. Sargon III — Stark in der Eröffnungsphase

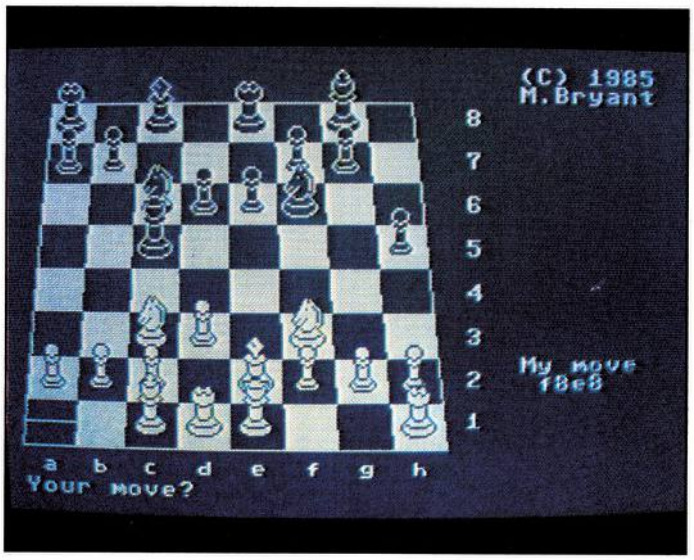


Bild 4. Colosuss 4.0 mit 3D-Grafik

Tastendruck hin- und hergeschaltet werden.

Natürlich fehlen auch bei Colossus die anderen üblichen Optionen nicht. Spielstände abspeichern und laden, Problemanalyse und Blindspiel sind für Colossus keine Probleme. Die Bedienung ist sehr komfortabel, es kann entweder über Joystick oder über die Cursortasten oder über die normale alphanumerische Tastaur gespielt werden.

Bei Colossus gibt es keine Schwierigkeitsstufen, sondern sechs verschiedene Spielmodi, die alle mit Zeitlimits versehen werden können. So spielt Colossus im Turniermodus X Züge in Y Minuten, wobei X und Y vom Benutzer wählbar sind. Andere Modi sind der Blitzschachmodus oder der Gleichheitsmodus, in dem Colossus seine Bedenkzeit an die des Spielers anpaßt. Deswegen ist auch eine Schachuhr vorhanden.

In der Analysestufe kann Colossus nicht nur einfache Mattprobleme, sondern auch Selbstmatt- und Hilfsmattprobleme lösen. Die maximale Tiefe beträgt sieben volle oder vierzehn Halbzüge.

Colossus bietet auch noch eine 3D-Darstellung des Schachbrettes, die aber auf Wunsch abgeschaltet werden kann.

Fazit

Die ersten Spiele unseres Turniers zeigen, daß die drei Programme Chess 7.0, Sargon III und Colossus 4.0 ungefähr gleichauf liegen, während Grandmaster von allen dreien übertrumpft wird. Betrachtet man die Preise der einzelnen Programme, so entpuppt sich der Colossus 4.0 allerdings als kleine Sensation. Mit weit unter hundert Mark (der genaue Preis steht noch nicht fest) kann sich Colossus hervorragend gegen die jeweils knapp 200 Mark teuren Programme Sargon III und Chess 7.0 behaupten.

In der Tabelle 1 haben wir die wichtigsten Daten der Programme noch einmal zusammengefaßt.

Unsere Turnierauswertung in der nächsten Ausgabe wird dann an den Tag bringen, welches der vier Programme das spielstärkste ist. Dann treten sie auch gegen den neuen Weltmeister der Schachcomputer — Mephisto Amsterdam — an.

(bs)

Info: Grandmaster: Kingsoft, Fritz Schäfer, Schnakebusch 4, 5106 Roetgen, 39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)
Chess 7.0: Softline, Rut Alverdes, Schwarzwaldstr. 8a, 7602 Oberkirch, 198 Mark (Diskette)
Sargon III: Softline & Fun-Tastic, Tannhäuserplatz 22, 8000 München 81, 185 Mark (Diskette)
Colossus 4.0: Rushware, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2, zirka 40 Mark (Kassette), zirka 70 Mark (Diskette)

Die Renner 1985

Das Jahr 1985 ist bald zu Ende. Deswegen haben wir uns bei den Händlern umgehört, welche Spiele in diesem Jahr am meisten verkauft wurden.

Der Commodore 64 ist eigentlich ein Spielecomputer. Das sagen zumindest die Umsatzzahlen der Software-Händler in Deutschland, denn Spielprogramme haben sich weit besser verkauft als Anwendungssoftware. Grund genug für uns, die Händler auch mal zu fragen, welche Spiele sich am besten verkauft haben.

Wollten wir das gesamte Jahr 1985 analysieren, so könnte dieser Artikel frühestens in der März-Ausgabe 1986 erscheinen, bedingt durch unseren redaktionellen Vorlauf. Um Ihnen aber schon jetzt eine Jahresbilanz geben zu können, untersuchten wir den Zeitraum von Oktober 1984 bis September 1985. Somit hatten wir gleichzeitig Zahlen aus dem letztjährigen Weihnachtsgeschäft vorliegen und konnten auf das diesjährige vorausblicken.

Fangen wir mit dem absoluten Spitzenreiter an, der im letzten Jahr glatt das Rennen machte und bis heute wahrscheinlich das meistverkaufte Programm für den C 64 überhaupt ist. Die Rede ist von »Ghostbusters«. Die Computerumsetzung des Kino-Kassenschlagers ging hauptsächlich im letzten Weihnachtsgeschäft wie wild über die Ladentische und konnte sich dann noch lange Zeit mit sehr guten Verkaufszahlen halten. Inzwischen ist der Boom natürlich abgeflaut. Daß »Ghostbusters« einen solchen Erfolg haben würde, war fast abzusehen. Schließlich wurde das Programm ja tatkräftig von den Medien unterstützt. Film, Schallplatte und Buch konnten weltweit Rekord-Umsatzzahlen vermelden. Gekoppelt mit intensiver Werbung und großer Berichterstattung in den Computerzeitschriften, waren die Verkaufszahlen fast vorprogrammiert. Das Programm selber, das witzig und aufwendig gemacht ist, tat sein übriges dazu.

Natürlich ist »Ghostbusters« nicht der einzige Verkaufshit gewesen. Doch kein anderes Spielprogramm konnte so hohe Verkaufszahlen wie »Ghostbusters« erreichen. Eine kleine Spitzengruppe von 14 Programmen erreichte allerdings ebenfalls ungewöhnlich hohe Umsätze. Diese Spitzengruppe stellen wir Ihnen nun im einzelnen vor.

Bei den Sportspielen konnte sich die Fortsetzung eines Spiels aus dem Jahre 1983 durchsetzen. »Summer Games II« schaffte, direkt nachdem es bei den Software-Händlern auftauchte, enorme Verkaufszahlen. Hier waren wohl Mundpropaganda und Zeitschriften-Berichte entscheidend für den grandiosen Start. Manche Händler wußten sogar ein Klagelied von »Summer Games II« zu singen. Der Grund: Die Zeitschrift Happy-Computer konnte den »Summer Games II«-Test schon in der Ausgabe 8/85, die Mitte Juli erschien, veröffentlichen. Doch das Programm selbst war bei den Händlern zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht erhältlich. Bei denen liefen wochenlang die Telefone heiß, wann denn nun endlich »Summer Games II« lieferbar sei. Als es dann in den Läden erschien, waren die ersten Exemplare auch gleich wieder vergriffen. Erstaunlicherweise zog »Summer Games II« den ersten Teil mit. Der Verkauf vom alten »Summer Games« war fast eingeschlafen, als mit dem Erscheinen der Fortsetzung die Nachfrage erneut enorm anzog.

Viel getan hat sich auch im Bereich der Flugsimulationen. Drei Programme konnten sich sehr gut verkaufen. Da wäre als erstes der Dauerbrenner »Flight Simulator II« zu nennen, der schon seit über eineinhalb Jahren immer in den oberen Rängen der Verkaufslisten zu finden ist. Leider ist der »Flight Simulator II« recht teuer. Gerade deswegen wird sich wohl der »Super Huey«, ein Hubschrauber-Simulator, so gut ver-