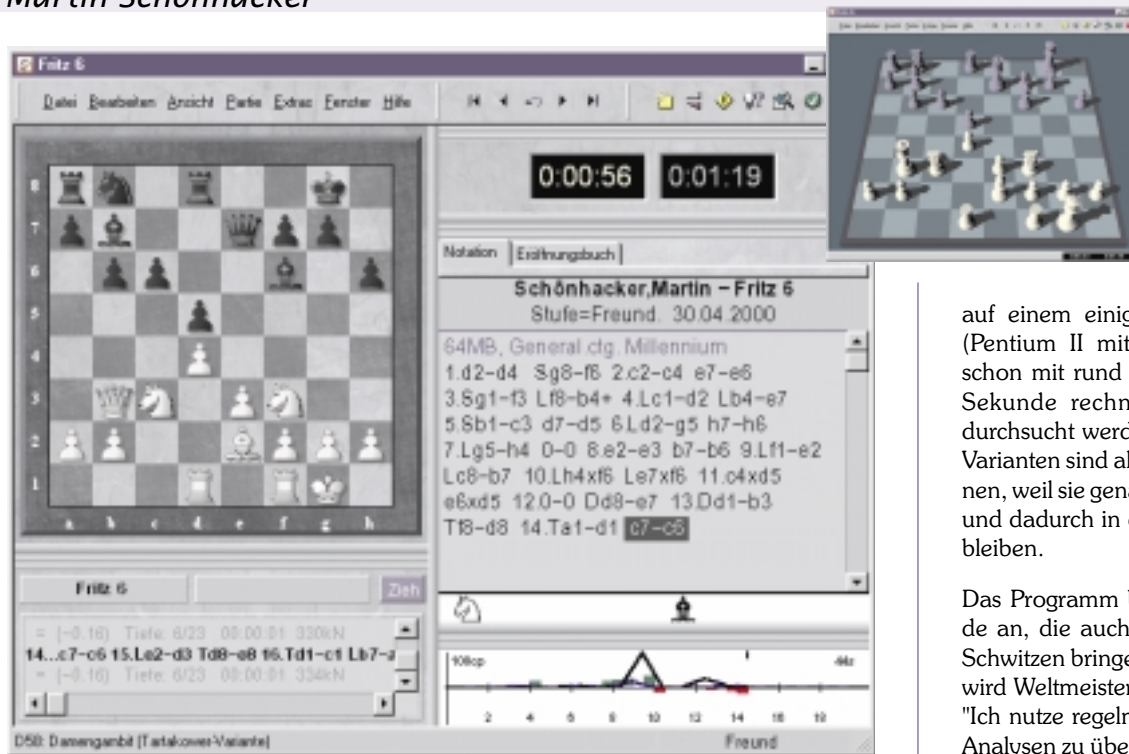


Fritz 6 - Schachprogramm der Spitzenklasse

Martin Schönhacker



CHESSEBASE GmbH / Eidos Interactive; ISBN 3-932466-47-0; CD-ROM (ca. 625 MB); öS 699,- / ca. Euro 50,80

Computerschach war seit jeher eines jener Anwendungsgebiete des Computers, von denen die größte Faszination ausging. Schließlich gilt es schon unter Menschen als Beweis hoher Intelligenz, Schach spielen zu können. Wenn es also ein Computer kann, und das auch noch gut, dann muss er auch intelligent sein, oder nicht? - Während diese Ansicht doch recht diskutabel scheint, gibt es gar keinen Zweifel, dass das hier vorgestellte Produkt "Fritz 6" die Möglichkeiten moderner Computer voll ausnützt, um zu einem würdigen Gegner selbst für erfahrene Schachmeister zu werden.

Bevor man es mit dem Programm aufnehmen kann, muss es allerdings erst einmal installiert werden. An dieser Stelle fangen die Intelligenztests auch schon an, wenn auch unfreiwillig. Zwischen "Standard", "Kompakt" und "Benutzerdefiniert" zu wählen, das geht ja noch an. Aber beim Verzeichnis wird es dann schwierig. Man kommt nämlich in Versuchung, die aus wenig offensichtlichen Gründen vorgeschlagene Schachtelung eines Unterverzeichnisses "Fritz 6" innerhalb eines anderen namens "Chessbase" zu ändern.

Leider ist das aber keine gute Idee, denn das Programm nimmt sich doch tatsächlich die Freiheit, Verzeichnisse auf der

gleichen Ebene wie das ausgewählte anzulegen! Das ist gar nicht nett, und man sollte informiert werden. Sonst unterliegt man erst einmal der Täuschung, Fritz 6 brauche nur ca. 13,6 MB auf der Festplatte, was aber nicht ganz stimmt: eine vernünftige Installation nimmt rund 25 MB in Anspruch. Es ist nur nicht alles im eingestellten Unterverzeichnis gelandet und deshalb etwas schwieriger zu entdecken. Immerhin, das Deinstallationsprogramm funktioniert wunderbar, und man kann es gleich noch einmal probieren...

Nun geht es aber richtig los. Wer die Vorgängerversion von Fritz kennt, bemerkt gleich einmal voll Vergnügen, dass das Programm neuerdings nicht mehr den ganzen Bildschirm inklusive Taskleiste restlos für sich beansprucht. Man hat offensichtlich gelernt, und die Anwendung verhält sich jetzt vorbildlich.

Die Voreinstellung der Benutzeroberfläche ist recht praktikabel: man sieht das Schachbrett, eine Schachuhr, ein Notationsfenster mit dem Ablauf der Partie, sowie die Anzeige der Bewertung der aktuellen Stellung. Mit Hilfe der zahlreichen Optionen kann diese Oberfläche an individuelle Präferenzen und Bedürfnisse angepasst werden, die weit über die natürlich auch vorhandene Möglichkeit der - übrigens recht hübschen - dreidimensionalen Darstellung hinausgehen.

Zum Beispiel gibt es die Möglichkeit, Fritz immer mitrechnen zu lassen. Man kann

dann die Entwicklung der Stellungsanalyse live mitverfolgen und sieht, wie verschiedene Varianten durchgespielt und bewertet werden. Das Mitlesen ist natürlich eine Herausforderung, denn

auf einem einigermaßen aktuellen PC (Pentium II mit 300 MHz) kann man schon mit rund 250.000 Stellungen pro Sekunde rechnen, die in Windeseile durchsucht werden. Die interessantesten Varianten sind allerdings besser zu erkennen, weil sie genauer begutachtet werden und dadurch in der Anzeige relativ stabil bleiben.

Das Programm bietet Schwierigkeitsgrade an, die auch Meister ganz schön ins Schwitzen bringen können. Auf der Hülle wird Weltmeister Garry Kasparow zitiert: "Ich nutze regelmäßig Fritz 6, um meine Analysen zu überprüfen." - Das sagt wohl schon einiges über die Qualität des Programms. Allerdings müssen auch Anfänger und Hobbyspieler nicht verzweifeln: es gibt eine Vielzahl von Abstufungen, und man kann Fritz sogar scherzhaft wie einen Betrunkenen spielen lassen.

Bequem ist der Modus "Freund", in dem das Programm versucht, die Spielstärke des Benutzers selbst herauszufinden und einigermaßen gleich stark (oder schwach) zu spielen. Das klappt in der Regel gar nicht so schlecht, auch wenn man oft trotzdem elendiglich verliert - der Computer ist eben nie abgelenkt oder unkonzentriert.

Hochinteressant sind die Möglichkeiten zur Spielunterstützung und weiterführenden Erklärung. Auf Wunsch werden bedrohte Felder eingefärbt oder geplante Züge und Drohungen durch Pfeile direkt in der Stellung angezeigt. Man kann sogar ein ganzes Teilfenster mit einer ausführlichen Liste möglicher Züge permanent mitlaufen lassen. Dort wird nicht einfach nur aufgezählt, was man tun kann, sondern die Züge werden kommentiert. Wer mehr wissen will, klickt auf einen Zugvorschlag und sieht die durch diesen Zug entstehenden Drohungen, Absichten und Gefahren. Dadurch kann man im Prinzip ganz ohne einen menschlichen Partner das Schachspiel erlernen.

Auch im normalen Spiel gibt es Kommentare, und zwar bei eingelegerter CD sogar mittels Tonausgabe. Man hat eine ganze Menge zum Teil recht frecher Sprü-

che ("Grand Brie - Großer Käse!") auf die Silberscheibe gebannt, die den Spielverlauf auflockern sollen. Natürlich kann man diese Draufgabe aber auch abstellen, ebenso wie die optionale Hintergrundmusik.



Spiele	Titel	Verlag	ISBN	Preis	Umsatz	Umsatz
1	Count Dracula - F. M. W. P.	London	020 9783	0-1	47	0
2	Palmer - Analysis: Analy	Geneve	020 9790	1-0	40	0
3	Chess-Analysis: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
4	Waples - Analysis: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
5	Waples - Analysis: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
6	Waples - Analysis: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
7	Waples - Analysis: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
8	Waples - Analysis: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
9	Waples - Analysis: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
10	Waples - Analysis: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
11	Waples - Analysis: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
12	Waples - Analysis: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
13	Waples - Analysis: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
14	Waples - Analysis: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
15	Waples - Analysis: Analy	London	020 9790	1-0	38	0
16	Waples - Analysis: Analy	London	020 9790	1-0	38	0

Ein weiterer wichtiger Bestandteil des Produkts ist die große Datenbank mit immerhin 319.000 vollständigen Partien aus den Jahren 1783 bis 1999. Jede einzelne Partie kann geladen und nachgespielt werden, natürlich wieder mit sämtlichen Analysefunktionen. Außerdem ist eine ausgeklügelte Suchfunktion mit dabei, die Partien mit bestimmten Charakteristika herausuchen kann. Zusätzlich gibt es noch eine Klassifikation nach Eröffnungen, Themen, Taktik, Strategie und Endspielen, wobei die enthaltenen Klassen oft wieder Unterklassen haben und so immer weiter ins Detail gehen.

Will man neue, aber trotzdem stark gespielte Partien sehen, so kann man Fritz auch gegen sich selbst spielen lassen. Interessant ist auch die Möglichkeit, andere Schach-Engines auszuwählen, wie zum Beispiel jene des Vorgängers Fritz 5. Auch verschiedene Engines gegeneinander spielen zu lassen ist kein Problem, und manchmal recht instruktiv.

Alles in allem ist Fritz 6 ein überkomplettes Paket, dessen Spektrum von Anfänger bis Profi reicht. Die zahlreichen Funktionen wollen gründlich erforscht sein, aber wenn man sie erst einmal kennt, sind die gebotenen Hilfsmittel sehr vergnüglich und leistungsstark. Ob einfach ein Spiel nach einem langen Arbeitstag oder hartes Training vor einem Turnier, ob allein gegen den Computer oder bei angeregten Diskussionen in einem Schachclub - Fritz 6 wird schnell zum unentbehrlichen Partner. Wenn man den Funktionsumfang und die beeindruckende Größe der Datenbank betrachtet, scheint der Verkaufspreis durchaus angemessen. Unzählige Stunden geistiger Herausforderung sind durch das Programm wohl garantiert. Sehr empfehlenswert!

Kiribatis Kinderwelt

Fritz Eller

Wie sieht eigentlich eine Batterie von innen aus?...

Nein, keine Prüfungsfrage des Lehrers in einer Physik- oder sonstigen Stunde! Vielmehr der übliche Test des (angehenden) Volksschülers, den er den (damit oft überforderten) Eltern stellt. Wie funktioniert eine Kamera und wie kommt bei mir zuhause das Bild in das Fernsehgerät?

Ist es denn möglich, einem 6 oder 7-Jährigen auch kompliziertere technische Bereiche so zu erklären, dass sie auch verstanden werden?



Kiribatis Technik für Kinder (ISBN 3-934462-15-4) macht es möglich! Und zwar – und das überrascht – sehr gelungen!

Ein Querschnitt durch ein Haus, bei dem sich die Gegenstände anklicken lassen. Daraufhin – mit entsprechenden Animationen – erscheinen die passenden Informationen, die auch über einen entsprechende Index abgerufen werden können. Drei beigepackte Spiele sollen zusätzlich unterhalten und das erlernte Wissen abfragen.



Kiribatis Kinderlexikon (ISBN 3-934462-23-5) funktioniert ähnlich und erklärt rund 450 alltägliche und auch besondere Begriffe

aus der Welt der Kinder.

Nette Filme zu einzelne Bereiche und zahlreiche Animationen, viele Querver-

bindungen und vier unterhaltsame Spielrunden das sehr informative und dennoch unterhaltsame Bild ab.

Die Schwerpunkte des jungen Medienverlag Kiribati (Namenspatron ist der Staat im Südwest-Pazifik, den Verlag gibt es seit April 1999) bilden CD-ROMs für Kinder, die vor allem im Bereich Edutainment angesiedelt sind. Ziel des Verlags ist es, „mit hochwertigen und unterhaltsamen Produkten den Kindern auf spielerische und abwechslungsreiche Art Wissen zu vermitteln. Außerdem nimmt die Erfüllung eines hohen literarisch-künstlerischen Anspruchs einen wichtigen Stellenwert ein.“ (Eigendefinition)

Nicht nur Wissen erlernen die Kids durch Kiribatis CDs, gleichzeitig erleben sie den Umgang mit Computern als selbstverständlich. Die ausgesprochen einfache Benutzerführung und bei Bedarf auch vorgelesenen Texte geben dem sehr jungen Publikum die Möglichkeit, so den Umgang mit dem Computer und entsprechenden Programm ganz einfach und spielerisch zu lernen.

So ganz nebenbei, ist endlich ein weiteres Problem gelöst: „Meine Eltern wissen alles!“, strahlen nun endlich die Kleinen! Das Vertrauen in die Eltern kann wieder steigen, wenn Papa oder Mama all die Fragen nach Technik und sonstigem Allerlei ab sofort perfekt beantworten können. Vorausgesetzt sie schauen schneller in den Kiribatis CDs nach oder machen sich ein erstes Bild unter .

Übrigens: Die Tester der beiden Kiribati-CDs waren mein sechsjähriger Sohn (Kindergarten) und sein Cousin (2. Klasse Volksschule). Meine Tätigkeit beschränkte sich darauf, ihre Testerfahrten („voll geil“, „total cool“, „nein, das stimmt nicht, was du sagst, denn im Computer steht, dass...“, usw.) in lesbaren Text umzuwandeln.