

Inhalt

1.	Einleitung	9
2.	Zur Geschichte des Computerschachs	20
2.1.	Die Vorgeschichte der Informatik	20
2.2.	Die Entwicklung zum modernen Computer	32
2.3.	Die Vorgeschichte des Computerschachs	42
2.4.	Von den ersten Computerschachprogrammen zu den Weltmeisterschaften im Computerschach	56
3.	Grundlagen des Computerschachs	64
3.1.	Prinzipaufbau eines Schachprogramms	65
3.2.	Grundsätzliche Strategien von Schachprogrammen.	66
3.3.	Ergebnisse von TURING	69
3.4.	Methodische Mittel zur Realisierung eines Schachprogramms.	70
3.5.	BOTWINNIKS Ideen zur Schachprogrammierung	86
3.6.	Abschlußbetrachtung	93
4.	Die Praxis der Schachprogrammierung	94
4.1.	Die praktische Umsetzung einer Strategie in ein Schachprogramm	95
4.2.	Die Kommunikation mit dem Schachprogramm	97
4.3.	Der Zuggenerator	98
4.4.	Die Bewertungsfunktion	102
4.5.	Das Zusammenwirken der einzelnen Programmteile	105
4.6.	Der Zusammenhang von Suchtiefe und Verarbeitungsgeschwindigkeit der Computer	109
5.	Neue Wege im Computerschach	111
5.1.	Schachcomputer und Mikroelektronikeinfluß	111
5.2.	Computer analysieren Endspiele	119
5.3.	Problemschach und Computer	139
6.	Schachcomputer der DDR-Produktion	150
6.1.	Schachcomputer SC 1	150
6.2.	Schachcomputer SC 2	151
6.3.	Schachcomputer Chess-Master CM	153
6.4.	Schachcomputer Chess-Master (4 MHz Rechnersystem)	156