

## Die Schachcomputer setzen uns matt

Hilfe! Die elektronischen Schachpartner setzen uns matt! Vor einigen Jahren waren die zum Teil sehr teuren und größeren Schachcomputer nur bei Experten und Liebhabern im Gebrauch. Der entscheidende Umschwung zum Massenartikel erfolgte mit der technischen Verbesserung durch die integrierten Schaltungen (IC's) mit hoher Speicherkapazität, die mit 500 Nanosekunden arbeiten (500 Milliardstelsekunden), sowie der leichten und handlichen Form. Kosteten die Geräte aus den USA vor kurzem noch bis 800 Mark, so ist heute der „Chess Champion MK I“ bereits für 248 Mark zu haben.

Hier nun einige allgemeine Angaben über die Funktion der Schachcomputer, ihre Möglichkeiten und Spielstärke.

Die Geräte in Größen von 22 x 12 x 4 cm bis 32 x 20 x 5 und

einem Gewicht zwischen 300 Gramm und 1,5 kg (hier mit Mini-Schachspiel) können in sechs Spielstärkestufen eingestellt werden. Diese Stufen sind auch während des Spiels verstellbar. Die Züge werden auf einem Leuchtfeld mit 2,5 cm hohen Ziffern und Buchstaben angezeigt. Der Zug Sgf-f3 zum Beispiel wird nur mit g1-f3 eingegeben (oder vom Computer ausgegeben). Die Antwortzüge erfolgen in null Sekunden bei Stufe 1, in etwa 5 Sekunden bei Stufe 2, in ca. 30 Sekunden bis 10 Minuten in den Stufen 3 und 4. Bis zu 8 Stunden überlegt der Rechner in Stufe 5, und in der höchsten Stufe 6 kann die Antwort nach 200 Millionen Rechnungen zwei Tage dauern. Für Klubspieler muß das Gerät für 248 Mark noch als zu primitiv beurteilt werden.



Der Autor: Theo Schuster / Stuttgart  
Meister des Deutschen Schachbundes  
8facher Landesmeister

(Siehe auch seinen Artikel in diesem Heft über die 23. Schacholympiade in Buenos Aires)

Die Erfolge der Mini-Schachcomputer sind erstaunlich, wenn man den Spielverlauf verfolgt. Bereits in Stufe 3 behält er nicht selten die Oberhand gegen Familienschachspieler. „Kundenfreundlich“ dagegen zeigt sich der elektronische Schachpartner in den Stufen 1 und 2: Er macht schwächere Züge, frißt „vergiftete“ Bauern und fällt auf kleine Tricks

herein, wie sie schon Lernenden geläufig sind. In Stufe 3 muß der Schachexperte erstaunliche Fähigkeiten attestieren.

Ein Beispiel: In Stufe 2 wurden zweimal nacheinander diese Partien beobachtet:

Weiß (der Kunde) – Schwarz (Computer) 1.d2-d4 Sg8-f6 2.e2-e4 Sf6xe4. In den niedrigen Stufen wird vom Computer grundsätz-

lich alles herausgeschlagen. 3.Lf1-d3 d7-d5 4.c2-c4 Se4-f6 5.Sg1-f3 d5xc4 6.Ld3xc4 Lc8-g4 7.Sf3-e5! Auf den alten Trick mit Variation Seekadettenmatt fällt er sofort herein. 7... Lg4xd1 8.Lc4xf7! Es erscheint die Leuchtanzeige „loose“ = verloren.

Wird in Stufe 3 dasselbe versucht, erlebt der Spieler zur Überraschung und zu seinem Entzücken das Folgende:

7.Sf3-e5! Danach erscheint die Leuchtanzeige mit der Formel: „Es dauert etwa länger mit der Antwort.“ Der Computer hat den Braten gerochen! Nach 10 Minuten kommt die richtige Parade: 7... Lg4-e6!! Dabei habe ich viele Vereinsspieler schon erlebt, die mit dem Fehler 7... Lg4-h5? parieren wollten, aber nach 8.Dd1xh5! um eine Figur ärmer waren.

Schon dieses Beispiel genügt, um den Interessenten zu zeigen, daß der Schachcomputer selbst in der einfachen Form ein nicht zu unterschätzender Übungspartner ist. Schachaufgaben sind allerdings erst von anspruchsvolleren

Geräten zu meistern. Hier benötigt der „Compu Chess II“ (698 und 628 DM) 10 bis 15 Minuten zur Lösung eines Zweizügers.

Rochade, En-passant-Schlagen, Umwandlung auf der letzten Reihe, Zurücknehmen von Zügen, das Abfragen der Stellung sind in allen Modellen einprogrammiert.

Was dem Schachspieler bei seinem elektronischen Partner — leider? — fehlen wird, liegt auf psychologischem Feld. Nicht mehr möglich sind Fußtritte unter dem Tisch (wie beim Match der Weltmeisterkandidaten Kortchnoj — Petrosjan 1974 vorgekommen mit Abbruch des Zweikampfes!), Zeitunglesen während der Partie als Zeichen souveräner Nichtachtung des Partners fällt flach; kämpferische und psychologische Mätzchen verfehlen ihre Wirkung...

Auskunft, Prospekte über alle Modelle aus den USA, England und der Schweiz auf Anforderung durch den Schachversand Kurt Rattmann, 2050 Bergedorf, Postfach. Theo Schuster ■

### Nachtrag:

Das Interesse an den kleinen Schachcomputern nimmt lawinenartig zu. Mich erreichen täglich Anrufe und Zuschriften für Auskunft, Beratung, aber auch Reklamationen. Es hat sich gezeigt, daß nicht alle Geräte technisch einwandfrei funktionieren, wie das die Beschreibung jeweils verspricht. So haben sich beim einfachen Chess Champion MK Kaltlöstellen herausgestellt: die Folge ist, daß Schachregeln ignoriert werden. Dieses einfache Gerät kann nur mit Vorbehalten verkauft werden, denn auch und gerade „Familienschachspieler“ brauchen korrekte Partner. Der Challenger 10 ist ebenfalls ins Gerede gekommen. Die erstaunliche Leistung wird eingeschränkt durch diese Mängel: er rochiert nur in den hohen Spielklassen, von zehn Stärkeklassen also nur in den Rängen 5-10. Auch der en passant Schlag soll nicht immer angenommen werden. Ebenso enthält das Gerät einen Programmierfehler: wird beispielsweise von Weiß lang rochiert, und es funkt ein sL auf das Feld b1, verweigert der Challenger den Zug als inkorrekt. (In Schachvereinen kommts zwar auch vor: mein Junior mußte beim Wettkampf auf Kreisklassenebene eine Beschwerde seines Gegners erleben...) Es wird sich also empfehlen, beim Kauf Vorbehalte juristischer Art anzubringen (Rückgaberecht). Keine Klagen gibt es bei „Boris“. Dieser lustige Schachpartner, Kostenpunkt 798 Mark, glänzt mit allerlei Vorzügen. Boris gibt während des Denkens mehrere Alternativzüge durch Blinken an: „Ich werde gerade diese und jene Möglichkeiten ausrechnen“. Hat er gezogen und Sie sind dran, können Sie sich von Ihrem Partner beraten lassen! Ein Tastendruck und der elektronische Partner wird zum Kiebitz für Sie: 2 bis 3 Alternativvorschläge, die er für akzeptabel hält (und die man vielleicht einmal übersehen könnte) erscheinen in der Leuchtanzeige. Dazwischen gibts Anregung durch 80 Schachsprüche, bei denen Boris aber nicht ein Gastrecht mißbraucht und die FIDE-Regeln beachtet: „Oh, Sie sind noch da! - Ergeben Sie sich? - Es gibt immer noch Hoffnung - Glänzend - Das paßt in meinen Plan - Das muß ich mir merken - Anfängerzug - Schrecklich - Haben Sie schon mal gespielt?“, und was dergleichen albernen Scherze mehr sind, die leider in englisch erscheinen. Das Ganze müßte kräftig in Schachdeutsch gewürzt werden. Es ist anzunehmen, daß in drei bis fünf Jahren die deutschen Hersteller aufwachen und nicht den Markt allein dem Ausland überlassen. Bisher kommen die Geräte ausschl. aus den USA und Japan. Die Entwicklung wird verlaufen wie bei den Taschenrechnern oder beim Fernsehen. Nur kann man nicht fünf Jahre warten, bis alles fertig und farbig erscheint; man würde viel Spaß mit den Schachcomputern verpassen! Wie gut Boris Probleme löst, dafür dieses Beispiel: Ka7 Th8 Lf6 Bb5 e5 — Kc7 Be6 f7 (Dreizüger von Th. Schuster). Es wurde auf 30 Minuten Spielstärke eingestellt (er kann von 0 Sekunden bis 100 Stunden Bedenkzeit je Zug abgestuft werden). 10 Minuten blinkte er b5-b6, was ja jeder Partierspieler auch zunächst erwägen würde. Nach ca. 18 Minuten erschien zu meinem Erstaunen der richtige Zug auf der Anzeigzeile (der Zug steht dann, d.h. es wird vom Computer nicht mehr weiter gerechnet). Hätten Sie auch in 18 Minuten gelöst? Nach dem Schlüsselzug spielten wir unseren schwarzen Gegenzug, worauf Boris in 0 Sekunden den 2. und anschließend den 3. und Mattzug mitteilte. Das Ganze verblüfft auch alte Schachhasen, das Amüsement ist gesichert.

Theo Schuster

### Theo Schuster: Die Schachcomputer setzen uns matt

Novag MK I – Data Cash Systems CompuChess II – Fidelity Challenger 10 (A) – Applied Concepts Boris

(Quelle: Rochade – Dezember 1978) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)