



Beratende gegen Computer

Jeder einigermaßen Interessierte weiß heutzutage über die vielseitige Verwendung eines Schachcomputers Bescheid. Darüber geben fast alle Prospekte der Herstellerfirmen erschöpfend Auskunft. Ist dies aber wirklich der Fall? Wir werden darauf hingewiesen, daß der Computer analysieren, Blitzpartien spielen und Probleme lösen kann, daß wir von seiner Behandlung der Eröffnungen mehr lernen können als von seiner Endspielführung.

Doch der Computer ist auf die Gegenwart und noch mehr auf die Zukunft ausgerichtet. Seine Väter möchten, daß er in einigen Jahren schon die Spielstärke eines IM und bis 1993 die eines GM erreicht, um im 21. Jahrhundert Weltmeister zu werden... Ein Blick in die Vergangenheit würde dennoch nichts schaden. Es ist z.B. erst einige Jahrzehnte her, da waren Beratungs- und Vorgabepartien noch gang und gäbe. Meister machten auf ihrem Weg zu einem Turnier Station in unserem Club, und unsere Spitzenspieler maßen sich in einer Beratungspartie mit dem Träger eines klangvollen Namens. Man reiste noch nicht mit dem Jet, aber auch nicht mehr mit der Postkutsche, und die Unterbrechung einer langen Bahnfahrt war immer willkommen.

Beratungspartien waren beliebt, weil die Schwächeren unter den Beratenden von den Stärkeren, deren kombinatorischen Einfällen und ihrer routinierten Stellungsbeurteilung eine Menge lernen konnten. Zugegeben, wenn der Gegner nicht ein Meister auf der Durchreise, sondern ein anderes Beratungsteam aus dem Club war, dann ergaben sich organisatorische Schwierigkeiten. Das Lokal mußte groß (und ruhig) genug sein, um die Gegner an zwei verschiedenen Enden spielen zu lassen, die Beratenden mußten flüstern, und es mußte ein Bote hin und her laufen, um die Züge zu übermitteln. Zudem benötigte man ein bis zwei Schiedsrichter, um die Bedenkzeit zu überwachen. Der Aufwand war daher groß, die räumlichen Verhältnisse mußten entsprechend sein und da man die Gegner kannte - sofern eben nicht ein Meister auf Besuch war - so kam die Neugier nicht auf ihre Rechnung.

Bei Beratungspartien gegen Computer entfallen viele dieser Probleme. Man kann sich ungestört beraten, denn der Computer als Gegner hört ja nicht mit. Man benötigt nicht zwei Spiele auf zwei Tischen in gebotener Distanz. Und man kann auch auf Schiedsrichter verzichten. So man will, kann man auf einem zweiten Brett daneben analysieren und wenn sich keine Einigkeit über den besten Zug erzielen läßt, kann man sogar den Gegner konsultieren, was bei jedem guten Computer möglich ist. Kurzum, mit diesem auf die Zukunft orientierten Gerät kann man einen Schritt zurück in eine Vergangenheit wagen, in der durchaus nicht alles rückständiger und primitiver war, wie heute manche glauben. Allein wegen ihres unbestrittenen pädagogischen Wertes verdient es die Beratungspartie, mit Hilfe des Computers zu neuem Leben erweckt zu werden.

Wie die Beratungspartie, gehört leider auch die Vorgabepartie der Vergangenheit an. Dabei haben Morphy, Anderssen und viele andere Meister des vorigen Jahrhunderts ungezählte großartige Vorgabepartien gespielt. Gewiß, die Vorgabepartie war vor allem in den Kaffeehäusern populär, wo der um Geld spielende Meister auf diese Weise seinen Kundenkreis erweitern konnte. Die Cafés mögen Espressobars gewichen sein - heute zeichnet sich übrigens bereits wieder der entgegengesetzte Trend an - aber das Kaffeehaus schach feiert in den Clubs fröhliche Urständ! Was anderes sind die Blitzpartien unserer Tage.

Blitzpartien kann man, wie jederman weiß, heute auch gegen Computer spielen, und man muß dabei besonders auf der Hut sein. Aber Vorgabepartien? Nun, in der dem Computer gemäßen Form sind sie durchaus möglich. Man stellt den Computer auf einer Spielstärke ein, die der Vorgabe eines Bauern oder einer Leichtfigur entspricht, und schon ist die Vorgabepartie unserer Zeit geboren. Der Vorteil ist überdies evident. Bei einer Vorgabepartie wie zu Großvaters Zeiten sahen alle Kiebitze, wer wem was vorgegeben hat. Beim Computer werden diese nicht immer angenehmen Fakten diskret verschwiegen. Man kann sich de facto einen Turm vorgeben lassen und niemand merkt etwas davon, es sei denn, ein Experte, der sich in den diversen Spielstufen auskennt, wird ungebeter Zeuge. Aber ein richtiger Experte weiß die Diskretion zu wahren.

Ludwig Steinkohl

Ludwig Steinkohl: Beratende gegen Computer

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> - Januar 1987) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)