

**Friedrich Wolfenter (Stuttgart):
CHESS CHALLENGER as PRESTIGE
und das Bratko-Kopec Experiment (Teiluntersuchung)**

Nachdem in Heft Nr. 226 vom Mai 1983 die Leistungsfähigkeit des PRESTIGE CHALLENGER anhand von zehn klassischen Endspielstudien nach der 'Methode Roycroft' untersucht wurde, soll der heutige Beitrag über seine Fähigkeiten im taktischen und positionellen Bereich des Mittelspiels Aufschluß geben, wozu sich das 'Bratko-Kopec Experiment' **1** gut eignet

Beschreibung des Tests:

Das Experiment unterscheidet zwei grundsätzliche Typen von Schachzügen:

1. Taktische Züge, bei welchen mangelndes Schachwissen mittels exakter Vorausberechnung kompensiert werden kann und
2. positionelle Züge, bei welchen mangelndes Schachwissen nicht kompensiert werden kann.

Zur Untersuchung werden dem Computer insgesamt 24 ausgesuchte z.T. sehr schwierige Mittelspielstellungen eingegeben, die bereits eingehend von Großmeistern analysiert wurden. Zwölf Positionen sind mit einem mehr oder weniger taktischen Zug zu lösen, während bei der anderen Hälfte der Partiestellungen ein positioneller Zug der richtige ist und zu einer Stellungsverbesserung oder zu direktem Vorteil führt.

Bei den ausgewählten positionellen Teststellungen ist es immer ein Bauernvorstoß mit Hebelwirkung, wie das Beispiel Nr. 2 zeigt. In jedem Falle gilt es für den Computer, den **besten Zug** bei einer Bedenkzeit von 2 Minuten zu finden, wobei ihm jeweils vier Versuche zur Verfügung stehen, den sog. Bestzug zu finden.

Die Bewertung sieht folgendermaßen aus:

- 1,00 Punkte gibt es für den besten Zug, wenn er auf Anhieb gefunden wurde,
- 0,50 Punkte für den Bestzug, wenn er als 2. Zug ausgewählt wurde (Alternativzug),
- 0,33 Punkte als Zug der 3. Wahl, 0,25 Punkte als Zug der 4. Wahl.

Die beiden nachfolgenden Beispiele sollen dies verdeutlichen:

A Suche des taktischen Bestzugs



	Anzahl der Teststellung	Bestzug bei der 1.Suche gefunden	Bestzug bei der 2.Suche gefunden	Bestzug bei der 3.Suche gefunden	Bestzug bei der 4.Suche gefunden	insges. gefunden	nicht gefunden	Pkte.
Takt-Züge	12	5	1	2	—	8	4	6.17
Pos.-zus.	12	3	3	1	—	7	5	4.83
	24	8	4	3	—	15	9	11.00

Wie man sieht, bedeutet das einen Überhang von 6.17 zu 4.83 Punkten zugunsten der gefundenen taktischen Bestzüge, was nicht verwundert, sind es doch gerade die besonderen Fähigkeiten im taktischen Bereich, die den Schachcomputer aufgrund der exakten Vorausberechnung auszeichnen. Insgesamt betrachtet ist das Ergebnis auf den ersten Blick nicht gerade ermutigend. Doch es muß gesagt werden, daß es sich bei den 24 Testaufgaben z.T. um sehr schwierige Positionen handelt, deren Stellungsbeurteilung selbst einem Großmeister bei der ihm zur Verfügung stehenden Zeit von nur 2 Minuten Kopferbrechen bereitet hätte. Und es fragt sich im einen oder anderen Fall, ob der angegebene Zug tatsächlich der beste Zug ist und ob das elektronische Schachgehirn nicht doch mehr sah.

Die nachfolgende Liste zeigt, wie sich der CHALLENGER as PRESTIGE in die Reihe der anderen Computer einordnet, mit denen der Test von D. Kopec und I. Bratko **1** durchgeführt wurde.

Programm	Pkte.	T	P	12(T-P)/S
1. Chess Challenger '10'	1	1	0	+ 12.00
2. Chess Challenger '7'	5	2	3	- 2.40
3. Sensory Chess Challenger	5	3	2	+ 2.40
4. Sargon 2.5	5	2	3	- 2.40
5. AWIT	5	4	1	+ 7.20
6. OSTRICH 81	6	4	2	+ 4.00
7. CHAOS	6	5	1	+ 8.00
8. Chess Champion MK V (Exp.)	6.83	5	1.83	+ 5.56
9. Morphy Encore	9.33	6	3.33	+ 3.43
10. PRESTIGE CHALLENGER	11.00	6.17	4.83	+ 1.45
11. BCP	13	10	3	+ 6.46
12. DUCHESS	16.50	10.50	6	+ 4.38
13. BELLE	18.25	11	7.25	+ 2.46

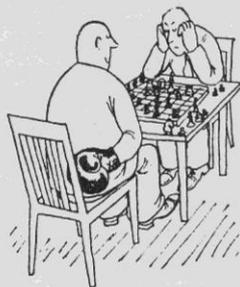
T = Taktische Züge; P = Positionelle Züge

Quellennachweis: **1** Kopec D. and Bratko I: THE BRATKO-KOPEC EXPERIMENT: A COMPARISON OF HUMAN AND COMPUTER PERFORMANCE IN CHESS In: ADVANCES IN COMPUTER CHESS 3, edited by M.R.B. Clarke Pergamon Press 1982

Partie Euwe - Keres

Hier wurde der Bestzug 1. ...Txe4 vom Computer bei einer Rechentiefe von 6 Halbzügen und einer eingestellten Rechenzeit von 2 Minuten auf Anhieb gefunden (1 Punkt). Eine Bauerngabel! Nach 1. ...Txe4 2. Txe4 d5! folgte 3. Dxa6 dxe4 4. Le3 Dg4! und Keres setzte seinen Positionsvorteil im Zentrum in einen gewonnenen Angriff auf den Königslügel um.

B Suche des positionellen Bestzugs



Partie Szabo - Ivkov

1.fe! ist in dieser Stellung der angebrachte 'Hebelzug' da es für Weiß leichter ist, mit seinen Figuren das Übergewicht im Zentrum zu behalten. Prestige Challenger erkannte die Situation wohl richtig, gab jedoch den Bestzug erst bei der 2. Suche an, nachdem er ihn bereits im Visier hatte, dann allerdings wieder verwarf, um 1. exf5 anzuzeigen (0.50 Punkte).

Das Ergebnis des Tests veranschaulicht untenstehende Tabelle:

Fr. Wolfenter: Challenger Prestige und das Bratko-Kopec Experiment

(Quelle: Rochade – 01.08.1983) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)