

Schachcomputer in der Praxis

von H.-P. Ketterling

Der Berliner SK Tempelhof hat seit dem ersten Erscheinen von Mikroschachrechnern in Deutschland, das war im Herbst 1977 auf der Berliner Funkausstellung, regelmäßig Schachcomputer bei den verschiedensten Veranstaltungen mitlaufen lassen. Es handelte sich immer um die zum jeweiligen Zeitpunkt interessantesten und spielstärksten Geräte, die sich dem Vergleich mit menschlichen Spielern unter Turnierbedingungen stellen mußten. Nachdem inzwischen ein halbes Dutzend Jahre ins Land gegangen sind und die Schachcomputer sich inzwischen beachtlich gemausert haben, sollen die gewonnenen Ergebnisse einmal zusammengestellt werden.

Zunächst werden die in normalen Klubturnieren, die mit durchschnittlich etwa 50 Teilnehmern in vier Klassen mit einer Bedenkzeit von 2 h für 40 Züge ausgetragen wurden, gewonnenen Resultate dargeboten:

Saison	Computer	Klasse	Ergebnis	Platz
78/79 ⁺	CC 10 A ⁺⁺	4	4 aus 11 [↑]	25. bis 29. von 32
79/80	CC VOICE	3	2 aus 14	14. von 15
80/81	SARGON 2,5 MGS	3	5,5 aus 13	41. von 63
81/82	CC s CHAMPION	3	6 aus 11	5 von 12
82/83	CC sens. 9/CB 16	3	5,5 aus 11	24. bis 28. von 48

+ Schweizer System ; ++ Aufgrund v. Endspielschwächen nach 40 Zügen bzw. 4 h abgeschätzt, falls die Partien nicht vorher beendet wurden. [↑] Aufstieg.

Während man vom CC 10 A nicht mehr erwarten konnte, immerhin ist er aufgestiegen, hat der CC VOICE ein Jahr später doch etwas enttäuscht. SARGON 2,5 MGS dürfte gemäß seiner Leistung abgeschnitten haben, während CC s CHAMPION in der vorigen und CC sensory 9 mit CB 16 in der letzten Saison nur ganz knapp den Aufstieg verfehlt haben. Insbesondere der CC sensory 9 hätte durchaus Chancen, sich in der zweiten Klasse zu halten, wenn er sie erst einmal erreicht hätte. Erwähnt sei noch, daß die Spieler der ersten Klasse des SK Tempelhof Elo-Zahlen zwischen etwa 1850 und 2100 vorzuweisen haben.

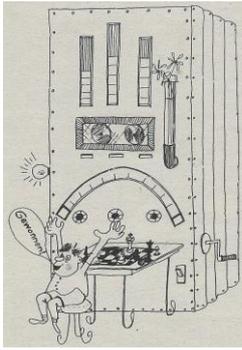
Auch in einigen Simultanvorstellungen mischten Computer mit - nicht ohne E

Jahr	Veranstaltung	Simultansp.	Computer	Ergebnis	
				Simult.	Comp.
1980	Schach i.Rath.	GM Hecht	SARGON 2,5 MGS	40/40	0
1982	Schach i. Rath.	NM Lieb	CC s ELITE	17/21	1
1982	Sonderveranst.	IM Bouazis	MEPHISTO IIa ⁺⁺	17,5/20	0
1983	Tag d. off. Tür	LL Wott ⁺	CONSTELLATION ⁺⁺⁺	10,5/13	1/2

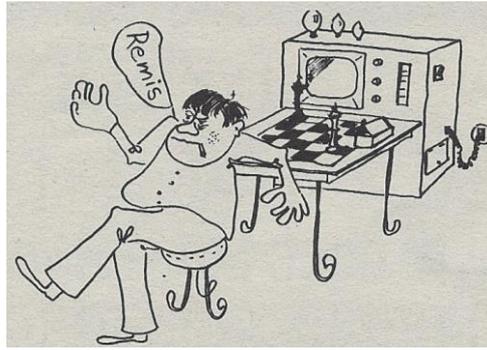
⁺⁺ Langsamere Standardversion ⁺⁺⁺ Prototyp + Landesliga

H.-P. Ketterling: Schachcomputer in der Praxis (1977 - 1983)

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



Entwicklung 1...



Entwicklung 2...



Entwicklung 3...

GM Hecht hatte seinen elektronischen Gegner damals unterschätzt und geriet nach einem Fehler in eine äußerst nachteilige Stellung, die er später ausglich und schließlich im Endspiel noch gewann - alle anderen Partien waren schon längst vorher beendet worden. NM Lieb überspielte den Computer, unterschätzte dessen Gegenchancen und wurde taktisch hereingelegt. IM Bouazis schob den Computer zusammen und LL Wott schließlich kam zunächst in Vorteil und begnügte sich nach wüsten taktischen Verwirrungen, die Partie mit Dauerschach abzuschließen. Anzumerken bleibt, daß die Computer insgesamt einen weit höheren Prozentsatz herausgespielt als die menschlichen Spieler - die Statistiker mögen mir diese Formulierung angesichts der wenigen Partien verzeihen. Am häufigsten wurden die Computer bisher in Schnellpartien mit 30 min Bedenkzeit beim jährlichen Hermann-Gulweida-Gedenkturnier geprüft, wo sie sich seit 1977 auf einem Turnierniveau von etwa 1800 Elo-Punkten bewähren mußten. Hier wurde deutlich, daß die Erfolge der Computer mit ihrer inzwischen eingetretenen Spielstärkesteigerung nicht ganz mitgehalten haben. Man nimmt sie inzwischen ernster, so daß zunehmend weniger menschliche Spieler gegen Computer „verunglücken“. Andererseits sind die typischen Computer-Schwächen inzwischen auch unter Schachspielern bekannter geworden.

Jahr	Computer	Stufe	Ergebnis	Platz
1977	CC 3	3	1,5 aus 9	73. von 76
1978	CC 10 A	3	3 aus 9	68. von 80
	CC MARK I	3	1 aus 9	78. von 80
1979	CC VOICE	2	3 aus 9	63. von 76
	CC VOICE	3	4,5 aus 9	44. von 76
1980	SARGON 2,5 ARB	3/1+	5,5 aus 11	33. von 64
	MEPHISTO	A4/A2+	3,0 aus 11	59. von 64
1981	CCs CHAMPION	2/1+	4,5 aus 9	75. von 152
	MORPHY/Grünfeld	3/1+	3,5 aus 9	117. aus 152
	SAVANT	3/2+	3,0 aus 9	120. von 152
1982	CC as PRESTIGE ++	B2(A3)	5 aus 9	28. von 70

+ Die letzten 5 min. wurden in der niedrigeren Stufe gespielt

++ Prototyp, die Zeiteinteilung war in St. B2 offenbar nicht in Ordnung, deswegen wurden ein Teil der Partien in St. A3 gespielt.

Der CC 3 war der erste Schachcomputer, der in Berlin je ein Turnier mit-spielte, sein auf die Spielstärke bezogenes Ergebnis ist besser als zu erwarten war, weil die Spieler ihn noch nicht recht einzuschätzen wußten. Die Ergebnisse der Jahre 1978 bis 1982 sind realistischer, wenigleich der CC VOICE in St. 3 1979 erstaunlich gut abgeschnitten hat und auch in den nachfolgenden Jahren teilweise beachtliche Ergebnisse erzielt wurden. CC as PRESTIGE brachte es 1982 als erster Computer fertig, die 50%-Grenze zu überschreiten. In Schnellpartien dürften die meisten Computer im Vergleich zu menschlichen Gegnern besser als in regulären Turnierpartien abschneiden, was offenbar einer Aufwertung von bis zu einer Klasse entspricht. Auch beim Blitzspiel bringen einige Computer Erstaunliches zustande, wie ich bereits Ende 1980 mit SARGON 2,5 ARB (St. 2 mit 7 min gegen 5 min) des öfteren feststellte und inzwischen mit CC as PRESTIGE in stärkerem Maße bestätigen konnte. Letzterer erzielte kürzlich in Blitzpartien (5 min) am Rande einer Sportveranstaltung 12 Punkte aus 12 Partien (100%) gegen vier verschiedene Vereinsspieler überdurchschnittlichen Niveaus, die beileibe nicht als Blitzneulinge einzustufen sind.

K. Hirthe, eifriger Rochade-Leser und ehemaliger SKT-Spieler hat von Ende 1982 bis Anfang 1983 ein doppelrundes Computerturnier unter normalen Turnierbedingungen durchgeführt, das über zwei Geräte gewisse grobe Quervergleiche zu dem oben gebotenen Material zuläßt:

40 Züge / 2 h	1	2	3	4	5	6	Pkte.
CC sensory 9	x x	2,0	1,5	1,0	2,0	2,0	8,5
MORPHY/GR/CAP.	0,0	x x	2,0	2,0	1,0	2,0	7,0
CC MARK V	0,5	0,0	x x	1,0	1,5	2,0	5,0
CONCHESS	1,0	0,0	1,0	x x	1,0	1,5	4,5
MEPHISTO ESB II A	0,0	1,0	0,5	1,0	x x	0,5	3,0
SARGON 2,5 MGS	0,0	0,0	0,0	0,5	1,5	x x	2,0

Hierzu ist noch zu bemerken, daß MORPHY durch GRUENFELD und CAPABLANCA kräftig Aufwind bekommen hat, während MEPHISTO ESB II A, es handelt sich hierbei um die langsame Standardversion und die allererste Ausgabe des ESB II-Programms, sicherlich unter Wert abschloß, woran das unglückliche Abschneiden ausgerechnet gegen SARGON 2,5 MGS nicht ganz unschuldig war. Die restlichen Ergebnisse halten sich wohl im Rahmen der üblichen Schwankungen und gestatten den gegenüber SARGON 2,5 MGS, dieses Programm war einige Zeit das Spitzenprogramm schlechthin, erreichten Fortschritt der in den Turnieren gegen Menschen weniger klar hervortritt, wofür neben den schon genannten Gründen wohl auch die unterschiedliche Spielweise von Menschen und Maschinen eine maßgebliche Rolle spielen dürfte.

Zum Abschluß folgt noch eine Partie aus der letzten Klubmeisterschaft des SK Tempelhof, die als kleine Sensation gewertet wurde, weil der CC sensory 9 einen Spieler der Berliner M-Klasse, der auch in der Landesliga spielt, auf das Kreuz legte. Es ist kein Wunder, daß man nach dieser Partie, die bereits in der zweiten Runde gespielt wurde, gewarnt war, den Computer ernst nahm und seinen anfänglichen Siegeslauf stoppte. Ich selbst habe ihm dann in der letzten Runde, nach einigen glücklosen Partien, selbst um den Klassenerhalt kämpfend, knapp den Aufstieg verdorben.

CC sensory 9 St. 6 mit CB 16 - Kramer Réti-System

1.f3 d5 2.c4 c6 Üblich ist 3.b3 (Flanken-Slawisch) oder 3.d4 mit Übergang ins slawische Damengambit, die Textfortsetzung läßt das Spiel zu sehr verflachen. Der Computer hat diese Variante nicht im Speicher, der dritte Zug mußte bereits berechnet werden. 3.cd5: cd5: 4.d4 Sc6 5.Sc3 Lf5 6.Db3 e6!? Schwarz möchte aufgrund des Bauernopfers Entwicklungsvorsprung erlangen. Db7: Tc8 8.Lf4 Lb4 9.a3 Lc3: 10.bc3: Sge7 11.e3 0-0 12.Le2 Sa5 13.Db4 Sec6 14.Db2 f6 15.La6 Die weißen Läufer belästigen den schwarzen Damenturm, von seinem Bauernopfer hat Schwarz aufgrund des energischen weißen Gegenspiels bisher nichts. 15..Ta8 16.0-0 e5 Schwarz bietet noch einen Bauern und hofft das Spiel zu öffnen, um taktische Schläge landen zu können, die Stellung ist dafür aber wenig geeignet. 17.de5: Tb8 18.De2 Tb6 19.Tad1 fe5: 20.Se5: Df6 Schwarz gibt nun den dritten Bauern und versucht, den Computer kombinatorisch über das Ohr zu haufen, fällt dabei jedoch selbst hinein. 21.Td5: Se5: 22.Le5: Dg6 23.Ta5: Lc2 Die Wendung 23..Ta6: 24.Da6: Da6: 25.Ta6: Ld3 26.Ta7: Lf1: 27.Kf1: ergibt auch nur einen weiteren Minusbauern für Schwarz und 23..Lh3 wird mit 24.Lg3 abgewehrt. 24.Lc4+ Kh8 25.Ta7: Tbf6 Nun wird es bereits teuer, die schwarze Stellung ist endgültig ruiniert und der Computer nutzt das gnadenlos aus. 26.Lf6: Sf6: 27.Dd2 Le4 28.f3 Lf5 29.Tb7 Lc8 30.Tb8 Dg7 31.Dd6 h5 32.Dc5 Auch das noch! 32..Dh6 33.Tc8:+ Tc8: Der Computer kündigte hier ein Matt in vier Zügen an. 34.Dc8:+ Mit 34..Df8 35.Df8:+ Kh7 36.Ld3+ f5 37.Lf5:# wäre die Ankündigung auch wahr geworden, Schwarz zog jedoch ein schnelles Ende vor: 34.Kg7 35.Dg8#

Der Weiße kannte die Spielweise des Computers, seine Stärken und Schwächen, aus einigen Trainingspartien und glaubte leichtsinnigerweise, sich eine taktisch undurchsichtige Spielführung leisten zu können. Er übertrieb aber, und der solchermaßen unterschätzte Computer ließ sich nicht betrügen und nahm seinen Vorteil ohne zu zögern wahr. So wie in den Anfangszeiten kann man heute mit den Spitzengeräten nicht mehr umspringen, wenigleich auch ein CC sensory 9 nur mit Wasser kocht, denn im gleichen Turnier wurde ihm auch mehrmals kräftig das Fell über die Ohren gezogen.

Überdenkt man die Entwicklung der letzten Jahre, so kann man feststellen, daß die Spielstärke der Mikroschachrechner sich inzwischen auf das Niveau mittlerer Vereinsspieler oder gar etwas darüber erhoben hat. Sowohl zum Lernen als auch zum Trainieren unter Turnierbedingungen sind sie nun für den Durchschnittsspieler gut geeignet. Einige der Neuerscheinungen dieses Jahres, beispielsweise PLAYMATIC-S, ELITE-S, CONSTELLATION und MEPHISTO III, dürften einen weiteren Spielstärkeanstieg bringen, ohne das Portemonnaie des Käufers über Gebühr zu belasten. Eine sehr beachtliche Entwicklung hat uns in nur sechs Jahren vom Anfängerniveau bis zum heutigen bemerkenswerten Stand geführt. H.-P. Ketterling

H.-P. Ketterling: Schachcomputer in der Praxis (1977 - 1983)

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