



Vor ihrer Reise zur Schacholympiade nach Argentinien spielte unsere Mitarbeiterin Hannelore Weichert-Jöger im Main-Taunus-Zentrum bei Horten gegen den Schach-Computer MK 1. Rechts neben ihr: HSV-Pressewart Erich Heilig.

# Schach-Computer kämpften erbittert

Der 15 Millionen Mark teure Uni-Gigant bezwang Horten-Zwerg erst nach 58 Zügen

(„Oberhessische Presse“, 12.10.78)

Der Präsident des Hessischen Schachverbandes und Vorsitzende des Schachklubs Marburg, Peter Zöfel, wagte ein interessantes Experiment mit dem neuen Schach-Computer, den Horten jetzt anbietet (die OP berichtete darüber). Er ließ den „Chess Champion MK 1“ des Warenhauskonzerns gegen den 15 Millionen Mark teuren Computer TR 440 der Philipps-Universität eine Partie spielen. Der „Große“ gewann zwar, doch bis er den Horten-Zwerg im 58. Zug mattgesetzt hatte, mußte er manche Klippen umschießen. Zöfel schildert seine Eindrücke vom Klein-Computer und kommentiert die spannende Computer-Partie:

„Klein wie eine Zigarrenkiste, ist man nicht geneigt zu glauben, daß der „Chess Champion MK 1“ auch nur einen halbwegs vernünftigen Zug erdenken könnte: ein Irrtum allerdings! Das Kerlchen, das seine Züge in roten Leuchtziffern, angenehm funkelnd, zum besten gibt, wirkt zunächst etwas arrogant: es spielt mit fast großmeisterlicher Überheblichkeit prinzipiell nur mit Schwarz. Sodann kann man es auf sechs Schwierigkeitsstufen einstellen. Auf Stufe 1 erfolgen die Züge fraprierenderweise im Bruchteil einer Sekunde, auf Stufe 6 soll es bis zu zwei Tagen dauern. Partien auf dieser Stufe sind also recht zitraubend; als der Antwortzug auf 1. d2-d4 das Zahnputzen, Rasieren, Duschen und gar noch das Frühstück überdauerte, beschloß ich kurzerhand, den Champion zu kontumazieren. Es empfiehlt sich in den meisten Fällen, Stufe 4 einzustellen; die Gegenzüge erfolgen dann jeweils spätestens in einigen Minuten.

Bislang gab es in Marburg nur einen Computer, der Schach spielen kann: den TR 440 der Philipps-Universität. Dieser Rechner, dem die Erbauerfirma CGK aus Konstanz ein Schachprogramm mitgegeben hat, das sich zünftig auf einem Turm befindet (allerdings auf einem aus Magnetplatten), und der rund 15 Millionen kostet, hat allerdings nur wenig Zeit zum Schachspielen: von Dozenten und Studenten

gleichermaßen rund um die Uhr mit schwierigsten Rechenoperationen beheilligt, kann er nur selten, sozusagen nebenher, ein Spielchen wagen. Auch dann kann er sich nicht voll aufs Mattsetzen konzentrieren: er beschäftigt sich dazu noch mit vielen anderen Programmen und führt gleichzeitig noch dreißig „Gespräche“.

Aufgrund dieses Handicaps und um die Bedenkzeit in etwa anzugleichen, wurde der „Champion“ auf Stufe 4 gestellt und, von Horten dazu freundlicherweise freigegeben, dem „großen Bruder“ als Gegner gegenübergestellt.

**Weiß:** TR 440 — **Schwarz:** Chess Champion MK 1. — 1. d4, d5 2. c4, dxc (Computer besteht alles; Großrechner schaffen Tausende von Lochkarten in einer Minute! Etwas vornehmer ausgedrückt, kann man auch sagen, daß der Champion das angenommene Damengambit spielt.) 3. Sc3, Sf6 4. Sf3, e6 5. e3 (Weiß spielt etwas ungenau, denn der relativ ungründliche Zug Sc3 ergibt nur in Verbindung mit e4 einen Sinn). Le7 6. Lxc4, 0-0 7. 0-0, h6 (Niemand wird bestreiten wollen daß eine akzeptable Stellung entstanden ist die durchaus wie „Schach“ aussieht.) 8. d5 (Ein Kriterium zur Verbesserung einer Stellung bei der Schachprogrammierung ist es, den mittleren Abstand der eigenen Steine zum feindlichen König zu verringern; vielleicht ist von daher diese Farsche zu erklären.), exd (Computer tauschen anscheinend ab, wann immer sie können, wohl um die Stellung zu vereinfachen und damit Rechenzeit zu sparen.) 9. Sxd5, Sxd5 10. Dxd5, Dxd5 11. Lxd5, a6? (Die Bauernzüge a6-b6-b5 sind charakteristisch für den Champion. Der letzte Zug ist natürlich fehl am Platz; Figurenentwicklung wäre geboten.) 12. Ld2, Sd7 13. e4, Sf6 14. Se5 (siehe Kommentar zum 8. Zug), Sxd5 15. exd, b6 16. h3, Lb7 (Ein Lob dem Champion: er hat solide gespielt, hat das Läuferpaar und dem Gegner einen isolierten Bauern bereitet; er steht besser!) 17. Sc6, Lxc6 (Wenn er nur nicht so gefräßig wäre — so sind Läuferpaar und „Isolani“ futsch.) 18. dxc, h5? (Er hätte besser mit Lf6 den Bauern b2 aufs Korn nehmen oder die Türme ins Spiel bringen sollen.) 19. a3, b5 20. Lb4, Lxb4 21. axb,

h4 (Die weiße Bauernformation am Damenflügel sieht aus, als hätten die Hühner darin herumgescharrt. Der Champion wirkt aber etwas zu unbekümmert.) 22. Ta5! (Der Weiße denkt an seinen Kaufpreis und hat die Schwäche des schwarzen Bauern auf a6 richtig erkannt.), f5 23. Tf1-a1! (Setzt den Plan folgerichtig fort.), f4 24. Txa6, Txa6 25. Txa6, Tf6! 26. Ta5, Txc6 27. Txb5, Td6 (Nun wieder ein unverständlicher Zug.) 28. Tb8 +, Kf7 29. b5, c5? (Ein grober Fehler, der dem Weißen einen Freibauern verschafft.) 30. bxc e. p., Txc6 31. Tb4, Tf6 32. Tb8, Kg6 33. Th8, Kg5 34. Th7, f3?? (Dieser Bock ist unverständlich, Überhaupt scheint der Champion, der bisher durchaus achtbar spielte, so etwas wie Konditionsschwierigkeiten zu haben. Die Züge im Endspiel sind teilweise merkwürdig; hier vor allem scheint sein Programm verbesserungsbedürftig.) 35. Txc7 +, Kh6 36. Tg4, fxc 37. Txb4 +, Kg5 38. Tb4, Kh5 39. Kxc2, Kg6 40. Tb7, Kg5 41. Kg3, Kh5 42. Tg7, Kh6? (Tb6 hätte den Bauern b2 gewonnen.) 43. Tg4, Tf7 44. Tf4 (will den Schwarzen, der alles frisst, reinlegen), Txf4 (hat geklappt!) 45. Kxf4, Kg7 46. Kg5, Kh7 47. f4, Kg8 48. f5, Kg7 49. Kf4, Kf6 50. b4 (endlich!), Ke7 51. b5, Kf6 52. b6, Ke7 53. b7, Kf6 54. b8D, Ke7 55. h4, Kf7 56. h5, Kg7 57. De8, Kf6? 58. Df8 Matt.

Fazit dieser und anderer Partien, die ich selbst gegen ihn spielte: Der Chess Champion spielt Eröffnungen in der Regel überraschend solide und wird desto schwächer, je näher das Endspiel rückt. Im Mittelspiel, wenn er in schwierigen Verteidigungsstellungen einige Minuten „nachdenkt“, findet er tatsächlich meist den stärksten Gegenzug!

Anfänger allerdings müssen allemal vor ihm auf der Hut sein. Und wenn man ihn gar veralbern will, schlägt er in Sekundenschnelle unbarmherzig zu: 1. f3, e5 2. g4, Dh4 + +. Und nach dem etwas dümmlichen, aber blitzschacherproben 3. Kf2 folgt brutal 3. ... Dxf2! Kurzum: Der Chess Champion ist ein lebenswerter Spielpartner, der viel Freud und Kurzweil verbreitet und der nicht so schwach spielt, wie man vielleicht glauben könnte.

## Schachcomputer kämpften erbittert

Uni-Gigant TR 440 bezwang Novag MK I erst nach 58 Zügen

(Quelle: Rochade 01.11.1978) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)