



Schach-Computer: Wer ist der beste im ganzen Land?

Die Schach-Computer, zum faszinierenden Spielzeug für Erwachsene avanciert, werden jetzt einem ersten „Intelligenztest“ unterzogen. Frederik Friedel,

Computer-Schach-Spezialist aus Hamburg, hatte die Idee, sechs der auf dem Markt angebotenen „seelenlosen Strategen“ gegeneinander spielen zu lassen. Und gestern abend, in den Räumen des Hamburger Schach-Klubs in der Umlandstraße (Hohenfelde), fanden die ersten lautlosen Duelle statt.

Jugend-Schachgruppen des Klubs „Diogenes“, „HSK“ und eine Schachgruppe des Gymnasiums Sinstorf stehen den Rechenmaschinen als Sekundanten zur Seite. „Jeder Computer wird gegen jeden

spielen“, so Frederik Friedel, „das ist der erste Versuch, um halbwegs festzustellen, wer der stärkste der zur Zeit käuflichen Computer ist.“

Mit ihren unterschiedlichen Programmen und Spielstärken treffen in den nächsten vierzehn Tagen „Boris“ auf den „Chess Challenger“, der „MK II“ auf das „Supersystem“, und keiner weiß vorherzusagen, wer am Ende die genialsten Züge programmiert hat.

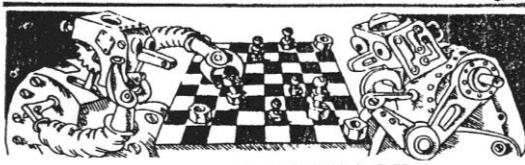
Morgen, Donnerstag, Montag und Mittwoch werden weitere Testspiele folgen. Das große Finale steigt dann am Sonnabend (20. Oktober) in der „Aktuellen Schaubude“, wenn die beiden besten Computer zu einem Blitz-Duell vor den Kameras „antreten“. Fei.

Ergebnis: Nach 14tägigen Duellen Computer gegen Computer gewann der ‚Chess Challenger Voice‘ vor dem ‚Chess Champion‘, dem ‚Chess Challenger 7‘, dem ‚Boris‘, dem ‚Boris Diplomat‘ und dem ‚MK II‘.

(Hamburger Abendblatt, 9.10.) Fei

Schachcomputer: Wer ist der beste im ganzen Land?

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 184 – November 1979) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



COMPUTERSCHACH

Redaktion: Prof. Dr. F. Schwenkel, Wöhrenweg 8, 2090 Winsen-Laßbrönn

Geburtstag

Mit dieser Ausgabe feiert unsere Computerschach-Spalte ihren ersten Geburtstag. In dieser kurzen Zeit ist das Computerschach bei uns in Deutschland einen großen Schritt vorangekommen: heraus aus seinem akademischen Winkel ins Blickfeld der kritischen Öffentlichkeit der organisierten Schachspieler, nicht zu reden von der breiten Öffentlichkeit schlechthin - der Schachspieler wie der Nicht-Schachspieler.

Zu danken ist das vor allem der schier unglaublichen Aufwärtsentwicklung der „Kaufhaus-Schachrechner“ - vom albernem Spielzeug in 1978 zum ernstzunehmenden Spielpartner in 1980. Im gleichen Zeitraum haben Quantität und Qualität der Beiträge zu unserer Computerschach-Spalte dramatisch zugenommen. Der Redakteur braucht nicht mehr im letzten Moment zur Feder zu greifen, um den zur Verfügung stehenden Raum selbst zu füllen!

Vergessen wir nicht, daß wir noch immer ein Computerschach-Import- und Konsum-Land geblieben sind. Auf unseren Mikrorechner-Schachturnieren treffen ausländische Fabrikate aufeinander. Von der deutschen Hobbycomputer-Szene, von der wir hier schon vor Jahr und Tag geredet haben (ROCHADE Nr. 171, S. 294 f.), sind erst verschwommene Umrisse zu sehen. Und was sieht man vom deutschen Hobby-Computerschach? Bis zum Herbst 1983, dem von uns vorhergesagten Datum der ersten deutschen Hobbycomputer-Schachmeisterschaft, ist es nicht mehr lang!

Chess Challenger „Voice“ in Berlin

Im Oktober 1979 erschien endlich der mit viel Vorstußloberungen bedachte CHESS CHALLENGER VOICE, der zehn Spielstärkestufen aufweist und knapp DM 1.000,- kostet. Hervorstechendes Merkmal dieses Computers ist, daß er sprechen kann, nicht etwa Englisch, wie man es bei einem amerikanischen Erzeugnis vermutet, sondern, man höre und staune, sogar Deutsch. Er sagt die ihm eingegebenen und seine eigenen Züge an. Diese Ansagen sind hilfreich für weniger geübte Spieler und helfen Eingabefehler zu vermeiden. Auch bei der Kontrolle der gerade im Computer gespeicherten Stellung ist das recht nützlich. Für den, der das nicht mag, ist immerhin für eine Abschaltmöglichkeit der Computeransagen gesorgt.

Der CHESS CHALLENGER VOICE besitzt eine umfangreiche Eröffnungsbibliothek von über 40 gängigen Varianten mit 10 bis 20 Zügen Länge, die man für Trainingszwecke auch abrufen kann. Unabhängig von der Spielstärke werden die Eröffnungszüge in weniger als einer Sekunde aus dem Speicher abgerufen. Bemerkenswert ist auch, daß eine erhebliche Verkürzung der Rechenzeit bei gesteigerter Spielstärke zu verzeichnen ist. Sind die niedrigen Spielstärkestufen zwar kaum besser, so ist in den höheren Stufen jedoch ein wesentlicher Fortschritt erzielt worden, indem bis zu 6 verschiedene Strategien angewandt werden und viele Zwischenergebnisse zur weiteren Berücksichtigung gespeichert werden.

Die Bedienung entspricht weitgehend den Vorläufermodellen, auch die Aufmachung in schwarzem Holz macht einen gediegenen Eindruck. Während des Spieles können Farbe und Spielstärke gewechselt werden, und man kann den Computer auch gegen sich selbst spielen lassen. Drei der Spielstärkestufen sind für Anfänger gedacht (ca. 10, 30, 50 sek.), vier für Fortgeschrittene (90, 150, 180 und 200 sek.) und zwei für Routiniers (220 und 360 sek.), während die Analysestufe H mit unbegrenzter Bedenkzeit arbeitet und jederzeit den stärksten bisher gefundenen Zug abzurufen gestattet.

Der Hauptpunkt ist jedoch, daß erhebliche Verbesserungen des Programms vor allem im Endspiel vorgenommen wurden, so daß er beispielsweise die elementaren Endspiele König und Dame gegen König sowie König und Turm gegen König beherrscht. Er spielt sie nicht sonderlich elegant, aber recht sicher. Auch mit zwei Läufern kann er, zumindest in den höheren Spielstärkestufen, matt setzen. Die Mattführung mit Springer und Läufer bleibt etwas problematisch, sofern die Verteidigung fehlerfrei geführt wird. Im Prinzip meistert er aber auch dieses Endspiel, allerdings nur in den höheren Spielstärkestufen. Bauernendspiele sind dagegen noch immer mit Vorsicht zu genießen. Ohne Zweifel ist er der stärkste momentan auf dem Markt befindliche Schachcomputer.

Als Beispiel für die Behandlung von elementar gewonnenen Figurenendspielen soll hier das Endspiel von König, Läufer und Springer gegen den König betrachtet werden, denn die einfachen Endspiele bereiten VOICE, wie schon erwähnt, keine besonderen Probleme. Interessant ist daher weniger was er kann, sondern vielmehr was er nicht kann.

Weiß: Kf8

Schwarz: Kf6 Sf7 Lf5

Strebt der König in die „falsche“ Ecke h8, so ist die Mattführung relativ einfach, das hat schon Tarrasch sehr klar dargestellt, und es ist in jedem besseren Endspielbuch zu finden. Versucht er aber durch schnelle Flucht über die andere Ecke zu entweichen, kann Schwarz ihn bei genauem Spiel in letzter Sekunde festnageln und in insgesamt etwa 16 Zügen von der Ausgangsstellung aus matt setzen. Schauen wir uns an, wie der CHESS CHALLENGER VOICE in Stufe 6 die Stellung behandelt:

1. ... Lh7 2. Ke8 Se5 3. Kd8 Lg6 Hier sollte Ke6 nebst Sd7 und Ld3 erfolgen und der weiße König wird in der Ecke festgehalten und mattgesetzt. Immerhin setzte der Computer nach einigen Schwierigkeiten im 39. Zug matt. In Stufe 7 spielte er nach gleichem Beginn 3. ... Kf7, was eher schlechter als besser ist, setzte aber immerhin im 38. Zuge matt. In Stufe 8 gelang es mir jedoch, ihn in eine Zugwiederholung zu locken:

1. ... Lh7 2. Ke8 Ke6 Hier ist Se5 der bessere Zug. 3. Kf8 Kf6 4. Ke8 Se5 Nun also doch. 5. Kd8 Kf7 Es war Ke6 angebracht. 6. Kc7 Ke7 7. Kb6 Kd6 8. Kb5 Kd5 9. Kb4 Sc4 10. Kc3 Kc5 11. Kb3 Lb1 Nun pendelte der weiße König auf b3 und c3 und der Läufer probierte alle Möglichkeiten aus um schließlich im 19. Zug zum drittenmal auf b1 zu erscheinen - remis wegen dreifacher Stellungswiederholung.

Verteidigt man sich in diesem Endspiel nicht sehr gut, so wird der CHESS CHALLENGER VOICE jedoch sehr schnell den Sieg davontragen.

Einige Ergebnisse praktischen Einsatzes in normalen Turnieren sollen nicht ungenannt bleiben. Beim 9. H.-Guweida-Gedenkturnier des SK Tempelhof im Oktober 1979 spielten neben 74 menschlichen Teilnehmern auch zwei CHESS CHALLENGER VOICE mit, einer in Stufe 2 und der andere in Stufe 3. Diese niedrigen Spielstärkestufen wurden wegen der Zeitbegrenzung auf 30 min. total je Spieler und Partie gewählt. Der in Stufe 2 spielende Computer erbeutete 3 Punkte aus neun Partien, während es der andere auf 4,5 Punkte brachte, davon wurde allerdings ein Punkt kampflos gewonnen. Ein Jahr zuvor hatte der CHESS CHALLENGER 10 in Stufe 3 immerhin 3 Punkte aus neun Partien verbuchen können, wobei allerdings nach 30 Minuten abgeschätzt wurde, um die gravierenden Endspielschwächen nicht wirksam werden zu lassen und eine vernünftige Beurteilung von Eröffnung und Mittelspiel zu ermöglichen. Im Klubturnier 1978/79 des SKT hatte sich eben dieser unter dem Spitznamen Chessy spielende Computer für die dritte Spielklasse qualifiziert, obwohl er ursprünglich in die vierte Klasse eingestuft worden war. Diesmal startete der CHESS CHALLENGER VOICE in der dritten Klasse des Klubturniers 1979/80, aber ohne Sonderbehandlung mit Rücksicht auf Endspielschwächen oder ähnliches. Er spielt in Stufe 5 und hat die erste Partie gewonnen, in der zweiten wurde er jedoch überfahren. Es bleibt abzuwarten, wie er sich schließlich plazieren wird. Die 50%-Marke dürfte er vermutlich erreichen.

Einerseits ist es wirklich erstaunlich, daß derart handliche Geräte mit dieser Spielstärke heute überhaupt schon technisch realisierbar und in nennenswerten Stückzahlen zu einem gerade noch erschwinglichen Preis auf dem Markt sind, zum anderen sind diese Geräte deutlich stärker als die meisten Gelegenheits- und Freizeitschachspieler, die Schach nicht als Wettkampfsportart betreiben. Daß gehobenes Turnierschach oder gar das Spiel der Meister von anderer Qualität ist, ändert an dieser Tatsache nichts.

H.P. Ketterling, M.-v.-Richthofen-Str. 11, 1000 Berlin 42

Hans-Peter Ketterling: Chess Challenger Voice in Berlin

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> Nr. 187 – Februar 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)