

## COMPUTERSCHACH \* Berichte – Hinweise

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

### Die Sache mit den Taschen-Schachrechnern

Jedermann hat mittlerweile von den Schachcomputern im (Akten-) Taschenformat gehört oder gelesen. Viele haben schon damit gespielt oder besitzen gar so ein Ding. Auch die ROCHADE hat öfters davon berichtet (1). Hin und wieder erreichen uns Anfragen: Wann testet Ihr denn diese Rechner endlich einmal auf Herz und Nieren?

Nun: Das Material dazu (Prospekte, Presseberichte, Partien, Turnier- und Test-Ergebnisse) füllt bei der Redaktion mittlerweile einen ganzen Ordner. Aber ein Problem liegt uns dabei wie ein Stein im Magen: das der unzulänglichen Spielstärke. Für erfahrene Schachspieler (die einem Verein angehören, an Wettkämpfen teilnehmen, Schachliteratur lesen) kommen eben die jetzigen Rechner als ernsthafte Partner nicht in Frage. Daran können kostbare Ausstattungen oder clevere Gags – witzige Kommentare, lustige Begleitmelodien – auch nichts ändern. Denn Schachspieler sind gewohnt, über Äußerlichkeiten wegzusehen. Sie interessiert letztlich nur, was der Partner wirklich kann, da wo es zählt: auf dem Brett.

Was machen Sie mit einem Nachbarn, der eben in der Zeitung gelesen hat, daß Sie in einer Mannschaft spielen und Sie nun unbedingt herausfordern will, obwohl Sie ihm getrost die Dame vorgeben könnten, ja sogar sämtliche Offiziere? Ein Schachrechner hat zwar die angenehme Eigenschaft, daß Sie ihm eine derartige Vorgabe machen können, ohne ihn zu beleidigen (siehe die beiden Partien im nächsten Beitrag unten). Aber großen Spaß werden Sie daran auf die Dauer nicht haben.

Wohlverstanden: Die gegenwärtige Schachrechner-Produktion wendet sich an breite Käuferschichten, denen sie auch tatsächlich einen realen Gegenwert für den Kaufpreis bietet. Und der Massenabsatz in diesen Käuferschichten könnte der Verbreitung des Schachs sehr förderlich sein. Wie sehr, wird man ja sehen: an den Vereinsmitgliedern, die auf dem Weg über einen Schachrechner hineingekommen sind. Im Moment ist es dafür wohl noch ein bißchen zu früh.

Wenn Anfänger von Schachrechnern wirklich etwas lernen sollen, so bedürfen sie übrigens dringend der Anleitung, um sie vor den Mängeln ihrer Lehrmeister zu schützen. Denn es gibt welche darunter, die flott mit den Randbauern marschieren, nichts von der Rochade wissen, Türme grundsätzlich nur über a6 und h6 entwickeln, Figuren stehenlassen, illegale Züge akzeptieren, etc. Nur wenn man behutsam hier und da ein bißchen nachhilft, kommt eine einigermaßen lehrreiche Partie zustande. Ein paar gute Ratschläge könnten das sehr nützlich sein. Hier wird sich in der Schachliteratur in absehbarer Zeit etwas tun.

Für den Anfänger wäre damit zunächst einmal gesorgt. Allerdings könnten die Rechner für seine besonderen Zwecke bedeutend besser ausgestattet sein. Wir kommen darauf in einem späteren Artikel im Einzelnen zurück. Wieder auf einem anderen Blatt stehen die Bedürfnisse der Problemlöser und der Fernschachspieler. Auch mit diesen wollen wir uns noch gesondert beschäftigen.

Die Schachrechner werden im Lauf der Zeit in jeder Hinsicht besser werden. Erstens einmal schöpfen sie ihre jetzigen Möglichkeiten keineswegs aus. Sie könnten – ohne jeden zusätzlichen technischen Aufwand – wesentlich besser programmiert werden. Natürlich müßten sich die Hersteller das etwas kosten lassen. Hier haben die vergleichenden Tests – Wettkämpfe der Schachrechner untereinander – ihr Gutes. Sie schaffen einen Anreiz für die Hersteller, ihre Programme zu verbessern, auch wenn es die Käufer nicht unbedingt verlangen.

Zweitens werden die Rechner laufend technisch verbessert, ganz einfach weil die zugrundeliegende Technologie der Mikro-

rechner rasch voranschreitet. Die Hersteller von Schachrechnern brauchen dabei bloß mitzuziehen. Leider schlägt dieser technische Fortschritt in der Spielstärke wenig zu Buch. Für die dringend wünschenswerte Spielstärke-Verdopplung wäre – bei gleichbleibendem Programm – nach der Thompson-Formel (2) rund die 250-fache Rechnerleistung nötig. Selbst wenn sich die Leistung jährlich verdoppeln würde, müßten wir uns also fast ein Jahrzehnt lang gedulden. Immerhin: Die Aussichten sind hier wirklich glänzend. Denn die Ingenieure sind überzeugt, die Leistung der Mikrorechner im Laufe einiger Jahrzehnte auf das Tausendfache, vielleicht das Millionenfache steigern zu können (3). In ein bis zwei Generationen werden also auch die Ansprüche von Großmeistern befriedigt sein. Wir gewöhnliche Sterbliche brauchen nicht so lange zu warten: Fünf Jahre Geduld sollten genügen. Denn wir sind ja nicht ausschließlich auf die Mikrorechner-Ingenieure angewiesen. Auch den Schachprogrammierern wird in der Zwischenzeit noch etwas einfallen. – F.S. –

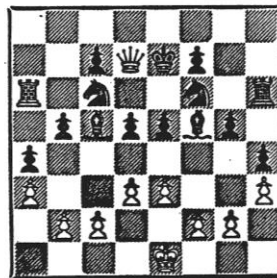
- (1) Z.B. in ROCHADE Nr. 166, S. 152 / Nr. 172, S. 328 / Nr. 173, S. 363 / Nr. 178, S. 128, sowie zahlreiche kleinere Beiträge.
- (2) ROCHADE Nr. 176, S. 69.
- (3) K.U. Stein. Grenzen der Großintegration durch deterministische und stochastische Prozesse. In: GI – 8. Jahrestagung. Springer 1978, S. 149-174.

### Intelligenztest für Taschen-Schachrechner

Die Redaktion empfiehlt folgenden simplen Intelligenztest für Taschen-Schachrechner: Was kommt bei Damenvorgabe heraus, was bei Vorgabe aller Offiziere? Gehen Sie aufs Ganze – Schüchternheit wäre hier fehl am Platz! In den beiden folgenden Partien waren die Schachrechner jeweils auf eine mittlere Bedenkzeit von 3 Minuten pro Zug eingestellt. Wenn Ihnen ähnliche Vorgabepartien gelingen, schicken Sie uns diese ein!

F.S. (ohne Dame) – Rechner X 1. e4 Sc6 2. Sf3 e5 3. Sc3 Sf6 4. Lc4 Lc5 5. 0-0 h6 6. d3 d6 7. Le3 Lg4 8. Sd2 Lxe3 9. fxe3 h5 10. Tf2 a5 11. Taf1 Th6 12. Sf3 Sd7 13. Sd5 Le6 14. c3 h4 15. d4 h3 16. g3 exd4 17. exd4 a4 18. Sh4 Sa5 19. Ld3 c6 20. Sb4 g6 21. d5 Lg4 22. Txf7 c5 23. Lb5 cxb4 24. Tf8+ Schwarz gibt auf.

F.S. (allein mit König und Bauern) – Rechner Y 1. Kd1 e5 2. Ke1 d5 3. Kd1 Sc6 4. a3 Kd7 5. h3 Lc5 6. e3 Sf6 7. d3 Kd6 8. Ke1 Lf5 9. Kd1 Dd7 10. Ke1 Ke7 11. Kd1 b6 12. Ke1 g6 13. Kd1 Kd6 14. Ke1 a5 15. Kd1 Ta6 16. Ke1 Ke6 17. Kd1 h5 18. Ke1 Th6 19. Kd1 Kd6 20. Ke1 a4 21. Kd1 b5 22. Ke1 Ke6 23. Kd1 Kd6 24. Ke1 h4 25. Kd1 g5 26. Ke1 Ke6 27. Kd1 Kd6 28. Ke1 Ke7 Und so weiter: ab hier nur noch Königszüge bis zur dritten Stellungswiederholung im 38. Zug.



## Frieder Schwenkel: Die Sache mit den Taschen-Schachrechnern

(Quelle: Rochade Nr. 179 – Juni 1979) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)