

### „Nebenprodukte“ der Schach-Computer? ?

Es ist für einen Außenstehenden oftmals unglaublich, mit welchen Fragen sich ein Schach-Fachbearbeiter zusätzlich zu befassen hat, will er seiner Aufgabe gerecht werden. Nicht selten ist er mit seinen Entscheidungen selbst nicht ganz zufrieden und gibt seine Zweifel an die Leser weiter in der Hoffnung, wenigstens informativ gute Arbeit geleistet zu haben. So auch in dem vorliegenden Falle, bei dem ein Leser in einer Zuschrift eine merkwürdige Geschichte zum Thema „Schach-Computer“ auftischt und dabei zu ganz verblüffenden Schlußfolgerungen kommt. Da dieser ganze Komplex von den Massenmedien in den letzten Monaten in einem Maße hochgespielt wurde wie nie zuvor, und das Schachspiel sich zeitweise an Popularität fast mit dem Fußball messen konnte, wäre es für ein Fachblatt ein folgenschwerer Fehler, bestimmte Entwicklungstendenzen nicht rechtzeitig erkannt zu haben. Durch eine stürmisch-sprunghafte Entwicklung der Computer-Technik auf dem Sektor der „Schachspielkunst“, ist ein „handlicher“ Schachcomputer zu volkstümlichen Preisen auf den Markt gekommen und hat uns ein Gerät beschert, das vor einigen Jahren noch eine reine Utopie war. Damit ist eine scheinbar unmögliche Sache doch Wirklichkeit geworden. Die gesamten Möglichkeiten dieser Entwicklung, jedoch insbesondere der Gebrauchswert des Maschinchens für den Schachsportler, sind noch nicht in voller Tragweite erkannt und ausgelotet worden. Die Spezialisten unter den Fachleuten halten sich hier merklich zurück, sodaß man mit Recht noch Geheimnisse vermuten darf...

Nach wie vor ist die Welt voller Wunder und nicht wenige Menschen sind ständig auf der Suche nach solchen. Angefangen bei dem „Perpetuum mobile“, an dem ständig eine treue Erfinderschar arbeitet, über das Problem der Quadratur des Kreises mit dem sich viele „Grübler-Gelehrte“ befassen, bis zu den Spiritisten mit ihren Materialisationen von Geistern, erstreckt sich auf verschiedenen Ebenen der faustische Drang des Menschen, den Dingen auf den Grund zu gehen. Und wenn die Wissenschaftler noch so sehr darauf hinweisen, daß das ganze „Gelände“ abgesteckt und millimeterweise vermessen ist und alles was es theoretisch zu entdecken gäbe, schon längst entdeckt wurde, so glauben das Viele nicht. Diese Ungläubigen und Unwissenden gehen unbefangen an die Probleme heran und finden bei ihrem Herumsuchen oft ein ungeahntes „Nebenprodukt“, das es eigentlich garnicht geben kann! Für die Vertreter der „Schulweisheit“ ist das manchmal ein schweres Ärgernis und es braucht seine Zeit, bis sie wieder „ihren Augen Glauben schenken“.

Wer vermag daher bei der folgenden Geschichte, die ich nach meinem Urlaub auf dem Schreibtisch fand, exakt zu unterscheiden zwischen Realität und Phantasie, zwischen gesichertem Wissen und naivem Glauben... aber beurteilen Sie die Sache selbst und prüfen Sie nach:

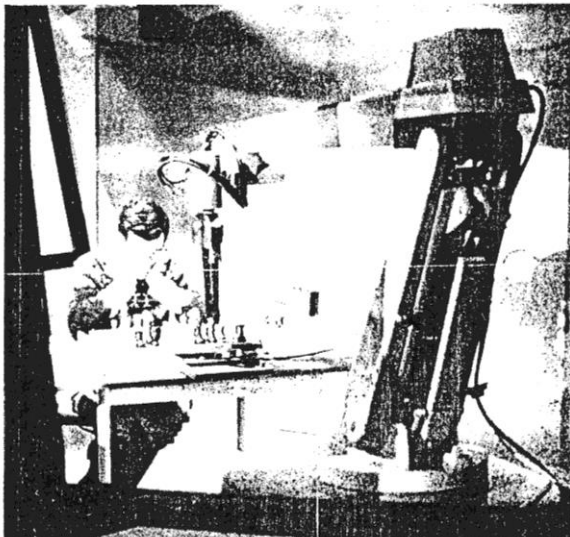
Sehr geehrte Herren,

als Leser Ihrer Schachzeitung bin ich recht gut orientiert über das Computer-Schach, aber was mich im Zusammenhang mit den „Taschen-Schachcomputern“ besonders interessierte, war

## "Nebenprodukte" der Schachcomputer??

(Quelle: Rochade Nr. 181 – August 1979) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

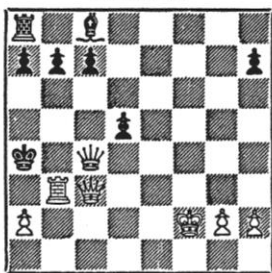
der praktische Gebrauchswert für den aktiven Schachsportler. Darüber habe ich nun versucht mir in meinem Urlaub Klarheit zu verschaffen. Es sollte ein wohlgedachter Testversuch werden, wie er in ähnlicher Form von der „Stiftung Warentest“ noch hin und wieder angewandt wird, wenn Hilfsveränderliche bei einer Rechnung notwendig werden, um Ergebnisse zu konkretisieren. Dabei war mir von vornherein klar, daß ich kaum mit unanfechtbaren wissenschaftlichen Werten aufwarten konnte, denn die Voraussetzungen waren durch die Materie nicht gegeben. Aber für die Praxis erhoffte ich mir doch eine gute Antwort.



BEGINN DER ÄRA DES COMPUTERSCHACH:  
David Levy – CHESS 4.8 auf CDC CYBER 176

Die vorbereitenden Studien zur Bewältigung dieses Komplexes zeigten schon uneinkalkulierbare Schwierigkeiten auf. In der Diagrammstellung nach dem 27. Zug in der berühmten Partie des internationalen schottischen Meisters David Levy gegen einen amerikanischen Super-Großrechner mit dem Schachprogramm von „Chess 4.8“, die bekanntlich im Februar vom deutschen Fernsehen ausgestrahlt wurde, äußerte sich der Führer der weißen Steine: „Eine äußerst prekäre Situation für Schwarz. 27. a5 hätte wohl die Partie für Schwarz gewonnen.

CHESS 4.8



David Levy  
(nach dem 27. Zug von CHESS)

28. Tb3-a3+ Ka4-b5 29. Dc3-a5+ Kb5-c6 30. Ta3-c3 Lc8-e6 Dazu weiß nun der Computer „Chess“, laut Mitteilung des zweiten Deutschen Fernsehens, Abteilung Naturwissenschaft und Technik zu „berichten“: „Chess hat den drohenden Damenverlust zu spät erkannt. Als diese Erkenntnis nötig gewesen wäre, im 26. oder 27. Zuge also, rechnete das Programm jeweils bis zu seinem 29. Zuge voraus. Der nächste Zug – 30. Tc3 – wurde nicht mehr untersucht, da er weder Schach bietet, noch einen Stein schlägt und daher der Maschine nicht bedenkenswert erschien.(!) 31. Da5-a4+ Hier schien der Computer den Verlust seiner Dame nicht verwinden zu können. Nach einem Leitungs-

zusammenbruch in Cleveland wollte er das Spiel nicht wieder aufnehmen. Erst nachdem Chessbetreuer Dr. David Cahlander, die Abbruchstellung neu eingegeben und die zahlreichen PARAMETER wieder eingestellt hatte spielte Chess weiter... Der Grund für das ungesunde Spiel von Chess stellte Dr. D. Cahlander bald fest... nach dem neuen Start hielt sich Chess für wesentlich stärker als sein menschlicher Partner Levy.... hier glaubte er.... Der kritisch Nachspielende muß dreimal hinsehen, ob diese Bemerkungen wirklich für den Computer gelten, denn es scheint eher den Menschen Levy zu betreffen. Setzen wir aber statt „Leitungszusammenbruch“ einfach „Nervenzusammenbruch“ und stellen uns einen Sportler vor, der mit seinen Kräften am Ende ist und aufgeben möchte, von seinem Manager aber durch „Spritzen“ neu „motiviert“ wird, den Kampf wieder aufnimmt und sich stärker als zuvor „fühlt“, ja sich dem Gegner nun überlegen wähnt, dann sehen wir genau einen Fall aus der Praxis der Leistungssportler beschrieben, wie er tagtäglich vorkommt. Das einzig NEUE an der Geschichte ist, daß sie hier einer Maschine passierte... und das sollte uns nachdenklich stimmen...!

Ein von seinem Besitzer verlassenes Bauernhaus, als Ersatz für ein Chalet in der Schweiz, das mir der „Maire“ eines kleinen französischen Juradorfes vermietete, wurde für drei Wochen mein Urlaubsdomizil. Ich war diesmal allein in Urlaub gefahren - Erholung von der Ehe meinte meine Frau - und hatte Zeit um den Schach-Computer auch in den stärksten Spielstärken zu testen, selbst auf die Gefahr hin daß er mich stundenlang auf Antwortzüge warten ließ.

Zur Einleitung spielte ich in Spielstärke 5 folgende Partie:

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sf3 dxc4 (Eine markante Eigenschaft des Computers ist das Schlagen von Figuren. Das muß scheinbar ganz leicht zu programmieren sein. Eine Parallele zum Menschen drängt sich auf: Habsucht und Besitzgier sind wesentlich ausgeprägter vorzufinden als Opferbereitschaft! Vor allem muß Opferbereitschaft motiviert werden, während das „Andere“ einfach „da“ ist.) 4. e4 Lb4+ 5. Sc3 Lxc3+ 6. bxc3 b5 7. a4 Ld7 (Schwach gespielt) 8. axb5 Sf6 9. e5 Sd5 10. Lxc4 Sxc3 11. Db3 Se4 12. 0-0 Dc8 13. Te1 f5 14. exf6 Sxf6 15. Lxe6 (Siehe Diagramm.

Der Computer rochert nicht, eine böse Schwäche des Programms.) 15.-Db7? ? (Das schwarze Spiel bricht zusammen.) 16. Ld5+ Kd8 17. Lxb7 a6 18. Df7 Te8 19. Lg5 Ta7 20. Lxf6+ gxf6+ 21. Dxf6+ und matt.

Unmittelbar danach spielte ich die gleiche Partie nochmals in der Hoffnung, die Maschine verbessert ihr Spiel und zieht Konsequenzen aus den gemachten „Erfahrungen“.

Es war aber nicht der Fall. Erst in der dritten Partie wich der Computer ab, spielte statt 2. e6. c7-c6 und statt 4.-Lb4+, b7-b5. Dann kamen die Züge mit langen Wartezeiten und zum Schluß glaubte ich der Computer wäre eingeschlafen und hätte keine Lust mehr. Auch mir verging dabei die Lust...

Am nächsten Morgen spielte ich das Gleiche nochmal, die Züge kamen prompt wie bei der ersten Partie. Erst in den weiteren Partien wich der Computer dann ab. Während der Partie hat man Zeit sich auf die Spielweise des Computers „einzustellen“.

Eigenartigerweise verliert sich bei stundenlangem Spiel „etwas“ von der „Urhaltung“ gegenüber der Maschine, man wird mit ihr vertraut, bekannt und „tritt in Beziehung“. Die gerade im Spiel gegen einen Computer auftretende menschliche Arroganz „wer ist wie ich“, wird etwas abgebaut...

Der großangelegte Test begann am dritten Tage nach meiner Ankunft. Als Eröffnung wählte ich Henri Grob's Zug 1. g2-g4 und glaubte damit, die Anzahl der schwarzen Möglichkeiten zu begrenzen. Nach folgendem Schema ging es zu Beginn ganz flott voran:

Zug	Spielstärke	2	3	4	5	6	8	9	10
Variante		A	A	A	A	A	A	B	A
1. g2-g4		d5	d5	d5	d5	d5	d5	Sc6	d5
2. Lf1-g2		Lxg4	Lxg4	Lxg4	Lxg4	Lxg4	Lxg4	d5	Lxg4
3. c2-c4 Var.1		Sf6	Sf6	Sf6	Sf6	Sf6	Sf6	Sf6	Sf6



Mensch

## "Nebenprodukte" der Schachcomputer??

(Quelle: Rochade Nr. 181 – August 1979) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)