

ICCA: Computerschach-Szene bestärkt

Faszinierende Synthese

Von Gerd Friedrich

Die Schachprogrammierung hat sich längst über ihren Ruf als Spielerei erhoben und entwickelt sich zu einer wissenschaftlichen Disziplin. Aktive Schachprogrammierer arbeiten an Hochschulinstituten.

Computerschach ist eine faszinierende Synthese aus dem königlichen Spiel, dem intelligentesten Spiel „par excellence“ und moderner Technik. Das Schachspiel dient der Computerwissenschaft als Modell zur Simulation intellektueller Prozesse und ist geradezu prädestiniert für Forschungen auf dem Gebiet der „Künstlichen Intelligenz“.

Im Jahre 1977 wurde die Computerschach-Szene durch eine internationale Vereinigung bestärkt; im Vogelback Computing Center, Evanston, im US-Staat Illinois, der Geburtsstätte der nordamerikanischen Chess-Programme, wurde an der Northwestern University die International Computer Chess Association (ICCA) gegründet, die inzwischen 200 Mitglieder zählt. Das legendäre US-Schachprogramm „Chess 4.8“ z. B. wurde hier an der Northwestern University von David J. Slate und Lawrence R. Atkin entwickelt. Die ICCA ist in vier Funktionskomitees strukturiert: 1. Komitee zur Erweiterung von Regeln und organisatorischen Einzelheiten für die Veranstaltung von Computerschach-Turnieren unter der Schirmherrschaft der ICCA.

Zum Anti-Computer-Beitrag von Herrn Menz:

Den kurzen „Anti-Computer“ Beitrag des Herrn Menz (Rochade Nr. 190) möchte ich als alter passionierter Schachpraktiker nicht unbeantwortet lassen. Vor allem glaube ich, daß das Auftreten der Schachcomputer eine ganz neue Aera im Schachleben eingeleitet hat deren Auswirkungen wir heute noch gar nicht abschätzen können. Mag man die Maschine als Partner ablehnen oder akzeptieren das möge jeder mit sich ausmachen. Daß man aber die Schachöffentlichkeit über diese technischen Neuheiten informieren soll, halte ich für eine Selbstverständlichkeit. Deshalb schätze ich eine Schachzeitung die mir objektiv die Ansichten berufener Fachleute auf diesem Gebiet übermittelt und mich nicht nur belehrt, sondern auch vor Enttäuschungen hochtrabender Warenhaus-Reklame schützt. Übrigens glaube ich, daß diese Computer-Berichte für alle, die einen Computer besitzen oder sich einen anschaffen wollen, geradezu unentbehrlich sind. (Ervin Rosenblatt, Prag)

SARGON 2.5

Der Schachcomputer mit der Spielstärke-Garantie!
Er ist der stärkste aller in Serie hergestellten. Ansonstenfalls erstattet CHAFITZ gegen Rück-

gabe den vollen Kaufpreis zurück!

Preis DM 968.-
Versand frei Haus

Klaus Grüne
Hobby-Elektronik
Bismarckstraße 17

3370 Seesen/Harz
Telefon (05381) 3252

COMPUTER-CENTRALE

SCHACHCOMPUTER

SARGON 2,5 DM 948,00

BORIS DM 599,00

BORIS-Diplomat DM 374,00

CHALLENGER SUPER 7 DM 442,00

CHALLENGER 10 DM 515,00

CHALLENGER "VOICE" DM 883,00

Preise incl. Mwst.

Versand per Nachnahme

Computer - Zentrale

Douaistr. 1

4350 Recklinghausen

Tel.: 02361 4 57 08

Was spielen Schachcomputer gegen 1. b4?

Eine neuere Version des Sargon antwortet: 1..e5 2. Lb2 Sc6? 3. b5 Sd4 4. e3 Se6 5. Le5: mit einem Minusbauern bei schlechterer Stellung.

Die ältere Version des Chess Challenger zieht: 1...e5 2. Lb2 Dg5

Vor kurzem wurde folgende Partie gespielt mit einer verschwenderischen Fülle von Tempoverlusten seitens des Schwarzen:

1. b4 Sc6? 2. b5 Sd4 3. e3 Se6? 4. d4 Sf6 5. Sf3 d5 6. c4 Dd6? 7. c5 Dd7? 8. Se5 Dd8 9. Sc3 Ld7 10. Ld3 b6? 11. c6 Lc8 12. 0-0 Tb8 13. f4 Dd6 14. a4 Db4 15. Dc2 h5? 16. La3 Da5 17. Lg6! fg 18. Dg6:+ Kd8 19. Sf7+ Ke8 20. Sd6+ Kd8 21. De8+! Se8: 22. Sf7 matt

Gegen eine an und für sich sehr harmlose Eröffnung zog Chess Challenger Voice noch schneller als in der vorhergehenden Partie den kürzeren: 1: e3 d5 2. d4 Sf6 3. c4 Lg4? 4. Db3 dc 5. Lc4: Sc6? 6. Lf7:+ Kd7 7. h3 Lf5 8. g4 Lb1: 9. De6 matt

— Staller —

CCSS III ignoriert Schachgebot!

In einem Spiel gegen Chess Champion Super System III tat sich das folgende: (eingestellte Bedenkzeit 1 Minute)

Weiß: CCSS III: Kg3, Dc8, Bb7, Ta7

Schwarz (am Zug): Kg8, Tf8, Tf6, Sh6

Weiß antwortet auf das Schachgebot Tg6 mit dem Zug b7-b8 S?? und geht erst nach dem nächsten schwarzen Zug Txc8 mit Kh3 aus dem Schach. 2. Beispiel: (gleiche Bedenkzeit)

Weiß: CSS III: Ke1, Bb7 — Schwarz (am Zug): Ke8, Ld4, Dc2

Auch hier ignoriert CCSS III das Schachgebot Df2 und holt sich auf b8 einen Springer. Jetzt der Versuch des Seitenwechsels: ENTER Siehe da, er schlägt den weißen König! Danach ist am Gerät keine Taste mehr zu gebrauchen, alles ist gesperrt, nur der Aus-Schalter ist noch in Funktion. Fazit: So genau, wie in der Werbung scheint CCSS III die Schach-Regeln nun auch wieder nicht zu kennen. Klaus Grüne

Schachcomputer vermietet Tel.
070 31 / 87 51 33

Gerd Friedrich: ICCA-Computerschach-Szene bestärkt - Faszinierende Synthese

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 193 – August 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)