

Sankt Nikolaus muß sich gedulden

Sankt Nikolaus, der den sehnsüchtig wartenden Schachspielern nur zu gerne den gewünschten bundesliga-starken Schachcomputer unter den Weihnachtsbaum legen würde, muß sich dieses Jahr noch einmal gedulden.

Immerhin sind die Schach-Zwerge im Kommen: Vor einem halben Jahr war es noch möglich, sie aus dem Handgelenk unter Vorgabe der Dame zu schlagen (1). Heute fordert dieser Intelligenztest bei den spielstärksten Rechnern schon einige Aufmerksamkeit, behutsame Strategie und auch das eine oder andere fehlgeschlagene Experiment. Versuchen Sie sich selbst einmal daran! Natürlich müssen den Rechnern Turnierbedingungen (im Mittel 3 Minuten pro Zug) zugestanden werden, Schnellpartien zählen nicht. Die folgende Kostprobe zeigt, daß es durchaus klappen kann:

F.S. (ohne Dame) – CCSS III (3 Minuten pro Zug)

1. f4 d5 2. e3 Dd6 3. Sf3 Lf5 4. Sd4 Le4 5. Sc3 Lg6 6. b3 Sc6 7. Lb5 Sf6 8. a4 h5 9. h3 a5 10. d3 h4 11. Kf2 In D-Vorgabe-Partien läßt der CCSS III irrtümlicherweise keine Rochade zu. Weiß hilft sich mit einer Art künstlicher Rochade. 11.–Th5 12. La3 Dd7 13. Sce2 Td8 14. The1 Ta8 Weiß hat es bereits geschafft! Der Rechner sieht tatenlos zu, wie sich der Gegner in aller Ruhe auf den entscheidenden Schlag vorbereitet. 15. Sg1 Td8 16. Sgf3 Ta8 17. Se5 Dc8 18. Tad1 Nur keine falsche Hast! Beim sofortigen Einschlag auf c6 käme S noch mit bloßem Materialverlust davon. 18.–Lh7 Der Rechner könnte hier und in den folgenden Zügen gar nicht entgegenkommen der sein. 19. e4 dxe5 20. Sdxc6 bxc6 21. Lxc6+ Sd7 22. dxe4 Da6 23. Lxd7+ Kd8 24. Sxf7 matt.

Bei einem Versuch, die Partie zu wiederholen, wich der Rechner endlich im 20. Zug mit e4-e3+! ab, nachdem er in vorangehenden Zügen immer wieder Th5xe5! erwogen und verworfen hatte. Ist also für Weiß letztlich doch nicht mehr drin, als Zugwiederholung um den 15. Zug herum?

Dieselbe Strategie – Fesselung und Belagerung eines Springers auf c6 – führt auch gegen Challenger 7 zum Ziel. Wesentlich ist dabei die geschlossene Spielanlage mit 1. f4, gefolgt von unbeirrtem Aufbau eines Angriffs, der mindestens D-Gewinn, wenn nicht Matt erbringen muß. Unbeirrt also vor allem durch etwaige Versuchungen zu vorzeitigen kleineren Materialgewinnen! Auf 1. e4 oder 1. d4 degegen kommt es leicht zur unerwünschten frühen Auflösung des Spiels.

Prof. Dr. Frieder Schwenkel: Sankt Nikolaus muß sich gedulden (Chess Challenger 7 – Chess Champion Super System III – Boris)

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

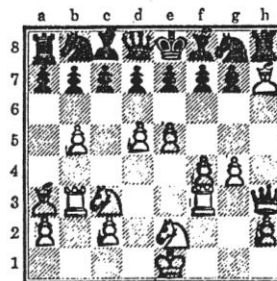
Gegen ältere Rechner – Challenger 10, BORIS, Chess Mate etc. – führen viele Wege zum D-Vorgabe-Sieg. Genauere Angaben lohnen insbesondere im Falle des BORIS nicht, weil seine Partien so gut wie nie zu reproduzieren sind. Er bringt nämlich – vermutlich mit voller Absicht seiner Konstrukteure – ein so starkes Zufallselement ins Spiel, daß man seinen Stil von einer Partie zur anderen manchmal nicht wiedererkennen kann. Eine Probe davon finden Sie weiter unten.

Unser zweiter, kniffligerer Intelligenztest – Remisieren unter Vorgabe sämtlicher Offiziere – will uns nur gegen den Commodore Chess Mate gelingen (2). Vielleicht glückt einem Leser daselbe gegen den erratischen BORIS, der jedenfalls meistens sehr lange zum Gewinnen braucht. Challenger 7 und CCSS III dagegen machen hier kurzen Prozeß.

Wenn Sie der Partien mit Material-Vorgabe müde werden, versuchen Sie sich doch einmal an Zugvorgabe-Partien. Wir fanden diese noch spannender als Material-Vorgaben. Nehmen Sie sich vor, kaltes Blut zu bewahren und lassen Sie den Rechner kommen! Wie lange halten Sie es aus, bevor Sie zum ersten Mal ziehen? Fünf, zehn, fünfzehn Züge lang? Hier ein Beispiel:

BORIS (3 Minuten pro Zug)

1. Sc3 2. e4 3. Dh5 4. g4 5. Ld3 6. Se2 7. 0-0 8. f4 9. e5 10. Dh3 11. Tf3 12. Lxh7 13. b4 14. Kf1 15. Tbl 16. Ta1 17. Tbl 18. Tb3 19. Ke1 20. d4 21. d5 22. La3 23. Kd1 24. Ke1 25. b5 (siehe Diagramm)



Bestandsaufnahme nach 25 Zügen: Alles in bester Ordnung! Wir sind noch nicht matt, ja es droht so gut wie nichts. Trauen Sie sich nicht auch zu, jetzt die Zügel zu ergreifen und die Schwarzen zum Siege zu führen? Daß die Sache auch mal ins Auge gehen kann, zeigt folgende Miniatur:

BORIS (3 Minuten pro Zug)

1. d3 2. Le3 3. c3 4. Sf3 5. Db3 6. g4 7. Lg2 8. Se5 9. Dxf7 matt.

Der Witz an diesem Spiel ist also nicht das eiserne Stillhalten, sondern das Abpassen des letztmöglichen Moments zum siegreichen Gegenfeldzug.

Man fragt sich angesichts solcher Partien immer wieder, ob die Spielstärke der Schachrechner für den Markt, auf den sie zielen, wirklich ausreicht. Natürlich reicht sie nicht zur Erfüllung der fantastischen Reklame-Versprechen, in denen manche Werbekampagnen gipfeln. Aber das ist ja nicht unbedingt das Wesentliche. Die Interessenten werden doch – hoffentlich – vor dem Kauf vorsichtshalber einen kleinen Test machen, in Form einiger Schnellpartien zum Beispiel. Geübte Spieler können danach sofort ihre eigenen Schlüsse ziehen. Und die Ungeübten kommen nach unseren Beobachtungen mit den jetzigen Geräten allemal auf ihre Kosten.

Ausgenommen sind nur die ganz Wenigen, die sich von den Geräten echtes Training erhoffen, bis an den Punkt, wo sie sich in einem Verein halbwegs behaupten können. Da hapert es dann doch an gar zu vielen Stellen: Eröffnungsbibliotheken, soweit überhaupt vorhanden, sind – gemessen an einem ordentlichen Lehrbuch – rudimentär.

Das Mittelspiel behandeln einige Rechner so bizarr, daß sie dem Anfänger geradezu den Stil verderben. Und im Endspiel haben sie alle außer den elementarsten Mattführungen (wie K + Schwerfigur gegen K) nicht viel zu bieten, manche Rechner nicht einmal das.

Einige Beispiele:

CCSS III (mit Ke1, Ta1; 3 Minuten pro Zug) – F.S. (mit Ke8)

1. Ta4 Ke7 2. Td4 Ke6 3. Kf1 Ke5 4. Tc4 Kd5 5. Tf4 Ke5 6. Tg4 Kf5 7. Td4 Ke5 8. Td7 Ke6

Und so weiter! Glücklicherweise sorgt der eingebaute Zufalls-



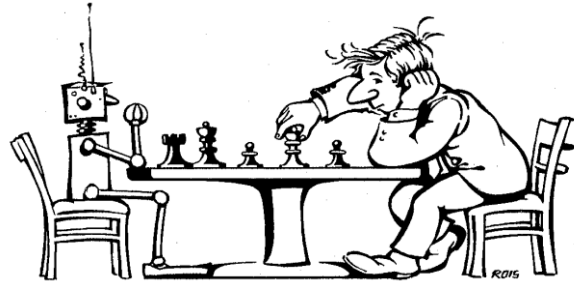
Boris



Super System III



Chess Challenger 7



mechanismus auch gelegentlich für einen etwas besseren Spielverlauf.

Das B-Endspiel Weiß: Ke1, Be2; Schwarz: Ke8 remisierte derselbe Rechner bei einer 3-Minuten-pro-Zug-Partie gegen sich selbst auf folgende Weise:

1. e3 Kf8 2. e4 Kf7 3. Ke2 Kf8 4. e5 Ke7 5. Ke3 Ke6 6. Kf4 Ke7 7. Ke4 Ke6 8. Kd4 Ke7 9. Kd5 Kd7 10. e6+ Ke7 11. Ke5 Ke8 12. Kd5 Ke7 13. Kd4 Kxe6!

Alles dies sind natürlich irritierende Erscheinungen, um so mehr, als sie beim heutigen Stande der Technologie ohne nennenswerten zusätzlichen Schaltungs-Aufwand, allein durch bessere Programme zu beheben wären (3). Man darf also hoffen, daß sie in Bälde tatsächlich behoben sein werden!

Die echten Grenzen der Rechner liegen vermutlich woanders, bei der beschränkten Mittelspiel-Stärke nämlich, die wahrscheinlich nur mit drastisch gesteigerter Rechenleistung nennenswert zu heben wäre. Rechner wie Challenger 7 und CCSS III erwecken den Eindruck, daß sie – im Mittelspiel wohlgernekt – so ziemlich alles herausholen, was in der „Hardware“ (ihren elektronischen „grauen Zellen“) überhaupt drin ist.

Immerhin: Die Grenzen für einen vernünftigen technischen Aufwand weichen hier langsam aber sicher zurück. Wir halten unsere frühere Vorhersage aufrecht, daß die nächsten 5 Jahre soviel Fortschritt bringen werden, daß auch geübte Spieler auf ihre Kosten kommen können. – F. S. –

- (1) Vgl. Partie F.S. (ohne Dame) – Rechner X in ROCHADE Nr. 179, S. 152. „X“ ist der Chess Challenger 10, der inzwischen von den spielstärkeren Modellen Chess Challenger 7 und Challenger Voice abgelöst wurde.
- (2) Vgl. Partie F.S. (allein mit König und Bauern) – Rechner Y, ROCHADE Nr. 179, S. 152. „Y“ ist der Commodore Chess Mate (u.a. von Neckermann unter dieser Bezeichnung vertrieben, baugleich mit dem von Quelle angebotenen Chess Champion Mark II). Das diesen Rechnern einverleibte Schachprogramm ist identisch mit dem Microchess 2.0 für den weitverbreiteten Heimcomputer PET (Commodore CBM 2001), dem meistverkauften Computerprogramm der Welt überhaupt, von dem angeblich über 50.000 Stück abgesetzt wurden.
- (3) Das belegt die einfache „Wegputz-Methode“ (mop up algorithm), die das Programm CHESS 4 in solchen Endspielen anwendet; vgl. die Beschreibung in P.W. Frey (Hrsg.), Chess Skill in Man and Machine, Springer 1977; hier insbes. S. 99 f.

**Prof. Dr. Frieder Schwenkel: Sankt Nikolaus muß sich gedulden
(Chess Challenger 7 – Chess Champion Super System III – Boris)**

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