

Kann ein Computer besser sein, als ein Programmierer?

„Experten haben zwar vorausgesagt, daß Elektronengehirne mit der Spielstärke von CHESS 4.8 in wenigen Jahren in allen Supermärkten zu kaufen sein werden. Doch mehren sich die Zweifel, ob es jemals eine Denkmaschine vom Format der besten Schachspieler geben wird. Ein Computer, so die Gegenstimmen, könne nie besser sein als sein Programmierer.“

Paul Tröger in Playboy, Dez. 1979.

Hierzu folgende hübsche Anekdote (1). US-Computer-Schachmeisterschaft 1975 in Minneapolis: wieder einmal ist ein gänzlich unbekannter Außenseiter dabei, ein Programm mit dem unaussprechlichen Namen ETAOIN SHRDLU (2). Und es landet auf Anhieb auf dem 2.-4. Platz in einem Feld von 12 Konkurrenten! Ein halbes Dutzend Programme von Rang und Namen läßt es hinter sich, von den übrigen Neulingen nicht zu reden.

Man möchte dem Autor Garth Courtois gratulieren, aber er ist nicht zur Stelle, hat es gar nicht geschafft, selbst zum Turnier zu kommen. Er hatte zuhause bleiben müssen, am Standort des Rechners an der Universität von Colorado. Ein Freund hatte für ihn das Programm vom Turniersaal aus bedient.

Die Glückwünsche am Telefon bringen Garth nicht aus der Ruhe. Ja, er hat da diesen unbenutzten Kleinrechner in einem Schrank im Institut der Elektroingenieure entdeckt. Ganz recht, er hat das Programm allein geschrieben. Wie gut das Ding wirklich spielte, hatte er beim besten Willen nicht wissen können. Denn er war ein schwacher Spieler, und das Programm hatte ihn immer besiegt!

Hier der Beginn der Karriere von ETAOIN SHRDLU, die Begegnung mit dem weltbekannten OSTRICH (3), beide Programme auf Kleinrechnern desselben Fabrikats (4).

„Auf dem Organisationstreffen vor Turnierbeginn trug mir Newborn die Bedienung des Programms SHRDLU an. Er brachte mir schonend bei, das Ding sei eine Katastrophe. Sein Autor sei ein arbeitsloser Chemiker, verstünde wenig vom Schach, noch weniger von Computern und erst recht nichts vom Computerschach. (Herablassendes Lächeln von Professor Newborn.)

Und wirklich, der arme Garth hatte die ganze Welt gegen sich. Seine veraltete Nova war halb so groß und halb so schnell wie Newborns nagelneue Super-Nova. Garths Rechner war der kleinste im Turnier.

Man hatte uns vor der Auslosung bloß deswegen nicht auf den allerletzten Platz gesetzt, weil es da noch zwei weitere Neulinge gab, die bekanntermaßen absolut unmöglich waren.

Erste Runde: Auslosungs-Pech – ausgerechnet gegen Monty Newborns alt-erprobtes OSTRICH! 'Es tut mir leid, daß ich Ihnen dieses SHRDLU aufgehalst habe, aber es ist ja so schwach, daß die Spiele wenigstens nicht lange dauern werden', tröstete mich Professor Newborn. Ich lächelte mit zusammengebissenen Zähnen.“

1. e4 e5 2. Lc4 Sf6 3. Sf3 Sxe4 4. Sxe5 d5 5. Le5 f6 6. Lb5+ Ke7, „So weit war es besser gegangen als erwartet, und Newborn gab schließlich zu, daß OSTRICH die Eröffnung verpatzt hatte.“ 7. Sf3 c6 8. Le2 Lg4 9. 0-0 Kf7 10. d4 Le7 11. Sbd2 Lxf3 12. Sxf3 Dd6 13. Sh4 g5 14. Sf5 De6 15. Lg4 Kf8 16. Sxe7 Dxe7 17. f4 h6 18. fxc5 hxg5 19. Tel Th4 20. g3 Th6 21. Ld2 c5 22. dxc5 Dxc5+ 23. Le3 Db5 „Bei gleichem Material bläst SHRDLU mit allen Figuren zum Angriff, während OSTRICH mit Turm und Springer in der Ecke sitzt. Newborn schwenkt um: 'Bis jetzt spielt es ja gar nicht mal so schlecht!' Und da passiert es auch schon. SHRDLU lockt OSTRICH mit einem vergifteten Bauern auf den Leim. Erstaunlich: Wenige Züge später steht OSTRICH mit einer einzigen aktiven Figur, der Dame auf b2 da. Und SHRDLU geht mit vier Figuren auf den feindlichen König los.“ 24. Tc1 Dxb2 25. Dxd5 Sxg3 26. Lc5+ Kg7 27. hxg3 Sa6 28. Tb1 Dxc2 29. Dxb7+ Kg6 30. Dxa8 Dxc5+ 31. Kg2 Th7 32. Dg8+ Tg7 33. De8+ Tf7 34. Lh5+ Kxh5 35. Dxf7+ Kg4 „SHRDLU hat ein Matt in zwei Zügen, aber in Zeitnot rechnet es nur noch einen Zug voraus. Newborn sucht wie verrückt in seinen Programm-Auflistungen herum und vergewissert sich beim Wartungs-Ingenieur über den ordnungsgemäßen Zustand seines Rechners.“ 36. De6+ Kh5 37. g4+ Kh6 38. Dxf6+ Kh7 „SHRDLU gibt ein paar Schachs, die nichts verderben, und läßt nebenher ein bißchen Material mitgehen. Newborn reißt der Geduldsfaßen: 'warum macht das lausige Programm nicht endlich Schluß?' Nun, SHRDLU gab den Gnadenstoß

mit einem netten Matt im 40. Zug (dem letzten Zug vor der Zeitkontrolle als es genug Zeit übrig hatte, um genauer hinzusehen.“ 39. Th1+ Kg8 40. Th8 matt. – F.S. –

- (1) Stark verkürzt nacherzählt nach dem Bericht von R. Chicelli in: A.G. Bell. The Machine Plays Chess? Pergamon Chess Series 1978, S. 107-110. (Siehe Besprechung in ROCHADE Nr. 168, S. 208.)
- (2) Benannt nach den Buchstaben in den beiden ersten Spalten der Tastatur einer Linotype-Setzmaschine.
- (3) Beschrieben in dem Buch seines Urhebers: M. Newborn. Computer Chess. Academic Press 1975, Kap. 10.
- (4) Kommentar von R. Chicelli, verkürzt übersetzt nach (1). Partie entnommen aus: K. Thompson. North American Computer Chess Championships 1970-1979 (Zusammenstellung aller Partien, Beilage zu ICCA Newsletter, Dez. 1979).

Prof. Dr. Frieder Schwenkel: Kann ein Computer besser sein, als ein Programmierer?

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 196 – November 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)