

COMPUTERSCHACH

Computer auf dem Vormarsch (VIII. Teil) Forts. Nov.-Heft:

Auch in praktischen Partien bestätigt sich der bei dieser Untersuchung gewonnene Eindruck, das belegt die folgende Partie, die zwei Stufen oberhalb der Turnierstufe gespielt wurde.

CHES PARTNER 2000 St. 7 – Kg

Mittelgambit

1. e4 e5 2. Sc3 Sf6 3. d4 Hier wird meist 3. f4 und gelegentlich 3. Lc4 oder 3. g3 gespielt und man befindet sich dann in der Wiener Partie. Mit dem Textzug ergibt sich ein Übergang ins Mittelgambit. 3. ...ed4: 4. Dd4: Sc6 5. De3 Lb4 6. Ld3 Weiß spielt hier meist 6. Ld2 nebst 7. 0-0-0 6. ...0-0 7. Sf3 Lc3: 8. bc3: Te8 9. Lb2 d5 Schwarz kommt nun durch konsequentes Spiel auf der e-Linie in Vorteil. 10. e5 Sg4 11. De2 Sge5: 12. 0-0 Weiß hätte sich trotz des zersplitterten Damenflügels auf 12. 0-0-0 Sc4 13. Df1 Sca5 einlassen sollen. 12. ...Lg4 13. Dd1 Sf3+: 14. gf3: Lh3 Weiß müßte nun die Qualität geben, um dem Matt zu entgehen, blickt aber nicht ganz durch. 15. Te1 Dg5+ 16. Kh1 Dg2 ≠

Der Computer ist taktisch anfällig, spielt zu passiv und positionell schwach. Entgegen der Aussage der Bedienungsanleitung hat er offenbar keine Neigung, einen Bauern in einen Springer zu verwandeln, auch wenn man es ihm noch so schmackhaft zu machen versucht. Nach Eingabe einer Analyse- oder Problemstellung ist die Rochade nicht mehr möglich. Bei den elementaren Mattführungen sieht es so aus, daß er in der Turniereinstellung mit König und zwei Türmen oder Dame gegen den blanken König das Matt zügig erzwingen kann, wenn auch nicht auf dem kürzesten Wege, ein einzelner Turm reicht ihm jedoch nicht. Der PARTNER 2000, dessen 4 kByte-Programm unter D. Levys Anleitung entstand, ist mit ca. DM 300,- am unteren Rand der Mittelklasse angesiedelt. Auch bei ihm handelt es sich um ein Gerät für Einsteiger und Gelegenheitsspieler ohne allzugroße Ambitionen.

Ebenfalls nicht ganz neu ist INTELLIGENT CHES, ein interessantes Gerät, das seit Anfang des Jahres für rund DM 800,- auf dem Markt ist und sich entgegen ursprünglichen Vermutungen doch nicht so ganz als Renner erwiesen hat.

Das Konzept ist zweifellos sehr interessant, denn es handelt sich um ein kombiniertes Schachlehr- und Lernsystem mit Fernsehanschluß, Cassettenrecorder und Schachcomputer in einem Gerät. Man kann nicht nur Schach spielen, automatische Partien verfolgen oder Probleme lösen, sondern eigene Partien archivieren, Unterrichtscassetten abspielen - eine Bedienungsanleitung und eine Einführung in das Schachspiel durch IGM Dr. Pfleger werden als Mustercassette gleich mitgeliefert - oder eigenes Schachdemonstrationsmaterial aufbereiten. Dabei kann der Ablauf der Wiedergabe von Partien oder der Lösung von Problemen und Studien in beliebigem Tempo gewählt und durch gesprochene Kommentare unterstützt werden. Die Tonaufnahme erfolgt direkt mit dem eingebauten Recorder, die Wiedergabe erfolgt über einen eingebauten Lautsprecher und nicht über den Fernsehapparat. Durch blinkende Markierungen kann man einzelne Felder oder ganze Feldergruppen optisch hervorheben, um auf wesentliche Stellungsmerkmale hinzuweisen. Auch ohne TV-Anschluß kann man den Computer benutzen, seine Züge gibt er dann über eine rote, vierstellige Siebensegment-LED-Anzeige aus, ein wenig vermißt man allerdings die sonst allenthalben üblichen Kontrolltöne.

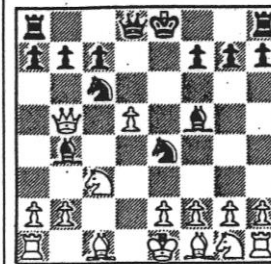
Dreizehn gut gestaffelte Spielstärkestufen mit praktischen konstanten Rechenzeiten zwischen zehn Sekundären und vier Stunden, die nur bei forcierten Wendungen unterschritten werden sowie vier Stufen zum Lösen von ein- bis vierzügigen Mattproblemen lassen von dieser Seite her auch kaum Wünsche offen. Von den vielfältigen fast alle Wünsche erfüllenden Möglichkeiten sei noch genannt, daß man den Computer in Partien auch nach Alternativzügen fragen kann, die Zugfolge

beliebig weit zurücknehmen und wieder vorlaufen lassen und sich bei mehrlösigen Mattaufgaben alle Schlüsselzüge zeigen lassen kann.

Die Gretchenfrage ist natürlich die nach den schachlichen Fähigkeiten von INTELLIGENT CHES, dessen Väter in der Schachwelt nicht unbekannt sind - es sind David Levy und Kevin O'Connell. Führen wir zunächst eine in der Turnierstufe L6 mit 3 Min. Rechenzeit pro Zug gespielte Partie als Beispiel vor:

INTELLIGENT CHES St. L6 – Kramer Budapester Gambit

1. d4 Sf6 2. c4 e5 Eine scharfe Spielweise für Spezialisten, der Computer hat auf diesen Zug keine Antwort in seinem Eröffnungsrepertoire. 3. de5: Se4 4. Sc3 Hier sind 4. Sd2, 4. Sf3 und vor allem das starke 4. Dc2! bekannt, der Textzug gibt dem Schwarzen freie Hand. 4. ... Lb4 5. Dd3 d5 6. cd5: Lf5 7. Db5+ Sc6 Die Annahme des Figurenopfers führt sofort ins Verderben, der Computer hätte 8. Ld2 versuchen sollen, obgleich die Stellung problematisch bleibt.



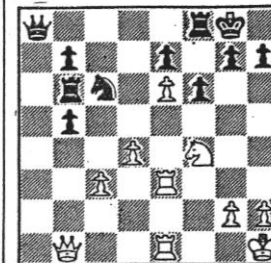
8. dc6: Sc3: 9. bc3: Lc3:+ 10. Ld2 Dd2: ≠
Das war kurz, wenn auch nicht ganz schmerzlos.

Zugegebenermaßen hat diese taktisch verwinkelte Variante dem Computer nicht viel Chance gelassen. Wenn man aber herausfindet, daß die Variante in Stufe L4 genauso läuft und die Partie mit CC SS III B und 1 Min. Rechenzeit reproduziert werden kann, daß in den letzten beiden Beispielen

die ersten beiden weißen Züge auch umgestellt werden, spielt keine Rolle, ahnt man einiges.

Weitere Versuche, Partien zu reproduzieren, zeigten, daß die beiden CC SS III-Varianten A und B und INTELLIGENT CHES bei gleichen Rechenzeiten nahezu identisches Verhalten zeigen. Gemeinsam ist auch die Eigenheit, in den Partieeinstellungen gegebenenfalls Bauern in Springer umzuwandeln, dies jedoch beim Lösen von Mattproblemen nicht zu tun. INTELLIGENT CHES schafft es, in den Mattführungen König und Dame sowie König und zwei Türme das Matt zu erzwingen, wenn auch nicht auf dem kürzesten Wege. Hier sind gegenüber CC SS III A und B, die es mit der Dame nicht und mit zwei Türmen nicht immer schaffen, offenbar Verbesserungen vorgenommen worden. Das trifft auch für die Eröffnung zu, die durch ein Eröffnungsrepertoire gestützt wird, das allerdings nur relativ kurze Zugfolgen beinhaltet. Die Dame wird auch etwas zurückhaltender geführt, was deutlich im wesentlich gesünder verlaufenden Initiativtest erkennbar wird, der elf bis fünfzehn Züge erfordert. Die Rechenzeit ist vergleichbar mit den Verwandten und liegt im Mittelspiel bei etwa 3 bis 4 Halbzügen.

Bemerkenswert ist die Lösungszeit des folgenden Vierzügers, den bisher nur wenige Computer knackten, weil eine forcierte Opferung durch einen stillen Zug unterbrochen wird und außerdem eine dreizügige Verführung zum Qualitätsgewinn vorhanden ist:



Lösung:

1. Dh7+: Kh7: 2. Th3+ Kg8
3. Sg6 nebst Th8#

Verführung:

1. Sd5 Ta6 2. Sc7 nebst Sa6:
und Qualitätsgewinn

INTELLIGENT CHES hat in Stufe P 4 rund sechs Stunden für die Lösung benötigt, CC SS III B rechnete sage und schreibe 681 Stunden, während MEPHISTO rund einen Tag dafür brauchte. Viele andere Geräte, auch solche, die weit und breit als sehr spielstark bekannt sind, haben dieses zugegebenermaßen anti-

**Hans-Peter Ketterling: Computer auf dem Vormarsch (Fortsetzung Nov.-Heft)
Chess Partner 2000 – Intelligent Chess – Schachmeister (TI 99/4)**

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 209 – Dezember 1981) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

computer-gerechte Problem nicht lösen können. Daß Menschen hier einen besseren Blick haben, zeigt der Umstand, daß ein Spieler mit einer ELO-Zahl von 2100 dieses Problem in etwa 5 s löste, während ein 200 Punkte schwächerer Spieler 15 s benötigte. Beide waren auf die Existenz einer vierzügigen Mattwendung allerdings hingewiesen worden und die Ergebnisse sind natürlich bestenfalls als Stichproben zu werten.

Zusammenfassend kann man sagen, daß INTELLIGENT CHESS viele interessante technische Möglichkeiten bietet, aber leider nur über ein mittelmäßiges Schachprogramm verfügt. Allerdings soll der Preis von einstmals rund DM 800,- auf etwa DM 500,- sinken, womit sich dann ein durchaus interessantes Preis-Leistungs-Verhältnis ergibt.

Zum Abschluß soll kurz das Programm SCHACHMEISTER gestreift werden, das auf dem Heimcomputer TI 99/4 von Texas Instruments läuft.

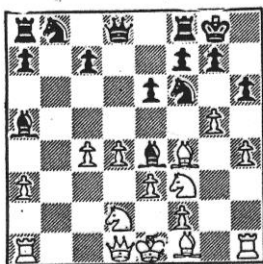
Wenn man weiß, daß hier ein 16bit-Prozessor zur Anwendung kommt, hat man hochgespannte Erwartungen, die jedoch nicht ganz erfüllt werden. Für den TI 99/4, der zum Anschluß an Fernsehgeräte gedacht ist, gibt es eine Reihe von fertigen Programmcassetten für die verschiedensten Anwendungsgebiete, SCHACHMEISTER ist eines davon. Ich hatte nur ein Wochenende Gelegenheit, damit zu arbeiten und kann infolgedessen nicht mehr als einen groben Überblick geben. Vier Spielstufen, die auf den Charakter defensiv, aggressiv, normal und verlierend eingestellt werden können, stehen zur Verfügung, dazu kommen die üblichen Möglichkeiten in Verbindung mit einer recht übersichtlichen Bildschirmdarstellung.

Der Initiativtest wurde mit 30 Sek und 180 Sek Rechenzeit in der Einstellung „aggressiv“ durchgeführt und zeigte sich normal bis leicht zurückhaltend, Matt in 12 bzw. 15 Zügen. Als Weißer zieht das Programm 1. b3, 1. c4, 1. d4, 1. e4, 1. f4 oder 1. Sf3, es verfügt jedoch über kein Eröffnungsreertoire. Die Mattführung mit der Dame klappt einigermaßen, mit zwei Türmen geht es gerade eben noch und mit einem Turm gibt es schnell remis durch dreifache Stellungswiederholung. Über Bauernendspiele brauchen wir bei allen Geräten dieser Folge kein Wort zu verlieren - nichts geht. Eine kurze Partie gibt einen Eindruck der Spielweise dieses Programms. Sie wurde mit ca. 3 Min. Rechenzeit und Spielcharakter „normal“ gespielt.

SCHACHMEISTER (TI 99/4) – KG

Damenläuferspiel

1. d4 d5 2. Lf4 Sf6 3. Sd2 Lf5 4. Sgf3 e6 5. c3 Le7 6. Sg5
 Von den üblichen Eröffnungswegen haben sich beide Parteien bereits weit entfernt. Daß der Springerausfall nutzlos ist, unterliegt jedoch keinem Zweifel. 6. ...0-0 7. h3 b5 Schwarz beschließt, die Stellung zu öffnen, der weiße König kommt nicht so schnell in Sicherheit. 8. e3 b4 9. g4 Kann das gut sein? 9.bc3: 10. bc3: Lg6 11. c4 Lb4 15. a3 La5 13. h4 h6 14. Sgf3 Le4 15. g5



29. Ld3 Tb2 30. De6: Dd2 ≠

Fazit: Auch der leistungsfähigste Computer kann nicht über den Schatten seines Programms springen.

In der nächsten Folge wird mit SAVANT eine der interessantesten Neuerscheinungen unter die Lupe genommen werden.

– Aus dem „Tempelhofer Schachmosaik“ –

– wird fortgesetzt –

H.P. KETTERLING

**Hans-Peter Ketterling: Computer auf dem Vormarsch (Fortsetzung Nov.-Heft)
 Chess Partner 2000 – Intelligent Chess – Schachmeister (TI 99/4)**

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 209 – Dezember 1981) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)