

Blitz-Turnier der Micro-Schach-Computer

In den letzten Monaten drängten einige neue Schach-Computer auf den Markt, und es stellt sich nun die Frage, ob diese Neu-linge den bisher stärksten Heimschachcomputer Sargon 2.5 vom Thron stoßen können. Mit den Neuheiten meine ich vor allem Intelligent Chess, aber auch Chess Challenger Sensory Voice und Mephisto.

Da ich wohl voraussetzen darf, daß Sargon 2.5 MGS, CCSS IIIa und Mephisto (siehe Rochade Nr. 195) bekannt sind, beschränke ich mich in meiner kurzen Beschreibung auf CC Sensory Voice und Intelligent Chess.

1. Chess Challenger Sensory Voice

Dieses Gerät stellt die nunmehr 5. Generation der Chess Challenger-Familie dar, bei dem die Züge nicht mehr über eine Tastatur eingegeben werden müssen, denn das Gerät registriert den gewählten Zug beim Aufdrücken der Figur auf das betreffende Feld selbst. Der Computer verfügt über 10 wählbare Schwierigkeitsgrade und einen abschaltbaren Zufallsgenerator. Weiterhin besitzt er eine Schachuhr für beide Seiten, eine um 18 Varianten größere Eröffnungsbibliothek als sein älterer Bruder CC Voice mit nun insgesamt 1856 Halbzügen (!), d.h. ca. 29 Halbzüge pro Variante und als Besonderheit 64 Weltmeisterpartien, die noch ein gespeichertes Potential von 4555 Halbzügen darstellen, aber nicht für die Eröffnung zur Verfügung stehen. Besonders für Blitzschachspieler ist noch eine weitere Einrichtung von Bedeutung. Man kann die Schachuhren auch im Count-down-Modus betreiben, d. h. man gibt dem Computer und sich selbst eine bestimmte Zeit vor und bei Erreichen von 0 blinkt das Display auf und zeigt an, welche Seite die Zeit überschritten hat. Leider muß man auch in diesem Modus eine Spielstufe einstellen; wünschenswert wäre natürlich, wenn sich das Programm die Zeit selbst einteilt.

2. Intelligent Chess

Wenn man dieses Gerät zum ersten Mal sieht, kann man den Eindruck gewinnen, daß man einen HiFi-Kassettenrecorder vor sich hat. Und tatsächlich läßt sich auch Musik hören mit dem eingebauten Recorder, was natürlich eine Zweckentfremdung ist, denn eigentlich ist er vorgesehen, um Schachpartien aufzunehmen und wiederzugeben! Dabei kann man eine handelsübliche Cassette einsetzen und auf dieser bis zu 450 Spiele speichern (auf einer C 60). Eine weitere Besonderheit ist die Möglichkeit, das Gerät an den Fernseher anzuschließen, um so auf dem Bildschirm spielen zu können. Diese Einrichtung wird ergänzt durch die Fähigkeit des Computers, bis zu 120 Züge einer Partie zu speichern und dann über eine Vor- oder Rücktaste beliebig oft abzurufen.

Beispiel: Man spielt eine Partie und setzt Intelligent Chess im 107. Zug matt. Jetzt kann man beliebig per Rücktaste den Spielverlauf von rückwärts her aufrollen und später die ganze Partie noch einmal von vorne beginnen. Wenn man dabei dann feststellt, daß man z. B. im 55. Zug einen Fehler gemacht hat, dann kann man von diesem Zug an einfach mit einem anderen weiterspielen, und dies alles auf dem TV-Bildschirm verfolgen. Über die Taste Altern (alternative) kann der Spieler den Computer auffordern, den zweitbesten Zug auszuführen. Normaliges Drücken dieser Taste bedeutet dann, daß der Computer den seiner Berechnung nach drittbesten Zug ausführt usw. Dies wird so konsequent gehandhabt, daß z. B. nach der unsinnigen Zugfolge: 1. e2-e4 e7-e5 2. Dd1-f3 Sb8-c6 3. Df3xf7+ zunächst natürlich Ke8xf7 im Display erscheint. Bei Druck auf Altern erscheint „Lose“, weil außer dem Königszug kein anderer Zug möglich ist und so die Aufgabe erzwungen wird. Als letzte Einzigartigkeit besitzt Intelligent Chess einen Modus, in dem er gegen sich selbst spielt. So kann man Partien verfolgen, ohne irgendwelche Tasten zu betätigen.

Das Gerät besitzt 13 Spiel- und 4 Problemstufen. Es beherrscht alle Schachregeln, einschließlich der 3 und 50 Zug Remis-Regel und der Verwandlung des Bauern in die geeignetste Figur. Als Nachteil dieses Geräts muß das Fehlen einer Halttaste, die das vorzeitige Unterbrechen des Rechengangs ermöglicht, und die starke Ähnlichkeit, wenn nicht gar völlige Übereinstimmung mit dem CCSSIIIa-Programm gewertet werden!

Nun aber zum eigentlichen Turnier!

Zunächst wurde ein Blitzturnier von mir veranstaltet. Da bei den sehr kurzen Rechenzeiten sehr oft das Glück über Gewinn oder

Verlust einer Partie entscheidet, mußten möglichst viele Partien ausgetragen werden, um so ein aussagekräftiges Ergebnis zu erzielen.

Es wurden je 4 Partien zwischen den Kontrahenten gespielt; jeder 2-mal mit Weiß und 2-mal mit Schwarz.

Folgende Schach-Computer nahmen an dem Turnier teil:

1. Sargon 2.5 MGS auf Stufe 1
2. CC Sensory Voice auf Stufe 1
3. Intelligent Chess auf Stufe 1
4. Mephisto auf Stufe A 1
5. CCSS IIIa auf Bedenkzeit von 5 s eingestellt
6. Sargon 2.5 MGS auf Stufe 0 !

Die doppelte Teilnahme von Sargon 2.5 resultierte aus dem Umstand, daß Stufe 1 sich als so stark erwies, daß ich mich entschlossen habe, versuchsweise auch Stufe 0 auf einem zweiten Gerät gleichen Typs am Turnier teilnehmen zu lassen!

Die sachgemäße Korridierung der Bedenkzeiten bereitet immer einige Schwierigkeiten. So hatte im Durchschnitt Intelligent Chess etwas mehr und Mephisto meist etwas weniger an Bedenkzeit, was bei ca. 5 s Bedenkzeit sicherlich nicht unwesentlich ins Gewicht fällt.

Nach oftmals spannenden Partien wurde folgender Endstand registriert:

	Sarg.(1)	CCSS	Intelli.	CC Sen.	Meph.	Sar.(0)	
1 Sargon 2.5(1)	x x x x = 1 1 1 1 = 1 = 1 1 1 1 0 1 = 1 1 1 1 1 1 7						
2 CCSS III a (5s)	0 0 = 0 x x x x 1 1 1 0 0 = = 1 1 1 1 0 1 = 0 1 1 1						
3 Intr.Chess (1)	0 = 0 = 0 1 0 0 x x x x = 1 1 = 1 1 1 0 1 0 1 0 1 0						
4 CC Sen.V.(1)	0 0 0 0 = 0 1 = 0 = 0 x x x x = = 1 1 0 1 1 1 9,0						
5 Mephisto (A1)	= 0 1 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0 = = x x x x 0 1 1 0 6,5						
Sargon 2.5 (0)	0 0 0 0 1 0 0 = 0 1 0 1 0 0 1 0 0 1 1 0 x x x x 6,5						

Sargon 2.5 (1) gab in keiner Partie des Turniers seine Spitzenposition auf und siegte schließlich souverän mit 17 aus 20 Punkten. Hinter ihm drei Computer, die in etwa gleichauf liegen CCSS IIIa, Intelligent Chess und CC Sensory Voice.

Am Ende befindet sich Mephisto, der im Blitzschach seine bei größerer Bedenkzeit sehr guten Spielergebnisse nicht halten konnte und gleichauf Sargon 2.5, diesmal allerdings auf Stufe 0, der selbst bei einer Bedenkzeit von 1 s mit den Konkurrenten oftmals gut mithalten konnte.

Fünf Kurzpartien aus dem Turnier.

1. Mephisto A 1 – Sargon 2.5 Stufe 0

1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 Sb8-c6 3. Sb1-c3 Sg8-f6 4. Lf1-b5 Lf8-c5 5. Lb5xc6 d7xc6 6. Sf3xe5? Dd8-d4! 7. f2-f4? ? Dd4xf2 ≠ Dies ist die kürzeste Partie aus dem Turnier! Mephisto zieht bis zum vierten, Sargon 2.5 bis zum dritten Zug aus seiner Eröffnungsbibliothek. Die Fehler im 6. und 7. Zug von Mephisto sind allein dadurch zu erklären, daß er in 3 s nur 1 Halbzug tief rechnet und damit mögliche Gegenzüge Sargons nicht überprüfen kann.

2. Sargon 2.5 Stufe 1 – CCSS III a 5s

1. e2-e4 e7-e5 3. Sg1-f3 d7-d5? ! 3. Lf1-b5+? c7-c6 4. Lb5-e2 d5xe4? 5. Sf3xe5 Lc8-e6 6. Sb1-c3 Sg8-f6 7. d2-d4 h7-h5? 8. Lc1-e3 Lf8-d6 9. 0-0 a7-a5? 10. Le3-g5 Ld6xe5 11. d4xe5 Dd8xd1 12. Ta1xd1 Sf6-g4? ? 13. Td1-d8 ≠

3. CCSS III a – Sargon 2.5 Stufe 1

1. e2-e4 e7-e5 2. d2-d4 e5xd4 3. Dd1xd4 Sb8-c6 4. Dd4-d5? Sg8-f6 5. Dd5-f5? d7-d5 6. Df5-f3 d5xe4 7. Df3-g3 Lc8-e6 8. Sb1-c3 Sc6-b4 9. Lf1-b5+? c7-c6 10. Lb5-a4 b7-b5 11. La4-b3 Le6xb3 12. c2xb3 Sb4-c2+ 13. Ke1-e2 Sc2xa1 14. Lc1-e3 Dd8-d3+ 15. Ke2-e1 Sa1-c2 ≠

4. Sargon 2.5 Stufe 0 – CCSS III a

1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 d7-d5? ! 3. Sb1-c3 d5xe4 4. Sf3xe5 Sg8-f6 5. Lf1-c4 Lc8-e6 6. 0-0 Le6xc4 7. Se5xc4 Sb8-c6 8. d2-d3 Dd8-d4 9. Sc3-b5! Dd4-d5? 10. Sb5xc7+ Ke8-d7 11. Sc7xd5 Sf6xd5 12. d3xe4 Lf8-c5? 13. Dd1xd5+ Kd7-c7 14. Lc1-f4+ Sc6-e5 15. Lf4xe5+ Lc5-d6 16. Dd5xd6+ Kc7-c8 17. Dc7 ≠

Im 12. Zug fragte Sargon 2.5 übrigens: Have you played before ?

5. Intelligent Chess – CCSS III a

1. e2-e4 e7-e5 2. Sb1-c3 Sb8-c6 3. Lf1-c4 Lf8-c5 4. Sg1-f3 Sg8-f6 5. 0-0 0-0 6. d2-d3 d7-d6 7. Lc1-e3 Lc5e3 8. f2xe3 Lc8-g4 9. Dd1-e2 Dd8-e7 10. a2-a4? a7-a5 11. Sc3-d5 Sf6xd5 12. Lc4xd5 Lg4-e6 13. Ld5xe6 De7xe6 14. Sf3-g5 De6-d7 15. De2-h5 Tf8-e8? 16. Tf1xf7 Te8-e7? 17. Dh5xh7 ≠

Auffallend bei den aufgeführten Partien ist die Tatsache, daß Sargon 2.5 als auch CCSS IIIa in 4 der 5 kürzesten Partien

vertreten sind. Dies ist dadurch zu erklären, daß CCSS IIIa in der Eröffnung sehr oft gravierende Fehler macht (Dame zu schnell ins Spiel) und dadurch schnell in eine Verluststellung gerät, während Sargon 2.5 der einzige Heimschachcomputer ist, der es vermag, Schwächen des Gegners schon in der Eröffnung schonungslos auszunutzen und dann zielstrebig auf den Gewinn hinzuspüren.

Insgesamt wurden 60 Blitzpartien mit 5646 Halbzügen (!) gespielt. Wenn man 5 s Bedenkzeit im Mittel ansetzt und die Schreib- und Eingabezeit mit weiteren 30 s berechnet, so wurden über 54 1/2 Stunden Schach gespielt!

Ein Schnellturnier (ca. 20 s Bedenkzeit) der gleichen Schachcomputer ist mit einigen Überraschungen bereits abgeschlossen und wird in einer der nächsten Ausgaben folgen.

– Arndt Rottenbacher. Am Erlenbusch 14a.1000 Berlin 33

Arndt Rottenbacher: Blitz-Turnier der Micro-Schachcomputer

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 200 – März 1981) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)