



**COMPUTERSCHACH \* Berichte – Hinweise**  
 Redaktion: Prof. Dr. F. Schwenkel, Wöhrenweg 8, 2090 Winsen-Laßbrönne

### Zum dritten Mal CHESS 4.8 in Hamburg

Die Berichte über die Erfolge des amerikanischen Schachprogramms CHESS 4.7 (CHESS 4.8) ließen der Redaktion des SPIEGEL keine Ruhe. Sie arrangierte am 17. März eine Turnierpartie CHESS gegen Viktor Kortschnoj vor ca. 70 geladenen Gästen, mit Robert Hübner als Kommentator.

Das Rahmenprogramm begann schon am Vormittag mit einem Rundgespräch von Schachmeistern, Computerfachleuten und Wissenschaftsjournalisten, das der SPIEGEL in einer seiner April-Ausgaben abdrucken wird. Man diskutierte über Bedeutung und Zukunftsaussichten des Computerschachs im besonderen und der Computeranwendungen im allgemeinen.

Hübner empfahl den sofortigen Abbruch der Versuche mit den gegenwärtigen Methoden der Schachprogrammierung. Man war sich einig über den Nutzen einer tieferschürfenden Theorie des Schachs als Ausgangspunkt künftiger Entwicklungen. Überraschend war Hübners geringe Einschätzung des theoretischen Werts der Schachstrategie, so wie sie in der heutigen Lehrbuchliteratur dargeboten wird. Am liebsten würde er damit, wenn ihm Gelegenheit dazu geboten würde, noch einmal ganz von vorn anfangen.

In der Mittagspause brachte Hübner den Rechner mit einer Stellung aus einer seiner Partien in Verlegenheit:

Ljubojevic



Hübner (am Zug)

CHESS fand bei wenigen Sekunden Bedenkzeit den Zug 1. Le3, „denselben Fehler, den ich gemacht habe“ (Hübner). Mit steigender Bedenkzeit wurden die Zug-Vorschläge des Rechners immer schlechter. Hübner erläuterte die subtilen strategischen und taktischen Überlegungen um die Bedeutung des Schlüsselpunkts c5, mit denen er nach der Partie auf die Lösung 1. b4! kam (1.-Dxb4 2. Le3 nebst Tab1). Dergleichen in einem Schachprogramm nachzuvollziehen, wird sicher auf lange Zeit unmöglich sein.

Am frühen Nachmittag traten 9 Amateure gegen CHESS an, darunter einige vielbeschäftigte Prominente, die kaum Zeit haben dürften, sich im Schachspiel zu üben. Unter den Verlierern fanden sich u.a. der Buch- und Fernsehautor von Dittfurth, der Universitätspräsident Fischer-Appelt, der Verleger Ledig-Rowohlt sowie der Berichterstatte. Die Hamburger Damenmeisterin Regina Berglitz hielt ihre Partie unentschieden. Einziger Sieger blieb Robert von Weizsäcker, Sohn des Berliner CDU-Politikers von Weizsäcker. Die Bedienungsmannschaft des Rechners arbeitete diesmal flott. Trotzdem mußten die letzten Partien nach zwei Stunden beim 45. Zug abgebrochen werden. Ausschnitte aus den Simultanpartien sind im Bericht des SPIEGEL vom 26. März zu finden. 1)

In der anschließenden großen Nachmittagssitzung hatte Viktor Kortschnoj keine großen Probleme mit seiner Turnierpartie

## Frieder Schwenkel: Zum dritten Mal Chess 4.8 (Blitzpartie mit Hübner)

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

gegen CHESS, über die der SPIEGEL am 26.3. in aller Ausführlichkeit berichtete.

Nach ca. einstündigem Zusammenbruch der Fernverbindung nach USA erledigte Kortschnoj am Abend den Rechner noch dreimal im Blitzspiel. Dasselbe tat anschließend auch Hübner. Eine dieser Partien, die letzte, bereitete den Computerschach-Anhängern eine besondere Enttäuschung. Um Hübners Eröffnungsrepertoire auszuschalten, vertauschte man in der Grundstellung die Springer und Läufer, in der Hoffnung, daß dies den Rechner weniger stören würde als den Großmeister. Tatsächlich aber lieferte CHESS dabei seine schwächste Leistung an diesem Abend überhaupt. Fazit: Man sollte das Programm künftig mit Großmeistern verschonen!  
 – F. S. –

1) Sämtliche Partien der Veranstaltung vom 17. März samt Kommentaren enthält die kostenlose Broschüre „Schach im SPIEGEL (II)“, anfordern vom SPIEGEL-Verlag, Postfach 110420, 2000 Hamburg 11, Kennwort „Schach“. Sie enthält außerdem 10 Handicap-Partien von Robert Hübner gegen Hamburger Bundesligaspieler vom 18. März (Ergebnis 5 1/2 : 4 1/2 für Hübner).

### Blitzpartie Hübner – CHESS 4.8

Zeitkontrolle: CHESS erhält im Mittel 5 Sekunden pro Zug (tatsächlicher Mittelwert in dieser Partie: 8.8 Sekunden, mit einem nicht genau bekannten Anteil für die Fernübertragung der Züge nach USA und zurück; kürzeste Zeit 2 Sekunden, längste Zeit 34 Sekunden). Die Partie gilt für den Rechner als verloren, wenn es dem Gegner gelingt, 60 Züge in 5 Minuten zu machen.

Die folgende Partie beginnt mit einer abgeänderten Grundstellung: Läufer auf der b- und g-Linie, Springer auf der c- und f-Linie (also Springer und Läufer vertauscht). Man mag das für einen bloßen Jux halten. Aber man kann auch mehr darin sehen, nämlich ein Experiment zu der Frage, wie weit Schachmeister mit dem Gedächtnis – also gespeicherten Stellungsmustern – arbeiten. Man kann versuchen, diese Muster auszuschalten, indem man die Grundstellung verändert. Derartige Vorschläge, für die sich der frühere Weltmeister Capablanca schon in den 20er Jahren eingesetzt hat, sind unter Schachspielern nicht populär. Aber das ändert nichts an ihrer grundsätzlichen Bedeutung.

Was man zu Vergleichszwecken gern hätte, ist ein Spieler, dem Grundstellungen mit irgendwie vertauschten Offizieren überhaupt nichts ausmachen (z.B. weil er grundsätzlich keine Stellungsmuster speichert). Ein Schachprogramm könnte ein solcher Partner sein. Aber CHESS eignet sich nicht hierfür: Es benutzt normalerweise eine große Eröffnungsbibliothek, also eine große Sammlung von Stellungsmustern.

Die folgende Partie zeigt, daß die Grundstellung durch die Springer-Läufer-Vertauschung nicht drastisch genug geändert wird: CHESS kommt durch den Verlust seiner Eröffnungsbibliothek ganz aus dem Konzept, während Hübner keine besonderen Probleme hat; die bewährten Prinzipien der Zentrumsstrategie gelten nach wie vor, und die beherrscht er ja bestens.

### Hübner – Chess 4.8

1. d4 c6 2. e4 Da5+ 3. c3 f6 (Schwarz öffnet zunächst einmal alle Läuferdiagonalen.) 4. Se3 Lf4 5. f3 Dg5 6. De2 Lf7 7. Sd3 Lc7 (Der Symmetrie zuliebe?) 8. Lc2 Sg6 9. g3 Sd6 (Schwarz legt sich im Zentrum größte Zurückhaltung auf.) 10. Lf2 0-0 11. h4 Dh5 12. g4 Dh6 13. Sg2 Sc4 14. b3 Sa3 15. Le3 (Maßlos traurig!) 15.) Sf4 16. Sdxf4 Sxc2+ 17. Dxc2 Lxf4 18. Lxf4 g5 19. Le3 Dg7 20. 0-0-0 d5 (Endlich!) 21. Ld2 dxe4 22. fxe4 h5 23. Se3 Tfe8 24. Sf5 Df8 25. hxg5 hxg4 26. gxf6 exf6 27. Tdg1 Lg6 28. Txc5 Kf7 29. Sh6+ Ke7 30. Txc6 Kd8 (Jetzt sucht er unterm Bette umsonst die Ruhestätte.) 31. Txf6 Dxf6 Das mußte nicht sein, aber Weiß kann es sich leisten, Katze und Maus zu spielen. Er ließ sich noch weitere 35 Züge Zeit, den schwarzen König von seinen Qualen zu erlösen. Der Helfer, der auf Cahlanders Blitzspiel-Brett (s. ROCHADE Nr. 175, S. 36) die Züge des Rechners ausführte, meinte am Schluß – nach dieser dritten Blitzspiel-Niederlage des Rechners gegen Hübner: „Ich glaube, der Rechner hat jetzt genug von Ihnen!“

– F.S. –