

## COMPUTERSCHACH

Fortsetzung aus dem April-Heft:

H.-P. Ketterling:

### Computer auf dem Vormarsch, 6. Teil

Der CC Sensory 8 ist für Netz- und Batteriebetrieb geeignet und kann mit vier Alkali-Mangan-Babyzellen etwa 8 h ununterbrochen betrieben werden.

Wenden wir uns nun seinen schwächlichen Eigenschaften zu. Er verfügt über das gleiche Eröffnungsrepertoire wie CC 7 und CC 10, das er im Gegensatz zu jenen bei fehlerhaften Zugeingaben jedoch nicht verläßt. Seine Endspielkenntnisse reichen nicht einmal zur Mattführung mit zwei Türmen. Bauern wandelt er stets in Damen um, der Spieler kann per Stellungskorrektur natürlich auch andere Figuren wählen. Auch in Problemstellungen gibt es mit der Rochade keine Probleme. Die Eröffnung ohne Benutzung des Repertoires und das Mittelspiel behandelt er recht beachtlich, ohne jedoch Bäume auszureißen, seine effektive Rechentiefe liegt in Turniereinstellung bei etwa drei Halbzügen. Im Initiativtest zeigen die Stufen 3, 5 und 6 die günstigsten Leistungen, schnelle Entwicklung gepaart mit Angriffsvermögen, ohne sich zu überstürzen. Die restlichen Stufen sind mehr defensiv eingestellt. Natürlich ist auch ein Zufallsgenerator vorhanden.

Eine unter Turnierbedingungen gespielte Partie soll seine Spielweise illustrieren:

#### Becker – CHESS CHALLENGER Sensory 8, Stufe 8 Französisch

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Sc6 5. Dieser Zug entstammt nicht dem Eröffnungsrepertoire, sondern wurde vom Computer berechnet. 6. Le2 Le7 7. Sf3 Sh6 Weiß spielt die beiden letzten Züge meist in umgekehrter Reihenfolge und Schwarz pflegt im allgemeinen mit Db6 und Sg8-e7-f5 auf das Feld d4 zu drücken, der Computer „weiß“ das jedoch nicht. 7. b3 Ld7 8. Tg1 Da5 Im Hinblick auf die relativ geringe Rechentiefe des Computers bereitet Weiß einen Angriff am Königsflügel vor, während Schwarz nun doch gegen d4 spielt. 9. Kf1 cd4: 10. cd4: Db4 11. g4 f5 ? Schwarz hat an dieser Stelle die Folgen des En-Passant-Schlages nicht korrekt beurteilt und kommt nun in Nachteil. 12. ef6: e. p. Lf6: ? Wegen der nun folgenden Bauerngabel war 12. ...Lf8 13. fg7: Lg7: angezeigt, obwohl Weiß dabei einen Bauern gewinnt und mit 13. La3 Db6 14. Lf8: Kf8: 15. fg7: Kg7: den schwarzen König in eine sehr luftige Stellung zwingen kann. 13. g5 Ld4: 14. Sd4: Dd4: 15. Dd4: Sd4: 16. gh6: g6 Damit ist eigentlich alles vorbei, denn auch mit 16. ...Sc2 17. Lb2 Sa1: 18. hg7: Tg8 19. La1: kommt Schwarz vom Regen in die Traufe. 17. Lb2 Se2: 18. Ke2: Lb5+ 19. Ke1 Tf8 20. Sa3 Ld3 21. Tc1 Kd7 22. Le5 und der Computer überschritt in aussichtsloser Lage die Zeit (2h), weil er für die letzten drei Züge unerklärlicherweise mehr als eine Stunde benötigt hatte. Der Gegner hatte gerade fünf Minuten Bedenkzeit verbraucht!

Diese Partie bietet ein weiteres Beispiel dafür, daß die Rechentiefe der meisten Computer nicht ausreicht, um gegen gute Spieler bestehen zu können.

Abgesehen von den mangelnden Endspielqualitäten erwirbt man mit dem CHESS CHALLENGER Sensory 8 ein sehr bedienungsfreundliches und solide spielendes auch für Batteriebetrieb geeignetes Gerät, das dem CC 7 in der Gunst der Interessenten den Rang abgelaufen hat.

Kommen wir nun zum großen Bruder, dem CHESS CHALLENGER Sensory VOICE. Er ist gewissermaßen eine Kreuzung zwischen dem CC VOICE und CC Sensory 8, wobei die vom Vorgänger geerbte Stimme nun sowohl hinsichtlich der Lautstärke als auch der Anzahl der Ansagen steuerbar ist. Da im Gegensatz zum CC Sensory 8 auch wieder das von den anderen CHALLENGERN bekannte vierstellige rote Siebensegment-Display vorhanden ist, war es auch möglich, eine Schachuhr einzubauen, die für beide Seiten die Bedenkzeit jedes Zuges und die bisher verbrauchte gesamte Bedenkzeit bis max. 10 h anzeigt. In der Zeit zwischen der Anzeige des Computerzuges und seiner Ausführung auf dem Brett sind beide Uhren gestoppt. Außerdem können die Uhren auch im Count-down-Betrieb laufen, das ist für Blitz- und Schnelipartien recht praktisch. Der Computer verfügt über 10 Spielstärkestufen 1 bis H, die einen mittleren Zeitverbrauch von 5 s, 15 s, 35 s, 80 s, 140 s, 3 min, 3 min 20 s, 6 min, 11 min und mehrere Stunden aufweisen, auch hier handelt es sich um grobe Richtwerte, die teilweise deutlich überzogen werden. In den Stufen 1,

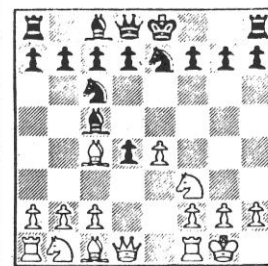
2, 5, 7, 9 und H kann man sich den vom Computer erwogenen Zug zeigen und ihn gegebenenfalls auch sofort ausführen lassen. Zugvorschläge, Seiten- und Spielstärkewechsel während der Partie sowie automatische Partien sind ebenfalls vorgesehen. Der Zufallsgenerator ist abschaltbar und darf übrigens in der Stufe H nicht benutzt werden, er stört in dieser Stufe die Analysevorgänge und führt mitunter zu Fehlfunktionen. Für diesen mit einem soliden Holzgehäuse versehenen Computer, an den man auch einen Rollendrucker zum Protokollieren der Partien anschließen kann, muß man einen knappen Tausender anlegen. Man bekommt jedoch auch noch einige Extras geboten. Zunächst ist die Eröffnungsbibliothek gegenüber dem CC VOICE auf 64 der wichtigsten Eröffnungsvarianten von im Mittel einem Dutzend Zügen Länge erweitert worden. Man kann sie sich vom Computer auch zeigen lassen und jederzeit eine der beiden Seiten übernehmen. Die wichtigsten Eröffnungen sind in mehreren Hauptvarianten vertreten. Anfängern zeigt der Computer auf Verlangen wie die Steine ziehen und fortgeschrittenen Spielern gibt er die Möglichkeit, 64 berühmte Meisterpartien aus der Zeit von 1852 bis 1979 zu studieren. Dabei hat man die Möglichkeit, die Züge der Meister in jeweils zwei Versuchen vorherzusagen, liegt man richtig, so darf man sich einige Punkte nach Maßgabe der Tabelle in der Bedienungsanleitung gutschreiben, andernfalls verrät der Computer den richtigen Zug.

Es ist kaum zu glauben, aber der CC Sensory Voice spielt überdies auch noch Schach, in Eröffnung und Mittelspiel gewöhnlich besser als sein Vorgänger. Im Endspiel enttäuscht er leider etwas, von den beachtlichen Fähigkeiten des CC VOICE hat man vieles hinwegoperiert, und das ist wirklich schade.

Am spannendsten ist für mich immer die erste Partie mit einem neuen Computer, welche man noch völlig unvorbelastet von den Kenntnissen spielt, die man bei weiterer Beschäftigung mit ihm erwirbt. In diesem Fall war es eine Schnelipartie.

#### Ketterling – CC Sensory VOICE, Stufe 3 Schottisches Gambit

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4 ed4: 4. Lc4 Lc5 Der Computer hat zwar Schottisch im Eröffnungsrepertoire, nicht aber dieses Gambit, und so mußte er bereits den vierten Zug berechnen und findet auch die richtige Antwort. Allerdings konnte hier auch 4. ...Sf6 mit Übergang ins Zweispringerspiel geschehen, während hingegen der nach 4. ...Lb4+ mögliche



Stellung nach 5. – Sg7?

Bauerngewinn dem Weißen die Initiative überläßt. Weiß sollte mit 4. c3 fortfahren, trachtet jedoch danach, Schwarz aufs Glatteis zu führen. 5. 0-0 Sg7? Mit 5. ...d6 konnte Schwarz sich sicherstellen oder sich mit 5. ...Sf6 auf den scharfen Max-Lange-Angriff einlassen, der Textzug gestattet dem Weißen jedoch einen heftigen Angriff. 6. Sg5 d5 Auf 6. ...0-0 7. Dh5 müßte Schwarz mindestens einen Bauern und die Qualität hergeben.

7. Sf7:!? Nach 7. ed5: Sd5: ? 8. Sf7: Kf7: 9. Dh5+ bekommt Weiß das geopferte Material zurück und behält einen heftigen Angriff. Sehr wild wird es nach 7. – Sa5 8. Sf7: Kf7: 9. d6+ Sc4: Mit 10. de7: De7:, nicht 10. ...Ke7: wegen 11. Lg5+ mit Damenverlust, 11. Te1 Dd6 12. Df3+ Df6 13. Dd5+ oder 12. ...Kg6 13. Dd3+ bekommt Weiß das Material mit Vorteil zurück. Zieht Schwarz jedoch einfach 10. ...Le7:, so hat Weiß keine spielbare Fortsetzung mehr, weswegen er sich auf 10. Dh5+ einlassen wird. Nun ist zwar 10. ...Kg8 10. ...g6 11. Dc5: gut für Weiß, nach 10. ...Sg6 11. Dc5: Sd6: 12. Dd4: Df6 geht es jedoch nicht mehr weiter, folglich kommen 8. d6 oder 8. Lf3 infrage. 7. Kf7: 8. ed5: Sd5: ? Hier war mit 8. ...Sa5 der Übergang in eine der oben skizzierten Varianten möglich. 9. Dh5+ g6 Auch andere Züge sind aufgrund der exponierten schwarzen Königsstellung kaum besser, man prüfe nur 9. ...Kf8 10. Ld5: Df6? 11. Lg5 Df5 12. Lc6: bc6: 13. Le7+ mit Damengewinn oder 10. ...De7 11. Lg5 Dd7 12. Te1 h6 13. Le7+ nebst matt oder schließlich 10. ...Dd7 11. Te1 Sd8 12. Lg5 und Weiß droht vernichtend Ld8: und nebenbei aufgrund des hängenden Lc5 auch Lb7: 10. Ld5: + Kg7 11. Lh6+ Kf6 12. Dg5 ≠

Der fünfte Zug des Schwarzen war ungesund, allerdings sind die Folgen für den Computer zu diesem Zeitpunkt noch nicht durchrechenbar, und man muß auch bedenken, daß er hier nur 1/2 bis 1 min Rechenzeit pro Zug zur Verfügung hatte.

Ohne Eröffnungsrepertoire entwickelt sich der CHESS CHALLENGER Sensory VOICE zügig aber zurückhaltend und mit einem Hang zu „modernen“ Stellungstypen. In praktischen Partien zeigt er mitunter ein wenig zu viel Zurückhaltung und zieht abwartend Schwerfiguren oder den König hin und her, während der Gegner unauffällig einen Angriff vorbereiten kann. In den Stufen 1, 3, 5 und 9 spielt er beson-

## Hans-Peter Ketterling: Computer auf dem Vormarsch – 6. Teil

CC Sensory 8 – CC Sensory Voice – CC Grandmaster Voice – Sargon 2.5 – CC Voice – Boris Handroid

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 202 – Mai 1981) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)





**Fidelity Chess Challenger Sensory 8**



**Fidelity Chess Challenger Sensory Voice**

ders defensiv, in den übrigen Stufen forsch bis aggressiv. Im Endspiel reicht es zwar zur Mattführung mit König und zwei Türmen gegen den König und auch mit König und Dame geht es meist recht schnell, mitunter tut sich der Computer jedoch etwas schwer, und ein Turm allein oder zwei Läufer reichen ihm nicht. Neuere Exemplare schaffen plötzlich auch die Mattführung mit einem Turm!

Alles in allem bekommt man ein interessantes Gerät, das eine Menge zu bieten hat und dem nur eine gewisse spielerische Zurückhaltung und eine etwas knappe Endspielausstattung anzulasten sind. In Kürze sollen die Geräte jedoch in einer verstärkten Variante lieferbar sein und die schon ausgelieferten CC Sensory VOICE wird man auf diesen Stand umrüsten können.

Zwei Miniwettkämpfe zu je drei Partien in Turnierspielstärke zwischen CC Sensory 8 (St. 8) und CC Sensory VOICE (St. 6) einerseits und SARGON 2,5 (St. 4) andererseits gingen beide 2:1 für SARGON aus, CC Sensory 8 gewann eine Partie, während CC Sensory VOICE zwei Partien remis machte. Das zeigte, daß in einzelnen Partien eigentlich jedes Ergebnis möglich ist, SARGON 2,5 jedoch alles in allem über eine gewisse Überlegenheit verfügt, die sich wahrscheinlich auf seine etwas aggressivere Spielweise und die geringfügig höhere effektive Rechentiefe zurückführen lassen dürfte. Während SARGON 2,5 mit der Zeit gut auskommt, zeigt vor allem CC Sensory VOICE eine Tendenz zum Überziehen der Bedenkzeit, dies wurde in diesem Wettkampf allerdings nicht bewertet.

Zum Abschluß sei noch das neue Spitzenmodell CHESS CHALLENGER GRANDMASTER VOICE kurz gestreift.

Für rund 1,5 Kilomark erhält man ein ansprechendes, sauber verarbeitetes Schachspiel aus Holz in Turniergröße mit eingearbeiteten Figurenkästen und einem Computer, der von der Bedienung mit dem CC VOICE nahezu identisch ist, auch die Tasten und die Anzeige sind übernommen worden, das Netzgerät ist eingebaut. Der Computer hat keine Sensorfelder und wird über eine Tastatur konventionell bedient.

Das umfangreiche Eröffnungsrepertoire ist vom CC VOICE übernommen worden, während das Programm sich in der Eröffnungsbehandlung ohne Repertoire und im Mittelspiel wie jenes des CC Sensory VOICE verhält. Die oben erwähnte Partie gegen CC Sensory VOICE läßt sich mit CC GM VOICE reproduzieren, der „alte“ CC VOICE spielt dagegen an der kritischen Stelle den besseren Zug 5. ...Sf6 und zeigt auch sonst ein abweichendes Verhalten.

Wie CC VOICE zeigt er in den Stufen 2, 5, 7, 9 und H die Rechentiefe an, läßt sich im Gegensatz zu jenem genau wie CC Sensory VOICE auch in allen diesen Stufen unterbrechen. CC Sensory VOICE ist übrigens in den gleichen Stufen und zusätzlich auch in Stufe 1 unterbrechbar, tut man dies jedoch nach extrem kurzer Zeit, so gibt er Unsinn aus, das passiert übrigens auch, wenn man sich beim CC Sensory VOICE den erwogenen Zug in den Stufe 3, 4, 6 und 8 ansieht oder ihn gar unterbricht, was für diese Stufen nicht vorgesehen, aber auch nicht verhindert ist. CC GM VOICE und CC VOICE zeigen den erwogenen Zug nicht nur wie dafür vorgesehen bei Betätigung der DM-Taste, sondern auch bei Benutzung der b2-, f6- und der  $\Phi$  -Taste, letztere hat den Vorteil, die Zugausgabe nicht zu löschen, falls der Computer währenddessen gerade mit seinen Berechnungen fertig geworden ist und seine Antwort ausgibt. Im Endspiel absolviert CC GM VOICE die Mattführung mit zwei Türmen, Dame oder einem Turm zügig, mit zwei Läufern ist er allerdings etwas unsicher.

Den besten CHESS CHALLENGER gibt es leider noch nicht. Es wäre nach meiner Meinung der CC Sensory VOICE im Gehäuse des CC GM VOICE mit dessen eventuell noch etwas verstärktem Mittel- und Endspielprogramm und der direkten Zugeingabe mittels Dauermagnet in den Füßen der Schachsteine und Halleffekt-Sensoren im Schachbrett, wie es BORIS HANDROID bietet. Irgendwann wird es ihn hoffentlich geben, den Traumcomputer.

(Dies ist der sechste Teil einer Artikelfolge aus dem Tempelhofer Schachmosaik - wird fortgesetzt)

## **Hans-Peter Ketterling: Computer auf dem Vormarsch – 6. Teil**

**CC Sensory 8 – CC Sensory Voice – CC Grandmaster Voice – Sargon 2.5 – CC Voice – Boris Handroid**

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> Nr. 202 – Mai 1981) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)