

Prof. Dr. Frieder Schwenkel:

Wie spielen Sie gegen ein Schachprogramm?

Früher oder später könnte es Ihnen passieren, daß Sie auf einem Verbandskongreß oder einem offenen Turnier einem Schachprogramm gegenüber sitzen. In den USA ist dergleichen schon wiederholt vorgekommen. Das Programm CHESS 4.5 (das im August 1977 Computerschach-Weltmeister wurde) gewann gar ein solches Turnier (B-Gruppe des Paul-Masson-Turniers, in Saratoga, Kalifornien, Juli 1976) mit 5:0 gegen (menschliche) Spieler, die ihrer Elo-Zahl nach eigentlich hätten weit überlegen sein sollen.¹⁾

Die Gegner müssen offenbar etwas falsch gemacht haben. In der Tat! Sie brachten allesamt ungesunde Materialopfer mit unklaren Verwicklungen, vielleicht in der Hoffnung, im Trüben zu fischen, vielleicht unter dem psychologischen Druck der Galerie. In keinem Falle machte sich die Spekulation bezahlt.

Die wiederholt geäußerte Empfehlung, Schachprogramme aus der Eröffnung heraus taktisch zu überrumpeln²⁾, ist eben völlig verfehlt. Ein Schachprogramm der Spitzenklasse rechnet drei bis vier Züge beiderseits mit erschöpfender Gründlichkeit voraus. Serien von Zwangszügen (Schlagwechsel, Schachgebote) verfolgt es gar in nahezu unbegrenzter Tiefe. Matt oder Materialgewinn erkennt es dabei mit tödlicher Sicherheit. Einzig mit stillen Zügen als Pointe langer Zwangszug-Serien hapert es noch. Tatsächlich liegen die Schwächen der Schachprogramme ganz woanders, nämlich im Positionsspiel (vor allem der sachgemäßen Behandlung geschlossener Stellungen) und im Endspiel. Mattsetzung des nackten Königs bei ausreichendem Materialübergewicht ist damit nicht gemeint – das erledigt CHESS z.B. mit der linken Hand – wohl aber vielzügige Königs- oder Figurenmanöver, Bauernopfer auf Position und dergleichen mehr. Kein Schachprogramm ist derzeit in der Lage, umfassende oder langfristige strategische Pläne zu entwerfen, wie sie im Positionsspiel und Endspiel gelegentlich eben doch erforderlich sind. Schachhistorisch gesprochen, haben die Computerprogramme bisher sozusagen Anderssen hinter sich und sind dabei, Steinitz zu verdauen, von Tarrasch aber und Lasker gar haben sie noch nichts gehört. Jetzt wissen Sie also, wie Sie aus Ihrer bevorstehenden Begegnung mit dem Computer siegreich hervorgehen können: Spielen Sie einfach wie Tarrasch gegen Anderssen!³⁾ Die folgende aufsehenerregende Partie zeigt, daß auch Kenner sich schwer tun, psychologisch richtig gegen Schachprogramme zu spielen.

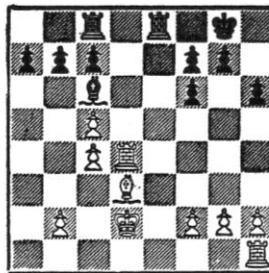
Weiß: D. Levy⁴⁾ – Schwarz: CHESS 4.6.

Aus einer Simultanvorstellung gegen 12 Schachprogramme anläßlich der 8. US-Computerschachmeisterschaft in Seattle, Oktober 1977.

1. d4 Sf6 2. Sc3 Levy sucht schon im zweiten Zug aus der Eröffnungsbibliothek von CHESS auszusteigen. Im Dezember 77 eröffnete Levy gegen das russische Exweltmeister-Programm KAISSA gar mit 1. d3. Levys Strategie gegen Schachprogramme ist damit klar: möglichst vom ersten Zug an positionelle Probleme aufwerfen, die der Gegner auf sich allein gestellt lösen muß, ohne die Eselsbrücke einer Bucheröffnung. An der Aufgabe, erstklassiges Eröffnungsspiel allein aus allgemeinen Prinzipien abzuleiten, sind die Schachprogrammierer bisher allesamt gescheitert (vgl. dazu unseren Beitrag „Wie man nach den Regeln Schach spielt“, ROCHADE, April 1978). Auch Schachmeister können dieses Problem am Brett nur in begrenztem Umfang lösen, aber eben doch besser als ein Schachprogramm. Offenbar ist es ratsam, die Stellung möglichst lange geschlossen zu halten, um die taktischen Fähigkeiten der Schachprogramme ins Leere stoßen zu lassen. 2.–d5 3. Lg5 h6 4. Lxf6 exf6 5. e4(?) Objektiv zwar nicht falsch. Aber die frühzeitige Öffnung des Spielfelds lenkt die Partie dorthin, wo das Schachprogramm am sichersten ist: ins seichte taktische Fahrwasser. 5.–dxe4 6. Sxe4 Sc6 7. c3 De7 8. De2 Le6 9. Sc5 Ld5 10. 0-0-0 Investiert einen B, anscheinend zwecks Verhinderung der gegnerischen langen Rochade. Ein konkreter Plan zeichnet sich dahinter allerdings nicht ab. Offensichtlich ist es Weiß bisher nicht gelungen, dem Gegner Probleme zu stellen. Das soll der unklare Textzug nun bewerkstelligen. 10.–Dxe2 11. Sxe2 Lxc5 12. dxc5 Lxa2 Ein Bauer ist ein Bauer. Wenn er doch wenigstens ein bißchen vergiftet

wäre! Aber davon ist leider nichts zu sehen. 13. Sd4 Sxd4 14. Txd4 0-0 15. Td7 Hier richtet der T nicht viel aus. Ebenso nahe liegend wie der T-Zug war 15. Kc2! (droht b3) Le6 16. Le2 nebst Lf3 und Entwicklung des Th1, mit Druckspiel am D-Flügel. 15.–Tac8 16. c4 (Kc2!) Der erste einer Anzahl scheinbar unternehmungslustiger, in Wahrheit jedoch nervöser B-Züge, mit denen sich Weiß schließlich selbst zugrunderichtet. Die Gelassenheit, mit der das Schachprogramm dagegen schwächende B-Züge unterläßt, aber jede Gelegenheit zu einem scharf pointierten B-Vorstoß nutzt, ist schon sehenswert. 16.–Lb3 17. Kd2 Tfe8 18. Ld3 Mit 18. c6, b6! wird Weiß seinen Doppelbauern doch nicht los. 18.–La4 19. Td4 Lc6 Jetzt drückt Schwarz auf dieser Zentrumsdiagonalen (siehe Diagramm). 20. f3 Danach gerät Weiß

Stellung nach 19.–Lc6



vollends in eine passive Stellung. Freilich war nicht leicht vorauszu sehen, wie geschickt Schwarz die 5. Reihe ausnutzen würde. Sonst hätte Weiß vielleicht 20. Tg1 nebst f4 versucht, um dem schwarzen Turm das Feld e5 zu verwehren 20.–Te5 21. b4 Tg5 22. Lf1 a5! Stellt Weiß vor die Wahl: schwarzer Freibauer auf der a-Linie, oder Überlassung der 5. Reihe. 23. h4 In der Hoffnung, den Tg5 nach g6 oder g3 ins Abseits zu locken. Ein menschlicher Gegner hätte sich vielleicht darauf eingelassen, um den weißen K-Flügel unter Druck zu halten, auch ohne einen konkreten Plan. Für ein Schachprogramm gibt es derartige vagen Vorstellungen nicht. Es sieht einfach nur, daß der T auf e5 viel beweglicher steht, und das ist hier zufällig auch das Richtige. 23.–Te5 24. b5 Le8 25. Td5 Te7! Weicht vorübergehend von der 5. Reihe, um sie alsbald mit großem Vorteil zurückzuerobieren. Pech für Weiß, daß sich die ganzen Manöver bis zum B-Gewinn im 28. Zug taktisch erschöpfend durchrechnen lassen. Noch größeres Pech, daß der B-Gewinn sich als positionell gesund, ja entscheidend erweist. Das Schachprogramm weiß nichts von alledem: es hätte sich den B so oder so geholt. 26. Td4 In Erwartung des Unvermeidlichen: 26.–c6! 27. b6 Te5 Als Ergebnis seiner zusammenhangslosen Gewinnversuche hat Weiß eine verlorene Stellung. In Anbetracht der relativen Endspielschwäche seines Gegners mag sich Levy in diesem Moment noch keine allzugroßen Sorgen gemacht haben. Aber die besagte Schwäche ist eben nur relativ: In dem folgenden seichten taktischen Routine-Geplänkel behauptet sich das Programm mühe los. Nur eine groß angelegte Rettungsaktion, mit einer tiefen, dem Programm unverständlichen strategischen Pointe, hätte noch etwas nützen können. Aber woher soll der Simultanspieler die Inspiration dazu nehmen? 28. Ld3 Txc5 29. Te1 Te5 30. Tde4 Txe4 31. Lxe4 a4 32. Kc3 Ld7 33. c5 a3 34. g4 Le6 35. Lf5 Lxf5 36. gxf5 Td8 37. Ta1 Td5 Jetzt wütet der zweite Turm auf der 5. Reihe. 38. Kb4 Txf5 39. f4 Oder 39. Txa3 Tf4+ Es geht mit bemerkenswerter Schnelligkeit bergab. 39.–Txf4+ 40. Kxa3 Tc4 41. Td1 Txc5 42. Td8+ Kh7 43. Td7 Ta5+ 44. Kb4 Tb5+ 45. Kc4 Txb6 46. Txf7 Kg6 47. Td7 f5 Weiß gibt auf. Eine peinliche Niederlage, auch wenn sie – als Simultanpartie – nicht auf die Goldwaage gelegt werden sollte. Levys berühmte Wette⁵⁾ ist davon ohnehin nicht betroffen (entgegen der Falschmeldung in den Deutschen Schachblättern vom Jan. 1978) Denn dafür zählen nur eigens anberaumte ernste Partien.

- 1) Siehe den Bericht in D. Levy, 1976 U.S. Computer Championship, Computer Science Press, 1977; hier insbesondere S. 51 ff.
- 2) Erst kürzlich wieder zu lesen in der COMPUTERWOCHE vom 5.1.78
- 3) Die beiden sind einander am Brett leider nie begegnet, weshalb wir hier nicht mit einem Partiebeispiel dienen können.
- 4) David Levy, internationaler Meister, in London ansässig, Organisator zahlreicher Computerschach-Turniere.
- 5) Levy wettete in 1968 gegen eine Gruppe angelsächsischer Computerwissenschaftler um 1750 englische Pfund, daß ihn vor dem 31. Aug. 1978 kein Schachprogramm im ersten Wettkampf besiegen könne.

Prof. Dr. Frieder Schwenkel: Wie spielen Sie gegen ein Schachprogramm? (David Levy - Chess 4.6)

(Quelle: Rochade – Juni 1978) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)