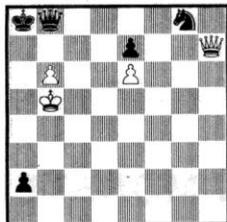


Kurios - aber nicht für den Schachcomputer (3)



Weiß am Zug
Wie geht es weiter?

Remis? Oder Sieg für eine Partei? Das läßt sich so ohne weiteres gar nicht beurteilen. Diese Art von Endspiel ist stets für eine Überraschung gut.

Wie gesagt: Weiß ist am Zug. Das heißt, Sie sind jetzt am Zug, was wiederum bedeutet, daß Sie Ihren elektronischen Verbündeten fragen sollen, ob er sich dieser Endspielstudie gewachsen fühlt.

Es ist wohl klar, daß Weiß unter allen Umständen verhindern muß, daß sich der schwarze Freibauer a2 in eine zweite Dame geschlechtsumwandelt. Aber wie? Ihren Computer juckt es schon in seinem Bauch. Er möchte sein Können unter Beweis stellen.

Einen kleinen Haken beinhaltet diese Stellung allerdings. Ich gebe Ihnen deshalb folgenden Tip: Stellen Sie Ihren Computer nicht auf die allerunterste Stufe ein, also nicht auf die Blitzschach- oder Schnellschachstufe, denn sonst könnte es leicht passieren, daß er über die entscheidende Kombination stolpert. Geben Sie ihm ein bißchen Zeit. Am besten gleich die Turnierschachstufe. Da packt er bestimmt das Ding und läßt die Puppen tanzen, daß es ein wahrer Augenschmaus ist. Kurios ist diesesmal nämlich nicht die Ausgangsposition, wie Sie ja selbst sehen, sondern der Lösungsverlauf. Probieren Sie es aber mit Ihrem Computer selbst, bevor Sie heimlich nach dem Zuglinien-Diagramm schielen.

Damit Sie Ihre Daten mit meinen vergleichen können (PRESTIGE II), habe ich in Klammern für Weiß die jeweilige Rechenzeit in Minuten, die Rechentiefe mit Variantenzahl und die Stellungsbeurteilung in Bauerneinheiten angegeben (für Schwarz nur die Rechenzeit), und zwar bezogen

auf die Turnierstufe mit abgeschaltetem Permanent Brain:

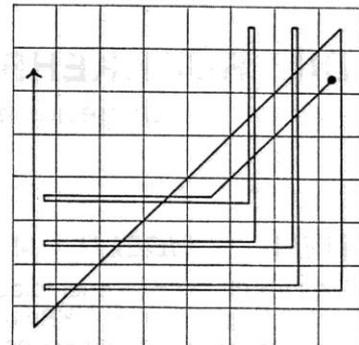
1.	De4+	1.37	6-25	00.00	Db7	0.00
2.	Da4+	5.43	7-28	00.00	Kb8	1.58
3.	Df4+	2.15	6-20	00.00	Ka8	2.02
4.	Df8+	4.	(angezeigt nach 1.25 Min.)			
4.		6.16	7-30	01.69	Db8	4.31
5.	Df3+	3.47	7-23	01.78	Db7	0.00
6.	Da3+	1.23	6-29	01.75	Kb8	1.46
7.	Dg3+	1.37	6-24	01.94	Ka8	1.48
8.	D:g8	1.36	6-28	02.04	Db8	1.12
9.	Dg2+9.	(Ankündigung „Matt“ in 6 Zügen)				
9.		1.05	6-23	99.87	Db7	0.00
10.	D:a2+	0.21	5-27	99.89	Kb8	0.08
11.	Dh2+	0.08	4-23	99.91	Ka8	0.01
12.	Dh8+	0.02	3-26	99.93	Db8	0.00
13.	Da1+	0.02	3-28	99.95	Da7	0.00
14.	D:a7+	0.00	1-26	99.97		

Nun, Ihre Bitkanone, pardon Maschine, hat dieses studienhafte Endspiel bestimmt ebenfalls bravurös gemeistert, wahrscheinlich noch schneller wie mein gutes Stück. Und haben Sie auch gemerkt, wo der kritische Punkt für Ihren Computer kam, wo er alle seine Rechenkünste aufbieten mußte, um nicht in eine Remisvariante hineinzugleiten? Der 4. Zug von Weiß war es, als er erst nach etlichen zigtausenden von Berechnungen erkannte, daß wiederholtes A4-Spielen außer einem Unentschieden nichts einbringt und daß alleinig Df8+ über Umwegen den Springer- und Freibauererfolg ermöglicht. Bei meinem Rechenkünstler dauerte es immerhin 1.25 Minuten, bis er den Braten roch. Und dann dauerte es fast nochmals 5 Minuten, bis er sich entschließen konnte, tatsächlich auch Df8 zu spielen. Das ist auch der Grund, warum die Blitzschachstufe nicht ausreicht, während alle anderen Züge mehr oder weniger sofort gefunden werden, da es sich durchwegs um naheliegende Schachgebote handelt, die der Computer vorrangig verfolgt.

Die Mattankündigung erfolgte bei mir bereits im 9. Zug. Ein Matt in 14 Zügen (27 Halbzüge) ist selbstverständlich mit der Problem- bzw. Mattsuchstufe nicht so ohne weiteres zu bewältigen. Sie können es ja einmal versuchen. Vielleicht geht es in Raten. Dieses Experiment überlasse ich Ihnen, wie auch herauszufinden, ab welcher Stufe Ihr Computer den entscheidenden 4. Zug findet. Ich möchte nicht versäumen, Ihnen zum Schluß ein Zuglinien-Diagramm zu präsentieren, das Ih-

nen die Züge der weißen Dame graphisch vor Augen führt. Ich fertigte es speziell an, um das Vorgehen der „Themafigur“ und das Gewinnschema zu verdeutlichen, um die Schönheit dieser einmaligen Konstruktion sichtbar zu machen. Es sagt meines Erachtens mehr aus, als die algebraische Notation der einzelnen Züge.

Ist die Idee dieses Lösungsablaufs nicht kurios? Phantastisch! Harmonisch schön!



Zuglinien-Diagramm der weißen Dame

Finden Sie heraus, warum die weiße Dame dieses sonderbare Manöver ausführen muß, um zu Ihrem Mattziel zu gelangen? Bestimmt eine lohnende Aufgabe im Hinblick darauf, diese Studie in ihrem vollen Inhalt zu verstehen. Ihr Computer ist dazu nicht in der Lage. Er kann Ihnen lediglich den Lösungsweg zeigen. Um den eigentlichen Sinn zu erfahren, müssen Sie Ihren eigenen eingebauten Computer in Aktion setzen.

Die Autoren dieser 1851 konstruierten Endspielstudie sind J. Kling und B. Horwitz.

Als letzten (Verteidigungs)zug von Schwarz gaben sie 13.- Kb7 an, was mit dem eleganten Matt 14.Da6 seinen Abschluß findet. Mein Computer dagegen wählte die erheblich profanere Verteidigung 13.- Da7 mit dem selbstmörderischen und simplen Damenopfer, ein untrügliches Zeichen dafür, daß die Computer der heutigen Generation noch keinerlei ethisch-moralischen Werte kennen und in naher Zukunft auch nicht kennen werden.

Friedrich Wolfenter

Friedrich Wolfenter: Kurios – aber nicht für den Schachcomputer (Teil 3)

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> – Mai 1989) (photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)