

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

Computerschach – eine neue ständige Spalte in der **ROCHADE!** Wir sind sicher, damit im Interesse des Schachpublikums zu handeln. Die vielen Leser-Zuschriften, die Berichte in der Presse, ja sogar neuerdings im Fernsehen zeigen, wie rasch das **Computerschach** im Kommen ist. Es gilt vor allem, die stürmische Entwicklung auf der anderen Seite des Atlantik im Auge zu behalten. Und – nicht zuletzt! – wollen wir das zarte Pflänzchen des **deutschen Computerschachs** hegen und pflegen helfen.

Die **ROCHADE** bietet daher den Interessenten am **Computerschach** diese Spalte als Mittelpunkt ihres Informationsaustausches an. Schreiben Sie uns! Wir werden aus dem eingehenden Material eine möglichst interessante Auswahl treffen.

Der Herausgeber

CHES 4.7 in Hamburg

In der zweiten Februarwoche zeichnete das ZDF in seinem Hamburger Studio jene Fernseh-Sendung über Computerschach auf, die am Abend des Sonntag, den 11. 2. ausgestrahlt wurde. Bekanntlich spielte der englische Meister Levy dabei eine Partie gegen das amerikanische Schachprogramm CHES 4.7 („CHES 4.8“). Das Programm lief auf einem Rechner vom Typ CYBER 176 der Firma Control Data (CDC) in Minnesota/USA.

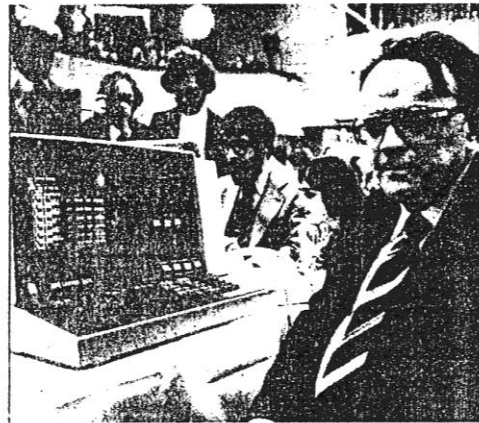
Um die technischen Arrangements – Computer, Programm, Fernverbindung, Ein- und Ausgabe der Züge am Spielort – zu testen, stellte CDC bereits eine Woche vor der Fernsehaufzeichnung den Rechner für einige Stunden täglich zur Verfügung. Der Betreuer von CHES, Dr. David Cahlander von der CDC, kam aus USA angefliegen, um das komplexe Programm vom Spieltisch aus zu bedienen. Hamburger Schachfreunde hatten eine einmalige Gelegenheit zu Experimenten und Vorführungen.

Den Höhepunkt bildete eine sechsstündige Großveranstaltung am Sonntag, den 4. Februar. Frederic Friedel, Ko-Produzent der Fernseh-Sendung, und Werner Schulenburg vom Hamburger Schachclub „Diogenes“ hatten im großen Saal des „Curio-Hauses“ auf langen Tischreihen alles aufbauen lassen, was sich die über 1000 Computerschach-Interessenten aus Hamburg und Umgebung nur wünschen konnten: Taschenschach-Rechner „Challenger“, „Boris“ und wie sie alle heißen, Hobbycomputer „APPLE“ und „PET“ mit dem Schachbrett auf dem Bildschirm.

Und natürlich, im Mittelpunkt des Interesses, die Computer-Konsole von CDC, umgeben von einem Hufeisen von Tischen mit Schachbrettern darauf. Denn CHES 4.7 trat als Großmeister auf und spielte an 15 Brettern simultan! Bei beendigten Partien rückten sofort weitere Gegner nach, so daß ständig alle Bretter besetzt waren. Das Programm nahm sich jeweils 5 Sekunden Zeit pro Zug, gegen bekannte starke Spieler 10 Sekunden. Die Gegner konnten ungefähr je 5 Minuten pro Zug nachdenken. Von insgesamt 21 Partien verlor der Rechner 5 (u. a. gegen eine Reihe Hamburger Spitzenspieler) und remiserte 5. Eigentlich hätte das Programm in je 75 Sekunden (also einer guten Minute) die Runde machen und seine Gegner mächtig unter Druck setzen können. Aber die schwerfällige Ein- und Ausgabe der Züge nahm viel zuviel Zeit in Anspruch. Drei Operateure waren voll damit beschäftigt. Der Erste marschierte mit

einer Hand-Tastatur im Kreise und tippte die Züge der Gegner in den Rechner ein. Die Antwortzüge erschienen postwendend auf einer Bildschirm-Konsole. Ein zweiter Operateur las sie ab und übertrug sie per Mikrofon und Kopfhörer an den dritten, der an den Brettern die Züge ausführte. Und so hin und her, unter ständiger Verwirrung und Entwirrung der Kabel auf dem Fußboden. Hier muß sich David Cahlander noch etwas Besseres einfallen lassen.

Daß er dessen durchaus fähig ist, beweist seine fabelhafte Blitzspiel-Apparatur: auf den ersten Blick ein ganz gewöhnlicher Figurensatz auf einem eingelegten hölzernen Brett mit einer normalen Schachuhr daneben. Beim näheren Hinsehen entdeckt man die Kabel von der Uhr zum Brett und von da zu einem schwarzen Kasten voller Elektronik. In der Tat: die Figuren haben es in sich (Magnete im Fuß nämlich) und ebenso das Brett (magnetempfindliche Schaltkontakte unter jedem Feld). Der Rechner kann die Züge des Gegners an den Schalterstellungen ablesen. Seine eigenen Züge signalisiert er durch blinkende kleine Lämpchen in den Ecken der Spielfelder: „Bitte diese meine Figur von hier nach da setzen!“ David Cahlander arbeitet an einem ferngesteuerten „Arm“, mit dem der Computer diese Figurenbewegungen selbst ausführen kann (- nicht zu verwechseln mit dem in der Fernsehsendung benutzten Ungetüm, einem zweckentfremdeten Industrieroboter).



Weltmeister CHES 4.7 bei Schaukämpfen in Hamburg
 Kommentator: Großmeister L. Pachman
 In der Mitte sitzend: D. Cahlander

Großmeister Pachman kommentierte den ganzen Abend lang den Verlauf ausgewählter Simultanpartien an Demonstrationstischen. Nach und nach verliefen sich die Schaulustigen, die Spiel- und Hobbycomputer wurden abgebaut. Der harte Kern der Hamburger Schächer umlagerte immer noch die Simultan-Bretter. Sie hätten die ganze Nacht durchgehalten, aber das Ende der Rechenzeit um 23 Uhr nahte heran. Pachman schätzte die Partien ab, rasch, treffend und drastisch: „Was ist denn das für eine verrückte Stellung? Beide haben verloren!“

Dann kam der Höhepunkt des Abends: Für die letzten Rechen-Minuten ließ sich Pachman an Cahlanders Blitzspiel-Brett nieder, inmitten einer zwei Stockwerke hohen Mauer häßlereckender Kiebitze. Die Lämpchen fingen zu blinken an. Pachman: „Im Blitzspiel bin ich der größte Patzer, das ist allgemein bekannt.“ Nichtsdestoweniger vereinbarte man in der ersten Partie ein Remis (Pachman in Verluststellung mit nacktem König gegen zwei feindliche Bauern, aber bei drohender Zeitüberschreitung des Computers). In der zweiten Partie – „Man muß ihn ernst nehmen, sonst wird er böse!“ – überschritt der Großmeister die Zeit, bei ausgeglichener Stellung. Fazit: „Gegen den Computer darf man nicht Blitz spielen!“

Ein gelungenes Spektakel, ein erstklassiges Vergnügen! Wiederholungen in weiteren Großstädten des In- und Auslandes sind geplant.

Und was wäre vom Standpunkt des Computerschachs dazu zu sagen? Vergnügen ja – ein unbezahlbares Vergnügen freilich, wenn man an das Geschenk von CDC (Rechenzeit plus Leitungsmiete) denkt. Reklame für die Rechnerfirma? Computerschach-

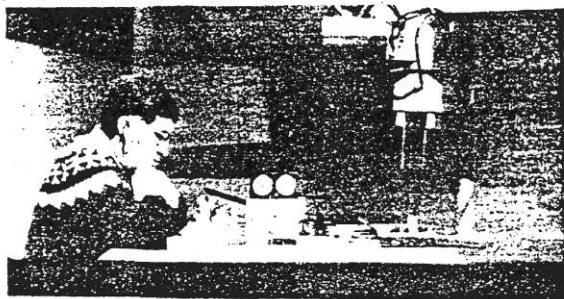
Prof. Dr. Frieder Schwenkel: Schach dem Computer
David Levy gegen Chess 4.8 in Hamburg

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

Fans kaufen keine CYBER 176, auch wenn ohne diese mit CHES 4.7 nicht viel los ist. Reklame für Taschen- und Hobby-Computer vielleicht – durch die naheliegende Verwechslung ihrer Leistung mit der des gleichzeitig gezeigten Großrechners. Damit zieht der Handel mit den Schach-Zwergen einen Wechsel auf die Zukunft, der von verbesserten Nachfolgemodellen erst noch eingelöst werden muß. Kurzum: auf der kommerziellen Seite geht die Computerschach-Rechnung noch nicht auf, ganz bestimmt nicht bei den Großrechnern.

Und die schachliche Seite? Die Spielqualität? Reden wir lieber nicht von den Taschen- und Hobby-Computern! CHES 4.5, amtierender Computerschach-Weltmeister seit 1977, allerdings nur US-nationaler Zweiter in 1978, sah gegen gemischte Gegnerschaft ganz gut aus, enttäuschte aber gegen qualifizierte Spieler, von gelegentlichen Treffern abgesehen. Trotz seiner gefeierten Siege in einigen offenen US-Turnieren käme das Programm bei uns wohl nicht über die Verbands-Hauptturniere hinaus, wegen des höheren allgemeinen deutschen Spielniveaus.

Nun, was nicht ist, kann ja noch werden. Und diese Hoffnung ist es auch, warum sich Computerfachleute (wie der Unterzeichnete) an solchen Veranstaltungen beteiligen: wie sonst sollten wir insbesondere die deutsche Computerschach-Lücke schließen? Freilich muß dazu mehr sachliche Information geboten werden. Bei der Hamburger Veranstaltung fiel diese zugunsten des reinen Schach-Konsums unter den Tisch. –F.S.–



David Levy mit dem Roboterarm seines elektronischen Gegners: „Er ist mir unheimlich.“

Schach dem Computer

David Levy – CHES 4.8 im Fernsehstudio

Studio Hamburg, Mittwoch, den 7.2.1979, 9.30 Uhr vormittags: Zwei alte Kontrahenten lassen sich wieder einmal am Schachbrett nieder, diesmal in einer futuristischen Glaskabine von den Ausmaßen eines mittleren Gewächshauses, inmitten eines Fernsehstudios. Von allen Seiten, ja sogar von oben, schießen Kameras herein, schießen Lichtbündel hernieder. Die runde Kabinentür wird zugeschoben. Sie verschluckt das Geplärr der Regielautsprecher, die Geräusche des Publikums, das Klicken der Pressekameras.

Die weißen Steine führt der schottische internationale Meister David Levy, am Vorabend eingetroffen, soeben vor geladenem Publikum offiziell begrüßt. Gestern war Mr. Levy noch ganz als korrekt-dunkel gekleideter Geschäftsmann aufgetreten. Heute hat er sich in den kleinen, drahtigen Kämpfer David verwandelt, angezogen mit einem sportlich gemusterten Norwegerpullover. Zur besseren Konzentration tritt er mit nüchternem Magen an.

Über den schwarzen Steinen reckt sich drohend CHES 4.8 empor, in Gestalt eines ungetümen Industrieroboters norwegischer Herkunft, ausgeliehen von einer süddeutschen Firma, wo er sein Brot damit verdient, Farbspritzpistolen mit deftigem Griff über Werkstücke zu schwenken. Ein kreischender Kompressor im Nebenraum treibt Hydraulik-Öl durch seinen Kreislauf.

Im Moment noch ist der drei Meter lange Schwenkarm über dem massiven Sockel zusammengeklappt. Dem Saurier ist sichtlich unbehaglich in dieser fremden Umgebung. Vielleicht duckt er sich auch zum Sprung? In der Tat: Wenn der lange Arm zum Zuge ausholt, muß sein Gegenüber vom Brett zurückweichen, um nicht erschlagen zu werden!

Die riesigen Stahlfeder-Finger schwenken zögernd über das Brett, schnappen nach einem Stein, ziehen ihn hoch und zurück, stoßen wieder vor, über ein anderes Feld, geben den Stein mit einem Fauchen frei. Kein Zweifel: Wenn dieser Spieler eine Figur berührt, dann zieht er sie auch! Bis zu einer halben Minute nervt er den Gegner mit seiner schwebenden Hand, wenn er zwei Steine nacheinander bewegen muß, bei Schlagzügen oder einer Rochade. Als Ausgleich für seine keuchende Langsamkeit bekommt er eine halbe Stunde Bedenkzeit extra; ansonsten gilt: 40 Züge in zwei Stunden. Die Schachuhr freilich mag man seinen wuchtigen Fingern nicht anvertrauen: Levy muß für ihn aufs Knöpfchen drücken.

Die Dompteure des Sauriers, ein ganzer Trupp Ingenieure der Firma Control Data, haben zu seiner Zählung modernste Mikroprozessor-Technik aufgeboten. Sie übersetzt die vom Schachprogramm ausgegebenen Befehle („Springer g8 nach f6“) in die Sprache des Monsters („Gehe nach Position x. Greife zu. Gehe in Nullstellung. Gehe nach Position y. Lasse los. Gehe in Nullstellung“). Erst am Vorabend war die Mikroprozessor-Steuerung vollends entfehlert worden. Bis zuletzt hatte sie darauf bestanden, die Steine des Gegners zu ziehen (z.B. Dd1-b1 nebst Tal-c1 statt schwarzer 0-0), aber Ingenieure sind derlei Kummer gewöhnt!

Das Programm CHES 4.8 läuft auf einem Großrechner CYBER 176 im Herstellerwerk der Control Data an einem Ort unweit Minneapolis in USA, hin und zurück über 150.000 Funk- und Leitungs-Kilometer entfernt. Dort herrscht tiefe Nachtruhe, niemand nimmt Notiz vom großen Ereignis in Hamburg. Nur ein schläfriger Operateur steht bereit, für den Fall eines – leider allzu häufigen! – Zusammenbruchs des Rechners oder der Übertragungsstrecke.

Das altbekannte CHES 4.7 hat sich für seinen großen Auftritt einen neuen Namen – CHES 4.8 – zugelegt. In der Tat dürften einige Modifikationen vonnöten gewesen sein, so z.B. im Eröffnungsrepertoire. Denn heute soll ein Königsgambit gespielt werden, damit auch ganz bestimmt eine spannende Partie auf die Bildschirme kommt. Ein sportliches Zugverständnis von Levy: Er begibt sich freiwillig auf's taktische Glatteis, obwohl er genau weiß, wie er CHES in langweiliger, aber sicherer positioneller Manier erledigen kann.

Und so geschieht es denn: 1. e4 e5 2. f4 exf4 3. Sf3 g5 4. d4 Das seltene „Rosentreter-Gambit“. 4.–g4 5. Lxf4 gxf3 6. Dxf3 Sc6.

Wir verfolgen hier die Partie vom Standpunkt von CHES aus, so wie sich das Bild aus den vom Programm im Spielverlauf ausgegebenen Daten rekonstruieren läßt. Das Programm hat beim letzten Zug erstmals richtig nachdenken müssen – ganze 4 Minuten lang. Es sieht sich jetzt deutlich im Vorteil (um das Äquivalent von 1 1/4 Bauern) und erwartet die Fortsetzung 7. d5 Sd4 8. Df2 Lc5.

7. d5 Df6! Aha! Rechtzeitig sieht CHES, daß sein Springer auf d4 mittels 8. Dd3 abgefangen würde. Sein Zug beschwört mit einem Schlage fantastische Verwicklungen herauf, wie sie sich CHES-Fans nicht besser wünschen können.

8. dxc6 Dxb2 9. Lc4(?) Nicht Dc3? ? Lb4, wie das Programm sich hier (nach seinem eigenen Kommentar) naiverweise erhofft hatte. Am besten war wohl 9. Db3, mit der möglichen Folge 9.–Lb4+ 10. c3 Dxa1 11. cxb7 Lxb7 12. Dxb4 0-0-0.

9.–Dxa1 „Das war leicht!“ eine der stereotypen Randbemerkungen von CHES. 10. Lxf7+ Kd8. Nicht Kxf7? ? Le5+ .11. 0-0. Auch 11. Db3 bringt nichts, z.B. 11.–bxc6 12. Lxg8 Dg7! 11.–Dg7 Nötig wegen der drohenden Abschneidung durch c2-c3. CHES führt diesen Zug zur Verblüffung der Zuschauer a tempo aus. Dennoch geht aus seinen eigenen Aufzeichnungen hervor, daß es dabei länger gebrütet hat als bei jedem anderen Zug in der ganzen Partie – nämlich 20 Minuten lang, über 3.7 Millionen Stellungen! Des Rätsels Lösung ist einfach: CHES nutzt die Bedenkzeit des Gegners aus (hier ganze 20 Minuten), und wenn dieser den erwarteten Zug ausführt, so hat es die Erwiderung schon parat. 12. Ld5 Lc5+ 13. Le3 Lxe3+ 14. Dxe3 dxc6 15. Tf7 Dh6! Das Programm weiß sich um einen gesunden Turm (5 B-Einheiten) im Vorteil. Daß es diesen Vorteil nicht mit 15.–De5 endgültig klarstellt, liegt wohl an seiner Vorliebe für direkte Angriffe anstelle von stillen Zügen. In seiner Vorausschau beim 13. Zug hatte es noch 15.–Da1 als

**Prof. Dr. Frieder Schwenkel: Schach dem Computer
David Levy gegen Chess 4.8 in Hamburg**

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

seine Absicht angegeben. Diese scheitert ind. an 16. Dg5+ Ke8 17. Tf8+! Kxf8 (sonst Td8 Matt) 17. Dd4+ nebst ewigem Schach. Der Textzug 15.-Dh6 führt zu neuen großen Verwicklungen.

16. Dd4 cxd5 CHESS wähnt sich hier mit über 7 B-Einheiten auf dem Gipfel seines Vorteils. 17. Dxb8 „Oh, das war leider drin für Sie!“ sagt CHESS und korrigiert die Einschätzung seines Vorteils auf ca. 5 B-Einheiten. Andererseits gesteht Levy, die nächsten Züge der hin- und herhuschenden schwarzen Dame glatt übersehen zu haben: 17.-Db6+ 18. Kf1 Dxb1+ 19. Kf2.

Ursprünglich hatte CHESS hier den Damen-Rückzug 19.-Db6+ 20. Kf1 Db5+ nebst De8 im Sinn, der jedoch mit Dg7! widerlegt würde. Die Position könnte auch Großmeistern Kopfzerbrechen bereiten. CHESS überprüfte binnen 7 Minuten ca. 1.4 Millionen Stellungen. Sicher: beschäftigte es sich lange mit den Konsequenzen von 19.-Ld7 20. Dxb8+ Le8 (von Weiß zu kontern mit 21. Dg5+! Kc8 22. Df5+ nebst Gewinn durch 23. Df6+ und De6+ bzw. 23. Tf8). Das Programm entschließt sich endlich zu 19.-Dxc2+, wobei es den weiteren Spielverlauf auf drei Züge beiderseits richtig voraussieht.

20. Kg3 Dd3+ „Sei vorsichtig!“ ist das Programm seinem Gegner. Anscheinend sieht es den weißen König bereits in Mattgefahr. 21. Tf3 Dxe4 Wiederum nach 6-minütigem Grübeln über 1.36 Millionen Stellungen! Eine schwere Wahl zwischen dem Textzug und der Klärung mittels Dxf3+ und Le6. 22. Dxb8+ Kd7 23. Dg7+ CHESS hatte mit 23. Df7+ De7 24. Dxd5+ Dd6+ gerechnet, wonach Schwarz natürlich ausgeregt hätte. Jetzt dagegen wird die Geschichte brenzlig.

23.-Kc6? (Kd6!) 24. Tc3+ Kb5 25. Tb3+ Ka4 26. Dc3 Der schwarze König auf der Flucht! Eine ganze Serie von Überraschungen für CHESS, das naiv mit 25. Dxc7 Dg4+ 26. Kf2 Dh4+ 27. Dg3 Dxb3+ bzw. 25. Txc7 De3+ 26. Kh4 Df4+ gerechnet hatte. Jetzt steht sein König auf Matt: Ta3+ nebst Ta5+ und Dc5+. Die Situation hat sich dermaßen zugespitzt, daß nur noch ein einziger Zug den schwarzen Sieg retten kann, nämlich das von Großmeister Pfleger nach der Partie angegebene 26.-a5! Schwarz hat dann zwei Trümpfe. Erstens auf 27. Dxc7 (oder 27. Ta3+ Kb5 28. Dxc7) den Damenrückzug Dg6+ nebst Dc6 oder Db6+. Zweitens auf das gefährliche 27. Dd2 ein mit 27.-De1+ beginnendes kombinationsreiches Gegenspiel, das durch das Eingreifen der schwarzen Reserven entschieden wird, z.B. 28. Kf4 Dh4+ 29. Ke5 De4+ usw. (29. Kc3, d4+ usw.), oder 28. Kf3 Lg4+! 29. Kxg4 Tg8+ nebst baldigen: Matt.

26.-Dg4+? 27. Kf2 Dc4 28. Ta3+ Kb5 Weiß hat nun kein Matt, und CHESS sieht sich wieder einmal (mit einem Vorteil von über 7 B-Einheiten) dicht vor dem Siege: 29. Tb3+ Kc5 30. De3+ Kd6 31. Dh6+ Le6. Indessen: 29. Da5+ Kc6 30. Tc3 „Oh, das war leider drin für Sie!“ ist alles, was CHESS dazu zu sagen hat. Trotz eifriger Suchens (5 Minuten, ca. 1 Million Stellungen) sieht es seine Felle wegschwimmen, wenngleich es sich noch mit rund 1 1/2 B-Einheiten im Vorteil wähnt.

Warum hat das superschnell kalkulierende Ding den drohenden Damenverlust nicht gesehen? Nun, im kritischen Moment, wo diese Einsicht nötig gewesen wäre, beim 26. Zug also, hatte das Programm sich vorgenommen, möglichst nicht über 2 1/2 Minuten nachzudenken. Es brauchte dann trotzdem doppelt so viel Zeit, um über eine Million Stellungen zu untersuchen. Aber wegen der vielen möglichen Damenzüge – Schachgeboten zumal – hatte es die erschöpfende Vorausrechnung doch nur 5 Halbzüge weit vorantreiben können, bis zu seinem eigenen 28. Zug also. Schachgebote und Schlagwechsel hatte es zwar viel weiter verfolgt, bis ans Ende jeder Serie von Zwangszügen. So war es sicher auch bis zu 29. Da5+ gelangt, aber der nächste Zug, 30. Tc3, war eben kein Zwangszug mehr! Solche in der Tiefe versteckten stillen Züge machen Menschen und Maschinen gleichermaßen schwer zu schaffen.

Nach dem Schock im 30. Zug von Weiß gibt der Rechner noch 30.-Le6 von sich und bricht anschließend völlig zusammen. Er widersetzt sich so halsstarrig dem guten Zureden seines Trainers Cahlander, daß man beschließt, eine Pause einzulegen. Ein guter Teil der Zuschauer geht nach Hause. Die Unentwegten stärken sich in der Studio-Kantine. Es ist jetzt früher Nachmittag. Über eine Stunde sträubt sich der Rechner. Für

die Leute vom Fernsehen naht schon der Arbeitsschluß um 17 Uhr. Sie werden nervös: Diese Partie kann ja noch ewig dauern!

Endlich geht es weiter: 31. Da4+ Kd6 32. Txc4 dxc4 33. Db4+ Kc6 34. Da4+ Levy wäre mit Remis durch Zugwiederholung zufrieden. Der Rechner täte gut daran, in dieser heiklen Stellung darauf einzugehen, aber siehe da: 34.-b5? ?

Der erste grobe Schnitzer in dieser sonst so ordentlichen gespielten Partie! Rätselraten bei den Zuschauern. Eine erste Erklärung kommt sofort von den Betreuern des Programms: CHESS, mit noch gut 25 Minuten auf der Uhr, fühlt sich in Zeitnot! In der Tat: Wohl wissend, daß es jederzeit von einem Maschinenschaden heimgesucht werden kann, trachtet das Programm seinen 40. Zug mit 20 Minuten Bedenkzeit-Reserve zu machen. Denn in Computerschach-Wettbewerben gibt es üblicherweise bei Maschinenausfall (nach einer Schonfrist von 30 Minuten) keinen Pardon: entweder der Rechner kommt rechtzeitig wieder hoch, oder es ist aus. Daß die Regel bei diesem besonderen Anlaß außer Kraft gesetzt ist, kann man dem Programm nicht klarmachen. Daher zieht es jetzt jeweils in einer runden Minute, etwa dreimal so schnell wie anfangs.

Aber diese Erklärung allein befriedigt noch nicht, und so kommt auf weiteres Fragen nach der Partie noch eine Kuriosität zum Vorschein: CHESS fühlt sich seinem Gegner Levy von Anfang an weit überlegen! So sehr sogar, daß nach seiner Ansicht ein Remis überhaupt nicht in Frage kommt. Versehentlich hatte man nämlich das Programm beim Start in den irrigen Glauben versetzt, es sei um 200 ELO-Punkte stärker als sein Gegner. CHESS sieht sich sozusagen als Großmeister (mit ca. 2500 Punkten) gegenüber dem internationalen Meister Levy (mit ca. 2300 Punkten). Natürlich ist es nicht in der Lage, aus dem Partieverlauf den Irrtum zu erkennen – nicht einmal Menschen tun das in jedem Falle. So berechnet sich CHESS denn aus seiner vermeintlichen Überlegenheit einen „Gering-schätzungs-Faktor“, den es bei drohendem Remis zu Rate zieht. Es verwirft die beste Fortsetzung, weil sie offensichtlich nur Remis erbringt, und spielt mit der zweitbesten auf Verwicklung. Pech, daß der zweitbeste Zug ein Verlustzug ist!

35. Da6+ Kd7 36. Dxb5+ Kd6 37. Db4+ c5 38. Dd2+ Kc7 39. Dh6 Lg8 Sicherheitshalber erkundigt sich CHESS jetzt bei jedem Zug nach der verbliebenen Bedenkzeit: „Wo steht der Minutenzeiger?“, um alsdann zu seufzen: „Wie die Zeit vergeht!“ Seine Stellung ist jetzt hoffnungslos passiv. Weiß braucht nur noch mit seinen beiden Königsflügelbauern zu marschieren. Aber auch der Gegner ist in Zeitnot, und mehr noch: Das Drum und Dran der Fernseh-Aufzeichnung tötet ihm langsam den Nerv. So trifft auch er nicht mehr die besten Züge.

40. Dg7+(?) Kc6 41. g4 a6 42. Df6+ Kb5 Nach reichlicher Überlegung – 11 Minuten, über 2.3 Millionen Stellungen – entschließt sich der schwarze König zum erneuten Einmarsch ins feindliche Lager. Der erste Ausflug dorthin ist ihm nicht gut bekommen. Wie wird es diesmal gehen?

43. Dd6 Kb4 44. Db6+ Ka3 45. Dc6 Tf8+ 46. Ke3 Tb8 Um nach 47. Dxa6+ Kb2 mit dem Vormarsch des c-Bauern zu drohen. 47. Dxa6+ Besser Dxc5+ Kb2? De5+. 47.- Kb2 48. Dd6 Ta8 49. Dd2+ Ka3? Anstatt mit Kb1 nebst eventuell Ta3+ oder Txa2 unangenehme Drohungen zu schaffen. 50. h4 Ta6 Schwarz ist hilflos. 51. g5 Ta8 52. h5 Te8+

An dieser Stelle greift die Aufnahmeleitung ein: Feierabend ist längst vorüber; die Partie muß beendet werden. Man spielt im Blitztempo weiter; jede Seite er 15 Minuten. So kommt es zu diesem spannenden, wenngleich beiderseits etwas fehlerhaften Schluß:

53. Kf4 Ta8 54. Ke5 Ta6 55. g6 hxg6 56. hxg6 Ta8 (Txb6 Dc2+) 57. Kf6 Ta4(?) 58. Kg7(?) Dd8, c3, Dxb8! 58.-Ta8 59. Dg2 Td8 60. Dc6 Td3 61. Da6+ Kb4 62. Kxb8 Ta3 63. Db6+ Kc3 64. g7 Txa2 65. Kf7 Tf2+ 66. Ke7 (Df6+!) 66.-Tg2 67. Df6+ Kc2 68. Df5+ Kb2 69. Kf7 c3 70. De5 c4 71. Db5+ Kc1 72. Dxc4 Txb7+! 73. Kxb7

Unglaublich: eine theoretische Remisstellung! Nicht, daß das Programm etwas davon wüßte: Es wähnt sich nach wie vor (mit ca. 9 B-Einheiten Rückstand) total verloren; sein Turmopfer ist reine Verzweiflung. Levy knetet das Programm denn

Prof. Dr. Frieder Schwenkel: Schach dem Computer David Levy gegen Chess 4.8 in Hamburg

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

auch weitere 16 Züge lang auf jede erdenkliche Weise. Er gewinnt tatsächlich ein Tempo zur Annäherung seines Königs. Aber aus irgendeinem Grunde läßt sich sein Gegner kein zweites Mal zu diesem Manöver verleiten und kommt schließlich um Haaresbreite davon.

73.-c2 74. Kf6 Kd2 75. Dd4+ Kc1 76. Ke5 Kb1 77. Db4+ Ka2 78. Dc3 Kb1 79. Db3+ Ka1 80. Da4+ Kb2 81. Dd4+ Kb1 82. Dd3 Kb2 83. Db5+ Kc3 84. Dc5+ Kb2 85. Db6+ Ka1 86. Dg1+ Kb2 87. Db6+ Ka1 88. Da7+ Kb1 89. Db7+ Ka1.

Hier verzichtet Levy sportlicher Weise darauf, das Programm durch weitere Züge zur Zeitüberschreitung zu zwingen. Er schüttelt seinem Gegner die stählerne Hand, tätschelt ihn freundschaftlich. Applaus! Großmeister Pfleger spricht seinen Schlußkommentar. Levy wird aus seinem Glaskasten befreit und erhält zum Abschied ein schachbrett-gemustertes Babykleid überreicht – für den bald zu erwartenden Familienzuwachs!

Im Studio gehen die Lichter aus. Das Publikum verläuft sich. Die Journalisten fangen an, ihre Berichte zu formulieren. Der Regisseur und seine Helfer begeben sich in den Schneiderraum, bis auch für sie – in den frühen Morgenstunden – ein langer Tag zu Ende geht.

Einige wenige Ausschnitte dieser Partie wurden im Zweiten Deutschen Fernsehen am Sonntagabend, den 11. Februar gezeigt. Das besondere Fluidum des Schachs war in der Sendung leider nicht zu spüren: die Konzentration des Schachmeisters

Brett; das eifrig analysierende Publikum; das fanatische Ausharren der Unentwegten unter den Zuschauern durch einen ganzen Tag hindurch; der am Boden vor seinem Demonstrationstisch erschöpft zusammengekauerte Kommentator; die Hochspannung des Blitzspiels am Schluß der Partie.

All das war im Studio zum Greifen nahe gewesen, aber die Kameras registrierten nur, was in den vorgeplanten Ablauf hineinpaßte. So blieben sie auch während der Blitzspiel-Episode kurzerhand abgeschaltet. Was am Sendetag über die Bildschirm ging, war denn auch eher eine Show mit einem computergesteuerten Arm als Star und dem Schach und den Schachspielern als Staffage.

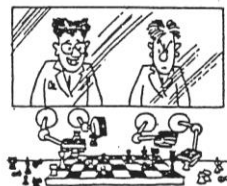
Sei's drum! Eine Sendung im Sonntagabend-Programm konnte vielleicht nicht viel anders aussehen. Immerhin ein netter Gag, und der sonstige Inhalt der Sendung war ja unterhaltend und instruktiv genug. Mehr davon!

Um dazu gleich einen konstruktiven Vorschlag zu machen – sozusagen einen Floh in's Ohr der Leute, auf die es ankommt: Wieder einmal hat ja CHESS seine taktische Stärke in verwickelten Mittelspiel-Stellungen bewiesen. Levy ist dem Programm in solchen Situationen offensichtlich nicht gewachsen. Gesucht ist ein Schachmeister – ein erstklassiger Taktiker – ein Mann – der das Programm in einer Reihe von Partien mit seinen eigenen Waffen schlagen kann.

Nicht auf den Ausgang der Partien sollte es dabei ankommen – am Ende gerät das Programm gegen einen Meister ja allemal in Verluststellung – sondern auf das Ergebnis der ersten Mittelspielphase, den Übergang aus der Eröffnung (am besten einer Gambit-Eröffnung) ins Mittelspiel und von da weiter bis auf den Höhepunkt der Verwicklungen.

Daß CHESS im späten Mittelspiel – bei reduziertem Material – und erst recht im Endspiel stark nachläßt, ist bekannt und sollte entsprechend berücksichtigt werden. Mit anderen Worten: Fachleute sollten beurteilen, wie die Kontrahenten auf der Höhe des Mittelspiels stehen, unbeeinflusst vom Endergebnis der Partie. Man sollte es, wenn irgend möglich, so arrangieren, daß sie ihr Urteil abgeben, ohne die Spieler und das Ende der Partie zu kennen.

–F.S. –



Prof. Dr. Frieder Schwenkel: Schach dem Computer David Levy gegen Chess 4.8 in Hamburg

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