

Testbericht: Chess Challenger „Voice“

Der Chess Challenger „Voice“ ist der erste Mikro-Schach-Computer, der nicht nur spielen, sondern auch sprechen kann. Nach den Rechnertypen „3“, „10“ und „7“ ist mit „Voice“ nun die 4. Generation der Taschen-schachrechner der Firma Fidelity Electronics Ltd. Miami, Florida noch vor dem Weihnachtsfest 1979 auf den Markt gebracht worden.

„Hallo! Ich bin der Chess Challenger von Fidelity, Ihr elektronischer Schachfreund, wählen Sie Ihre Spielstärke!“

So wird man begrüßt, wenn der Rechner mit der Steckdose verbunden ist. Alle weiteren Züge und Bewegungen auf dem Schachbrett im Verlauf der Partien werden „mündlich“ wiederholt. Mit den Worten „Ihr Zug“ werden Sie daran erinnert, daß Sie am Zuge sind. Sollte es gelingen, den „Zwerg“ zu besiegen, dann sagt er klar und deutlich „Ich habe verloren!“ Natürlich läßt sich die „Stimme“ mittels Knopfdruck abstellen. Wir wollen den drei Phasen einer Schachpartie folgen und einige Untersuchungen mit dem Rechner anstellen.

Die Eröffnung

Mikro-Schach-Computer leisteten auf diesem Teilabschnitt bisher nichts Nennenswertes. Man war schon glücklich, als die ersten Taschen-Schachrechner im Verlauf der ersten Züge rochierten. Wesentlich mehr erwartete man nicht.

Warum ist dieser Sektor der Partie eigentlich so schwierig? Nun, in mehreren hundert Jahren haben Schachmeister und Theoretiker aller Länder die ersten Züge einer Schachpartie untersucht, verfeinert und immer wieder verbessert! Jeden Tag tauchen neue Erkenntnisse auf, alles ist ständig im Fluß. In hunderten von Eröffnungsbüchern sind und werden auch noch weiter die erarbeiteten Erkenntnisse laufend erfaßt.

Greifen wir eines der neuesten eröffnungstheoretischen Werke heraus. Die 5-bändige „Enzyklopädie der Schacheröffnungen“ vermittelt dem interessierten Schachfreund auf insgesamt 2084 Seiten ein Wissen von ca. 250.000 Abspielen, aufgliedert in Haupt-, Neben- und Unter-Varianten. Darüber dürften sich alle weiteren Worte erübrigen!

Die Mode spielt bei der Eröffnungsbehandlung auch noch eine besondere Rolle. Vielleicht verteidigt sich heute gerade der „feine Herr“ mit der Sizilianischen Najdorf-Variante! Dies würde eigentlich verlangen, daß die „Eröffnungsbibliotheken“ der Rechner nachträglich ergänzt oder ausgetauscht werden können.

„Voice“ ist nun der erste Mikro-Schach-Computer, dem 46 Hauptvarianten aus den bekanntesten Schacheröffnungen einprogrammiert wurden. Sie stellen einen bescheidenen Ausschnitt der theoretischen Erkenntnisse der Eröffnungstheorie dar. Das Wort „Eröffnungsbibliothek“ wird vermieden.

Auf Abruf stehen die gespeicherten Eröffnungen zur Verfügung und können auch „eingesehen“ werden. Ich habe mir alle 46 Varianten von dem Computer zeigen lassen. Es sind insgesamt 1.292 Einzelzüge im Eröffnungsspeicher festgehalten. Einige Varianten sind bis weit ins Mittelspiel hinein gespeichert. Selbst die „Enzyklopädie“ beender die Varianten oft früher als „Voice“!

Die am weitesten einprogrammierten Varianten sind die 23-zügigen Königsindisch (Normal-Variante) und Spanische Partie (Marshall-Variante). Bereits nach 14 Zügen endet das Damenbauernspiel. Dazwischen ein weites Spektrum verschiedener Komplexe. Leider fehlen einige wichtige Eröffnungen. Hier ist besonders das Königsgambit anzuführen. Hierfür hätte man eventuell einige überbewertete Eröffnungen, wie Spanisch oder Sizilianisch in ihren Variantenzahlen kürzen können.

In verschiedenen Spielen habe ich bewußt Abweichungen herbeigeführt. Der Rechner mußte dann das Spiel „aus eigener Kraft“ - d. h. mittels seiner allgemeinen Bewertungs-Kriterien - fortsetzen. In den höheren Spielstärke-Stufen ergab sich dabei durchaus ein positives Gesamtbild. Sicher werden die Hersteller mit der Erhöhung der Anzahl der Varianten noch ein gutes Stück weiterkommen. Einen echten Durchbruch wird es freilich erst geben, wenn es gelingt, die Grundmotive einer jeden Eröffnung dem Rechner zu vermitteln.

Das Mittelspiel

Von diesem Abschnitt der Schachpartien kann man folgendes berichten. Bedingt durch die schlechte Eröffnungsbehandlung schlitterten die Computer oft mit traurigen Stellungen ins Mittelspiel. Ohne Rochade, mit Turmentwicklungen über die a- und h-Linien, versuchten sie ihr Möglichstes.

Gute Schachspieler konnten ohne weiteres den Rechner die Dame vorgeben und gewinnen. Noch in der ROCHADE Nr. 184 zeigt Prof. Schwenkel in einer Partie gegen CCSS III, wie er ohne Dame den Computer bei einer Bedenkzeit von 3 Minuten pro Zug besiegte. Matt im 24. Zug!

Diesen Versuch unternahm ich bei „Voice“ auch mehrfach. Die Taktik, die in der ROCHADE für diesen Test angegeben wird, habe ich versucht

zu kopieren. Das Ergebnis der verschiedenen Partien war für mich nicht gerade erfreulich. In keiner Partie konnte ich gegen „Voice“ unter Vorgabe meiner Dame gewinnen. Die Partien wurden natürlich bei übersichtlichen Stellungen abgebrochen.

Weiß: G. Piel (ohne Dame) – Schwarz: Chess Challenger „Voice“

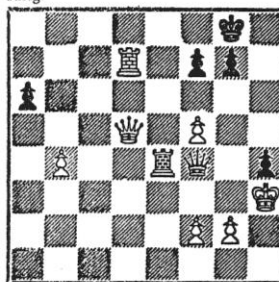
1. f4 d5 2. e3 Sc6 3. Lb5 Lf5 4. d3 Sf6 5. Sf3 e6 6. Sd4 Dd6 7. Sc3 Le7 8. b3 0-0! 9. Lc6 bxc6 10. a4 Sg4 11. h3 Dc5! 12. Sce2 Sh6 13. 0-0 Lg6 14. La3 Dxa3! 15. Txa3 Lxa3
Partie abgebrochen!

Das Fehlverhalten der früheren Schachcomputer, mit dem unkontrollierten Hin- und Herziehen von Schwerfiguren, Spielen ohne Rochade und weiteren Mangelerscheinungen kann weitgehend mit „Voice“ begraben werden.

Anschließend eine Studie, die zeigen soll, daß die Bewertungs-Parameter der unterschiedlichen Computergenerationen deutliche Veränderungen durchgemacht haben.

Stellungsanalyse aus „Spielen Sie Schach mit HÖR-ZU“

In der Partie Tarjan gegen Weltmeister Karpov ergab sich folgende Stellung:



Schwarz zieht und gewinnt:
1. ...Te3+! 2. g3 Txf3+! 3. Kh2 Dxf2+ 4. Kh1 Dg1 ≠
Oder 1. ...Te3+! 2. fxe3? Dg3≠

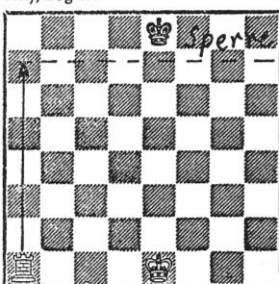
Für den Entscheidungszug: Te4-e3+! der die Matt-Variante einleitet, benötigte „Boris“ eine Bedenkzeit von 8 Stunden. „Chess Challenger Voice“ schaffte es in 25 Minuten!

Das Endspiel

In diesem Abschnitt der Schachpartien leistet „Voice“ gemessen an seinen Konkurrenten Außergewöhnliches! Dies kann ohne Übertreibung gesagt werden.

Daß es den meisten Computern sogar schwer fällt, mit einer Schwerfigur gegen den „nackten“ König zu gewinnen, ist bekannt. Für „Voice“ ist dieser harmlose Nachweis der Spielstärke kein Thema mehr. (Siehe den Bericht über ein Turnier der Mikro-Schach-Computer, ROCHADE Nr. 186, Analyse des Endspiels König + Bauer gegen König + 2 Bauern + Dame.)

Noch in ROCHADE Nr. 184, Seite 325 demonstriert Prof. Schwenkel, daß es manchmal dem CCSS III mit König und Turm gegen König nicht gelingt, diesen matt zu setzen. Diese Aufgabe löste „Voice“ in Lehrbuch-Manier. Beidseitig spielend (Spielstärke 6, mittlere Rechenzeit 3 Minuten), zog er:

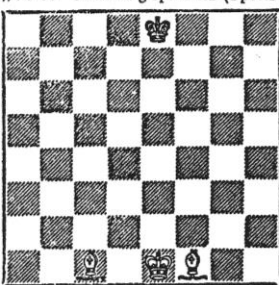


1. Ta7! Kf8 2. Kd2 Kg8 3. Kd3 Kf8 4. Kd4 Kg8 5. Ke5 Kf8 6. Ke6 Kg8 7. Kf6 nebst matt in 2 Zügen. Schwarz: „Ich habe verloren!“

Nun kommen wir zu Endspielen mit Leichtfiguren. „Voice“ ist der erste Taschenrechner, der mit zwei Läufern den König matt setzt!

Ein kleiner Wermuthstropfen: Bei dreimaliger Wiederholung mußte einmal die Variante wegen Zugwiederholung abgebrochen werden.

„Voice“ beidseitig spielend (Spielstärke 6), zieht:



1. Ke2 Kd7 2. Kd3 Kc6 3. Ke4 Kd7 4. La3 Ke6 5. Lh3+ Kf6 6. Lf5 Kg7 7. Ke5 Kf7 8. Lb1 Ke8 9. Ke6 Kd8 10. Ld6 Ke8 11. Lc7 Kf8 12. Lf5 Ke8 13. Lg6 Kf8 14. Kf6 Kg8 15. Ld6 Kh8 16. Ld3 Kg8 17. Kg6 Kh8 18. Kh6 Kg8 19. Lc4+ Kh8 20. Le5≠

An diese „menschliche Spielstärke“ von Mikro-Schach-Computern werden wir uns sehr schnell gewöhnen müssen!

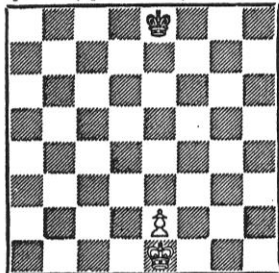
Gerhard Piel: Testbericht Chess Challenger Voice

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> Nr. 187 – Februar 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Endspiel König, Springer und Läufer gegen König
Hier liegt z. Z. die Grenze! Die mehrfachen Versuche scheiterten. Die Ansätze des Zusammenspiels von König und Leichtfiguren waren zwar gut, der Plan der dieser Gewinnführung zugrunde liegt, ist dem Rechner aber heute noch unbekannt! Interessant sind jedoch die Experimente meines Schachfreundes Ketterling aus Berlin, bei denen der „Voice“ in höheren Spielstärke-Stufen doch ganz passabel spielte. (Siehe Bericht im gleichen Heft.)

Bauernendspiele

Das Endspiel Bauer und König gegen Bauer konnte CCSS III nicht gewinnen! Es handelt sich wiederum um eine Stellung aus der ROCHADE, Nr. 184, Seite 326. Auch „Voice“ hat seine liebe Not damit; beidseitig spielend (Spielstärke 6):

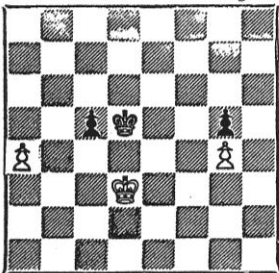


1. e3 Kd7 2. Kd2 Ke6 3. e4 Kf6 4. Ke3 Ke5 5. Kd3 Ke6 6. Kd4 Kd6 7. e5+ Kc6 8. Kc4 Kc7 9. Kd5 Kd7 10. e6+ Kc7 11. Kc5 Kd8 12. Kd6 Ke8 13. e7 Kf7 14. Kd7 Kf6 15. e8D und Weiß gewann in wenigen Zügen.

Muß hieraus gefolgert werden, daß der Begriff „Opposition“ dem Rechner nun auch bekannt ist? Mitnichten! Denn wie schon im „Bilguer“ anno 1840 zu lesen, gewinnt Weiß nur, wenn er zuerst mit seinem K eines der Felder d4/e4/f4 vor seinem Bauern besetzt. „Voice“ behandelt hier also weder den Angriff noch die Verteidigung richtig. Schade! Aber Hand auf's Herz - wer von uns hätte das auf Anhieb besser gemacht?

Der entfernte Freibauer

Der entfernte Freibauer ist jedem Schachspieler ein Begriff. Eine Stellung aus dem Buch „Endspielpraxis im Schach“ von L. Pachman wurde „Voice“ eingegeben. Der Gewinnweg wurde - man möchte fast sagen, wie sollte es anders sein - mit wenigen Zügen klassisch gezeigt!

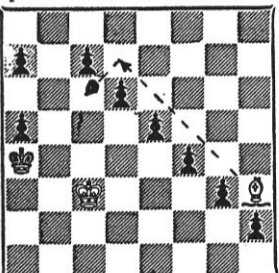


„Voice“ beidseitig spielend (Spielstärke 6):
1. a5! c4+ 2. Kc3 Kc5 3. a6! Kb6 4. Kxc4 Kxa6 5. Kd5 und gewinnt.

Weiß gewinnt. Der Anzug ist ohne Bedeutung!

Einige Kunstendspiele

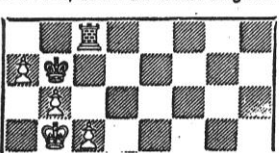
Eine berühmte Position stammt von S. Loyd (ebenfalls im obigen Endspielwerk von L. Pachman. behandelt).



„Voice“ beidseitig spielend (Spielstärke 6), findet die folgende verblüffende Remisführung.
1. Ld7+! Ka3 2. Lc6!! und alle Bauern bleiben blockiert! Eine phantastische Stellung - ein Läufer hält remis gegen 8 Bauern!

Weiß am Zuge hält remis.

Die berühmte „Position von Salvio“ aus dem gleichen Endspielbuch wurde durch „Voice“ leider nur zum Patt geführt, weil er nicht erkannte, daß der Umwandlungsbauer in einen Springer oder Läufer umgewandelt werden muß, damit der weiße Sieg sichergestellt wird!



Schwarz am Zuge macht remis. Weiß am Zuge gewinnt.

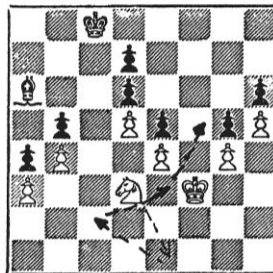
„Voice“ beidseitig spielend (Spielstärke 9, mittlere Rechenzeit 11 Minuten):
1. c6+ Ka8 2. b7+ Kxa7 3. bxc8D? ? Patt!
Das Buch gibt folgende Fortsetzung an: 1. c6+ Txc6 2. a8D+ Kxa8 3. Kxc6 und Weiß gewinnt!

Eine kleine Sensation bildet für meine Begriffe der Gewinnweg in der nachfolgenden Stellung. Sie stammt aus einer Abhandlung von D. J. Slate und L. R. Atkin, „CHESS 4.5 - The Northwestern University chess program“ in dem Buch: P. W. Frey (Hrsg.). Chess Skill in Man and Machine. Springer Verlag, 1977.

Den für Computer-Programme schwierigen Gewinnweg der 4-zügigen Springerwanderung von e3 nach f5 mit dem Ziel, die Bauern d6 und h6 anzugreifen und zu gewinnen, schaffte das Superprogramm überraschend in der 9. Stufe doch noch!

Prof. Schwenkel hielt es noch im Sommer 1979 nicht für möglich, daß in absehbarer Zeit ein Mikro-Schach-Computer in der Lage sein könnte, den Gewinnweg zu finden!

Ich habe diese Stellung allen Schachcomputern eingegeben, immer ohne Erfolg. Nun schaffte „Voice“ endlich dieses „Wunder“ 3-malig hintereinander. Es ist also kein Zufall mehr! „Voice“ beidseitig spielend (Spielstärke 9, mittlere Rechenzeit 11 Minuten), zieht:



1. Se1!! Kd8 2. Sc2! Ke7 3. Se3! Kf8 4. Sf5! usw.

Schlußbetrachtung

Zwar ist der bundesligastarke Schachcomputer immer noch nicht in Sicht, „Voice“ beginnt aber neue Maßstäbe in der Mikro-Schach-Computer-Szene zu setzen. Auch für organisierte Schachspieler beginnt das Gerät als „Trainer“ interessant zu werden.

Weitere Computer drängen auf den Markt. „Mephisto“, der erste deutsche Mikro-Schach-Computer kündigt sich an. Er soll Chess Challenger „7“ in einigen Turnierpartien besiegt haben. „7“ ist aber erheblich schwächer als „Voice“! Zum augenblicklichen Zeitpunkt ist also kein gleichwertiger Gegner auf dem Markt oder angekündigt!

- Gerhard Piel, Trenknerweg 41, 2000 Hamburg 52 -

Es klappt leider immer noch -

- das Dame-Vorgabespiel gegen die verbesserten Kaufhaus-Rechner nämlich. Hier unser neuestes Beispiel:

F. S. (Ohne Dame) - Challenger Voice
(Stufe 6, im Mittel 3 Minuten pro Zug)

1. f4 d6 2. Sf3 Le6 Diesen Eröffnungsfehler haben wir so ähnlich schon beim Großpapa, dem Challenger 10, gesehen. Er setzt den Ton für das ganze Spiel. 3. e3 Sc6 4. Lb5 Dd7 5. Sc3 Lf5 6. d3 a6 7. La4 De6 8. 0-0 Sf6 9. Ld2 b5 10. Lb3 d5 11. e4 b4 12. exf5 Dxf5 13. Se2 e6 14. La4 Lc5+ 15. d4 0-0-0 16. dxc5 Se7 17. Sed4 Dh5 18. Lxb4 Sg4 19. Tae1 Dg6 20. h3 Sf6 21. c3 h6 Bei einem Wiederholungs-Versuch wich der Rechner erstmals an dieser Stelle mit 21. ...Dg3 ab, mit gleichem Endergebnis. 22. Se5 Dh5 23. Ld1 Dh4 24. Sxf7 Se4 25. Sxe6 Df6 26. Sfxd8 Txd8 27. Sxd8 Kxd8 28. Lf3 Dxf4 29. Lxe4 mit leichtem Gewinn.

Ein Schachfreund vermutete aufgrund dieser Partie, der „Voice“ spiele in höheren Spielstärke-Stufen eher schlechter, weil dabei zusätzlich, fehlerhafte Programmteile eingeschaltet würden. Tatsächlich behandelte der Rechner die Eröffnung in Stufe 5 viel besser: 1. f4 d5 2. Sf3 Lf5 3. d3 Sc6 4. Ld2 Sf6 5. Sc3 e6 6. 0-0-0 d4 Dennoch ließ er sich auch diesmal schließlich mattsetzen.

Wir laden die „Voice-Spieler“ unter unseren Lesern ein, Experimente in den oberen Spielstärke-Stufen anzustellen.

Mittlerweile steht der neueste Schachrechner, SARGON, mit einem Preisschild von rd. DM 1.000,- in den Schaufenstern Wer fühlt ihm als erster mit einer D-Vorgabe auf den Zahn?

Kann ein Computer besser sein, als sein Programmierer?

„Experten haben zwar vorausgesagt, daß Elektronengehirne mit der Spielstärke von CHESS 4.8 in wenigen Jahren in allen Supermärkten zu kaufen sein werden. Doch mehrten sich die Zweifel, ob es jemals eine Denkmachine vom Format der besten Schachspieler geben wird. Ein Computer, so die Gegenstimmen, könne nie besser sein als sein Programmierer.“

Paul Tröger in Playboy, Dezember 1979.

Gerhard Piel: Testbericht Chess Challenger Voice

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 187 - Februar 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)