

COMPUTERSCHACH

Frederic A. Friedel,
Hollenstedt:

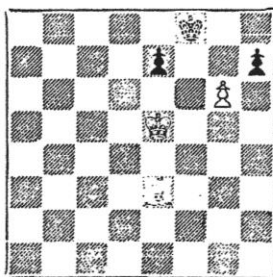
NEUER SCHACHCOMPUTER IN NÜRNBERG



Abends im Hotel Atrium, direkt neben der Meistersingerhalle zu Nürnberg. Man ist müde, abgespannt, die Beine fühlt man lange nicht mehr. Die Spielwarenmesse mit ihren endlosen Gängen, mit ihrer kaum noch faßbaren Vielfalt an Produkten, den endlosen Neuheiten, ist alles andere als eine Erholung. Und nun wollen wir, zum Abschluß des Tages, schon wieder einen neuen Schachcomputer besichtigen, einen, der schon wieder einen bedeutenden Schritt nach vorne darstellen, eine dramatische Steigerung der Spielstärke aufweisen soll. Die Erfahrungen der letzten Tage in Nürnberg lassen nur gedämpfte Erwartungen aufkommen.

Zwei Herren aus Großbritannien empfangen uns – zwanglos, im Hotelzimmer. Sie sind von der Firma SciSys, einem in Hong Kong situierten Elektronik-Konzern, der den MK3 und Pocket Chess gebaut hat. Die neue Wundermaschine ist bereits auf dem Tisch aufgebaut, luxuriös-futuristisch. Kevin O'Connell, seines Zeichens FIDE-Präsident für Westeuropa, erzählt uns von der neuartigen Struktur des von ihm und dem wohlbekannten Computerschach-Spezialisten David Levy entwickelten Programms. Es tritt mit dem schlichten Anspruch an, der Welt stärkstes Schachprogramm für Mikroprozessoren zu sein. Eine ELO-Einstufung von 1800-1900 soll es haben, weit jenseits der mageren 1500-1600 Punkte, die man für die besten derzeit erhältlichen Geräte annehmen kann.

Iwan Kühnmund, Schachfanatiker aus München, will gegen die Maschine spielen, wir wollen aber nicht stundenlang zusehen. Peter Gerstner aus Weiden i.d. Oberpfalz schlägt eine Stellungsanalyse vor. Er stellt rasch ein halbes Dutzend Steine auf das Sensorbrett. Erste Überraschung: der Computer erkennt ohne weiteres die einzelnen Figuren, zeigt die Stellung automatisch auf dem eingebauten LCD-Schachbrett. Magnetisch sind die Spielsteine nicht, auf Druck reagiert das Sensorbrett auch nicht. Wie der Zauber funktioniert, darüber schweigt O'Connell britisch-höflich. Betriebsgeheimnis.



Nach Gerstner hat sich die vorgegebene Stellung (Diagramm) in einer Turnierpartie seines Vereins ereignet. Weiß am Zug gewinnt. Kein Schachcomputer der jetzigen Generation sei in der Lage, mit dieser Stellung fertigzuwerden.

Frederic A. Friedel: Neuer Schachcomputer in Nürnberg (SciSys MK V Prototyp)

Diagramm: Weiß Ke5, Le3, g6 und Schwarz Kf8, e7, h7.

Lösung MK V Prototyp auf Turnierstufe: 1. Lh6! Kg8 2. g7 Kf7 3. g8d+! Kxg8 4. Ke6 Kh8 5. Kf7 e5 6. Lg7++ und 1-0.
(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 200 – März 1981) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

O'Connell stellt die Turnierstufe ein – 50 Züge in 2,5 Stunden, frei eingeteilt – und startet die Maschine. Die Lösung haben wir Menschen sofort erkannt: 1. Lh6+ Kg8 2. g7 ist der einzige Weg, um ein sofortiges Remis zu verhindern. Danach wird es schon eine Gewinnstrategie geben. Ob aber ein Computer in der Lage sein kann, in dieser Stellung das Remis abzuwenden, scheint uns zumindest zweifelhaft, denn ein Mattbild dürfte kaum innerhalb des Suchhorizonts eines Mikrorechners liegen. Für ihn müßte die Verführung, durch Bauerntausch auf h7 die Materialbilanz von 4:2 auf 3:1 Bauereinheiten zu verbessern, unwiderstehlich sein.

Den unweigerlichen Computerzug 1. gh7: bedenkt der neue Computer, der die Aufschrift „SciSys MK5“ trägt, allerdings nur kurz, um nach knapp 1,5 Minuten mit entschiedenem Piepser 1. Lh6+ zu spielen! Auch die erwartete Fortsetzung Kf8-g8 g6-g7 zeigt er an, sowie, am rechten Ende einer 16-stelligen LCD-Anzeige, seine Bewertung der Lage: + 31, so ziemlich gewonnen für Weiß.

Wir spielen nun, aus zumindest einer Wolke gefallen, 1.– Kg8 2. g7 e6 und diskutieren, während der Computer rechnet, die richtige Fortsetzung für Weiß. Nach 3. Kf6 – MK5 erwägt die die ganze Zeit diesen Zug – wird der Läufer auf e3 schlagen, den schwarzen h-Bauern blockieren und Kh7 erzwingen.

Inzwischen hat der Computer seinen König nach f6 gezogen.

Wir ziehen 3.– e5. Jetzt muß ein Wartezug mit dem Läufer kommen, etwa 4. Le3 e4 5. Lh6. Aber MK5 zieht a tempo 4. Ke6. Versteht er die Stellung doch nicht? Nach 4.– e4 kommt aber 5. Kf6 mit einer noch höheren Einschätzung der Stellung für Weiß. Offensichtlich sollten keine Komplikationen mit dem h-Bauern die Gewinnstrategie stören! Wir spielen 4.– e3 und nehmen 5. Le3 zur Kenntnis.

Jetzt herrscht allgemeine Aufregung. Der schwarze Bauer werde durch Lh2 auf h3 blockiert, meint Kühnmund, eine klare Sache. Vielleicht sollten wir 6.– h6 versuchen? Aber inzwischen hat MK5, der während unserer Analyse nicht untätig geblieben war, seine Bewertung auf den Maximalwert von +99 gesetzt und kündigt „Matt in 5 Zügen“ an. Wir spielen 6.– h5 und werden mit 7. Lg5 h4 8. Lh4: Kh7 9. Kf7 Kh6 10. g8d Kh5 11. Dg5# elegant erledigt.

Kühnmund trauert immer noch seiner Blockade auf h2 nach. Das vorliegende Schachprogramm, erklärt ihm O'Connell, enthalte noch keine ästhetischen Bewertungskriterien. Daran werde aber gearbeitet. Vorerst bleibe für den Computer der kürzeste Weg der schönste!

Aber Moment mal! Gerstner und ich haben zurückgestellt und statt 2.– e6 2.– Kf7 gespielt. Jetzt funktioniert die Sache nicht mehr. Denn nach 3. Kf5 kommt 3.– e5! Wird der Bauer geschlagen, kann der weiße König wegen Patts nicht mehr nach f6 gelangen. Der schwarze König braucht nur zwischen f7 und g8 hin und her zu pendeln. War es doch kein Gewinn für Weiß?

O'Connell gibt die Position nach 2.– Kf7 ein (BRETT, ENTER), damit gilt die Stellung auf dem Brett) und setzt den Computer in Gang. Die Entgegnung kommt nach weniger als einer Minute, mit deutlicher Verachtung im Piepston und einer Stellungsbewertung von +99. Kein Zweifel, der MK5 beherrscht solche Positionen vollkommen. Jedenfalls besser als ich, der noch eine Weile an dieser Variante zu knabbern hatte. (Lösung unten.)

Einige weitere Aufgaben löste der Computer bravourös. Für Ka6, Ta7: Kb8, Bc2, beispielsweise, hält er mit 1. Tb7+, Kc8 2. Tb5! mühelos remis. Beim anschließenden Patt zitiert er sogar die entsprechende FIDE-Regel in der LCD Anzeige. Weniger als zwei Minuten braucht er für die gesamte Abwicklung.

Ein Durchbruch in der Schachprogrammierung? Liga Niveau im Mikrocomputerformat? Noch kann man nichts Endgültiges über die Spielstärke des neuen Gerätes sagen, das nach der Herstellerangabe im Sommer für weit unter DM 1.000,- auf den Markt kommen soll. Sicherlich wird man aber bei ihm nicht mehr schnell das Endspiel ansteuern, wo normalerweise Schachcomputer auseinandergeplückt werden können. Sicher ist auch, daß man in Zukunft endlich Schachmaschinen erwarten kann, die vernünftige positionelle Partien aufs Brett zu legen vermögen. Endlich.

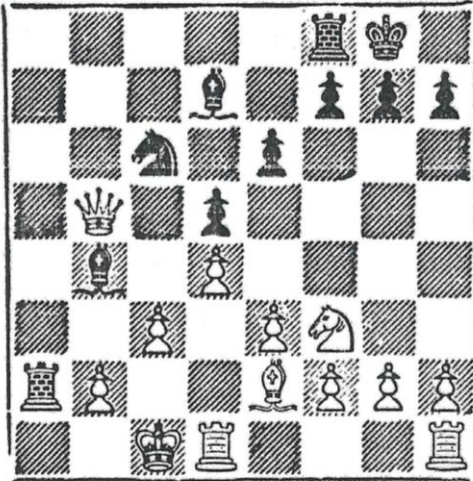
Lösung: MK5 spielte: 3. g8d! Kg8: 4. Ke6 Kh8 5. Kf7 e5 6. Lg7++

Herr O'Connell hat uns folgende Partie geschickt. Sie zählt sicherlich zu den schönsten Partien, die je von einem Computer gespielt wurde.

Boris/Sargon 2.5 – SciSys MK 5

1. d4 e6 2. Sf3 d5 3. Sc3 Sf6 4. Lg5 Lb4 5. Lf6: Df6: 6. Dd3 0-0 7. 0-0-0 Sc6 8. e3 Ld7 9. Le2 Ta-e8 10. Sb5 Sargon beschließt, auf Bauernjagd zu gehen, statt, wie nach der langen Rochade angemessen, am Königsflügel einen Angriff vorzubereiten. 10.– a6 In voller Kenntnis der Folgen. 11. Sc7: Tc8 12. Sa6: ba6: 13. Da6: Trotz materiellen Gleichstandes beurteilt MK5 die Stellung als positionell vorteilhaft für Schwarz. 13.– Ta8 14. Db7 Ta7 15. Db5 Ta2: 16. c3

Nach 16. c3



16.– Sd4:!! Großartig! Nach 17. Dd7: Se2:+ ist die Partie gewonnen: 18. Kb1 (Kc2 Dc3:+ 19. Kb1 Db2: ≠) Tb2:+! 19. Kb2: Dc3:+ 20. Kb1 Db3+ 21. Ka1 Lc3 ≠. Auch 18. Kd2 verliert schnell: z.B. 18.– Dc3:+ (oder 18.– Tb2:+ mit ebenso reizvollen Fortsetzungen) 19.Ke2: Dc4+ 20. Td3 Tb2:+ 21.Sd2 Dd3:+! 22. Kf3 (Kd3: Td2: ≠) Ld2: und Schwarz kann aufgeben.

17. Db4: Se2:+ 18. Kc2 Sc3:!! Auf 18. Kd2 wollte MK5 mit Sc3: 19. Dc3: Tb2:+! fortsetzen. 19. Ta1 La4+ 20. Kd3 Nach 20. Kd2 käme Tb2:+! 21. Db2: Se4+ 22. Kc1 Tc8+ 23. Kb1 Sc3+ 24. Kc1 Sd1+ 25. Kb1 Db2: ≠. 20.– Lb5+ 21. Kc2 Dg6+ 22. e4 Weiß hat keine Verteidigung mehr, alle Wege führen zum Matt. 22. Kc3: verbot sich wegen Dd3 ≠ und auf 22. Kb3 kommt Lc4+. 22.– Tc8! 23. Se5 Dxd2 24. Dc3: De4:+ 25. Sd3 Ld3:+ 26. Kd2 De2+ 27. Kc1 Ta1: ≠. 0:1.

Boris/Sargon spielte auf Stufe 4 (2-4 Minuten pro Zug) und verbrauchte insgesamt 53,5 Minuten. SciSys MK5 spielte auf Turnierstufe 3 Minuten (frei eingeteilt) und verbrauchte insgesamt 79 Minuten.

Kommentar F. Friedel nach Notizen von Kevin O'Connell

Frederic A. Friedel: Neuer Schachcomputer in Nürnberg (SciSys MK V Prototyp)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 200 – März 1981) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)