

H.-P. KETTERLING: Computer auf dem Vormarsch (Fortsetzung des IX. Teils)

Am 17. und 18. Oktober 1981 führte der Schachklub Tempelhof sein 11. H.-Gulweida-Gedenkturnier durch, an dem seit 1977 regelmäßig auch ein oder mehrere Computer teilnehmen. Diesmal waren drei der Stars aus Travemünde am Start, die in dem stark besetzten neunrunden Schnellturnier mit 30 min Bedenkzeit je Spieler und Partie und 152 Teilnehmern recht beachtliche Ergebnisse erzielten:

CC s CHAMPION	4,5 Punkte	50%	Platz: 75
GRÜNFELD/SANDY	3,5 Punkte	39%	Platz: 117
SAVANT	3,0 Punkte	33%	Platz: 120

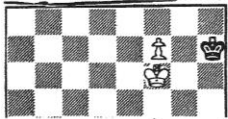
MEPHISTO ESB und CC MARK V waren eingeladen, aber unpäßlich, und das Endspielmodul CAPABLANCA trudelte leider erst einen Tag nach dem Turnier ein. Die Computer waren übrigens so eingestellt, daß sie in den ersten 25 Minuten etwa 30 s und für die letzten 5 Minuten etwa 5 s Bedenkzeit je Zug benötigten - ein Jahr zuvor hatte SARGON 2,5 ARB unter gleichen Bedingungen 50% erzielt.

Wenden wir uns nun einer seit Anfang 1981 mit Spannung erwarteten Neuerscheinung zu, dem SAVANT, der bereits einige Wochen vor der WM in Travemünde zu haben war. Er besticht durch seine technische Ausstattung und das exzellente Design. Bemerkenswert ist zunächst das reichlich 9x10 cm messende in den Computer integrierte elektronische LCD-Schachbrett, an dessen Rand sich noch diverse Zusatzanzeigen befinden. Der Clou ist jedoch, daß man die eigenen Figuren durch bloßes Antippen bewegt, eine auf dem Brett befindliche transparente Druck-Sensorfolie macht es möglich.

H.-P. Ketterling: Computer auf dem Vormarsch (Champion - Grünfeld/Sandy - Savant)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 212 - März 1982) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Der Computer bietet neun jederzeit unterbrechbare Spielstufen mit Rechenzeiten von 1 s bis etwa 10 h und eine Analysestufe, die bis zu 14 Halbzüge (!) tief rechnen kann. Außerdem gibt es 6 Matsuche-stufen für zwei- bis siebenzügige Mats, letztere benötigen allerdings Rechenzeiten bis zu einer Woche. Daß der Computer auch die Remis-regeln für dreifache Stellungswiederholung und die 50 Zügelgrenze kennt, ist genauso selbstverständlich, wie automatische Unterverwandlung von Bauern (jedoch nur in Springer) und das Erkennen von tech-nischem Remis bei unzureichendem Material.



Matt in zwei Zügen
1. f8T Kh6 2. Th8 ♚



Matt in drei Zügen
1. e8:L Kh8 2. Lg7+
Kh7 3. g6♚

Diese beiden Probleme löst SAVANT leider nicht! Bemerkenswert ist die konsequente Nutzung der heutigen technischen Möglichkeiten. SAVANT speichert die gerade gespielte Partie komplett, so daß jederzeit die Züge beliebig weit zurückgenommen und anders weitergespielt oder wieder zur aktuellen Position vorgegangen werden kann. Man kann sich auch eine beendete Partie noch ein- oder mehrmals zeigen lassen. Löscht man die Partie versehentlich, so kann durch Aus- und Wiedereinschalten die aktuelle Stellung zurückgerufen werden, samt der letzten 20 Halbzüge. Diese speichert er rund drei Monate, wenn er vom Netz getrennt wird. Man kann den Computer bei automatischen Partien beobachten oder sich den Rechenvorgang mit in neun Stufen einstellbarer Geschwindigkeit zeigen lassen. Hat er einen Zug ausgeführt, zeigt er auf Verlangen die vorausberechnete Variante oder macht Zugvorschläge. Die Eingabe von beliebigen Stellungen ist sehr einfach, und wenn man Schwarz spielt, tauscht der Computer auf dem elektronischen Brett auf Knopfdruck die Seiten, so daß man tatsächlich die schwarzen Steine vor sich hat. Der Kontrollton und der Zufallsgenerator sind abschaltbar, man kann sich auch vor Matt warnen lassen und bei Zugvorschlägen alle legalen Züge in der Reihenfolge ihrer Bewertung abrufen. Ein nicht zu unterschätzender Vorteil ist, daß das 24 k Byte-Programm MYCHESS in drei ROMs untergebracht ist, die man sobald ein besseres Nachfolgeprogramm verfügbar ist, selber austauschen kann. Auch an eine mögliche Erweiterung ist ge-dacht worden, es ist Platz für den doppelten Programmumfang oder für weitere Meisterpartien über die schon vorhandenen 16 hinaus. All das bisher Gesagte läßt den Preis von knapp DM 1.000,- für den SAVANT im Vergleich zu Geräten mit ähnlichen Eigenschaften angemessen erscheinen. Überdies spielt er beachtlich und läßt ältere Modelle, SARGON 2,5, nicht ausgenommen, mehr oder weniger weit hinter sich, in Travemünde hat er gezeigt, daß er auch den anderen Spitzen-geräten gefährlich werden kann. Die Eröffnung meistert SAVANT dank eines großen Repertoires von Standarderöffnungen recht ordentlich, 850 Halbzüge mit bis zu 24 Halbzüge tiefen Varianten hat er im Speicher. Auch ohne Eröffnungs-repertoire spielt er brauchbar, wenn auch etwas zurückhaltend und nicht immer ganz konsequent. Dies zeigt sich auch im Initiativtest sehr deutlich, die Tabelle zeigt mit Zufallsgenerator gewonnenen Stich-probenresultate, und bestätigt sich in praktischen Partien im Mittel-spiel immer wieder.

Stufe	Züge bis ♚	Bemerkungen
0	39	sehr zurückhaltend, jedoch gute Entwicklung
1	18	zurückhaltend, jedoch gute Entwicklung
2	20	zurückhaltend, jedoch gute Entwicklung
3	23	sehr zurückhaltend, jedoch gute Entwicklung
4	20	zurückhaltend, jedoch gute Entwicklung
5	17	zurückhaltend, jedoch gute Entwicklung
6	22	sehr zurückhaltend, jedoch gute Entwicklung
7	22	aktiv, jedoch gute Entwicklung
8	14	zurückhaltend, jedoch gute Entwicklung

Dabei wurden folgende Definitionen benutzt:

Max. 7 ♚	Aggressiv
8 bis 12 ♚	Aktiv (gute Initiative)
13 bis 20 ♚	Zurückhaltend; jedoch aktiv, falls Damen-gewinn bis zum 12. Zug
21 bis 30 ♚	sehr zurückhaltend; jedoch zurückhaltend, falls Damengewinn bis zum 20. Zug
über 31 ♚	Passiv (keine Initiative), es sei denn extremer Materialgewinn.

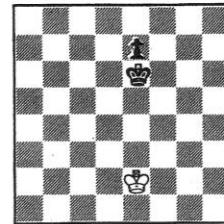
In der Turnierstellung ergab sich der folgende Verlauf:
SAVANT Stufe 5
1. Sa3 e5 2. Sb1 Lc5 3. 0 Sf6 4. 0 0-0 5. 0 Sc6 6. 0 d5 7. 0 Le6 8. 0 e4 9. 0 d4 10. 0 Te8 11. 0 La2: 15. 0 e3 16. 0 Sfg4 17. 0 ef2: ♚
(Die Nullzüge erhält man durch Set up; Sb1-a3, Set up, Sa3-b1).

Die effektive Rechentiefe beträgt in der Turniertiefe beachtliche 4 bis 6 Halbzüge. Das einfache 3 ♚ Problem mit zwei Läufern gegen Turm (vergl. 7. Teil) löst er in Stufe 5 in 1,5 min und bei der Einstellung auf 3 ♚ - Suche in 27s. Das Anti-Computer - 4 ♚ - Problem (vergl. ebenfalls 7. Teil) knackte er in Stufe 8 in 5 h 42 min. und bei 4♚ Suche in 71 min. Diese Leistung wurde von keinem der bisherigen Geräte auch nur annähernd erreicht. Die elementaren Mattführungen mit König und zwei Türmen oder Dame oder einem Turm gegen den König löst er ohne Probleme. Gerade in der letzten Mattführung habe ich ihn mehrfach bei Unarten erwischt, die sonst selten auftreten und meist nur in höhe-ren Spielstufen: Er greift sich gelegentlich einen Bauern aus der Luft oder modifiziert die Stellung auf andere Art. Versteckte Program-mfehler sind bei Schachcomputern jedoch nichts Neues, treten sie nur selten auf, so korrigiert man am besten die Stellung und geht zur Tages-ordnung über. Wenn es jedoch häufiger passiert, dann sollte man natür-lich von der Garantie Gebrauch machen.

Die Mattführungen mit zwei Läufern und mit Läufer und Springer be-herrscht SAVANT nicht. Das Endspiel König und Bauer gegen König klappt nur mit Hilfe des Zufallsgenerators:

Savant St. 5 Best Move
1. Ke3 Ke5 2. Kd3 Kf4 3.
Ke2 Ke4 4. Kd2 Kd4?

Bekanntlich ist hier 4. - Kf3!
-der richtige Zug. 4. Ke2 e5? ?
5. Kd2 remis



Übt man dieses Endspiel mit Zufallsgenerator, so kann es wie im folgen- den in Stufe 3 gespielte Beispiel weitergehen:
5.-e6 6. Kd2 e5 7. Ke2 Ke4 8. Kd2 Kf3! 9. Ke1 e4 10. Kf1 e3
11. Ke1 e2 12. Kd2 Kf2 mit Gewinn für Schwarz.

In einem jüngst veröffentlichten Test hat SAVANT seinen Exa-minator offenbar an der Nase herumgeführt und dieses Endspiel sofort gewonnen.

Tatsächlich beherrscht er jedoch weder die Opposition noch die Regel vom Bergerschen Quadrat einwandfrei und so sind Bauernendspiele Glücksache, es sei denn, die Stellung ist einfach genug, daß der Computer bis zur Bauernumwandlung voraus-rechnen kann.

Daß SAVANT sich nicht so leicht beschubsen läßt, zeigt der folgende Partienanfang:

Weiß: - SAVANT St. 5
Damengambit

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sc3 Sf6 4. Lg5 Sbd7 5. cd5: ed5: 6. e3 Der Anziehende nimmt natürlich nicht noch einmal auf d5, denn das würde bekanntlich eine Figur kosten.

6. Lb4 Das ist der erste Zug, der berechnet wurde und nicht aus dem Speicher stammt. 7. Ld3 0-0 8. Dc2 h6 9. h4!/? Nun wird eine Figur angeboten, ob der Computer den Braten riecht? 9. hg5: 10. hg5: Se4 11. Le4: de4: 12. De4: Lc3:+ 13. bc3: Te8! Geschickt pariert, SAVANT entzieht sich nun dem Mattnetz. 14. Dh4 Kf8! und der Anziehende konnte die Partie nicht mehr gewinnen, den Rest können wir uns schenken. Mitunter wird SAVANT jedoch die Zurückhaltung zum Verhängnis, und er läßt sich überrennen, ein wenig mehr Drang nach vorn, mehr Initiative könnte nichts schaden.

Um das Vergnügen mit SAVANT zu vervollständigen, kann man einen Drucker anschließen, der die Partien in Kurzform oder in Langform mit Figurensymbolen ausdrückt, das kann während oder nach der Partie geschehen. Außerdem kann man sich jederzeit die gerade erreichte Stellung in einem übersichtlichen Diagramm ausgeben lassen. Zum Partie-ende erscheinen Abschlußkommentare, z.B. daß technisches Remis vor-liegt (INSUF MATERIAL).

Des weiteren gibt es eine quartzgesteuerte und mit einem übersichtlichen Display versehene batteriegepeiste (ca. 100 h) Schachuhr, die man eben-falls an den SAVANT anschließen oder als normale Schach- oder Blitz-uhr verwenden kann.

Diese Uhr kann allerdings mehr als eine normale Schachuhr. Beim Auf-klappen wird sie automatisch eingeschaltet und ist für 5 min-Blitzpartien programmiert. Für normale Partien kann man die jeweils gewünschte Beden-zeit und die Zahl der Züge bis zur Zeitkontrolle eingeben oder auch Handicaps einstellen. Die Bedenzeit kann für Trainingszwecke auch in zwei Perioden mit verschiedener Zügelzahl eingeteilt werden. Zeitüber-schreitung signalisiert die Uhr akustisch, kurz zuvor warnt sie die Spie-ler. Jederzeit kann man sich die gespielte Gesamtzeit und die Zahl der geschehenen Züge zeigen lassen. Man kann sie aber auch als Takgeber be-nutzen, wenn man z.B. 5s-Schach spielen will. Ein besonderer Gag ist, daß die „Knöpfe“ der Uhr Drucksensoren sind, die sich aus der Uhr her-ausnehmen lassen, sie hängen an 30 cm langen Kabeln. Diese Schachuhr kann nahezu alles, nur als Normaluhr ist sie nicht brauchbar, mehr als 10 Stunden kann sie nicht anzeigen. An den SAVANT angeschlossen, wird sie vom Computer direkt gesteuert, man braucht nur noch die Figuren zu ziehen. Dokumentiert der Drucker gleichzeitig die Partie, so kann man sich unbeschwert auf das Spiel konzentrieren. CHESS PRINTER und QUARTZ CHESS CLOCK sind auch zusammen mit dem ROBOT und dem SUPER IV verwendbar.

DER SAVANT und sein System haben technisch viel zu bieten und dürften in Verbindung mit dem austauschbaren und weiterentwicklungs-fähigen Programm MYCHESS eine interessante Alternative zu anderen Geräten der gleichen Preisklasse bieten - SAVANT dürfte ein Renner werden, und wenn Dave Kittinger das Programm weiter verstärken kann, hat Novag einen Volltreffer gelandet.

H.-P. Ketterling: Computer auf dem Vormarsch (Champion - Grünfeld/Sandy - Savant)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 212 - März 1982) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)