



Victor Kortschnoi

„..... it's hard to beat a champion“



Quizfrage: Wann tat er diesen Ausspruch ? - Nein! - Falsch geraten - er sagte es nicht als er den Weltmeisterschaftskampf gegen Karpow in Meran 1981 verloren hatte. Wenn es nach den Werbemanagern der CONIC INTERNATIONAL LTD. in Hongkong geht, sagte es V. K., als er gegen den COMPUTER CHESS Modell Nr. 7013 spielte.

Gleich viermal schaut mich VIKTOR DER SCHRECKLICHE, wie er manchmal ehrfurchtsvoll genannt wird, von der Verpackung des Schachcomputers aus, mit in die Hand gestütztem Kopf und gefurchter Denkerstirn, an.

Einschließlich des Namenszuges auf dem Computer bekommt man gleich fünf Mal seine Unterschrift mitgeliefert. Selbst die Betriebsbeschreibung, die viersprachig gehalten ist, zielt sein markantes Haupt und am Schluß heißt es „fully approved by Viktor Kortschnoi“. Nach unter dem Gerät kann man auf einer kleinen Platte lesen.....,endorsed by V.K.“

Da hat er sich aber mächtig engagiert und vermarkten lassen. Einen Faible für Schachcomputer muß er ja wohl haben. Seine Partie gegen CHESS 4.8, die er im März 1979 in Hamburg spielte, ist allen Schachcomputer-Liebhabern noch wohl bekannt.

Die Hersteller des Schachcomputer INTELLIGENT CHESS wissen sogar zu berichten: „Eine frühere Version wurde 1978 von Viktor Kortschnoi bei der Vorbereitung zum Weltmeisterschaftskampf verwendet.“ -

Da kann man in Anlehnung an einen bekannten deutschen Schlagler nur noch ausrufen: „Mein Gott VIKTOR!“

Übrigens für mich ist und bleibt der amtierende Weltmeister Anatoli Karpow der berühmteste „Schachcomputer-Tester“! In dieser artfremden Disziplin begann er bereits mit dem MK I mit flotten Sprüchen: „Dieser Schachcomputer ist ein unbestechlicher Spieler, unnachsichtig mit den geringsten Fehlern seines Gegners“ - soll er gesagt haben? Bild und Unterschrift fehlen natürlich nicht. Als Zugabe wurde dieser Computer mit dem „Königs-Diplom“ des Deutschen Schachbundes ausgezeichnet. Beim MK II meinte A. K.,ein aufregendes, fesselndes, intelligentes Spiel.“ - Welches ? Seine Testergebnisse schloß er dann mit dem CCSS III ab:,Auch sehr gute Schachspieler merken schnell, hinter diesem „Super System III“ steckt das Wissen und Können von einem der besten Schach-Computer-Experten der Welt!“ -

Im SPIEGEL-BUCH Schach-Weltmeister ist hierüber auf Seite 44 zu lesen „So ließ er unter seinem Namen Werbesprüche für Schachcomputer laufen, die er nie getestet hat.“ Aber auch etwas niedrigere ELO-ZAHLEN engagieren sich. Milde lächelnd verkündet IGM Lothar Schmid für MATTEL ELECTRONICS „Ich bin von diesem kleinen handlichen Schachpartner richtig begeistert. Man kann wirklich überall mit ihm spielen“ - Selbst Prof. Dr. Haber beglückte mit flotten Aussagen die Schachcomputer-Gemeinde. Natürlich ohne Bild und Unterschrift ging es auch nicht.

Die lockeren Sprüche der Großen im Reiche CAISSA, die findige Werbe-fachleute ersinnen und ihnen unter die Feder schieben, sollte man nicht so ernst nehmen. Denken Sie dabei immer an die Waschmittelwerbung - Einer „wäscht“ weißer als der andere!

Gefährlicher werden die Werbekampagnen wenn eine Dachorganisation wie die FIDE (Federation internationale des echecs) es zuläßt, daß mit ihrem Emblem auf Schachcomputern geworben wird. Auf der Verpackung kann man dann lesen: VON DER F.I.D.E. EMPFOHLEN. Blicken wir ein Jahr zurück. Zur 2. Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft in Lübeck/Travemünde meldete CONIC INTERNATIONAL LTD einen Schachcomputer mit der Bezeichnung CHESS 3, für die kommerzielle Gruppe B. Technische Daten: 6502 A Mikroprozessor, Taktfrequenz 2 MHz, Programm 8 KB, 700 Eröffnungszüge.

Als Autoren wurden genannt CONICS DIGITAL DEVELOPMENT DEPARTMENT. Das Gerät sollte im Oktober 1981 auf den Markt kommen. Nach dem Reglement konnte das Organisationskomitee aber den Computer nicht in Gruppe B starten lassen. Die Herren aus Hongkong bewiesen jedoch erheblichen Sportsgeist. Trotz geringer Chancen startete das Gerät als CONIC EXPERIMENTAL in Gruppe A. Mit 2 Punkten kam es noch auf den 6. Platz.

Da die Turniertabelle nie abgedruckt wurde, lasse ich sie hier folgen:

Gruppe A Experimentier - Programme

Nr.	Gerät	1	2	3	4	5	6	7	8	Pkte.
1.	Fidelity Experiment.	x	1	1	0	1	1	1	1	+ 6
2.	Princess 2	0	x	0	1	1	1	1	1	5
3.	Novag Experimental	0	1	x	1	=	0	1	+ 4,5	
4.	Philidor Experimental	1	0	x	1	=	1	+ 4,5		
5.	Logi Chess 2.1	0	0	=	0	x	=	1	2,5	
6.	Conic Experimental	0	0	1	=	x	0	0	2	
7.	Scisys Experimental	0	0	0	=	1	x	=	2	
8.	Applied Concepts Experiment.	-	0	-	-	-	0	1	=	1,5

+ -: kampflös!

Schauen wir uns den Schachcomputer nun etwas näher an.

Der „7013“ ist der Nachfolger des COMPUTER CHESS von CONIC Modell 07012. Form und Größe sind geblieben. Aus den knalligen Farben und dem „größten Steckschachcomputer“, wie ich ihn einmal scherzhaft nannte, mauserte sich der Rechner zu einem elektronischen Schachbrett mit Magnetsensoren. Auch das Tastenfeld hat Sensor-Technik. Trotz 99 % Kunststoffverarbeitung eine gelungene Form mit Einschüben für die Figuren. Selbst an eine 2. Dame für jede Partei wurde gedacht. Farben in dunkelbraun und gold. Sechs Spielstufen sind vorhanden, wobei die letzte Stufe bei 60 Min. Bedenkzeit bereits endet. Dadurch können komplexe 4-Züger schon nicht mehr gelöst werden. Es fehlt die Langzeit-Analysstufe mit Abbruch nur durch den Spieler. Der Initiativtest deckt die Schwächen des Programms bereits weitgehend auf. Mit den weißen Springerpendelzügen Ab1 - a3 - b1 ... wird die Mattführung in den 6 Spielstufen mit den Zugzahlen 28, 28, 20, 11, 17 + 14 erreicht.

Bis auf die Spielstufe 1 wird grundsätzlich der Lf8 gegen den auftauchenden Springer auf a3 abgetauscht.

Lassen wir die Zugfolge auf Stufe 4 (Turnierstufe) mit 3 Minuten Bedenkzeit Revue passieren.

1. e7-e5 2. d7-d5 3. Lf8xa3 4. La3-c5 5. Sg8-f6 6. 0-0 7. Sb8-d7 8. c7-c6 9. b7-b5 10. Dd8-b6 11. Lc5xf2 ♯

Es ist eine Ausnahme - Zugfolge!

Bei weißen 0-Zügen, die man durch Ausführung und Rücknahme erreichen kann, sieht es nicht besser aus. Nach 20, 23, 16, 30, 14 + 18 Zügen wird Weiß matt gesetzt. (Reihenfolge Stufe 1-6) Hierbei fällt auf, daß die Rücknahmezüge das Programm vollständig „irritieren“.

Mühsam baut sich das Programm in allen Stufen auf der 8ten - 6ten Reihe auf. Erst nach .., 7, 9, 6 + 3 Zügen (Reihenfolge Stufe 1 - 6) wird die 5te Reihe in Besitz genommen.

Das sieht in Stufe A so aus:

1. Sb8-c6 2. d7-d6 3. Sg8-f6 4. g7-g6 5. Lf8-g7 6. 0-0 7. b7-b6 8. e7-e5! usw.

Unter Materialgewinn geht es dann muntere 30 Züge bis zum Matt von Weiß so weiter. Es ist die Turnierstufe!! Natürlich wurde wie immer nur je Stufe ein Versuch unternommen!

Mit den 700 Eröffnungszügen ist leider kein Staat mehr zu machen.

Bei den Spitzencomputern werden die Messzahlen heute bereits in Tausenden angegeben. Die Varianten reichen oft nicht weiter als 4 - 6 Halbzüge.

Die einfachen Figurenendspiele werden einschließlich 2L + K = K in den höheren Spielstufen problemlos bewältigt. Über den Rest decken wir den Mantel des Schweigens.

Das nun schon allseits bekannte Doppelläufermatt wird in 2'22" gelöst.

Diese Zeit würde sich in der Tabelle ROCHADE Nr. 203, Seite 29, zwischen den dort genannten Rechnern gut ausmachen. Bei dem Vierzüger aus ROCHADE Nr. 209, Seite 18, kommt leider, bedingt durch die geringe Rechenzeit, die Verführung zum Tragen. Auf Stufe 6 wird nach ca. 1 Stunde Laufzeit der Zug 1. Sf4-d5 ...mit Qualitätsgewinn abgegeben.

Interessant ist eine Neuerung. Durch zwei bzw. bei der Rochade vier blinkende Lämpchen zeigt der Rechner den von ihm gerade in Aussicht genommenen Zug an. Der Rechenvorgang kann vom Spieler abgebrochen werden.

Als Abschluß nun eine Turnierpartie:

Weiß: G.P. - Schwarz: „7013“

Eröffnung Königsgambit Stufe 4 Bedenkzeit 3 Minuten

1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 e5xf4 Ende der Eröffnungszüge 3. Sg1-f3 d7-d5 4. e4xd5 Dd8xd5 5. Sb1-c3 Dd5-d6 6. Lf1-c4 c7-c5 7. 0-0 Sb8-c6 8. Sc3-b5 Dd6-b8 9. d2-d4 a7-a6 10. Sf3-g5 a6xb5 11. Lc5xf7+ Ke8-e7 12. Lc1xf4 Db8-a7 13. Dd1-e2+ Sc6-e5 14. De2xe5+ Lc8-c6 15. De5-d6+ Ke7-f6 16. Lf4-c3 ♯

It's not hard to beat a champion!

Der Zufallsgenerator übt seine Wirkung nur auf die Eröffnungszüge aus.

Die Partie kann leider jederzeit reproduziert werden.

Wenn es ein Sportwagen wäre, würde ich sagen, schnittige Form, aber leider erheblich untermotorisiert. Aus einem 8KB-Programm läßt sich aber wohl nicht mehr herausholen.

Im Jahre 1981 kam das Gerät nicht mehr in den deutschen Handel.

Nach Rückfrage bei der Vertretung HANIMEX (Deutschland) GmbH, Langenhagen, soll der Rechner im Herbst 1982 lieferbar sein.

- Gerhard Piel -

Gerhard Piel: Conic Computer Chess 7013

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 218 - September 1982) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)