

Computer-Allerlei II

Bereits im Jahre 1983 hatte ein Mannschaftskampf zwischen acht Spielern des Pinneberger Schachklubs und acht Computern (CC s 9, Constellation, Mephisto X, Gruenfeld/Morphy/Capablanca, Mephisto IIs, CC Mark V, Conchess, Savant II) stattgefunden, der 4,5 : 3,5 zugunsten der Computermannschaft ausging, obwohl das Niveau der Gegner bei Ingo 161 bzw. Elo 1550 lag. Anfang dieses Jahres kam es zum Rückkampf an acht Brettern, und diesmal gewannen die Computer gar 5 : 3. Am Start waren Constellation, Playmatic-S, Mephisto III modular, Superstar, Mephisto IIs, Savant II, Conchess und White Knight (auf Acorn). Sie mußten diesmal gegen eine stärkere Gegnerschaft antreten, die ein Spielstärkeniveau von Ingo 152 bzw. Elo 1625 aufwies, und haben trotzdem erneut gewonnen. Zugegebenermaßen hatte sich auch die Computermannschaft verstärkt.

Es wurde wieder einmal klar, daß durchschnittliche Vereinsspieler gegen gute Computer heute nichts mehr zu lachen haben, es darf nämlich nicht vergessen werden, daß das Gros der Vereinsspieler eine Spielstärke von Elo 1400 bis 1600 hat. Elo 2000 ist für den Normalspieler die Traumgrenze (Ingo 100 entspricht übrigens Elo 2040, die Umrechnung erfolgt nach der Formel $Elo = 2840 - 8 * Ingo$) und Großmeister bewegen sich vergleichsweise in schwindelnden Höhen oberhalb von etwa Elo 2450. Die Enden der Skala werden einerseits von Elo 800 bis 1000 für Anfänger und um Elo 2700 für Weltmeister gebildet. Die Klasse der „Supergroßmeister“ mit Elo-Zahlen von mindestens 2600 wird von knapp eineinhalb Dutzend lebender Spieler gebildet. Eine Klasse umfaßt nach internationalen Maßstäben Spielstärkedifferenzen von nicht mehr als 200 Elo-Punkten, so daß die Gesamtzahl aller Klassen vom Anfänger bis zum Weltmeister gerade zehn beträgt.

Dafür, daß die heutigen Mikroschach-Computer auch von Spielern um Elo 2000 nicht mehr mitleidig belächelt werden dürfen, gibt es inzwischen eine Reihe von Beispielen, die bereits erwähnte Partie von IGM Hort gegen Prestige II steht nicht allein. Bereits Mitte 1983 hat David Kittinger mit Constellation und Constellation X im US Open für Aufregung gesorgt. Beim Constellation handelte es sich um ein Gerät, das mit 3,0 statt 2,0 MHz lief. Bereits in der ersten Runde schaffte er die Sensation, einen Meisterspieler mit einer Elo-Zahl von 2203 zu schlagen!

Constellation - J. Simon

Englisches Vierspringerspiel
1.c4 e5 2.Sc3 Sc6 3.Sf3 Sf6

Nun ist durch Zugumstellung das englische Vierspringerspiel erreicht. Die durch 2.-Sc6 gekennzeichnete Damenspringerverteidigung der sizilianischen Eröffnung im Anzuge, gilt als wenig aktiv, was Weiß hier aber nicht auszunutzen versucht hat. Dem Weißen stehen nun mehrere gute Möglichkeiten zur Verfügung, nämlich 4.d4, e3, a3, e4 und g3.

4.g3 d6

Mit 5.d5 könnte Schwarz ins Bremer System einlenken, auch 5.g6, Lc5 und Lb4 sind spielbar, der Textzug gilt wiederum als etwas passiv. Vielleicht hoffte der Schwarze, daß der Computer sich selbst umbringt.

5.Lg2 Le6 6.d3 Le7 7.0-0 Dc8 8.Db3 0-0 9.Sd5

Das ist schon sehr unbequem, die passive Aufstellung des Schwarzen läßt ihm zu wenig Bewegungsfreiheit, 9.-Sd5: verbietet sich wegen der Bauerngabel und 9.-Ld5: Dc8 ermöglicht dem Weißen später Druck auf der halboffenen c-Linie auszuüben.

9.-Ld8 10.Lg5 Tb8 11.Sf6: g6: 12.Lh6 Te8

Schwarz hat eine ernste Schwächung seines Königsflügels hinnehmen müssen, immerhin ist das Brett noch voll, und er hat Lh3 und f5 zur Verfügung.

13.Dc3 Lh3 14.Tac1 Lg2: 15.Kg2: Dg4 16.Ld2 f5 17.h3 Dh5 18.e3Te6 19.d4 e4 20.Sg1 Tg6 21.f3

Nun ist es der Anziehende, der mit der Stellung nichts anzufangen weiß, während Schwarz Schritt um Schritt seine Figuren aktiviert. Der letz-

te weiße Bauernzug dürfte dem Schwarzen gelegentlich kommen, er öffnet die weiße Stellung freiwillig.

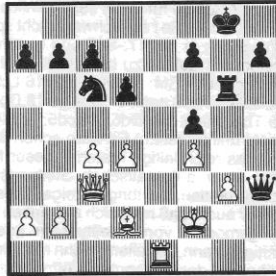
21.-Lh4 22.Se2 Lg5 23.Sf4

Der Schwarze kommt nicht zu einer erfolgversprechenden Umgruppierung seiner Figuren.

23.-Lf4: 24.ef4: Te8 25.fe4: Te4: 26.Tce1 Te2+

27.Tf2 Tf2: 28.Kf2: Dh3:

Das hat erst einmal einen Bauern eingebracht - oder?



29.Te8+ Kg7 30.d5+

Diese peinliche Überraschung war dem Schwarzen in der Vorausberechnung entgangen - der Bh3 war indirekt gedeckt, nach 28.-Te6 war die Partie noch offen - oder hatte er sich auf den nun folgenden Angriff verlassen?

30.-Kh6 31.dc6: Dh2+ 32.Kf1 Tg3: 33.Le3 Dh1+ 34.Ke2 Dh5+ 35.Kd3 bc6: 36.Df6+ Dg6

Nachdem der schwarze Angriff abgewehrt wurde, sieht es nicht mehr gut für ihn aus, schon nach 7.Dg6: + f6: 38.Te7 würde ihm das Endspiel keine Freude mehr machen.

37.Dh4+ Kg7 38.Dd8 Kh6 39.Dc7: d5 40.Da7: dc4: + 41.Kc4: Tg2

Der weiße König steht zwar völlig im Freien, aber das ist nicht auszunutzen. Überhaupt spielen Computer in solchen taktisch scharfen Stellungen gewöhnlich unangenehm gut.

42.Dd4 Tc2+ 43.Kb3 c5 44.Dd5 Th2 45.Dc5: Th3 46.Kc2 Th2+ 47.Ld2 Dg2 48.Df8+ Kh5 49.Df7: + Kh4 50.De7+

Auch 50.Dh7: + Kg3 51.Tg8+ Kf3 52.Db7+ war möglich.

50.-Kh5 51.Dh7: + Kg4 52.Dg7+

Wieder ging 52.Tg8+ usw.

52.-Kf3 53.Dc3+ Kf2 54.De3+ Kf1 55.De1++

Daß Schwarz von diesem Ausgang der Partie nicht begeistert war, nimmt kaum Wunder

Der Super Constellation hat kürzlich auch wieder von sich reden gemacht, als er bei dem in Hong Kong ausgetragenen NOVAG Commonwealth Schachturmier mitspielte. Es waren 31 hochkarätige Spieler aus 16 Commonwealth-Ländern am Start, darunter drei Großmeister. Der Turnierdurchschnitt lag immerhin bei 2327 Elo-Punkten.

Nach elf Runden war die Schlacht geschlagen, IGM Chandler und IM Spragett hatten es auf 8,5 Punkte gebracht, gefolgt von IGM Speelman und IM Murshed mit je 8, während der Super Constellation in diesem starken Feld noch 4 Punkte verbuchen konnte. Die Gegner des Computers hatten eine durchschnittliche Spielstärke von 2234 Elo-Punkten, so daß die erreichten 36 % einer kaum glaublichen Elo-Zahl von 2130 entsprechen.

Überraschend war auch das Abschneiden des Computers in einem nebenbei ausgetragenen Blitzturnier mit 7 min Bedenkzeit pro Spieler, in welchem der Computer 18 Punkte aus 29 Partien errang (62 %), wobei er stets in Stufe 1 mit Schwarz spielte, dabei holte er sich 5 Punkte von Gegnern mit Elo-Zahlen über 2350. Kein Wunder, daß der Super Constellation anschließend einen neuen Spitznamen weg hatte: Blitzmonster!

Eine weitere Feuertaufe bestand das neue Programm im US National Open, das im März dieses Jahres in Las Vegas gespielt wurde, wo es 3,5 Punkte aus 6 Partien errang! Wie NOVAG kürzlich ankündigte, wird der Super Constellation mit diesem Programm, eventuell mit weiteren Verbesserungen, ab Herbst dieses Jahres erhältlich sein. Der Programmumfang beträgt 56 kByte und die Taktfrequenz 3,6 bis 4,0 MHz, gegenüber

dem Constellation ist die Arbeitsgeschwindigkeit damit nahezu verdoppelt worden, während der Programmumfang mehr als verdreifacht wurde. In Budapest ist das Gerät noch mit nur 40 kByte Programmumfang an den Start gegangen.

Von Scisys war einige Zeit nicht viel zu hören. Man vertrat die Ansicht, daß die Spitzencomputer für die Mehrzahl der Computerkäufer ohnehin bereits zu stark sind und versuchte, die unteren und mittleren Marktsegmente mit Geräten abzudecken, die ein gutes Verhältnis von Preis und Leistung aufweisen. Vertreter dieser Linie sind beispielsweise Companion II und Explorer, die in ihrer Klasse wirklich interessant und vor allem für weniger starke Amateure empfehlenswert sind. Dabei mag es auch eine Rolle gespielt haben, daß der vor mehr als einem Jahr vorgestellte Präsident sich gegen den CC sensory 9 und den Constellation nicht so recht durchsetzen konnte. Inzwischen ist aber der Superstar daraus geworden, und dieser meldet nun doch Ansprüche im Oberhaus an. Zwar sind zur Zeit noch keine so spektakulären Turnierfolge wie beim „Superconny“ zu melden, aber einige starke in Hong Kong ansässige Spieler haben doch schon seine Krallen und Zähne zu spüren bekommen.

G. Murphy - Superstar

Zweispingerspiel im Nachzuge

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sf6 4.d3 d5

Die sehr ruhige Behandlung des Weißen mittels 4.d3, übliche und teilweise viel schärfere Fortsetzungen sind 4.d4, Sg5, Sc3 und 0-0, wird gewöhnlich mit 4.-Le7 5.Sc3 d6 usw. fortgesetzt. Der Computer versucht sofort einen Gegenstoß im Zentrum, der als verflücht angesehen wird, weil Schwarz sich nach Tausch auf d5 um seinen Be5 kümmern muß (Estrin, Theorie und Praxis des Zweispingerspieles, 1. Aufl. 1982).

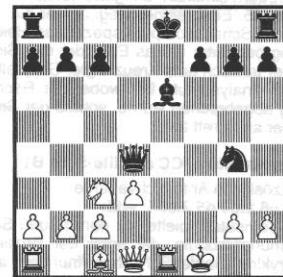
5.ed5: Sd5:6.0-0 Lc5.

Die Theorie empfiehlt hier 6.-Lg4, was von Weiß genaueres Spiel verlangt.

7.Se5: Se5: 8.Te1 Lf2: + 9.Kf2: Le6 10.Ld5:

Es ist nicht zu sehen, warum Weiß nicht einfach 10.Te5: spielte und mit einer Mehrfigur gewann, da nach 10.-Dh4+ 11.Kg1 keine aktive Fortsetzung für Schwarz zu entdecken ist.

10.-Dd5: 11.Sc3 Dd4+ 12.Kf1 Sg4



Mit dieser doppelten Mattdrohung hatte Weiß offensichtlich nicht gerechnet.

13.Te2 Sh2: + 14.Ke1 Dg1+

Weiß gab auf, weil 15.Kd2 Sf1 + 16.Ke1 Se3+ die Dame verliert. Solch ein Reifall passiert einem wohl nur bei Unterschätzung des Gegners - auch mit rund 2020 Elo-Punkten kann man gegen Computer eben nicht alles spielen.

Es sind weitere sechs Gewinnpartien, jedoch keine Remis- und Verlustpartien, von Superstar aus Hong Kong gegen Gegner mit Elo-Zahlen von knapp 1900 bis rund 2100 bekannt geworden. Allerdings muß das Wörtchen „kann“ betont werden, wenn man bei Scisys aus diesen Partien den Schluß zieht, daß der Superstar Spieler mit Elo-Zahlen bis 2100 schlagen kann, denn alle diese Gewinnpartien weisen grobe Nachlässigkeiten der menschlichen Spieler auf. Trotz allem spielt der Computer taktisch recht gefährlich und bei seinem guten Preis-Leistungsverhältnis wird er sicherlich noch viele Freunde finden, zumal sein Programm inzwischen weiter verstärkt wurde und neuere Geräte nun besser als die ersten Exemplare spielen.

Dipl.-Ing. Hans-Peter Ketterling: Computer-Allerlei – Teil II

(Constellation 3.0 MHz gegen J. Simon, G. Murphy gegen Superstar und Thomas Wott gegen Elite S)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> – August 1984) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

COMPUTERSCHACH

Nicht nur auf dem Schachcomputersektor ist das Computerschach auf dem Vormarsch. Zwar ist es bei den Schachprogrammen für TV-Spiele etwas stiller geworden und die Neuerscheinungen von Philips (Videopac C 7010 für das TV-Spiel G 7000 bzw. den Heimcomputer G 7400) sowie von Matel (Modul Chess für das TV-Spiel Intellivision) reißen niemanden vom Hocker, dafür wird es auf dem Hobbycomputersektor lebhafter, und die Zahl der Schachprogramme für die verschiedensten Heimcomputer ist kaum noch zu übersehen. Erwähnenswert sind unter anderem Grandmaster für Commodore C 64, das Mittelklasseprogramm Chess von Parker für Atari 400 bis 800 XL und The Mate, eine Morphy-Weiterentwicklung für Apple II, II+ und IIE. Zu den Spitzenprogrammen gehören Chess 7,0 von Larry Atkin, dem Autor von Steinitz, es läuft auf den Geräten von Apple und Atari, sowie Sargon III von den Sprackles für die Apple-Familie. Interessant dürfte auch Colossus 2,0 sein, eine preiswerte Cassette für den C 64, deren technische Daten eine Überraschung erwarten lassen, immerhin untersucht das Programm etwa 500 Stellungen pro Sekunde. Für die Besitzer von Heimcomputern gibt es inzwischen also interessante Alternativen zu Schachcomputern, vor allem, da auch für gute Schachprogramme höchstens DM 250,- angelegt werden müssen.

Als jüngstes Ereignis ist das Abschneiden von zwei CC as Elite-S bei der Veranstaltung Schach im Rathaus Tempelhof, die der Berliner Schachklub Tempelhof nun als Werbeveranstaltung für das Schachspiel zum sechstenmal durchgeführt hat, zu nennen. Das siebenrundige Einzeltturnier mit 76 Teilnehmern gewannen Werner Reichenbach und Gahntz punkt- und wertungsgleich mit 6 Punkten - erst ein Stichkampf brachte die Entscheidung für ersteren. Gespielt wurden Partien mit 15 min Bedenkzeit je Spieler. Mit von der Partie war ein CC as Elite-S, der in Stufe B2 mit Zeitbegrenzung auf 10 min spielte und selbst den späteren Turniersieger in der ersten Runde gehörig ins Schwitzen brachte. Mit 4 Punkten belegte er einen achtbaren Platz, zumal er auch recht starke Spieler das Fürchten lehrte, zu seinen Opfern gehörte unter anderem das Berliner Nachwuchstalent Franz Konieczka. Thomas Wott, einer der stärksten Tempelhofer Spieler, spielte an 16 Brettern simultan, übrigens mit dem Ergebnis 11,5 : 4,5. Einer seiner Gegner war ein von der Berliner Schachcomputerspezialistin Heide Ketterling bedienter CC as Elite, der den Simultanspieler taktisch aufs Kreuz legte. Gespielt wurde in der Analysestufe B1, wobei der Rechenvorgang abgebrochen wurde, sobald der Simultanspieler ans Brett trat.

Wott, simultan - CC as Elite-S, St.B1

Französische Abtauschvariante

1.e4 e6 2.d4 d5 3.ed5: ed5:

Der Computer spielte mit dem neuen Satz von Eröffnungsmodulen, der unter der Bezeichnung „Enzyklopädie der Schacheröffnungen“ angeboten wird. Modul A war hier am Ende und rief Modul C auf.

4.Ld3 Ld6 5.Sf3 Sf6 6.0-0 0-0 7.Se5

Vielfach wird 5.Se2 bevorzugt, weil Weiß dann nicht mehr mit Lg4 belästigt werden und dem schwarzfeldrigen Läufer des Nachziehenden mit Lf4 entgegentreten kann. Mit 7.-Se4 könnte Schwarz nun in die Steinitz-Variante der russischen Partie einlenken, nach 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 Se4: 4.Ld3 d5 5.Se5: Ld6 6.0-0 0-0 wird die gleiche Stellung einen Zug früher erreicht. Zu dieser Variante hat das Modul C noch mehrere Untervarianten gespeichert, da der Übergang jedoch nicht vorgesehen ist, hat der Computer hier keinen Zugang mehr zu diesem Eröffnungskomplex. Steinitz und Mephisto III sind auf diese Weise nicht zu überlisten, da sie alle Variantenübergänge und auch eingegebene Stellungen wiedererkennen. Die im Modul gespeicherte Variante geht weiter mit 7.c4 Sc6 8.cd5: Sd4: 9.Le4: Le5 10.Sc3 (jedoch nicht 10.Lh7: Kh7: 11.Dh5+ Kg8 12.De5: Sc2 und Weiß verliert die Qualität.) 10.-Lf5 11.Le3 Le4: 12.Ld4: Ld4: 13.Dd4: Lf5 mit Ausgleich. Von Interesse ist auch noch, daß das Modul eine Variante für Weiß auf die von Trifunovic

empfohlenen Fortsetzung bereithält: 7.-Le5: 8.de5: Sc6 9.Lf4 (Euwe hält dies wegen 9.-Sb4 nicht für gut und gibt 10.Sa3 Lf5 11.Lb1 Lg6! an, er empfiehlt statt dessen 9.cd5: Dd5: 10.Df3 Lf5 11.Df5: LDd3: 12.Sc3 Sc5 mit Ausgleich). 9.-Sb4 10.Sa3 Ssc5 11.Lb1 d4 12.Sc2 Sbd3 13.Dd2 Lf5 und in dieser verwickelten Stellung bricht die Variante ab. Der Computer würde hier mit Weiß in Stufe A6 14.Se1 und Stufe A8 Sb4 spielen, wonach sich die Stellung mit 14.-Sf4: 15.Df4: Lb1: 16.Tab1: beträchtlich vereinfachen kann. Dabei ist 16.-a5 17.Sd5 c6 für Weiß sehr peinlich, während 17.Sc2 d3 18.Se1 für Schwarz nicht spielbar ist, wohingegen er mit 17.-Se6 und eventuell c5 den Freibauern auf d4 zu befestigen droht. Die Fortsetzung 14.b4 Sf4: 15.Df4: Lc2: 16.Lc2: Se6 wäre beispielsweise nach 17.De4 g6 18.Db7: Tb8 19.Dd5 Tb4: (nicht 19.-Dd5: 20.cd5:) 20.f4 usw. auch nicht uninteressant. Es wäre schon die Mühe wert, das reichhaltige Material dieser Modulerie mit einer automatischen Stellungserkennung zu verbinden. Im übrigen zeigen diese Beispiele aber auch, daß man sich mit diesen neuen Eröffnungsmodulen von Fidelity sehr ausgiebig beschäftigen kann, vor allem, wenn man anfängt, ihren Inhalt mit den bekannten eröffnungstheoretischen Werken zu vergleichen. Kehren wir nach diesem Abstecher ins Wunderland der Eröffnungen wieder zur Partie zurück.

7.-c5 8.c3

Nun ist eine Stellung aus einer anderen Variante der russischen Verteidigung entstanden, allerdings mit vertauschten Farben, wie man der Zugfolge 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Se5: d6 4.Sf3 Se4: 5.d4 d5 6.Ld3 Ld6 (riskant!) 7.0-0 0-0 8.c4 c6 (Besser ist Tarraachs Empfehlung 8.-Sc6) entnehmen kann. Diese Variante ist im Modul C merkwürdigerweise nicht gespeichert, bereits im 7. Zuge beginnt der Computer zu rechnen. Das eingebaute Repertoire des CC as Elite-S, das übrigens mit dem älteren Eröffnungsmodul CB 9 identisch ist, hat bereits 3.-d6 nicht mehr im Speicher und auch das umfangreichere Modul CB 16 muß nach 6.-Ld6 passen. Dieser Zug, einst von Marshall gern und mit Erfolg gespielt, hat heute an Bedeutung verloren, weil man ihn zu bekämpfen gelernt hat. In den Händen von Experten ist er jedoch noch immer eine nicht zu unterschätzende Waffe. Beide Modulen haben dagegen nach dem solideren 6.-Le7 noch recht tiefe Varianten an Bord. Die Partiefortsetzung hätte analog der sonst mit vertauschter Farbe gespielten Zugfolge sein können 8.Lg5 cd4: 9.f4 usw., worauf 9.-h6 dem Schwarzen allerdings das bequemere Spiel gibt. Weiß hat in der Partie eine bessere Fortsetzung gewählt, die nun Schwarz am besten mit 8.-Dc7 beantworten sollte.

8.-cd4: 9.cd4: Sc6 10.Sc6:bc6: 11.Sc3Dc7

12.h3 Lh2+

Der Nutzen solcher Züge ist im allgemeinen nicht groß.

13.Kh1 Te8 14.Df3



Zu prüfen war 14.g3 Lh3: 15.Kh2: Lf1: 16.Df1: was eher für Weiß spricht, während 15.Te1 Lg3: 16.fg3: Dg3: den weißen König zu sehr exponiert, es droht auch 17.-Te1+ 18.De1: Dd3:, 17.Te2: Te2: 18.De2 Te8 ist schon nicht mehr spielbar und 17.Te8+ Te8: sieht wenig vertrauenswürdig aus, während 17.Tg1 Dh4 18.Lg5 19.unmittelbare Mattgefahren gerade noch abwendet.

14.-Te7 15.Lg5

Wieder war 15.g3 zu prüfen: 15.-Lh3: 16.Td1 Lg4 17.Df4 Lg3: 18.fg3: Df4: 19.Lf4: Ld1: 20.Td1: ist

eine mögliche Fortsetzung, die Weiß zwei Läufer gegen Turm und zwei Bauern läßt.

15.-Tb8 16.Lf6: gf6: 17.Df6: Tb2 18.Tac1 Le6 19.Dh6 f6 20.Tf1 Lf4

Das kostet allerdings die Qualität.

21.Df6: Lc1: 22.Te6: Te6: 23.De6:+ Df7 24.Lh7:+ Kg7 25.De1?? Ld2

Weiß gab auf, weil er mit 26.Da1 Lc3: Holz verliert, Auf 25.Df7:+ Kf7: hätte er wohl auch nichts zu lachen gehabt. Gegen Computer vom Schlage des hier spielenden muß man halt ständig auf der Hut sein.

Wenige Tage später versuchte R.Schulz, ein Klubkamerad von T. Wott bei einer Simultanvorstellung anlässlich des Tages der offenen Tür, einer anderen Werbeveranstaltung des SKT 31, sein Glück gegen den gleichen und einen weiteren Computer. Obwohl auch er in der Berliner Landesliga spielt und die Simultanvorstellung mit 13,5 : 4,5 für sich entscheiden konnte, kam auch er nicht heil aus der Partie gegen den CC as Elite-S heraus, während er gegen den zweiten starken elektronischen Kontrahenten überlegen gewann. Einmal mehr hat es sich bestätigt, daß gute Schachcomputer keine Spielzeuge sind.

Hans-Peter Ketterling

H.-P. Ketterling: Computer-Allerlei – Teil II (Constellation 3.0 MHz, Superstar und Elite S)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> – August 1984) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)