

Teleschach via Computer.

Fernschachspieler übermitteln ihre Schachzüge gewöhnlich durch die Post. Mit Hilfe des Computers geht es auch anders, die moderne Technik macht dies möglich. In Kanada haben zwei Programmierer von der Universität von Alberta mit ihrem Programm „Phoenix“ inzwischen zahlreiche Telearpartien gespielt, deren Züge durch den Computer auf elektronischem Weg abgeschickt und empfangen worden sind.

Das Schachprogramm „Phoenix“ stammt von Jonathan Schaeffer. Es hat an der 4. Weltmeisterschaft der Computer 1983 in New York und an der 15. Nordamerikanischen Computer-Schachmeisterschaft 1984 in San Francisco teilgenommen und jeweils gute Plazierungen im Mittelfeld erreicht. Der Programm-Autor wollte sein Programm weiter verbessern und zu diesem Zweck ausgiebig testen. Unglücklicherweise sind offizielle Computer-Schachturniere nicht allzu häufig. Das Spielen privater Testpartien beansprucht dagegen sehr viel Zeit. Ist der Bediener des Computers noch dazu verdämmt, mehrere Stunden auszuhalten, bis eine einzige Partie unter Turnierbedingungen beendet ist. Um dem abzuwehren, suchte Schaeffer nach einer Möglichkeit, den Testbetrieb zu automatisieren. Deshalb schrieb er zusammen mit Tim Breikreutz ein Kommunikations-Programm, das „Phoenix“ in die Lage versetzt, selbstständig Telearpartien gegen mehrere Gegner zu absolvieren.

Das Programm nannten sie „Phoenix correspondence chess“ (PCC). Es „wacht“ jede Nacht um Mitternacht auf, schaut in den „elektronischen Briefkasten“, liest die eingegangene Post und läßt das Phoenix-Programm Antwortzüge berechnen, die über das UNIX-Netzwerk an die Gegner zurückgeschickt werden. All dies geschieht automa-

Der Programmierer.



Die Entköpfe schufen das künftling Hirn
Auß erhen un schnörlich Dratgewirrn.
Hat aber nit warm Bluth noch Lebn/
Ich thu seyn Gedankn ihmb eingebn.
Denk dañ als tausend Weise gescheit /
Was ich ihmb aufftrag un fein zubereit.
Zält mir beispilweis flieg un Mueckn/
Brauch darbey nur auff Knopf druckn.

tisch, ohne daß ein Mensch einzugreifen braucht. Das Experiment mit der elektronischen Schach-Post begann im Juni 1984. Dazu benutzten die beiden Kanadier das UNIX-Netzwerk, an das rund 1.000 Teilnehmer von vier Kontinenten angeschlossen sind. Damals deponierten sie in dem Netz eine Nachricht, mit der Schachpartner für das Spiel gegen „Phoenix“ gesucht wurden. Das Echo war enorm. Doch konnte nur eine begrenzte Zahl von Partien beginnen, weil der Computer der Universität von Alberta noch mit anderen, wichtigeren Dingen beschäftigt ist. Insgesamt 16 Partien sind 1984 gestartet worden. Davon spielte „Phoenix“ 14 gegen menschliche Gegner und 2 gegen andere Computer-Schachprogramme. Sie sind inzwischen alle beendet, das Ergebnis kann sich sehen lassen: das kanadische Programm gewann 12, verlor 3 und machte 1 Partie remis. Die längste Partie dauerte drei Monate (zum Vergleich: internationale Fernpartien zwischen den Kontinenten dauern zwei bis drei Jahre), während die kürzeste Partie ein Kurzschiuß nach drei Zügen war: 1.d4 d5 2.Lg5 e6 3.Lxd8.

Die wohl lebhafteste Partie spielte „Phoenix“ gegen „Sfinks“, ein Programm, das von William Fink aus Florida stammt und auch für Mikrocomputer kommerziell verfügbar ist. Wie bei Fernpartien üblich, stehen den Computern längere Bedenkzeiten zu. Für die Programmierer ist es ein besonderer Vorteil, die Leistungen ihrer Programme unter solchen Bedingungen beobachten zu können. So durfte „Sfinks“ nach besonderer Vereinbarung für jeden Zug durchschnittlich 38 Stunden verbrauchen. Dagegen beschränkte sich „Phoenix“ auf eine Bedenkzeit von ca. 60 Minuten je Zug, wie in allen seinen anderen Partien auch. Der 7. und 8. Zug von Weiß waren teilweise das Ergebnis eines Programmfehlers, der noch vor der Ausführung des 9. Zuges beseitigt werden konnte: ein weiterer Beweis für die Effizienz des elektronischen Testverfahrens.

Weiß: Phoenix Schwarz: Sfinks
1.d4 Sf6 2.Lg5 d5 3.Lxf6 gxf6 4.e3 e5 5.Dh5
Lb4+ 6.c3 Ld6 7.c4 Lb4+ 8.Sd2 exd4 9.cxd5
dxe3 10.fxe3 f5 11.0-0-0 Dxd5 12.Sc4 Dc5 13.a3
Lxa3 14.bxa3 b5 15.Td4 Le6 16.Te4 De7 17.Txe6
Dxe6 18.Sd2 c6 19.Dg5 Dd6 20.Sb1 Dc5-f

21.Kb2 De5+ 22.Sc3 h6 23.Dg3 Dxd3 24.hxg3
25.Sf3 Kf6 26.Sd4 a5 27.Th5 b4 28.Txf5+
29.Se4 bxa3+ 30.Kxa3 Kf8 31.Lc4 Th7
32.Lb3 Ta6 33.La4 Kg7 34.Sd6 Kg8 35.Te5 Sd7
36.Te8+ Kg7 37.Td8 Sf6 38.S4f5+ Kg6
39.Se7+ Kh5 40.Ld1+ Sg4 41.Lxg4+ Kxg4
42.Tg8+ Kh5 43.g4+ 1-0.

Der elektronische Briefkasten ist auch bei uns nicht mehr neu. Dieses Medium wird von der Fachwelt als „Mailbox“ bezeichnet. Seit geraumer Zeit verfügen überwiegend Privatleute, aber auch Fachverlage, Fachzeitschriften und Computerfirmen über eine derartige Einrichtung. Sie steht allen Computeranwendern offen, die über die entsprechende Ausrüstung verfügen. Dabei wird der gesamte Mailbox-Verkehr über das Telefonnetz der Bundespost abgewickelt.

Neuerdings hat auch die Firma DATA BECKER in Düsseldorf eine eigene Mailbox eingerichtet, die folgende Informationen anbietet: ein Produktka-

tal mit Angeboten aus dem Hause DATA BECKER, neue Produkte wie Bücher, Programme und Hardware, Tips und Tricks für Soft- und Hardware eines Mikrocomputers und eine Software-Box, in der kleine Programme abgelegt sind, die jedem Mailbox-Anwender zur Verfügung stehen. Daneben sind zwei weitere nützliche Briefkästen vorhanden, die für Schachspieler interessant sein können. Die „Allgemeine Mailbox“ ist eine Art Tummelplatz für alle Mailbox-Teilnehmer. Hier können Nachrichten gelesen und geschrieben werden. Unterteilt ist die Box außerdem nach den Gesichtspunkten „Software“, „Hardware“ und „Kontakte“. Als zweites existiert ein persönlicher Briefkasten, die „Persönliche Mailbox“. Wer erstmals als Gast in der DATA BECKER-Mailbox eingetragen ist, hat die Möglichkeit, eine eigene Box zu eröffnen. Danach kann der Benutzer gezielt persönliche Nachrichten abschicken und empfangen. Es spricht nichts dagegen, wenn die so ausgetauschten Informationen aus Schachzügen

bestehen. Der Kontakt zu gleichgesinnten Schachfreunden läßt sich über die „Allgemeine Mailbox“ (Stichwort „Kontakte“) leicht herstellen. Wie die Fachzeitschriften euphorisch versichern, tritt das neue Medium gerade seinen Siegeszug durch die BRD an. An bereitwilligen Schachpartnern dürfte es deshalb wohl kaum fehlen. Wer auf diese ungewöhnliche Weise Telearpartien spielen möchte, benötigt außer einem Heim- oder Personalcomputer zusätzlich einen Akustikkoppler und ein passendes Kommunikations-Programm. Außerdem fallen Telefonkosten an, die nicht unterschätzt werden dürfen. Liegt die Mailbox nicht im Nahbereich des Telefonnetzes (bis 50 km), können die monatlichen Telefon-Gebühren bei intensiver Kommunikation leicht auf DM 100,- und mehr aufaufen. So faszinierend die Möglichkeit auch sein mag, via Computer und über das Telefonnetz Schach zu spielen: das bewährte alte Fernschach mit der Post dürfte noch sehr lange die erste Wahl sein. M.Gittel

Martin Gittel: Teleschach via Computer – PCC - Phoenix Correspondence Chess

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> – April 1985) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Martin Gittel: Eine notwendige Erklärung

Betr.: Artikel 'Teleschach via Computer' in EUROPA-ROCHADE Nr. 4/1985, S. 33-34. Bedauerlicherweise ist von mir unterlassen worden, die Quelle anzugeben, aus der die Informationen für den ersten Teil des Artikels 'Teleschach via Computer' stammen. Ich hole dies an dieser Stelle nach und entschuldige mich für das Versäumnis bei Herrn Dr. van den Herik, dem Herausgeber des ICCA-Journal, und bei den Autoren, Tim Breikreutz und Jonathan Schaeffer, von der Universität Alberta (Kanada): COMPUTER VS COMPUTER as reported by Tim Breikreutz and Jonathan Schaeffer, Department of Computing Science, University of Alberta. In ICCA-Journal 7 (1984), No. 4. 226-228.

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> – August 1985) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>)