

DRAMATIS PERSONAE

DIE BUNTEN VÖGEL DES COMPUTERSCHACHS

Das Schöne an einer WM ist, daß man da nicht nur mit den Programmen, sondern auch mit ihren Schöpfern in Berührung kommt; ein gesundes Korrektiv für alle, die sonst vorzugsweise damit befaßt sind, festzustellen, welchen Zug in welcher Zeit welches Gerät in einer bestimmten Stellung macht.

Gibt es über Richard Lang überhaupt noch etwas Neues zu sagen? Er ist immer der gleiche: ruhig, bescheiden und freundlich zu jedermann. Lieber ist ihm, wenn man nicht über ihn, sondern über sein neues Programm spricht, das übrigens nicht unter dem Namen "Portorož", sondern unter der international leichter aussprechbaren Bezeichnung "*Mephisto Portorose*" in den Handel kommen wird. Die italienische Fassung des Namens hat dabei durchaus ihre Berechtigung, denn das slowenische Istrien ist aus historischen Gründen zweisprachig (dreisprachig, wenn man Neckermännisch dazurechnet). Das Programm sei im Vergleich zum Almeria wesentlich aktiver geworden, berichtet Richard: man habe durch Optimierung etwa 30% Rechenzeit eingespart, welche nun für die Suche nach aktiven Möglichkeiten eingesetzt wird, während Lang-Programme bisher ja dafür bekannt waren, der Defensive mehr Aufmerksamkeit zu schenken als der (stärker selektiv behandelten) Offensive. Mephisto Portorose wird daher *drei verschiedene Spielstile* mitbekommen: "Solid" (=Almeria-Programm), "Aktiv" (=das Programm, wie es in Portorož spielte), und "Risiko". Es wird eine besondere Funktion zur Abschaltung der Hash-Tables haben, die es ermöglichen soll, in der gleichen Stellung auch tatsächlich immer den gleichen Zug zu erhalten - ein Feature, an dessen Entstehung gewisse MODUL-Leser einen unleugbaren Anteil haben dürften... Für echte Freaks mit masochistischer Komponente wird übrigens der Portorose in Original-Hardware-Konstellation (68030 mit -zig MHz) um den Bettel von 15.000 DM erhältlich sein.

MIKRO-WM 89: ENDSTAND SOFTWAREGRUPPE

		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Mephisto X (GB)	X	½	1	1	1	1	1	1	6½
2	Rebel (NL)	½	X	½	1	½	1	1	1	5½
3	Pandix (H)	0	½	X	½	½	1	1	1	4½
4	A.I. Chess (USA)	0	0	½	X	1	1	1	1	4½
5	Y!89 (S)	0	½	½	0	X	1	1	1	4
6	Paul (D)	0	0	0	0	0	X	1	1	2
7	Atari Kempelen (H)	0	0	0	0	0	0	X	1	1
8	Nightmare (D)	0	0	0	0	0	0	0	X	0

Thomas Mally: Hintergrundgeschichten zu den Portorose-Programmen

(Mephisto X, Rebel = Mephisto Polgar, Pandix, A.I. Chess, Y!89, Paul, Atari Kempelen & Nightmare)

(Quelle: Fachzeitschrift Modul 3/89 - September 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Da Ed Schröder wegen eines Ohrenleidens nicht fliegen darf und überhaupt kein Freund von langen Reisen ist, wurde sein Programm von Helmut Weigel bedient, der auch sonst eng mit Schröder zusammenarbeitet. Helmut hatte in Portorož alle Hände voll zu tun, denn aus irgendwelchen Gründen schien Rebel darauf versessen, stets die längsten und kompliziertesten Partien zu spielen, wobei der Spielstand wiederholt von "klar gewonnen" über "Gegenchancen" zu "verloren", dann zu "ewigem Schach" und - manchmal - wieder zu "gewonnen" pendelte, was dem armen Helmut wahre emotionelle Berg- und Talfahrten bescherte. Denn wenn auch Jan Louwman gerne meckert, daß es ihm nicht geheuer sei, wenn ein Österreicher (und Waldheim-Landsmann!) neben der "Fahne seines Großvaters" (d.h. der holländischen) sitzt, kann es an Helmut's vollem Engagement für "sein" Programm keinen Zweifel geben.

Das Rebel-Programm von Portorož ist eine Weiterentwicklung des Academy und entspricht weitgehend jener Version, die als "Polgar"-Modulset ausgeliefert wird. Das "Polgar"-Set ist für alle Modular-, Exclusive- und München-Bretter geeignet und enthält neben dem Programm-Modul auch ein Display-Modul mit hochauflösender Anzeige a la Academy. Der "Polgar" enthält alle Features und auch das ausführliche Begleitbuch des Academy, zusätzlich die Fernschach-Funktion, mit der man die Analyse auf bestimmte Züge einschränken kann, sowie einen neuen Algorithmus zur besseren Erkennung von "guten" und "schlechten" Läufern. Die Eröffnungsbibliothek wurde von dem holländischen Computer-Experten Jeroen Noomen bearbeitet, der selbst ein starker Spieler und, was ihn besonders auszeichnet, außerdem MODUL-Leser ist (Dag, Jeroen!). Er war ebenfalls in Portorož anwesend und leistete dort wertvolle Arbeit für das Turnierbulletin. Der Preis für das "Polgar"-Set: in der Bundesrepublik 600 DM, in Österreich - unverständlicherweise! - 6.000 S. Vielleicht fragen Sie sich, was die Polgar-Mädels eigentlich mit dem gleichnamigen Programm zu tun haben? Nun ja, auf dem Umschlag des Begleitbuchs prangt ein Bild von Judit Polgar - immerhin etwas.

Pandix, geschrieben von dem Ehepaar Gyula und Zsuzsa Horváth (Spitzname: "die ungarischen Spracklens") hat sich in letzter Zeit zu einem sehr soliden Programm gemausert, an dessen "Beton-Aufbau" (beliebte Eröffnung: 1.b3) sich so mancher aggressive Gegner schon die Zähne ausgebissen hat. Im Vergleich zum Vorjahr fand ich Gyula viel lockerer und entspannter (was zweifellos auf den Einfluß seiner Gattin zurückzuführen ist); er erträgt auch Rückschläge mit trockenem Humor und Schlagfertigkeit. Ich machte ihn z.B. auf die hartnäckige Gewohnheit seines Programms aufmerksam, immer einen ganz kleinen, aber beständigen Pluswert für sich selbst anzuzeigen, und meinte ganz unschuldig, es müsse sich dabei offensichtlich um einen Programmfehler handeln. Als Pandix dann in der 4.Runde gegen Quickstep/Almeria erstmals deutlich ins Minus gerutscht war, klopfte ich Gyula in gespielter Begeisterung auf den Rücken: "Bravo! Du hast den Bug beseitigt!" "Allerdings", antwortete Gyula, ohne mit der Wimper zu zucken, "aber ich glaube, nächstes Mal werde ich wieder mit der alten Version spielen..."

Martin Hirsch (sein Vater stammt aus Halle) hat sein Programm A.I.Chess mit Schachwissen bis zum Rand vollgepackt (A.I. ist ja die Abkürzung für "Artificial Intelligence"), ohne dabei die

Thomas Mally: Hintergrundgeschichten zu den Portoroze-Programmen

(Mephisto X, Rebel = Mephisto Polgar, Pandix, A.I. Chess, Y!89, Paul, Atari Kempelen & Nightmare)

(Quelle: Fachzeitschrift Modul 3/89 - September 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Notwendigkeit einer klassischen Variantenberechnung aus den Augen zu verlieren. Das Programm enthält eine Unmenge von speziellen Algorithmen für Mittel- und Endspiel, die im Augenblick noch etwas der Feinabstimmung bedürfen. Wenn Martin die Mischung von Schachwissen und Rechenarbeit noch sicherer ausbalanciert und vor allem die Grafik-Darstellung verbessert (im Augenblick arbeitet er noch mit Figuren, die aus den Blockgrafik-Elementen des IBM-Zeichensatzes zusammengesetzt sind), dürfte A.I. Chess ein echter Konkurrent für Psion im Kampf um den Titel "bestes PC-Programm" werden. Martin selbst ist nicht weniger originell als sein Programm - wenn er sich vor dem Bildschirm räkelte, dehnte und streckte wie ein Schlangemensch, blieb im Publikum kein Auge trocken. Nichts kann ihn als graduierten Mathematiker so sehr auf die Palme bringen wie eine noch so geringe Ungenauigkeit auf diesem Gebiet: als Torbjörn Jansson einmal im Zusammenhang mit der Berechnung der schwedischen Elo-Liste eine mißverständliche Formulierung gebrauchte, setzte es sofort eine Vorlesung von "Professor Hirsch" über die Prinzipien der Statistik - ich habe den normalerweise nicht auf den Mund gefallenen Torbjörn noch nie so kleinlaut gesehen...

Torbjörn Jansson, der bei PLY die Testarbeit im Zusammenhang mit der schwedischen Rating-Liste koordiniert, hatte mit der Betreuung von Y!89 eine ziemlich undankbare Aufgabe übernommen. Das Plymate-Programm hat mit dem gravierenden Nachteil zu kämpfen, daß Ulf Rathsman und Lars Hjorth seit Jahren nur mehr nebenberuflich an Verbesserungen arbeiten können, und daß sie hardwaremäßig immer noch auf die (ur)alten Conchess-Bretter angewiesen sind. Daher konnte man immer wieder Torbjörn dabei bewundern, wie er zunächst fluchend an den Steckmodulen und Kontakten herumbosselte, um die alte Escorter-Kiste überhaupt zum Laufen zu bringen, um dann nur wenig später seine Verwünschungen auf Sandro Necchi auszudehnen, wenn dessen hypertrophe Eröffnungsbibliothek wieder einmal ein paar Bauern für null Kompensation hergegeben hatte. Wann (und ob überhaupt) das Rathsman-Programm als "Plymate Victoria" in den Handel kommen wird, konnte Torbjörn mir auch nicht sagen - das steht offenbar in den Sternen.

Attila Kovács ist so etwas wie der Buster Keaton des Computerschachs: obwohl ständig von fatalen Mißgeschicken verfolgt (man erinnert sich an sein Matt im 7.Zug von Rom!), verzieht er keine Miene und fängt immer wieder unverdrossen von vorne an. Diesmal hatte er zur Sicherheit eine zweite Programmdiskette mitgebracht, aber auch diese Vorsichtsmaßnahme konnte ihn nicht davor bewahren, in bewährter Manier wieder ins Unheil zu stolpern. Schon in der ersten Partie (gegen Pandix) überschritt er im 30.Zug(!) die Zeit; und als glanzvollen Abschluß der WM spielte Kempelen schließlich folgende verblüffende Partie:

Rebel - Kempelen

1.d4 f5 2.Sc3 Sf6 3.Lg5 d5 4.Sf3 Sbd7 5.e3 Tb8? 6.Lf4 Se4? 7.Sxd5 Sxf2?? 1-0

Kein Beitrag zum Kubismus im Schach, sondern, wie sich herausstellte, Folge eines Bedienerfehlers: Attila hatte sofort nach der vorhergehenden Partie gegen Paul sein Programm neu gestartet, aber nicht von Grund auf initialisiert, was seine Positionstabellen total durcheinandergebracht hatte. Eigentlich schade um sein Programm, das grafisch sehr ansprechend ausgeführt ist

Thomas Mally: Hintergrundgeschichten zu den Portorose-Programmen

(Mephisto X, Rebel = Mephisto Polgar, Pandix, A.I. Chess, Y!89, Paul, Atari Kempelen & Nightmare)

(Quelle: Fachzeitschrift Modul 3/89 - September 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

(die Figuren machen in der 3D-Darstellung beim Ziehen gewaltige Hopsen, als wollten sie Bob Beamos Weltrekord auslöschen), und das auch über weite Strecken vernünftiges Schach zu spielen versteht, dann aber doch immer wieder an seiner taktischen Unzulänglichkeit scheitert. Trotzdem bewundernswert, daß er sich nie die Freude an der Teilnahme hat verderben lassen.

Paul ist das Programm zweier noch nicht einmal zwanzigjähriger Deutscher, IM Christopher Lutz und Michael Schmitt, das in Anbetracht der kurzen Entwicklungszeit und der relativ langsamen Programmiersprache (Turbo Pascal) einen guten Eindruck hinterließ. Da die beiden erst am Montag eintrafen, mußte ihr Programm zunächst von einem "Fremden" (Jeroen Noomen) bedient werden, und machte auch einen entsprechend müden Eindruck; kaum waren jedoch seine "geistigen Väter" eingetroffen, lebte es auf und scorte immerhin zwei Punkte (gegen Kempelen und Nightmare), womit man von einem durchaus gelungenen Debüt sprechen kann. Es war herzerfrischend, den beiden Nachwuchs-Programmierern beim Umgang mit ihrem Programm zuzuschauen: wie ihr Köpfe von einem Bildschirm zum anderen ruckten, um zu sehen, was da in dem eigenen Programm vorging und welche Gegenschläge das andere plante; mit welcher Freude und Begeisterung sie in sich aufnahmen, wie dieser Paul ("Das Programm muß eine Identität haben"), den sie gerade in die Welt gesetzt hatten, plötzlich auf eigenen Füßen stand und selbständige Entscheidungen zu treffen vermochte. Baron Frankenstein kann nicht ärger von den Socken gewesen sein, als sein Geschöpf das erste Mal die blauschwarzen Lieder aufschlug! Die beiden erinnerten uns alle heilsam daran, daß Computerschach eigentlich Freude machen und keine todernste Sache sein sollte.

Einer muß der Letzte sein, und Reinhold Gellner (unterstützt von seiner charmanten Partnerin) trug dieses Schicksal mit Anstand. Er ist Arzt (den "Doktor" wollte er nicht vor seinen Namen gesetzt haben, worauf ich ihn nach alt-österreichischer Manier nur mehr mit "Herr Medizinalrat" ansprach) und hatte das Programmieren in C ursprünglich nur gelernt, um seine Laboratoriumsergebnisse auszuwerten; der Name "Nightmare" (der übrigens nicht neu ist: es gibt schon lange ein holländisches Programm dieses Namens) sei sehr passend, weil er die Verhältnisse während der Entstehungszeit und bei der WM treffend charakterisiere, hoffentlich aber auch als Omen für die Gefühle zukünftiger Gegner zu verstehen sei. Beim Erstellen seines Programms sei er in Ermangelung entsprechender Quellen auf eigene Erfindung angewiesen gewesen: den Alpha-Beta-Algorithmus habe er sich selbst zurechtgebastelt; er wisse auch gar nicht genau, wie und warum das Ganze funktioniere, habe aber damit eine erhebliche Einsparung an Rechenzeit erzielt.

Um ein Schlußwort gebeten, faßte der Medizinalrat wider Willen seine WM-Erfahrungen in den markanten Satz zusammen: "Am Anfang war alles noch ein wenig steif und fremd, aber dann lernte man so nach und nach alle kennen, und zuletzt kamen einem die seltsamsten Vögel ganz normal vor." Und genauso ist es: gerade wegen dieser seltsamen, bunten Vögel zählt es sich allemal aus, eine WM zu besuchen!

Thomas Mally: Hintergrundgeschichten zu den Portoroze-Programmen

(Mephisto X, Rebel = Mephisto Polgar, Pandix, A.I. Chess, Y!89, Paul, Atari Kempelen & Nightmare)

(Quelle: Fachzeitschrift Modul 3/89 – September 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)