

Modul (1987)

Interview mit Ed Schröder

Auf der Nürnberger Spielwarenmesse war zwei Tage lang der holländische Schachprogrammierer Ed Schröder zu Gast. Modul nutzte die Gelegenheit zu einem ausführlichen Interview:

MODUL: Herr Schröder, wann haben Sie angefangen Schachprogramme zu schreiben?

Das war im Sommer 1980. Ich hatte damals zwei kommerzielle Schachcomputer, einen Fidelity Challenger und einen Mephisto 1. Gegen beide Geräte gewann ich immer und ich dachte mir, ich arbeitete damals als Programmierer in einer großen Firma, das kannst du besser, es muß doch möglich sein ein Schachprogramm zu schreiben, gegen das du nicht immer gewinnst. Das allerdings hatte ich mir einfacher vorgestellt als es dann tatsächlich war. Mein erstes Schachprogramm das ich schrieb, war ein Basicprogramm. Es rechnete einen Halbzug tief und brauchte dafür circa eine halbe Stunde.



Das Rebel-Team: Ed Schröder (links) mit Jeroen Noomen

MODUL: Und wie ist es dann weitergegangen?

Nach ungefähr einem halben Jahr hatte ich dasselbe Basicprogramm so weit, daß es in zwei bis drei Minuten zwei Halbzüge tief rechnete. Als nächstes habe ich dann das Programm dahin weiterentwickelt, daß es vier Halbzüge rechnen konnte, aber dabei bekam ich wieder Zeitprobleme. Basic war einfach zu langsam. Ich entschloß mich deshalb Maschinensprache zu lernen und mein Programm zu übersetzen. Dazu brauchte ich etwa einen Monat. Ich arbeitete damals nur am Abend und am Wochenende an meinem Schachprogramm. dann hatte ich es in Assembler auf einer Z 80 CPU laufen. Es dauerte dann noch einige Zeit bis ich alle Fehler heraus hatte und alles in allem kann man sagen, daß ich circa nach einem Jahr mein erstes Schachprogramm abgeschlossen hatte.

MODUL: Haben Sie dann mit diesem Programm schon an der holländischen Meisterschaft teilgenommen?

Ja, und ich bin damals gleich auf Anhieb Dritter geworden.

MODUL: Träumten Sie damals davon eines Tages professionell Schachprogramme zu schreiben?

Nein, denn ich konnte mir das damals nicht vorstellen, daß soetwas überhaupt möglich ist, und darum war es kein Traum. Aber wenn Sie mich damals gefragt hätten ob ich das möchte, so hätte ich sofort ja gesagt.

MODUL: War Ihr erstes Schachprogramm eigentlich ein Brute-Force-Programm?

Nein, ich habe gleich ein selektives Programm geschrieben, viel mehr selektiv übrigens als meine jetzigen Programme. Ich verwendete damals ein System das ich selbst erfunden hatte, ohne vorher viele Bücher über Schachprogrammierung zu lesen. So verwendete ich damals zum Beispiel nicht den Alpha-beta-Algorithmus zur Suchbaumberechnung. Als ich später diesen Algorithmus in das Programm einfügte, wurde es nur um 10% schneller, das zeigte mir, daß mein selbsterfundenes System damals gar nicht so schlecht war.

MODUL: Sind Sie nicht trotzdem sehr schnell an die Grenzen dieses Programms gestoßen, die Spielstärke betreffend?

Natürlich, und ich habe deshalb noch einmal ganz von vorne angefangen, das war dann mein zweites Schachprogramm. Das war zehnmal so schnell wie das erste Programm und hatte noch mehr Schachwissen. Mit diesem Programm habe ich dann auch zum ersten mal gute Ergebnisse gegen einen kommerziellen Schachcomputer gehabt.

MODUL: Welches Gerät war das damals?

Das war der Novag Constellation. Zu jener Zeit ist dann auch Herr Louwman an mich herangetreten und hat gesagt, wenn ich das Programm noch weiterentwickeln könnte, wäre es möglich es an eine Herstellerfirma zu verkaufen. Ich wollte dann das Programm noch einmal grundlegend ändern. Leider hat das nicht so geklappt wie ich mir das vorgestellt hatte. Mit diesem, meinem inzwischen dritten Schachprogramm bin ich dann nach Amsterdam zur WM gefahren, wo ich keine besonderen Ergebnisse erzielte.

MODUL: War das Programm von Amsterdam im Prinzip schon sehr ähnlich dem Rebell Programm das man heute kaufen kann?

Nein, mit dem Rebell-Programm habe ich gleich nach Amsterdam angefangen und zwei Monate sehr intensiv daran gearbeitet, und wie es fertig war hätte ich nie gedacht, daß es so gut spielen würde. Natürlich war hier eine Verbesserung, da eine Verbesserung aber daß das so viel ausmachen würde hat mich selbst überrascht. Und das ist heute auch noch so. Manchmal habe ich eine Idee und ich denke mir genau das ist es und ich füge sie in das Programm ein und es ist nichts. Und dann wieder habe ich eine Idee von der denke ich mir, naja vielleicht bringt das ein bißchen, und ich füge sie in das Programm ein und auf einmal sehr gut. Und das nach sechs Jahren Schachprogrammierung unglaublich.

MODUL: Die Ergebnisse in Köln waren ja auch sehr gut, wie geht es weiter?

Nun, ein Schachprogramm ist niemals fertig, ich arbeite zur Zeit schon wieder an einer Verbesserung der Eröffnungsbibliothek und an einem besseren Endspiel.

MODUL: Wie weit denken Sie können Sie mit den jetzigen bestehenden Mitteln der Hardware kommen, ich meine ein Mikroprozessor und sagen wir 64k ROM?

Ich denke das eine Steigerung um nochmals 100 Elopunkte in den nächsten zwei Jahren möglich ist.

MODUL: Weil wir gerade beim Thema Spielstärke sind, wie weit denken Sie können Schachprogramme überhaupt kommen?

Schachcomputer werden das Großmeisterniveau erreichen, aber ein Computer wird niemals Weltmeister werden.

MODUL: Und wird dieses Großmeisterniveau auf die Großrechenanlagen beschränkt bleiben, oder wird es den Großmeister für die Aktentasche geben?

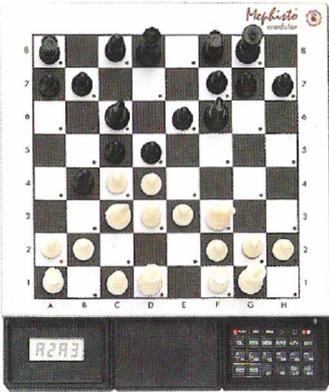
Ich denke auch Mikros können das einmal erreichen, allerdings mit viel mehr RAM und ROM als heute.

MODUL: Thema Endspiel. Ich habe den Eindruck daß das Endspiel obwohl in den letzten Jahren sehr viel gemacht wurde, dem Mittelspiel und der Eröffnung noch immer nachhinkt. Könnte hier nicht die Entwicklung eines eigenen Endspielmoduls eine Verbesserung bringen?

Ich glaube das sollte nicht notwendig sein. Ich glaube an ein gutes Endspiel ohne ein Spezialmodul. Ein Programm muß strukturell in Ordnung sein, dann kann man auch das Endspiel ohne viel Zusatzmittel verbessern. Meine Erfahrung als Schachprogrammierer ist, das die kürzeste Lösung eines Problems immer die beste ist.

**MEPHISTO MODULAR REBELL 5.0,
een uitstekende partner.**

Uitgerust met een extreem snel en bijzonder sterk programma, Rebell 5.0 genaamd, is de Modular de perfecte tegenstander en partner voor gemiddelde spelers tot en met ervaren clubspelers. Het Rebell 5.0 programma, dat U ook in de Mobil, Exclusive en München vindt is geschreven door de Nederlander Ed Schröder en biedt U o.a. de volgende mogelijkheden; 10 speelsterkeniveaus, een probleemniveau, ingebouwde schaakklok, zettenteller, stellingswaardering en natuurlijk uitzonderlijk hoge speelsterkte. De computer wordt eenvoudig bediend dankzij een volledig Automatisch Sensorspeelveld met individuele LED's voor elk veld. Uiteraard is het programma te vervangen en/of uit te breiden met nieuwe modules.



MODUL: Kann eigentlich Schachwissen unbegrenzt in ein Programm eingefügt werden?

Ja, unbegrenzt.

MODUL: Sie haben am Beginn dieses Gesprächs gesagt, Sie hätten mit der Schachprogrammierung begonnen, um Programme zu schreiben gegen die Sie nicht mehr gewinnen können. Ist das heute schon der Fall?

Ehrlich gesagt ja.

MODUL: Herr Schröder, wir danken ihnen für dieses Gespräch.

Erwerbsquelle: 03-1987, Modul 1/1987, S. 34-36: Interview mit Ed Schröder.