

REBEL - eine Legende

Teil 1: Das Interview

Vorgeschichte:

Der Niederländer Ed Schröder ist heute zusammen mit seinen Kollegen Dave Kittinger, Richard Lang und seinem Landsmann, Frans Morsch, der dienstälteste Programmierer der Computerschachbranche. Gebürtig stammt er aus Den Haag, Niederlande, lernte bereits mit 6 Jahren, Schach zu spielen und diese Passion für die 64 Felder haben später – bis heute – nachhaltig sein Leben bestimmt. Als Anfang der 80er die ersten Computer aufkamen, war Ed bereits als Programmierer tätig und es war abzusehen, daß er sich bald um eine Umsetzung des Themas Schach und PC kümmern würde.

Genauso geschah es auch, sein erstes Schachprogramm, mit dem er 1982 an der Niederländischen Computerschachmeisterschaft teilnahm, hiess... REBEL – und er erreichte vom Start weg einen beachtlichen, 3. Platz. Es dauerte auch gar nicht lange, bis man in München bei Ossi Weiner auf den talentierten Mann aufmerksam wurde; und schon 1983 ersetzte er Ulf Rathsmann im Team der Münchner WM Schmiede. (Siehe detaillierten Bericht hierzu a.a.O.)

Die Aufgabenverteilung war klar; Ed war für die 8 Bitter zuständig und erreichte durch seine Programmier- und Tuningkunst ganz erstaunliche Erfolge. MM IV, REBEL 5.0, POLGAR, das waren die Spitzenprodukte seinerzeit für die 8 bit Modulararchitektur der MEPHISTO Computer. Bald jedoch ging Ed seine eigenen Wege, er wollte sich wohl nicht länger hardwaremäßig festlegen lassen. Resultat seiner neuen Bemühungen war die CHES-SMACHINE, einer internen Steckkarte auf RISC Basis, die zum Segen der damaligen AMIGA Benutzer aber auch als externes Produkt erhältlich war.

Die Modellpalette reichte damals von 256 K über 512 K bis zum 1 MB RAM Topmodell.

Eine Weiterentwicklung dieses Programms wurde später unter dem Namen GIDEON in Madrid Weltmeister und erschien auch unter der Flagge der MEPHISTO als RISC.

Über die Jahre haben die Schröder Programme zahllose Turniere gewonnen, WM Titel erkämpft und insbesondere in der Teilnahme an Mensch / Computer – Turnieren höchst beachtliche Erfolge erzielt.

Heute beschäftigt der ausgewiesene Familienmensch und Vater von vier Kindern die stattliche Zahl von acht Vollzeitmitarbeitern, zählt also mithin zu den Grossen in diesem Gewerbe. Ed bat mich ausdrücklich, seine Crew den Lesern der ROCHADE EUROPA einmal vorzustellen – dem komme ich natürlich gern nach:

ROB KEMPER

Programmierung, IO, GUI

JEROEN NOOMEN

Eröffnungsexperte

ANDY DUPLAIN

Programmierung, GUI

MANFRED ROSENBOOM

Entwicklung, Tools, Handbücher,

Übersetzungen

J.-W. SCHOONHOVEN

Webmaster, Kundenkontakte

WYBE KOOPMANN

Datenbankexperte

M. van den BERG

Werbung, design, layouting

GERDA CROESE

Zentrale, Telefon, Versandwesen

Persönlich kenne ich Ed Schröder seit den Mitt-achtzigern. Was für mich, rein privat, am erstaunlichsten an diesem Mann ist, ist die Tatsache, daß er sich trotz aller Erfolge nicht im mindesten nachteilig verändert hat. Noch heute posted er regelmäßig und konstruktiv in den Newsgroups im Internet – und stellt damit die absolute Ausnahme unter den Profis dar. Er ist quasi der „Mann zum Anfassen“ geblieben, der er immer war – und so manch' fragstellender Kunde wird sich gewundert haben, seine Antwort von Ed höchstpersönlich zu bekommen – wo sonst gibt es das? Kunden – und Stammkunden, das kann ich wertneutral aus 15 Jahren Erfahrung berichten, behandelt Ed Schröder – und mithin sein Team, genauso persönlich und zuvorkommend, als wäre man erst kurz auf dem Markt.

Besondere Erwähnung verdient seine Website im Internet. Obwohl logischerweise eine kommerzielle site, kann sie dennoch wohl als die technisch beste und „freigiebigste“ aller Anbieter bezeichnet werden. Der Enthusiast kann sich mehr Material kostenlos herunterladen, als man hier überhaupt sinnvollerweise aufzählen kann. Die site wird regelmäßig mit neuem Material versorgt und die regulären Besitzer der Versionen, die sich registrieren lassen, haben Zugang zu Sonderseiten mit exklusiven, freien downloads. Nicht zu vergessen die höchst nützlichen Tools von Manfred Rosenboom. REBEL bietet seinen Kunden eine ausgewachsene „eigene Schachwelt“ an.

Die Konzipierung dieses Artikels zwingt zur Teilung, will man der Sache einigermaßen gerecht werden. Für Themen, die ich hier nicht mehr abhandle, sei explizit auf den ausführlichen Artikel meines Kollegen **PETER SCHREINER** in der RE 11/98 verwiesen.

Im Teil II werde ich den Lesern der ROCHADE EUROPA Eindrücke aus der Alltagsarbeit in Sachen Schach mit REBEL 10 vorlegen, für diesen Teil I hat sich Ed Schröder dankenswerterweise zu einem aktuellen Exklusivinterview für die RE bereitwillig.

Nachfolgend der Wortlaut:

RE

Seit Ihrem Start 1982 mit dem ersten, eigenen Programm bei den Holl. Meisterschaften sind Sie in der Branche tätig, seit 1983/84 als Vollzeitprogrammierer. Heute haben Sie eine Crew von 8 Mitarbeitern, wie oben dargestellt – ist es überhaupt noch möglich, sich mit einem Vollprodukt, wie REBEL es ist, in einer Welt von Spezialistentum (nur noch GUI, nur noch Programmcode, nur noch Datenbanken) qualitativ zu behaupten?

ED SCHROEDER:

Von 1984, wo ich für Hegener + Glaser hauptberuflich einstieg bis heute, 1999, hat sich natürlich viel verändert. In den frühen Jahren habe ich ein, maximal zwei Produkte per anno vorgestellt. Das war schon eine sehr angenehme Arbeit; hatte man doch quasi „alle Zeit der Welt“ – um seine Engine zu verbessern. Es war auch

viel leichter, die Oberfläche (GUI) zu programmieren: es gab für mich nur EINE Hardware, nur EINEN Prozessortypen (**ROCKWELL 65C02**), EIN LCD – ein LED-set – usw.

Das Material war identisch – es gab keinerlei Kompatibilitätsprobleme.

Heute sieht alles ganz anders aus. DOS, Win 3.x, Win 95, Win 98, 2-300 verschiedene Marken-PC's, alle verwenden unterschiedliche Komponenten. 4-500 verschiedene Monitortypen, 500 verschiedene Maustreiber, unterschiedlichste Soundkarten und CD-ROM's nebst deren Treibern. Dann stellen sie sich das alles durcheinandergemixt in Mini's Midi's und Towers vor – und das ist dann meine Ausgangslage, die man PC nennt. Und als wenn das alles nicht schon kompliziert genug wäre, bereichern die Laptop's mit ihren unterschiedlichen Spezifikationen, die verschiedenen RAM Typen (DRAM, EDO SRAM, etc) und die höchst unterschiedlichen Prozessorarchitekturen von **INTEL, AMD und CYRIX** das Geschehen. Ehrlich gesagt: es kommt einem wie ein großes Wunder vor, daß trotzdem das Ganze in den allermeisten Fällen dennoch miteinander harmoniert.

In der Aera des 65C02 war man in dem Moment aller Sorgen ledig, wo das EPROM zur Vervielfältigung auf die Reise ging. Es gab keine Probleme mit Hardware und Inkompatibilitäten, man konnte entspannen, die Arbeit war getan.

Heute sieht das völlig anders aus. Der wahre Stress geht für uns eigentlich in dem Moment los, wo wir die CD's aus den Kopierwerken zurückhaben und an die Händler und Endverbraucher verschicken. Obwohl wir jede Version mittlerweile auf 50 unterschiedlichen Maschinen testen – beginnt leider erst jetzt der wahre Test! Was macht das Programm – ist es stabil in der Kundschaft – zeigen sich trotz aller Sorgfalt und unserer bewährten Betatestermannschaft doch noch Bugs? Die ersten 2-3 Tage sind richtig kritisch. Bleibt es einigermaßen ruhig, können wir uns endlich entspannen. Das war bei den Versionen REBEL 8, 9, und 10 der Fall.

Eine mittlere Katastrophe aus unserer Sicht war **REBEL 7**. Wir hatten tatsächlich einen gravierenden Bug übersehen. REBEL lief einfach nicht auf manchen PC's mit bestimmten Grafikkarten. Natürlich haben wir sofort mit einem Patch reagiert, die ausgelieferten Versionen mussten bei den Händlern ausgetauscht werden, für bereits verkaufte Versionen mussten Patches nachgeliefert werden. Darüber hinaus hunderte Telefonate mit irritierten oder verärgerten Kunden. Das war uns eine Lehre. Als erstes kommerzielles Schachunternehmen haben wir seinerzeit für REBEL 8 eine sorgfältige Auswahl an Betatestern rekrutiert. Eine ganz kleine Zahl, weltweit verstreut, aber gewissenmaßen „handverlesen“ und in der überwiegenden Menge auch heute noch unser Stamm. Für uns steht fest: Ohne eine Mannschaft von absolut zuverlässigen und qualifizierten Betatestern kann man sich heute keinen Produktrelease mehr leisten. PC's sind eben eine andere Welt als Brettgerde.

RE

Wenn Sie auf all' die Erfolge der Vergangenheit zurückblicken: was würden Sie sagen – welches Ereignis war für Sie geschäftlich am bedeutsamsten, welcher Erfolg für Sie persönlich der Wichtigste?

ED SCHROEDER

Eigentlich verschiedene. Zuerst natürlich **YANCOUVER**, wo ich meinen ersten WM Titel errang. Dann selbstverständlich **MADRID 1992**, wo **REBEL** (das spätere **GIDEON**) Weltmeister aller Klassen wurde. Wir setzten ein 8 MHz, 286er Laptop mit einer internen 32 MHz Chess Machine Card als Prototyp ein. Das Ding war uns so kostbar, daß wir es hinterher immer sofort wieder ausbäten. Ich erinnere mich gut, daß die Gegner, die teilweise auf richtigen Boliden, den Mainframes spielten, fragten: „Wie? Gegen dieses kleine Ding soll ich eben verlieren haben...?“

Drittens haben mir damals die vielen Spitzenplätze in der SSSF etwas bedeutet. Den Anfang machte damals mein 8-biter MM IV mit dem 18 MHz Turbokit von **SCHÄTZLE + BSTEH**. Eigentlich hat mir soetwas früher immer sehr viel bedeutet, fast noch mehr als eine WM, wo man nur sehr wenige Partien spielt, und oft auch noch vom Glück begünstigt wird, was sich da ja besonders auswirkt. Ganz anders die Situation damals in Schweden, wo es ja hunderter Partien bedurfte, um ganz oben zu stehen, und deshalb war mir das damals eigentlich immer sehr wichtig.

Aus diesem Grund war es für mich doppelt schlimm, zuzusehen, wie tief die SSSF weltweit im Ansehen im letzten Jahr sank, als sie sich immer mehr und mehr mit ihrer Duldung unfairen Wettbewerbs ins Abseits stellte. Viertens war mir der **ANAND – REBEL** Wettkampf vor 6 Monaten bedeutsam. Eine wirkliche Ehre, gegen den zweitbesten Spieler der Welt mit einer ELO nahe der 2.800 mit seinem Produkt antreten zu dürfen. Es kam mir wirklich nie in den Sinn, anzunehmen, REBEL könnte dieses Match etwa für sich entscheiden. Die eigenartige Stimmung im Spielsaal wird mir für immer im Gedächtnis bleiben, als **ANAND** binnen einer Stunde drei Partien am Stück hintereinander verloren hatte. Ich glaube, er wird sich selbst kaum entsinnen können, wann ihm das je zuvor passiert ist. Genauso unvergesslich werden mir die beiden Turnierpartien bleiben. In beiden Partien erspielte sich REBEL gegen diesen Gegner echte Chancen – was kann man sich denn als Schachprogrammierer überhaupt mehr wünschen, als so etwas zu sehen?

Also, wenn ich mich nun wirklich auf „das“ Ereignis festlegen soll – dann war es dieser Wettkampf als highlight meiner bisherigen Karriere. Computer – Computer Wettbewerbe sind gut + wichtig; das „wahre“ Spiel kann NUR gegen (starke) menschliche Spieler sein! Übrigens, allein aus diesem Grund habe ich überhaupt mein erstes Schachprogramm erstellt – es sollte einen verhältnismäßig „schwachen“ Spieler um 1.850 ELO schlagen können...

RE

Ed, 17 Jahre sind eine lange Zeit – und es wird wohl ein eminenter Auf-

Detlef Pordzik: Rebel ist eine Legende – Das Interview mit Ed Schröder

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> – Februar 1999) (photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

wand sein, immer noch in der absoluten Spitze zu stehen. Wenn wir einmal den Unterschied der Datenträger an sich aussen vor lassen – hier Breitcomputer, da PC, Geschwindigkeitsunterschiede – vergessen wir das einmal. Wo und wie hat sich die Computerschachszene, insgesamt betrachtet, von damals zu heute verändert?

ED SCHROEDER

In den zurückliegenden Jahren ging es zuallererst um die Verbesserung der eigentlichen Spielstärke der Engine. Ganz besonders dieser Aspekt hat sich in den letzten Jahren immer mehr gewandelt. Das Anforderungsprofil ist heute eine völlig anderes. Auf meinem 486 DX 2-66 konnte ich REBEL noch schlagen; auf meinem P II, 450 MHz mit 256 MB RAM muss ich ihn schon via setting massiv schwächen, um nicht jede Partie sang & klanglos zu verlieren.

Bereits bei REBEL 6 bekam ich mehr und mehr Anfragen, Bitten, doch alle möglichen Features in das Programm einzubauen. Obwohl ich ganz genau wusste – das würde das Programm abschwächen – wir haben es gemacht. Eigentlich stellt das ja die Dinge auf den Kopf. Aber es soll doch der Mensch am wichtigsten bleiben! Was bringt es denn, wenn man ein Produkt hat, wo der Kunde jede Partie verliert und in Ermangelung weiterer Möglichkeiten damit die Freude daran total verloren geht?

Als es dann so weit war, daß die meisten Menschen real überhaupt keine Chance mehr gegen ihre Programme im direkten Spiel hatten, änderte sich das Nutzungsverhalten erneut gravierend. Anstatt gegen ihre Programme selbst zu spielen, wollte die Anwender nun verstärkt Analysemöglichkeiten haben, um etwa ihre eigenen, oder Großmeisterpartien analysieren – lassen – zu können. Seit dieser Zeit haben wir kontinuierlich den Bereich Analysemöglichkeit immer weiter ausgebaut. Heutzutage ist die reine Spielstärke allein (alle Programme sind im Grunde genommen, stark) nicht mehr ausschlaggebend für einen Kauf.

Attribute wie „Anwenderfreundlich“, „Anzahl der features“ und Datenbestände – grosse (!) Datenbestände (eine große Datenbank, ein großes Eröffnungsbuch) sind dem Kunden wichtig. Darüber hinaus Fragen wie Kundenfreundlichkeit – support – all das ist heute von Bedeutung.

Der Spielstil erfreut sich zunehmender Beachtung. Man analysiert die eigenen Partien, setzt das Programm als Berater für Internet – Email – Fernschachpartien ein, also wünscht sich der Anwender eine möglichst „menschliche“ Spielführung seines Programms. Natürlich sind alle Programme heutzutage wahre Taktik – Monster und das ist recht angenehm für einen schnellen check, ob die Stellung so etwas kurzzeitig hergibt, oder ob man selbst einen blackout für einen Einsteller hat. Aber was passiert in dem Moment, wo man sich eine Aussage über den Gehalt der Stellung jenseits von Taktik wünscht, wo ein positioneller Plan gefragt ist? In dieser Situation hatte ich vor einigen Jahren eine geradezu entscheidende Anmerkung von einem Kunden bekommen. Der sagte mir ganz unverblümt: „...wieso soll ich eine neue Programmversion kaufen? Die ist doch sowieso nur noch genau da ein wenig besser, wo sie vorher auch schon gut war.“

Das reicht mir nicht“.

Ich muss ihnen sagen, das war ein echter Hammer – der Kunde hatte nämlich recht – absolut recht.

Und das war so quasi eine Initialzündung; seit der Zeit bin ich mit meinem Team mehr denn je zuvor darauf focussiert, daß positionelle Verständnis und die „menschennähnliche“ Spielführung von REBEL immer weiter zu verbessern. Ich will es gern sagen, wie es ist – auf diesem Sektor bewundere ich MCHESSE. Es spielt einen sehr attraktiven, menschenähnlichen Stil. Dem nahe kommen m.E. nach HIARCS – und REBEL, natürlich. Diese drei sind meiner Einschätzung nach die Spitzenprogramme unter dem Aspekt der post - game - analysis.

RE

Wenn ich mich korrekt entsinne, war Ihr Unternehmen weltweit das erste, das dem registrierten Kunden auf speziellen Seiten Ihrer Homepage alle möglichen Dinge im Zusammenhang mit REBEL kostenfrei anbot. Immer begrenzt auf die jeweilige Dekade, bis es eine neue Version gibt, aber immerhin. Da ich die Entwicklung im Net unter schachlichen Gesichtspunkten ziemlich genau verfolgte, kann ich ganz gut abschätzen, was das für ein Aufwand sein muss. Dauernd neue Daten, updates, usw. So etwas setzt einen massiven Zeit – und Personaleinsatz voraus. Wenn man das berücksichtigt, wieso machen Sie sowas überhaupt – und sind Sie mit der Akzeptanz zufrieden, die Sie ja am „hit-counter“ (jeder Einzelbesuch wird numerisch registriert) ablesen können?

ED SCHROEDER

Wir waren, glaube ich, die erste Firma auf diesem Gebiet überhaupt, die den registrierten Kunden ab REBEL 9 anwenderfreundlich downloads der verschiedensten Art anboten. Die neuesten Partiensammlungen, spezielle Eröffnungsbücher, tools, Schachbäume – usw. Sicher, es bedarf eines hohen Zeitaufwandes, um diese Sache aufrecht – und insbesondere aktuell zu halten und zu pflegen. Aber nach meinem Verständnis zahlt sich so etwas aus. Es hat REBEL quasi eine Extra-Dimension verliehen und der Schachfreund nutzt das Internet so, wie es eigentlich erdacht worden ist. Mittlerweile haben wir das neueste Engine update für REBEL 10 – 10.0b – für unsere registrierten Kunden auf dem server und sobald ein hochrangiges GM Turnier gespielt worden ist, kann sich unser Kunde darauf verlassen, daß er es alsbald aus dieser area mit einem Mausclick in seinen Rechner laden kann. Wir glauben, daß es diese Dinge sind, die sich die Kundschaft wünscht und man kann es so leicht erfüllen, wenn man es denn will. Wie gesagt – ein Mausclick genügt – für unsere Kunden...

RE

Das ist mir wohl bewusst – und ich kann das auch gerne so als Tatsache bestätigen. Trotzdem, Ed, ich möchte da einfach noch einmal nachhaken. Sie haben ein kommerzielles Unternehmen, was logischerweise unter diesen Gesichtspunkten geführt werden muss. Trotzdem bieten Sie die umfangreichste, technisch perfekteste Site in dieser Branche an – und sie beinhaltet ja nicht nur die reservierten Seiten, sondern auch jede Menge allgemein zugänglicher Daten – im Zeitalter der Konvertierer also für jedermann nutzbar – und umsonst. Was ist es nun – die Umsetzung Ihrer ganz persönlichen Einstellung dazu, oder

sind die Kalkulationsgrundlagen von Land zu Land derart verschieden, daß, von Ansätzen abgesehen, keine Firma der Branche vom Umfang her auch nur annähernd mithalten kann?

ED SCHROEDER

Wie gesagt, der Aufwand ist sicher enorm, so etwas ansprechend aufzubauen und darüber hinaus auch noch kontinuierlich mit Daten von bestmöglicher Qualität auszustatten. Aber mit REBEL 9 und seiner reservierten Seiten haben wir eigentlich begonnen, unsere eigenen Maßstäbe und Standards neu zu definieren und immer höher anzusetzen. Nur als Beispiel: die REBEL Datenbank. Wir haben kontinuierlich an der Verbesserung und Vereinheitlichung gearbeitet. Namen, Turnierschreibweise – usw. usw. Diese Arbeit wird von einer einzigen Person meiner Firma absolviert. Auf's Jahr gesehen möchte ich den Zeiteinsatz dieses Mitarbeiters allein hierfür mit nicht unter 1.000 Stunden ansetzen wollen.

Und um noch einmal auf die Frage zurückzukommen: sicher, nicht jede Schachfirma ist bereit, einen derartigen Aufwand an Zeit und Manpower in frei verfügbare Daten zu investieren – wir schon – und, nebenbei gesagt, ist die REBEL Homepage ja auch mehr als einfach nur eine Quelle für freie Schachdaten.

RE

Lassen Sie uns in die IST-Zeit zurückkehren. Wie sind Sie denn überhaupt mit Ihrem jüngsten Produkt zufrieden, dem REBEL 10 – oder besser: dem 10.0b?

ED SCHROEDER

REBEL 10 ist stabiler als die 9er Version. Die selektive Komponenten im Code wurde um einiges verbessert, da REBEL 9 des öfteren zu risikofreudig spielte. Auf der anderen Seite hat das zu einer gewissen Verlangsamung in der Operandengeschwindigkeit geführt. Alles in allem kann ich die Frage aber bejahen, REBEL 10 IST schachlich stärker geworden, zumal die Suchalgorithmen von Grund auf neu definiert und geschrieben wurden. Das Resultat hieraus ist einfach ein in sich stimmigeres, stabileres Spielverhalten von REBEL 10. Die meiste Zeit, jedoch, das können sie sicher nachempfinden, hat die Programmierung unserer speziellen „Anti-GM“ Option gekostet. Wie immer: etwas Neues zu bringen zieht stets den größten Zeitaufwand nach sich.

RE

Da die Nutzung des Internet unter unseren Lesern wahrscheinlich noch nicht so umfassend ist: seien Sie so nett und erläutern Sinn und Nutzen des neuen Updates 10.0b.

ED SCHROEDER

Das ist eigentlich schade, aber sie haben recht – das Medium ist noch nicht so verbreitet, wie es wünschenswert wäre. Also, jeder (!) registrierte Benutzer von REBEL 10 kann natürlich das 10.0b update bekommen. Wir haben einige kleinere Bugfixes vorgenommen und darüber hinaus aber weitere features und Optionen eingebaut.

Unterstützung des externen SAITEK / KASPAROV Schachbretts

Unterstützung des externen MEPHISTO Schachbretts

Während sie eine Partie spielen, wird REBEL auf Wunsch automatisch mit analysieren und diese Bewertungen auch eintragen

Die Option „strongest settings“. Diese wird stets die optimale Konfigu-

ration für REBEL auf ihrem PC selbstständig einstellen.

Die Option „save engine settings“. Das entspricht einer Kundenidee. Auf Wunsch wird REBEL stets die zuletzt benutzten enginesettings mit abspeichern.

Die ELO Kalkulation beim Start von Bewertungspartien wurde überarbeitet, sprich – präziser eingestellt.

RE

Eine der vielleicht wichtigsten Neuerungen ist die „Anti GM Funktion“. In einem anderen, deutschen Computerschachmagazin wurde diese Funktion mit einer recht eigenwilligen Metapher beschrieben. Ich zitiere sinngemäß: „...versucht hierbei nach unserer Info Positionen zu erreichen, wo es sehr präzise bewerten kann und Initiative behält...“ soweit die ironische und wohl auch nicht sonderlich qualifizierte Einlassung des Autors, der dann aber doch noch ein besonderes Geisteshighlight mit der Frage bereithielt: „...Quizzfrage: was machen die anderen Programme?“ Sie sehen, Ed, wenn man nicht gerade ein Experte auf dem Sektor Computerschach ist, wird man da schon leicht in die Irre geführt.

Deshalb – um die Diskussion und weitere Erläuterungen ähnlichen Kalibers nun final zu vermeiden:

Erklären Sie doch bitte einmal, was es denn nun präzise mit dieser Funktion auf sich hat, was ist / soll das Resultat für die engine sein – und konnte in der Realität denn wirklich ein sichtbarer Qualitätszuwinn im Spiel festgestellt werden?

ED SCHROEDER

Sie weren lachen: „Anti GM“ wurde eigentlich aus Angst entwickelt. Angst vor dem Match mit Super GM ANAND, was ich kurz zuvor unterschrieben hatte. Ich habe an allen AEGON (ich glaube, insgesamt an 12) Mensch / Computer Turnieren mit denen Programmen teilgenommen. Das Fazit daraus war für mich folgendes: fast ausnahmslos setzt sich REBEL gegen einen ELO Quotienten von ca. 2.300 durch. Es entwickelt Initiative, kann Druck aufbauen – und irgendwann verliert der Mensch in all' den komplizierten Stellungen den Überblick und verliert. Das ist fast schon ein geschriebenes Standard. Im Spiel gegen ELO 2.300-500 Spieler ergibt sich ein anderes Bild. Hier entsteht meist von Anfang an der Kampf um Initiative. Gelingt REBEL dies zuerst, ist das Resultat annähernd wie oben beschrieben.

Der Spieler verliert meist partiell den Überblick oder gerät unter erhebliche Zeitnot – und verliert.

Erlangt der Mensch indes zuerst die Initiative, muss REBEL defensiv agieren. Diese Partiephase gehört zu den großen Stärken eigentlich aller Spitzenprogramme, heutzutage – nicht nur bei REBEL. Sie sind bereits wahre Meister im finden der besten Verteidigungszüge und entschließen der kritischen Situation fast schon in GM Manier. Genau sowas habe ich wirklich schon sehr, sehr oft gesehen. Ab hier kippt dann die Partie meist. Der Mensch steht zwar besser, kann den Gewinn jedoch einfach nicht realisieren, es folgen suboptimale Züge und die erlauben es REBEL seinerseits, die Initiative wieder an sich zu ziehen. Ab hier greift dann auch meist der Faktor Psyche. Der Mensch erkennt, daß er den Sieg verschenkt hat, und auf einmal häufen sich die kleinen Fehler bis hin zu völlig unvermuteten, wirklich gravierenden Fehlern

Detlef Pordzik: Rebel ist eine Legende – Das Interview mit Ed Schröder

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> – Februar 1999) (photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

und bald ist die Partie dann mit einem Sieg an REBEL's Fahnen beendet. Auch dies wiederholt sich erstaunlicherweise mit „schöner“ Regelmäßigkeit.

Gänzlich anders sieht es dann gegen richtige Meisterspieler, GM's usw. – aus. Auf einmal ergibt sich ein ganz anderes Bild! Der Meister ist eigentlich in jedem Fall in der Lage, Initiative zu erlangen – daraus leiten sie dann immer die absolut bessere Position ab. Auch hier greift zunächst das wohlbekannte Szenario: REBEL verteidigt sich optimal, das nützt ihm aber wenig, dem Meister unterlaufen die kleinen, positionellen Fehler einfach nicht, anstatt dessen führt er seinen Angriff konsequent zuende und gewinnt – meistens.

Mit diesem Wissen stand ich nun also da – hatte einen Vertrag mit einem der weltbesten Spieler mit einer ELO nahe 2.800 über 8 Partien unterschrieben. Ich habe mich gefreut – räumte meinem REBEL eingedenk all' dessen, was ich in AEGON erlebt habe, nicht den Hauch einer Chance ein. Also musste nun ja - irgendetwas - passieren, wollte man nicht zusehen, wie REBEL förmlich abgeschlachtet werden würde.

Ich entschied mich – glücklicherweise – genau da den Hebel anzusetzen, wo die Probleme eigentlich immer beginnen – eben im besagten Kampf um die Initiative. Darin lag der Schlüssel zum Besseren., dessen war ich mir sicher. Also habe ich diese software „Anti GM“ entwickelt, und eigentlich ist der Name genau die passende Umschreibung der Funktion. Schauen sie sich einfach die 8 Partien gegen GM ANAND an, es funktioniert wirklich! In jeder, wirklich in jeder Partie hatte REBEL seine realistischen Siegchancen. Und jetzt sagen sie mir: was kann man sich als Programmierer in so einer Situation noch mehr wünschen? Nichts!

GM Anand hat sich nach dem Match sehr klar und deutlich dazu geäußert und uns zu dieser neuen softwareeinbindung gratuliert. Er sagte, oft habe er sich völlig sicher und zufrieden gefühlt, um sich im nächsten Moment inmitten kaum überschaubarer Entwicklungen wiederzufinden. Und dieses Lob kam aus dem Munde des anerkannt besten Blitzers der Welt. Trotz vieler schöner Komplimente, die wir im Lauf der Jahre schon bekommen haben, dieses Kompliment – von VIS-WANATHAN ANAND – war das Schönste, was wir jemals bislang bekommen hatten. Zeigte es doch, daß der unsichere, neue Weg, den wir monatelang programmiert hatten, genau der richtige ist.

RE
In jüngster Zeit hat REBEL sich förmlich überragend auf Turnieren gezeigt, in denen mauell bedient wurde. Welche war da am Bedeutsamsten?

ED SCHROEDER
Zunächst einmal CLODRA. REBEL 10 gewann das am stärksten besetzte Computerturnier aller Zeiten, ohne eine einzige Verlustpartie, mit 10 / 14. Alle Teilnehmer waren sich fairerweise in ihrer Beurteilung dahingehend einig, daß REBEL 10 nicht nur mit Abstand das beste Schach gespielt hatte, sondern auch absolut verdient gewonnen hatte. Gespielt wurde dort übrigens nach dem Schweizer System in einer 7er Runde mit einer Bedenkzeit von 180 Minuten pro Seite für die gesamte Partie. Hier die Abschlusstabelle:

1. Rebel 10	10,0 / 14	9. Junior 5	7,0
2. Fritz 5.32	9,5	10. Shredder 3	6,5
3. Hiarcs 7	8,5	11. Chess System Tal	6,5
4. Nimzo 3.5 / 99	8,0	12. Genius 5	6,5
5. Chessmaster	7,5	13. Kallisto II	6,0
6. Zarkov 4.3	7,0	14. Gandalf 3	5,5
7. M-Chess Pro 8	7,0	15. Tasc R30 Vers.2,5	2,5
8. Virtual Chess	7,0		

Sodann gelang es REBEL, seinen Titel beim SAMANEL Cup zu verteidigen:

1. REBEL 10 400MHZ 128RAM	2555	* 1 ½ ½ 1 1 1 1 ½ 1	7.5
2. CM6000 450MHZ 128RAM	2545	0 * 1 1 ½ ½ 1 1 1 1	7.0
3. HIARCS 6.0 350MHZ 128RAM	2550	½ 0 * ½ 1 1 1 1 1 1	7.0
4. FM JOSE ML. DOMINGUEZ	2340	½ 0 ½ * 0 1 1 1 1 1	6.0
5. IM NELSON PINAL	2325	0 ½ 0 1 * 1 ½ ½ ½ ½	4.5
6. NM NELSON ALVARADO	2180	0 ½ 0 0 0 * 1 1 1 1	4.5
7. IM RAMON MATEO	2470	0 0 0 0 ½ 0 * ½ 1 1	3.0
8. FM MARINO FERNANDEZ	2225	0 0 0 0 ½ 0 ½ * 1 1	3.0
9. ALEXIS MONTES DE OCA	2130	½ 0 0 0 ½ 0 0 0 * 1	2.0
10. NM JUAN ML. JAQUEZ	2205	0 0 0 0 ½ 0 0 0 0 * 0	0.5

Abkürzungen:
NM Nationaler Meister
FM FIDE Meister
IM Internationaler Meister
Wie schon im Jahr zuvor verlor REBEL 10 nicht eine einzige Partie mit einem score von 7,5 / 9.
Im direkten Aufeinandertreffen mit Computerprogrammen schlug er Chessmaster 6.000 und remisierte gegen HIARCS 6.
Und dann sei noch darauf verwiesen, daß REBEL 10 in den vielen, vielen privat abgehaltenen und sodann der Öffentlichkeit zugänglichen Turnieren aus dem Internet ganz herausragend erfolgreich abschneidet.

RE
Ich will hier nicht noch einmal all' die fundierten Gründe aufzählen, die Sie im letzten Jahr dazu bewogen haben, nicht weiter in der Schwedenliste geführt werden zu wollen und das Einstellen der Automatenstest / Spiele mit Ihren Produkten einzustellen. Ein deutscher Händler brachte das als griffige Formulierung: „...ein Programm, was nicht in der schwedischen Liste geführt wird, existiert faktisch nicht...“ Wie sehen Sie das eigentlich persönlich? Kann man der Schwedenliste heutzutage denn überhaupt noch dieselbe Bedeutung wie früher einräumen?

ED SCHROEDER
Nun, dazu gibt es verschiedenes zu bemerken. Zunächst gehe ich eigentlich davon aus, daß ein Programm, was so lange auf dem Markt ist, so viele Erfolge erzielt hat, sich nirgendwo mehr fiktiv beweisen muss. Auf unserer REBEL Homepage im Internet ist eine volle Seite allein nur den nachgewiesenen Erfolgen unserer Programme gewidmet – ich möchte noch hinzufügen, daß es sich dabei um eine ziemlich gekürzte Fassung der Aufzählung handelt, die nur die bedeutsamsten Erfolge aufführt. Die Schwedenliste ist einfach nicht mehr als ein kleiner Bestandteil davon. Sie hat sicher ihre Gewichtung aber was sagt sie am Ende denn wirklich aus? Wie ein Programm gegen ein anderes abschneidet. Antworten, wie sich die Programme im Spiel gegen Menschen bewähren, um die es doch geht, die gibt sie naturgemäß nicht.

RE
Nichtsdestotrotz:
In jüngster Zeit mehrten sich in Insiderkreisen die Stimmen, die behaupten, Sie hätten nunmehr trotz allem vor, die Autoplayerschnittstelle wieder in Ihr Programm zu implementieren. Das wiederum würde den Einsatz in Schweden prinzipiell ermöglichen. Was hat es mit diesen Gerüchten auf sich? Stimmt es, und wenn, was hat Sie am Ende zu diesem Sinneswandel

bewogen? Der Respekt gegenüber Ihren Kunden, die heutzutage ja verstärkt diese Möglichkeit nutzen, oder was waren ggfs. Ihre Beweggründe?

ED SCHROEDER
Ich habe damals die Autoplayerfunktion aus REBEL 10 entfernen lassen, weil sich die Schweden meinem Wunsch, REBEL 10 derzeit weder zu testen noch in die Liste aufzunehmen, schlicht verweigerten. Grund für meinen Wunsch war natürlich die unfaire Testerei des Vorjahres. Durch diese Verweigerungslust musste ich also nicht nur den Autoplayer herausnehmen, sondern mittels einer Lizenzvereinbarung für den Endkonsumenten sowie die Schweden (SSDF) die Nutzung dieser prinzipiellen Möglichkeit in der Öffentlichkeit untersagen. Immerhin geht es hier um meine (!) schmerzhaften Eigentumsrechte. Es scheint, als hätte das geholfen...

Leider gab es im Zusammenhang damit noch einen – absolut ungewollten – Nebeneffekt. Natürlich waren davon einige treue REBEL Käufer betroffen, die mit diesen Machenschaften gar nichts zu tun hatten und nun das Programm für ihre privaten Turniere nicht mehr im beschriebenen Sinne einsetzen konnten. Das stimmte mich schon nachdenklich. Als ich nun aus verschiedensten Quellen erfuhr, daß die Schweden wenigstens nicht gedachten, dieses klare Verbot meinerseits zu unterlaufen, habe ich mich mit Blick auf meine treuen Kunden doch entschlossen, den Autoplayer wieder einzubauen. Ich hoffe, daß die SSDF nunmehr dazugelernt hat und bereit sein wird, in Zukunft einen Firmenwunsch zu respektieren, ohne daß es erst für die Kunden zu unerwünschten Restriktionen kommen muss.

Derzeit arbeite ich also daran, den Autoplayer part in REBEL 10 wieder einzubauen und gleich noch einen verbesserte engine mitzuliefern. Sobald alles fertig ist, wird wohl die Versionnummer 10.0c auf unserem Server den registrierten Kunden frei zum download zur Verfügung stehen.

RE
Soweit mir bekannt, ist die derzeitige Autoplayerversion immer noch mit recht eigenwilligem Benehmen behaftet, um es einmal so auszudrücken. Bis zum letzten Jahr hat es das seit Erfindung dieses connects noch nie gegeben. Um es zu präzisieren: im Autoplayerbetrieb legen einige Programme ein erstaunliches Verhalten an den Tag. X weigert sich rundweg, seine Verlustpartien zu speichern, Y verlangt nach einem Riesenscreen, welches überhaupt kein Bestandteil des Auslieferungszustandes ist. Hat es seinen Wunsch erfüllt bekommen, startet es immer noch nicht – es kann

nicht in das book hineinschreiben (ziemlich logisch, wenn auf CD) also muss es auf HD kopiert werden, und der Schreibschutz händisch entfernt werden – und dabei behaupten die Schweden ausdrücklich, man würde überhaupt nirgendwo – im mindesten irgendetwas händisch verändern – alles streng nach Originalzustand, und wie soll sowas vonstatten gehen? Prog Z schliesslich, fängt auch gar nicht erst an zu spielen, solange es keine Endspieltabellen hat. Bloss sind ausgerechnet diese überhaupt kein Programmbestandteil von ihm selbst – sondern von einem ganz anderen Produkt (vermutlich haben die Schweden sich entschlossen, nun mit CD Wechslem zu arbeiten...).

Wenn Sie sich all' diese unlegibaren Fakten anhören – glauben Sie immer noch, mit REBEL dort bestehen zu können?

ED SCHROEDER
Nun, der Autoplayer an sich ist ist schon ein kompliziertes, sensibles und unberechenbares Viech. Ich setze ihn seit 1984 ein, und des öfteren passieren wirklich erstaunliche crashes. Wechselt man damit auf zwei andere Maschinen, ist alles auf einmal Bestens. Es ist alles sehr eigenartig und unvorhersehbar, das Protokoll ist fragil, die Abstürze sind oft unerklärlich und völlig willkürlich. Nach tausenden Autoplayerpartien glaube ich, daß nunmehr vorsätzliche Schummelei nicht vorkommen wird. Und was die ganzen Zusatzprogramme anbelangt, Endspieldatenbanken, Megabooks – bitte sehr, von mir aus. So lange alles für jedermann überprüfbar bleibt, soll es mich nicht weiter stören.

RE
Noch eine Frage zu diesem Thema, was die Schachwelt im letzten Jahr so massiv beschäftigt hat. Die Kontroverse im Internet – „pro und contra“ Schwedenliste ist in allen NG's ein Dauerthema. Wie ist Ihre ganz persönliche Einstellung dazu, mit Blick auf die beschriebenen Kuriositäten und Ihre eigenen Erfahrungen damit im letzten Jahr. Welchen Wert kann / soll man der Liste Ihrer Meinung nach noch zugestehen?

ED SCHROEDER
Die SSDF hat im letzten Jahr viel, sehr viel an Kredit verspielt. Derzeit scheinen sie offenbar wieder auf dem Weg zum Guten hin, nachdem sie erklärt haben, nie mehr einen „heimlichen“ – nicht für jedermann zugänglichen Autoplayer zuzulassen.

RE
Wie können Sie mit der globalen Botschaft der SSDF umgehen – die ja durch ihre Rangliste dahingehend interpretierbar ist, daß die Nummer 1, Programm xyz, derzeit das Beste ist, sein muss, weil ja in den Partienreihen so bewiesen. Es ist ja heutzutage überhaupt kein Problem mehr, ein Programm exakt auf die Spielweise der vermutet stärksten Mitbewerber hin zu tunen. Ein besonders fortschrittlicher Weg wurde von einem Programm gewählt, was um die Weihnachtszeit herum erschien. Das hatte in seinen vielfältigen Möglichkeiten der enginebeeinflussung sogar klipp und klar die Option stehen: „Spiel gegen REBEL...gegen GENIUS...“.

Auf der anderen Seite wird dem Faktor Mensch überhaupt keine Rechnung getragen, wie es beispielsweise in der SELECTIVE SEARCH Liste Von ERIC HALLSWORD der Fall ist, der alle Ergebnisse grundsätzlich mischt. Wie stehen Sie dazu?

Detlef Pordzik: Rebel ist eine Legende – Das Interview mit Ed Schröder

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> – Februar 1999) (photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

ED SCHROEDER

Ich habe diesbezüglich sehr gemischte Gefühle. Nach meiner Ansicht gehört dem Spiel Mensch / Computer die Priorität, es ist doch auch für Menschen entwickelt worden...aber nachdem die großen Turniere dieser Art wie AEON, HARVARD CUP usw. nicht mehr da sind – was bleibt dann noch als Copmputer gegen Computer spielen zu lassen? Ich denke, der indirekte, und sicher nicht erwünschte, Effekt dieser Thematik ist der, daß Entwicklung und Fortschritt in der Verbesserung der Schachmotoren stagnieren oder mindestens negativ beeinflusst werden. Und das ist meiner Meinung nach eine sehr schlechte Tendenz, weil die reinen Comp.-Comp. Ergebnisse ja notwendigerweise nichts darüber aussagen, ob sich die Programme denn etwa auch gegen starke, menschliche Spieler behaupten können. (AEON hat das bewiesen). Und da sich nunmehr die Programmierer offenbar genötigt sehen, ihre Motoren auf gute Comp.-Comp. Ergebnisse hin zu trimmen, könnte sich die künftige Qualität der Programme sogar zurückentwickeln.

RE

REBEL hat mehrfach auch seine außerordentliche Qualität im Spiel gegen starke, menschliche Meister bewiesen. So wurde GM YUSSUPOV 1997 auf Ischia von einer REBEL 9 beta geschlagen, dieses Jahr unterlag, wie geschildert, einer der stärksten Spieler weltweit, V. ANAND einer REBEL 10 beta im Blitzmodus und in Kurzzeitpartien, sogar im Turniermodus gelang REBEL gegen diesen ELO Riesen ein beachtliches 0,5: 1,5. Dem bereits mehrfach erwähnten Autoren eines Computerschachmagazins konnte das offenbar weder Respekt noch Anerkennung abringen – vielmehr äusserte er sich dahingehend – ich zitieren sinngemäß: „jedoch zeigte die Werbung, die die Schroeder B.V. anschliessend mit diesem Sieg veranstaltete, wenig Klasse...keine sportliche Fairness...ANAND wurde an den Pranger (sic) gestellt...wohl nicht vorsichtig genug...andere Meister sind da weitaus vorsichtiger...“ etc – etc. Was ist das denn? Kann es denn wirklich so sein, daß ausgerechnet ANAND, dieser erfahrene Top GM, mit dem Sie ja einen Vertrag hatten, nicht gewusst haben soll, daß Sie als Geldgeber dieses Events das auch ggfs. kommerziell nutzen würden?

ED SCHROEDER

Selbstverständlich wusste ANAND nur zu genau, daß er Vertragspartner eines kommerziellen Schachunternehmens war und ich erlaube mir den Hinweis, daß der Meister ganz sicher nicht etwa umsonst angetreten ist... Und natürlich habe ich diesen Artikel mit dem „wenig Stil“ – usw. gelesen, den Computer Schach & Spiele da seiner Leserschaft vorgelegt hat. Wissen Sie, im Grunde kann ich darüber nur lächeln, ich bin noch nicht einmal bereit, diesen Schmutz mit Schmutz zu beantworten.

RE

Ed, lassen Sie uns einmal ein wenig über die Zukunft des Computerschach sprechen. Zumindest über die vorausgesagte Zukunft, wieder von unserem bewährten Herrn Kollegen glasklar prognostiziert: Engines – die sind die Zukunft. Damit hat er aber nicht etwa die Zukunft einer Firma gemeint, sondern die der Branche insgesamt, wie der ob dieses Weibliches stauende Leser jüngst lesen konnte. 1999 wird die endgültige Wende bringen! Hin

zum Enginekonzept. Und was machen Sie dann?

Da die ROCHADE EUROPA ja einen sehr, sehr großen und vielschichtigen Kreis von schachspielenden Lesern erreicht, und allein durch die schiere Masse der Verbreitung mit absoluter Sicherheit auch die überwiegende Anzahl der Vereinsspieler, die Computerschach in irgendeiner Form einsetzen, bekommen wir Autoren in Briefen, Telefonaten und Emails ein ziemlich breites Spektrum an Meinungen mitgeteilt. Unseres Erachtens nach – als Ergebnis dieser Meinungsäußerungen – ist die Realität bei den Schachspielern absolut diametral. Das so lauthals gepriesene Enginemodell hat für den Durchschnittsanwender nahezu überhaupt keine Bedeutung. Wie stehen Sie persönlich dazu?

ED SCHROEDER

Das angesprochene Enginekonzept ist ein nettes Feature – eine Draufgabe, kein Zweifel. Aber es ist ganz klar limitiert für eine fixierte Minorität von Anwendern, die eben Spaß an so etwas haben. Meine eigenen Statistiken belegen ganz eindeutig, daß die Masse der Leute eigentlich immer nur ein Programm wirklich nutzt. Nichtsdestotrotz wird REBEL in Zukunft auch diesem Wunsch nachkommen und ein Enginekonzept vorstellen.

RE

Ich möchte Ihnen gerne einige Fragen aus dem internen Alltag des REBEL Teams und seiner Arbeit vorlegen. Erstaunlicherweise hat das wohl noch niemand gefragt – ich bin sicher, das wird unsere Leser bestimmt interessieren – so ein kleiner Einblick in ein Schachlabor. Um es für die Leser mal etwas zu präzisieren, Ed: was würden Sie überschlägig ansetzen, wie lange dauert es, Stunden, Tage, Wochen, bis Sie eine neue Version – sagen wir von R 9 auf R 10 betatestreif entwickelt haben.

Der ganze Programmieraufwand ist ja nach meiner Kenntnis sowieso sehr diffizil, also lassen wir nur die Engine als Beispiel stehen. Was würden Sie sagen – wie viele Versionen verwerfen Sie, wie viele Partien werden durchschnittlich „verbraucht“ – bis Sie annehmen, nun ist DIE Version gefunden?

ED SCHROEDER

Eigentlich differiert das von Version zu Version. Aber generell ist die folgende Beschreibung für einen REBEL Monat ungefähr typisch: 5 Tage Enginoprogrammierung, 8 – 10 Tage für das manuelle Abtesten der neuen Software. Dann sind die Test / Partienenserien an unseren vier neuen Autoplayer PC Paaren an der Reihe. Diese Resultate ziehe ich für meine Einschätzung über das Gelingen der Engineveränderungen hinzu. Passt alles wie gewünscht ins Bild, werden die Veränderungen fixiert und für die neue REBEL Version aufgehoben.

Ein weiterer Aspekt meiner Arbeit ist natürlich die Realisierung der neuen Features. Der Bedienungsumfang – und Komfort steigert sich ja von Version zu Version, die Einsatzmöglichkeiten nehmen immer mehr zu – und trotzdem soll und muss alles möglichst intuitiv und einfach zu bedienen sein. Hierbei werde ich stark von ROB KEMPER unterstützt, in dessen Aufgabengebiet der GUI Programmierung dann natürlich die Einbindung all' dessen fällt. Wir diskutieren zunächst eine Art globalen Rahmen „um den neuen release herum“ – und füllen den dann regelmäßig mit einer langen, langen Liste von bewährten,

verbesserten – und auch ganz neuen Funktionen. Übrigens möchte ich an dieser Stelle gerne erklären, wie wichtig und hilfreich uns die vielen Briefe, Anrufe und Emails unserer Kunden sind. So manches, was heute den REBEL Benutzer begeistert, ist den Anregungen der Kunden zu verdanken. SCHROEDER B.V. nimmt dies alles sehr ernst, das möchte ich so einmal den Menschen mitgeteilt haben.

Daneben gilt es natürlich, die Arbeit unserer anderen Spezialisten zu koordinieren. Also mit JEROEN NOOMEN, unserem Theorieexperten, mit WYBE KOOPMANS, der die nächste REBEL Datenbank vorbereitet, mit ANDY DUPLAIN, der für das kommende Windows GUI verantwortlich ist, mit MANFRED ROSENBOOM, der das Manual entwirft, die „FAQ's“ betreut (= Frequently Asked Questions – in etwa „meistgestellte Fragen“), und last but not least mit J.-W. SCHOONHOVEN, der für den gesamten Kundensupport, aus dem Internet resultierend, verantwortlich ist.

Letztlich arbeite ich selbst zusammen mit Manfred und Jan-Willem am kontinuierlichen Ausbau und der Pflege unserer schönen Homepage. Wir haben das ja ausführlich erörtert – Sie können sich leicht vorstellen, wie zeitintensiv gerade dieser Bereich ist.

RE

Letzte Woche habe ich, rein zufällig, mit einem Fernschach – IM telefoniert, der in einer Theoriefrage meine Ansicht dazu hören wollte. Wir kamen auch auf Computerschachprogramme zu sprechen – und ohne, daß es explizit etwa um REBEL ging, stellte mir der Meister, der naturgemäß an qualitativ hochwertigster Theorie besonders interessiert ist, eine interessante Frage, die ich einfach mal an Sie weitergeben möchte. Wer sich mit Computerschach etwas eingehender beschäftigt hat, der weiss, daß es weltweit ohnehin nur eine knappe Handvoll Experten gibt, die so ein Buch überhaupt erstellen und dann noch auf das entsprechende Programm zuschneiden können. Namen wie NECCCHI KAUFMANN, KURE LOUWMAN oder früher LECCHI WEINER und eben NOOMEN haben schon fast einen mythischen Klang.

So, und Sie haben auch einen dieser Superexperten an Ihrer Seite – deshalb hier die Frage: Welches sind die relevanten Faktoren, die darüber entscheiden, welche neuen Linien dem book hinzugefügt werden, woher stammt der Fundus insgesamt, wie bedeutsam ist der Aspekt „passt zur Spielweise“ und wie wichtig, resp. ausschlaggebend ist „neu“ an sich?

ED SCHROEDER

Sie haben völlig recht – es gibt wirklich nur eine ganz kleine Zahl guter Leute auf diesem Gebiet. Ich schätze mich mehr als glücklich, seit nunmehr über acht Jahren diesen Komplex verantwortlich in die Hände von JEROEN legen zu können. Es ist ein wirklicher Segen für mich, daß ich mich nicht darum kümmern muss. JEROEN hat hier traditionell vollkommen freie Hand. Jährlich ordert er von bestimmten Quellen 4 – 5 Eröffnungsbücher. Die muss er dann in REBEL eingeben und alles auf „Blunders“ mit REBEL überprüfen lassen. Das gute an diesen Büchern, zumindest an denen, die WIR beziehen, ist, daß sie alle möglichen Analysen von Meistern und Großmeistern enthalten, die der Öffentlichkeit überhaupt noch nicht zugänglich gemacht

worden sind. Das verleiht unseren REBEL books so eine Art Extra, sie sind hierin wirklich etwas besonderes. Natürlich ist es daneben unabdingbar, daß REBEL die allerneueste Theorie beinhaltet. Sobald das alles gemischt ist, gehen die neuen books in eine Autoplayerserie, um eventuelle Schwächen aufzudecken. Zusätzlich – und zuletzt, haben wir ein ganz spezielles tool entwickelt, was hinterher das gesamte Buch in sich noch einmal komplett überprüft, bevor wir es für unsere Kunden freigeben.

RE

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrer Verbindung mit dem CHESS TIGER von CHRISTOPHE THERON. Was hat Sie zu diesem gemeinsamen Entscheidung bewogen? Ich habe mir Partien vom CHESS TIGER angesehen, sie unterscheiden sich in der gesamten Spielanlage recht deutlich von REBEL, was natürlich im Programmcode begründet ist – mithin also eine unterschiedliche Programmierauffassung bedeutet. Muss jetzt nicht der REBEL Käufer befürchten, daß REBEL seine „Originalität“ verliert, will sagen, den ganz spezifischen Spielstil? Werden diese Einflüsse, Änderungen, wie immer, bereits für REBEL 11 zur Verfügung stehen?

ED SCHROEDER

Ich bin mir absolut sicher, daß REBEL – TIGER zusammen ein ganz starkes Paar werden. CHESS TIGER's engine spielt ausserordentlich stark und ist in der derzeitigen Version absolut in der Lage, mit den Besten mitzuhalten. Lassen sie mich die Zielsetzungen und Erwartungen in Stichworten und griffig formulieren: Gutes aus REBEL soll von CHESS TIGER übernommen werden – erwartetes Resultat: ein noch stärkerer TIGER. Gutes aus TIGER soll REBEL beeinflussen – erwartetes Resultat: eine weitere Anhebung der Spielstärke an sich von REBEL. Wir entwickeln eine Art „Schiedsrichter“, der im Spiel entscheiden soll, welche der beiden originären engines für die jeweilige Position am besten für die Fortsetzung geeignet ist. (Dreihirn als Automat... Anmerkung des Verfassers). Davon erhoffen wir uns eine beträchtliche Steigerung der Zug – und Spielqualität an sich. Letztlich wird CHESS TIGER als eigenständige Programmversion im REBEL look erscheinen.

Zusammenfassende Erwartungshaltung:

Wir erwarten und sind uns sicher, daß die Zusammenführung zweier bedeutender Programme jedes für sich entscheidend stärken wird. Der Erwartungsdruck, dem wir uns selbst aussetzen, ist sehr hoch; wir sind aber fest davon überzeugt, daß durch den Einfluss von 17 und auf der anderen Seite 16 Jahren Erfahrung in unabhängiger Programmierarbeit überschlägig ein Potential von 100 – 150 ELO Zuwachs beinhaltet. Übrigens für all' die, die das Programm doch noch nicht so genau kennen, eine Aufzählung seiner bedeutenden Erfolge: Französischen Computerschachmeisterschaft 1997 2. Platz Paderborn, 1998, mit Siegen über 2 Multiprozessorprogrammen 3. Platz Spanische Computerschachmeisterschaft 1998 1. Platz Torsten Schoops Amateurrangmentwettbewerb 1998 1. Platz Französischen Computerschachmeisterschaft 1998 3. Platz Shep's Championship III, 1998 1. Platz

Detlef Pordzik: Rebel ist eine Legende – Das Interview mit Ed Schröder

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> – Februar 1999) (photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Im Moment laufen Dauertests mit dem **CHESSTIGER** gegen die weiteststärksten Programme, auf unterschiedlicher Hardware und Zeitvorgaben. Hier einige Resultate, soweit bisher vorliegend:

Match LEVEL 40/2:00 LEVEL 1:00
TIGER - Nimzo98 13.5:13.5 31.5:26.5
TIGER - Genius5 12.0: 9.0 30.5:19.5
TIGER - Shredder2 10.5: 9.5 20.0:12.0
TIGER - Hiarc56 7.5: 6.5 23.5:20.5

RE
Ed, am Ende dieses Interviews – noch ein Ausblick in die Zukunft von REBEL..

Es sei gerne konstatiert – was Sie aus diesem Programm an Möglichkeiten und eben nur denkbarem Einsatz unter der Plattform DOS innerhalb Windows 95 / 98 herausgekitzelt habe, sucht und findet seinesgleichen nicht. Aber.: es ist und bleibt DOS, mit all seinen Beschränkungen, egal wie elegant Sie sie teilweise umgehen haben. Es wird immer ein Plattform-switching nötig sein, das Programm kann nicht in der Taskleiste rechnen, die Bildschirmauflösung unter DOS ist alles andere als gut.

Ich denke, ich frage das im Namen aller Ihrer Kunden: wann – endlich, wird denn nun REBEL unter zeitgemäßer Umgebung laufen, wo mit Windows 2.000 ab Mai dieses Jahres auch noch der Wechsel von Windows und NT, vollzogen werden

wird? Andere Firmen können nur von dieser Möglichkeit träumen...Sie aber haben mit **ANDY DUPLAIN** einen Fachmann auf diesem Sektor in Ihrer Mannschaft – wieso dauert das dann immer noch so lange?

ED SCHROEDER
Tja, das ist alles doch noch etwas komplizierter, als es erscheinen mag. Das Unterfangen ist bei weitem nicht trivial. Was die Engine als solche anbelangt, die Portierung darauf war kein Problem, mit diesem Teil der Arbeit bin ich eigentlich schon fertig. Aber die GUI ist eine ganz andere Sache. Alles, und damit meine ich in der Tat 100 %, müssen von Grund auf neu geschrieben werden. Unter diesem Gesichtspunkt könnte man sagen, daß wir uns mit unseren vielen, vielen Features wahrlich momentan selbst keinen Gefallen getan haben.

Darüber hinaus bin ich überzeugt, daß der REBEL Kunde absolut nur das Beste von uns erwartet, und diesem Anspruch wollen wir unbedingt gerecht werden. Ich weiß, daß die Leute eine perfekte Oberfläche mit allen erdenklichen Extras und Schmankerln von uns einfach erwarten – und wir werden sie nicht enttäuschen, auch wenn das etwas Zeit in Anspruch nimmt.

Ich werde hier keine Namen nennen. Aber ich habe Reaktionen und Rezen-

sionen im Internet und anderswo gesehen, wo es um Programme ging, die von DOS auf WINDOWS portiert worden sind.

Die betreffenden Programmierer haben gewiss hart gearbeitet und ihr Bestes gegeben – das Ergebnis war ein verichtender Verriss – und das tue ich REBEL nicht an und deshalb müssen wir – und nehmen wir uns, ausreichend Zeit.

Es herrscht auch nicht DIE Einigkeit in der Erwartungshaltung der Menschen, wie man zunächst vielleicht annehmen möchte. Ich habe im Internet dazu eine Frageserie plaziert. Das Ergebnis war doch recht überraschend! Einem Teil der Antwortenden war es völlig egal, unter welchem Betriebssystem REBEL läuft, solange es spielstärkemäßig Top bleibt; die andere Gruppe hasst DOS geradezu – wünscht sich mithin unbedingt die Windows Version und dem anderen Teil der Antwortenden wäre DOS weiterhin lieber. Es muss aber gesagt werden, daß die Windows Befürworter überwiegen.

Was letztlich den kommerziellen Aspekt anbelangt: REBEL als Windows Version wird sich bestimmt nicht besser verkaufen als die bisherige Version, da es ausschließlich zu den Oberflächen 95 / 98 und NT kompatibel sein wird. Damit werde ich mit Sicherheit den ganzen Stamm von DOS

und Windows 3.1 / 11 Nutzern verprellen – und verlieren. Weltweite Statistiken belegen nämlich, daß das Betriebssystem 3.1 / 11 immer noch in erstaunlich hoher Zahl im Einsatz ist. Ein weiterer Nachteil der neuen, zeitgemäßen Version wird die erhöhte Anforderung an die Systemressourcen sein. Die modernen Betriebssysteme laufen mit 16 MB RAM ja nicht rund, 32 MB müssen es doch schon allemal sein. Nehmen sie dazu noch den Aspekt, daß viele Besitzer älterer PC's sich eben REBEL deswegen kaufen, weil es ja schon minimalen Ansprüchen zufrieden ist (sprich 4 MB) – dann können sie nachvollziehen, daß wir unter kommerziellen Gesichtspunkten gar nicht so begeistert sind, uns nunmehr komplett Windows zuzuwenden. Aber, klar: der Job muss gemacht werden und unser Spezialist **ANDY DUPLAIN** arbeitet wirklich sehr hart daran, das Fixdatum 01. Januar 2.000 in der beschriebenen Perfektion fertigzustellen.

RE
Ed, ich danke Ihnen für dieses sehr lange und auch etwas unorthodoxe Interview für unsere Leser.

ED SCHROEDER
Ach – ich bedanke mich. Es hat mir richtigen Spaß gemacht – und grüßen sie die Leser der **ROCHADE EUROPA**
Detlef Pordzik
dpordzik@owl-online.de

Detlef Pordzik: Rebel ist eine Legende – Das Interview mit Ed Schröder

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> – Februar 1999) (photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

External weblinks:

https://www.chessprogramming.org/Ed_Schroder

[https://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/06-1986,%20Jan%20Louwman,%20Ed%20Schroder%20en%20het%20nieuwe%20Mephisto%20MM%20III%20\(Rebel\)%20programma.pdf](https://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/06-1986,%20Jan%20Louwman,%20Ed%20Schroder%20en%20het%20nieuwe%20Mephisto%20MM%20III%20(Rebel)%20programma.pdf)

Jan Louwman: Ed Schröder en het Mephisto MM III (Rebel) programma

https://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/03-1987,%20Modul,%20Interview%20mit%20Ed%20Schroder.pdf

Modul (1987) Interview mit Ed Schröder

[https://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/04-1989,%20Dap%20Hartmann,%20Interview%20with%20Ed%20Schroder%20\(Dutch%20to%20English%20translation\).pdf](https://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/04-1989,%20Dap%20Hartmann,%20Interview%20with%20Ed%20Schroder%20(Dutch%20to%20English%20translation).pdf)

Dap Hartmann (1989) Gallery of the Dutch chess programmers: Ed Schröder

[https://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/12-1989,%20Computerschaak,%20Ed%20Schroder%20wint%20Nederlandse%20computertitel%20\(Mephisto%20Polgar\).pdf](https://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/12-1989,%20Computerschaak,%20Ed%20Schroder%20wint%20Nederlandse%20computertitel%20(Mephisto%20Polgar).pdf)

Minze bij de Weg: Ed Schröder wint Nederlandse computertitel (Mephisto Polgar)

[https://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/04-1990,%20CSS,%20Was%20Ed%20Schroder%20aus%20der%20Hardware%20kitzelt%20\(Mephisto%20Polgar\).pdf](https://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/04-1990,%20CSS,%20Was%20Ed%20Schroder%20aus%20der%20Hardware%20kitzelt%20(Mephisto%20Polgar).pdf)

Detlef Köhlers: Was Ed Schröder aus der Hardware kitzelt (Mephisto Polgar)