



H.-P. KETTERLING:

MASCHINENSCHACH

2 Analytische Testmethoden

Nachdem im ersten Teil die Grenzen der Methode, die Ergebnisse von Computerwettkämpfen als Maßstab für Spielstärke und Schachverständnis von Schachcomputern zu verwenden, eingehend untersucht wurden, soll nun die analytische Spielstärkenbewertung beleuchtet werden. Die im Folgenden beschriebenen Methoden wurden im Laufe von über drei Jahren durch intensive Untersuchung von über 100 Schachcomputern und Schachprogrammen erarbeitet und werden weiterhin laufend verfeinert und ergänzt. Neben methodischer Klarheit, Präzision und Reproduzierbarkeit standen folgende Zielsetzungen im Vordergrund:

a.) Die schachlichen Fähigkeiten von Schachprogrammen sollen vor allem im Hinblick auf die Leistungsfähigkeit unter Turnierbedingungen abgeschätzt werden.

b.) Die Untersuchungen sollen alle Partiephasen gleichermaßen einschließen.

c.) Die Tests müssen einfach durchführbar und ihre Ergebnisse eindeutig sein.

d.) Es soll mit akzeptablem Arbeitsaufwand ein klares Leistungsprofil gewonnen werden können, das gestattet, einigermaßen zutreffende Voraussagen über das Verhalten eines Programmes in beliebigen Situationen machen zu können.

Eine absolute und exakte Spielstärkenangabe in ELO- oder Ingo-Zahlen ist unter diesen Voraussetzungen nicht realisierbar und auch nicht beabsichtigt. Wohl aber ist eine gute Grobeinschätzung möglich, die einen detaillierten Vergleich mehrerer Programme zwecks Auswahl beim Kauf eines Computers gestattet. Die durch den Stichprobencharakter der Tests bedingten Streuungen halten sich ungefähr im Rahmen dessen, was man in Computerturnieren von etwa zehn Runden auch hinnehmen muß.

Der Vorteil der analytischen Methode ist der, von den Einzelergebnissen recht gut auf das Gesamtverhalten schließen zu können, während man von Turnierergebnissen allein nur sehr bedingt auf Einzelmerkmale rückschließen kann und auch sorgfältige Partieanalysen nur die Dinge beleuchten können, die in den Partien zufällig vorgekommen sind.

Da die Regelbeherrschung auch bei den neuesten Geräten nicht immer perfekt ist, sind auch hierzu im allgemeinen einige ergänzende Untersuchungen erforderlich, die meistens die Rochadeausführung, das En-Passant-Schlagen, automatische Unterwerdung und unvollständige Beherrschung der Remisregeln bezüglich dreifacher Stellungswiederholung und der 50-Züge-Grenze betreffen. Diese Fragen sind mit elementaren Methoden überprüfbar und brauchen deshalb nicht weiter betrachtet zu werden. Bemerkenswert ist immerhin, daß leistungsfähige und beliebte Geräte und Programm-Moduln wie MEPHISTO, CAPABLANCA-S, STEINITZ und REGENCE TSB IV keine automatische Unterwerdung bieten.

Als nächstes ist zu überlegen, welche Eigenschaften untersucht werden sollen und wie man dies am sinnvollsten tun kann. Vorteilhaft ist hierbei, daß Schachprogramme nichts weiter als - wenn auch komplizierte - Rechenvorschriften sind, deren Verhalten gut reproduzierbar untersucht werden kann. Auch das menschliche Schachdenken ist in seiner Qualität und seinen quantitativen Eigenschaften meßbar, wenngleich das weit schwieriger als bei den heutigen Schachprogrammen ist und darüber hinaus bei Menschen Einflüsse hinzukommen, welche die Ergebnisse stark beeinflussen und auch zeitlich schwanken lassen können, die jedoch bei Schachprogrammen keine Rolle spielen - Kondition, Konzentration, Gesundheitszustand, Wille, Interesse sowie weitere psychische und physische Faktoren. Trotz dieser Probleme wird niemand ernsthaft daran zweifeln, daß man mit recht einfachen Mitteln den Anfänger vom Fortgeschrittenen und diesen vom Meister unterscheiden

kann, wobei absichtliche Täuschungsmanöver nur eine Verringerung, nicht aber eine Steigerung der Spielstärke vorspielen können. Wer stapelt aber auf diese Weise tief?

Bei der Untersuchung von Schachprogrammen müssen zur Gewinnung eines sicheren und umfassenden Urteils Eröffnung, Mittelspiel, Endspiel und Problemschach berücksichtigt werden, wobei zur Abrundung auch komplette, möglichst gegen Menschen gespielte Partien herangezogen werden sollten. Dabei müssen jeweils die taktische, die positionelle und die strategische Seite berücksichtigt werden, also die Kombinationskraft, die Stellungsbeurteilung und das vorausschauend-planerische Vorgehen betrachtet werden. Die im Folgenden beschriebenen Tests leisten dies recht gut, ihre Beschreibung ist zur Verdeutlichung teilweise durch Beispiele ergänzt.

1. Initiativtest

Weiß verhält sich völlig passiv und überläßt dem Computer die Initiative. Zu diesem Zwecke zieht er 1. Sa3, 2. Sb1 und begnügt sich anschließend mit Nullzügen, lediglich Schachs werden durch Wegziehen des Königs, der aber in der Nähe von e1 zu bleiben sucht, Zwischenstellen oder Schlägen des Angreifers - in genau dieser Reihenfolge pariert. Die ersten beiden Springerzüge von Weiß beeinflussen den Testablauf meist wenig, verhüten jedoch bei manchen Programmen unangenehme und teilweise verdeckte Störungen, die das Ergebnis entwerten oder zum Programmzusammenbruch führen können. Folgende Ergebnisse, deren Beurteilung ebenfalls angegeben wird, sind möglich:

- Max. 5 # oder
- 6 bis 7 # mit Damenausfall: sehr aggressiv
- 6 oder 7 # ohne Damenausfall: aggressiv
- 8 bis 12 # oder
- 13 bis 20 # mit Damengewinn: aktiv
- 13 bis 20 # oder
- 21 bis 30 # mit Damengewinn: zurückhaltend
- 21 bis 30 # oder über
- 31 # mit Damengewinn: sehr zurückhaltend
- Über 31 # ohne Damengewinn: passiv

Mit etwas Erfahrung kann man den Test auch positionell auswerten, er zeigt, wie der Computer sich ohne Eröffnungsrepertoire gegen zurückhaltendes Gegenspiel entwickelt. Bei längerzügigen Tests, also bei Geräten mit wenig Initiative, erfährt man auch einiges über die Stellungsbewertung im Mittelspiel. Die nun folgenden Beispiele sprechen weitgehend für sich, auf die Wiedergabe langzügiger Ergebnisse wurde verzichtet.

Robot St. 5

1. Sa3 e5 2. Sb1 Sc6 3. 0 Lc5 4. 0 Dh4 5. 0 Lf2: # Sehr aggressives Vorgehen mit ungesundem, frühem Damenausfall. Bei diesem Gerät sind sehr unterschiedliche Ergebnisse möglich.

Regence Tsb IV St. 5 (Prototyp)

1. Sa3 e5 2. Sb1 Sf6 3. 0 d5 4. 0 Lc5 5. 0 Dh4 6. 0 Df2: # Auch hier wird bei sehr aggressivem Vorgehen die Dame zu früh ins Spiel gebracht, das unterbleibt jedoch in den höheren Stufen.

Steinitz Mgs III St. 8

1. Sa3 Sf6 2. Sb1 Sc6 3. 0 d5 4. 0 Lf5 5. 0 e5 6. 0 Lc5 7. 0 Se4 8. 0 Lf2: # Nach Entwicklung der Leichtfiguren und Besetzung des Zentrums wird die Initiative ergriffen, das deutet auf gesundes und aktives Spiel hin; in anderen Stufen wird teilweise ein leichter Hang zur Aggressivität sichtbar.

CC as Prestige St. 6

1. Sa3 e5 2. Sb1 Sc6 3. 0 Sf6 4. 0 d5 5. 0 Lc5 6. 0 0-0 7. 0 Se4 8. 0 Lf2: # Hier wird erst der König gesichert und dann angegriffen, ein ähnlich gutes Verhalten, wie das vorangegangene Beispiel. In den niedrigen Stufen ist teilweise etwas mehr Zurückhaltung spürbar.

Der **CC sensory 9** verhält sich in St. 6 genauso von Zugumstellungen abgesehen, spielt allerdings 6. ... Lg4 statt der Rochade. Das neue **Mephisto Esb II**-Programm, wie es seit Herbst 1982 geliefert wird, verhält sich in St. C6 genauso. Bei allen drei Geräten ergibt sich in allen Stufen ein ähnliches Verhalten.

Conchess Ambassador 40 Z/2h

1. Sa3 Sf6 2. Sb1 Sc6 3. 0 e5 4. 0 d5 5. 0 Lc5 6. 0 Lf5 7. 0 Sd4 8. 0 Sc2. + 9. Dc2. Lc2. 10. 0 Sg4 11. 0 Lg2: # Dieses Beispiel zeigt eine gute Entwicklung, gefolgt von zwei Aktionen gegen die schwachen Punkte e2 und f2, die zum Damengewinn und Matt führen. Der Test verläuft in fast allen Stufen ähnlich gut.

CC sensory 6 St. 5

1. Sa3 e5 2. Sb1 d5 3. 0 Sc6 4. 0 Lf5 5. 0 Sf6 6. 0 Lc5 7. 0 0-0 8. 0 d4 9. 0 a5 10. 0 a4 11. 0 Dd5 12. 0 Sb4 13. 0 Sc2. + 14. Dc2. Lc2. 15. 0 Lb1. 16. 0 La2: 17. 0 a3 18. 0 ab2: 19. 0 ba1: D 20. 0 -Dc1: # Dieses immerhin noch als aktiv einzustufende Beispiel deutet an, was alles bei diesem Test geschehen kann. Es kommen bei manchen Geräten abenteuerliche Zugfolgen heraus, die mit Schach nicht mehr viel zu tun haben. Der Leser mag seinen eigenen Computer einmal selbst derart untersuchen, wobei die Eingabe von Nullzügen übrigens nicht immer ganz einfach zu bewerkstelligen ist - Schachspieler sind jedoch finkende Leute (!?), und so ist dies wohl kein Problem.

In praktischen Partien wird das eigentliche Verhalten des Programms in der Eröffnung nicht sichtbar, solange das gespeicherte Eröffnungsrepertoire benutzt wird. Vor allem die gefährliche Neigung mancher Programme zur verfrühten Damenentwicklung bleibt dann verborgen.

2. Eröffnungsstests

Ist ein sehr großes Repertoire mit tausenden von Halbzügen vorhanden, so läßt sich dies kaum noch austesten - man muß sich auf Stichproben beschränken. Das Verhalten des Programms kann jedoch gut beim Spiel bekannter Eröffnungen mit Zugumstellungen oder vertauschten Farben beurteilt werden, erstere werden jedoch vom neuen MEPHISTO ESb II teilweise und vom STEINITZ-Modul durchweg erkannt. Letzteres erkennt sogar eingegebene Eröffnungspositionen, wenn sie in seinem Repertoire enthalten sind. Beim Austesten des Eröffnungsrepertoires tritt mitunter das Problem der versteckten Eröffnungsvarianten auf. Damit sind nicht die seltenen, kaum in Büchern zu findenden Varianten gemeint, sondern ein erstmals beim CC MARK V angewandter Trick. Hierbei gibt der Computer vor, zu rechnen und gibt die ihm längst aus dem Speicher bekannte Antwort erst nach einiger Zeit aus. Laut Levy und O'Connell hat der CC MARK V außer den leicht zu findenden einigen hundert Halbzügen noch einige tausend weitere im Speicher. Insgesamt sind es über 3.700 Halbzüge. Mit diesem Kunstgriff soll nicht der menschliche Gegner psychologisch beeinflusst werden, sondern das Auflisten des Repertoires und Abstimmen anderer Computer auf die vom CC MARK V gespielten Eröffnungen soll damit erschwert werden.

In jedem Falle bleibt aber das Auslesen und die Analyse eines großen Eröffnungsrepertoires eine zeitraubende Angelegenheit. Für einen ersten Eindruck des Spiels ohne Repertoire gibt jedoch der Initiativtest wertvolle Hinweise und die dabei gefundenen Eigenheiten eines Schachprogramms findet man in praktischen Partien gewöhnlich sehr schnell wieder.

3. Rechentiefetests

Mit geeigneten Stellungen kann man die schachlich relevante effektive Rechentiefe bestimmen, die nicht unbedingt mit dem übereinstimmt, was der Computer eventuell anzeigt. Eindeutige

Rochade - März 1983,

Hans-Peter Ketterling: Machinenschach - Analytische Testmethoden

Ergebnisse erhält man nur mit Stellungen, die außer der Lösung noch weniger tiefe Verführungen enthalten, andernfalls kann man nicht sicher sein, daß der Schlüsselzug nicht zufällig aus einem anderen Grund als dem vermuteten gemacht wird.

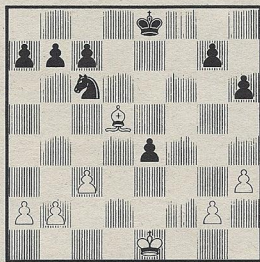
In Turniereinstellung weisen die Spitzengeräte effektive Rechentiefen von vier bis sieben Halbzügen in normalen Mittelspielstellungen auf, im Endspiel können auch zehn und mehr Halbzüge erreicht werden. Das Ergebnis hängt von der Zahl der Steine und der technisch möglichen Züge ab und ist damit abhängig von der Stellung. Hinzu kommt, daß viele Computer sich in Turniereinstellung die Zeit selbst sehr variabel einteilen können, was weitere Streuungen verursacht, deren Einfluß aber oft überschätzt wird, da bei den gängigen Programmen der Zeitmehrabbedarf pro Halbzug Rechentiefe einen Faktor von mindestens fünf bis zehn ausmacht, sofern das Alpha-Beta-Prinzip und andere effizienzsteigernde Maßnahmen bei der Baumsuche wirkungsvoll angewendet werden, sonst ist dieser Faktor noch weit größer. Aus dem gleichen Grund ist eine Verdoppelung der Rechenzeit nur von relativ geringem Einfluß, im Mittel entspricht das nur einer um etwa 1/3 Halbzug gesteigerten Rechentiefe, bei Primitivprogrammen fällt die Auswirkung der Verdoppelung nahezu völlig unter den Tisch.

Das Ergebnis von Rechentiefetests läßt jedenfalls Schlüsse darüber zu, ob ein Programm beispielsweise dreizügige Materialgewinn- oder Mattkombinationen auffindet oder nicht. Je höher die Rechentiefe, desto höher ist die taktische Schlagkraft eines Programms, die sich dann auch positiv auf die Spielstärke auswirkt.

4. Positionsbeurteilung

Dies ist eines der schwierigsten Themen, vor allem, weil es nicht ganz einfach ist, eindeutige Positionen mit geeigneten Verführungen anzugeben. Dabei spielt auch eine Rolle, daß positionelle Merkmale bei den meisten Programmen mit höchstens ein bis zwei Bauereinheiten bewertet werden. Bedeutsam ist außerdem, daß der gewünschte Zug nicht durch einen kurzzeitig vorausrechenbaren materiellen Vorteil rechtfertigbar ist, die Stellung muß also taktisch leer sein.

Von den vielen in Frage kommenden positionellen Kriterien kann man beispielsweise Sicherheit des Königs, Bauernstrukturmerkmale, Wert der Läufer („gut“ oder „schlecht“), aktiver Turm (siebente Reihe) und aktiver König (Endspiel) nennen.



Bei der obenstehenden Stellung geht es um die Beurteilung der Bauernstruktur. Nach 1. Le4: Sd8 steht Weiß zwar besser, von einem zwangsläufigen Gewinn ist er aber noch weit entfernt. Dagegen ist nach 1. Lc6: bc6. 2. Ke2 Ke7 3. Ke3 nebst 4. Ke4: ein Bauernendspiel erreicht, bei dem Schwarz den geschwächten Damenflügel auf die Dauer nicht verteidigen kann, die Lockspeise auf e4 kassiert Weiß obendrein.

Viele Programme gibt es nicht, die die Lösung finden:

CC sensory 9

Stufe 1: 1. Le4. Das Material lockt
Stufe 2 u. 3: 1. Ke2 Der Bauer entkommt nicht, also wird der König aktiviert.
Ab Stufe 4: 1. Lc6:++! Mit etwas Vorausrechenwerk erkennt der Computer, daß er positionellen Vorteil erlangen und den Be4 bekommen kann.

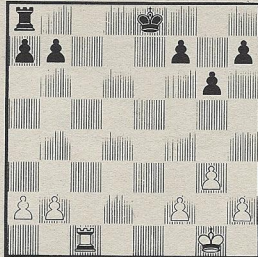
Capablanca-S

St. 1 bis 3, 7 und 8: 1. Le4: zu gierig!
St. 5 und 6: 1. Lc6: Na also!

Steinitz MGS III

St. 1 bis 3: 1. Le4: Die Verführung!
Ab Stufe 4: 1. Lc6: Die Lösung!

Kein anderer Computer löst dieses Problem, erstaunlicherweise auch der CC as PRESTIGE nicht!



Ein weiteres Beispiel enthält nur positionelle Verführungen. Weiß kann den König zentralisieren, ein Schach geben, Bauern vorstoßen oder dem Turm durch zentrale Aufstellung mehr Beweglichkeit geben. Kein guter menschlicher Spieler wird jedoch zögern, den Gegner mit 1. Tc7 unter Druck zu setzen, obgleich sich daraus kein kurzfristiger und klarer Gewinnweg ergibt. Immerhin behandeln viele, aber durchaus nicht alle guten Computer diese Stellung richtig.

5. Problemlösezeiten

Nimmt man jeweils mehrere 2#-, 3#- und 4#-Probleme mit partähnlichen Stellungen und vollem Brett, so muß man damit rechnen, daß ein Computer diese oder ähnliche Stellung auch in praktischen Partien richtig behandelt, wenn im Text die Lösezeiten im Mittel unter 10 Min. bleiben. Werden 3#- und 4#-Probleme in Zeiten unter einer Minute bewältigt, so hat man mit Sicherheit ein taktisch sehr gefährliches Programm vor sich.

Ein positionell gutes aber langsames und daher weniger tief rechnendes Programm wird taktisch gefährliche Stellungen nicht mit Sicherheit ganz vermeiden können und genau dort ist es trotz aller positionellen Künste verwundbar.

6. Elementare Mattführungen

Es ist kein Problem, geeignete Stellungen für die Mattführungen KTTK, KDK, KTK, KLLK und KLSK (letzteres bedeutet König, Läufer und Springer gegen König, die anderen Bezeichnungen sind analog zu verstehen) anzugeben und zu untersuchen.

Methodisch sehr wichtig ist, daß der Experimentator die schwächere Seite gut verteidigt. Automatische Tests, in denen das Gerät gegen sich selbst oder eine andere Maschine spielt, werden oft durch unzuverlässige Verteidigung entwertet und man kommt infolgedessen leicht zu Fehlschlüssen.

Gute Geräte absolvieren die ersten drei Endspiele nahezu optimal, bei zwei Läufern gibt es mitunter einige Probleme und gegen Läufer und Springer kann man bisher bei allen (!) Geräten bei sorgfältiger Verteidigung unter Turnierbedingungen remis aufgrund der 50 Züge-Regel halten, obwohl einige Computer durchaus wissen, in welche Ecke sie treiben müssen und dies bei unzuverlässiger Verteidigung auch tun. Gegen CC MARK V, CAPABLANCA-S, den neuen MEPHISTO ESB II und STEINITZ MGS III kann man sich nur bei genauem Spiel halten.

7. Bauernendspiele

Bereits bei den einfachsten Beispielen stößt man an die Grenzen der Leistungsfähigkeit der heutigen Schachcomputer, so daß sich die Untersuchung komplizierter Beispiele zur Zeit noch erübrigt. Wenn ein Testgerät die Stellung wKe1, sKe8 und sBe7 mit Schwarz am Zuge in Turniereinstellung verwerten kann, untersuche ich noch einige

KBBKB-Beispiele, bei denen meist erhebliche Probleme auftreten. Das obengenannte Beispiel bewältigen derzeit lediglich CC sensory 9, CC as PRESTIGE, CAPABLANCA-S, STEINITZ und die drei CONCHESS-Modelle problemlos.

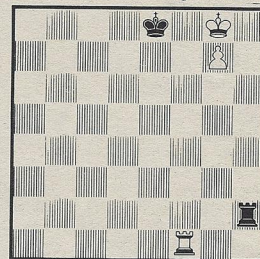
8. Figurenendspiele

Die Figurenendspiele KDKT, KTKL und KTKS haben ihre eigenen Reize. Das erste ist gegen viele Spitzengeräte kaum zu verteidigen. Beim zweiten sind ohnehin nur Ausnahmestellungen zu gewinnen, das bekannte Beispiel von Kling und Horwitz (wKf6, wTg7, sKf8 und sLg3) kann man gegen Computer meist leicht remis halten. Der dritte Fall ist, abgesehen von Ausnahmestellungen, ebenfalls remis, aber in der Praxis nicht leicht zu verteidigen.

Praktische Bedeutung hat eigentlich nur das erstgenannte Endspiel, die Teststellung wKe3, wDd5, sKf6 und sTg4 mit Weiß am Zuge eignet sich gut zum Experimentieren.

9. Turmendspiele

Von besonderem Interesse sind einfache Turmendspiele. Es genügt vorerst, zwei einfache Fälle zu betrachten. Zum einen kann man versuchen, die Philidorische Remisstellung gegen den fraglichen Computer zu gewinnen und zum anderen kann man die Lucenasche Gewinnstellung gegen den Computer zu verteidigen versuchen. Erstere halten fünf Computer remis, letztere haben bisher nur vier Geräte gemeistert.



CC sensory 9 St. 6

1. Tf7? Th1 2. Tf5 Th2 3. Te5+ Kd7 4. Kf7 Tf2+ 5. Kg6 Tg2+ 6. Tg6 mit Gewinn.

Nach 2... Ke7 kann Weiß übrigens durch Turmoposition auf g4 gewinnen. Von drei Versuchen hat der CC sensory 9 alle drei gewonnen, allerdings mit nicht ganz konsequentem Spiel, das obige Beispiel war noch das Beste.

Die anderen in diesem Bund sind das neue schnellere MEPHISTO ESB II, der CC as PRESTIGE und der CCS ELITE, der dieses Endspiel noch am konsequentesten spielt.

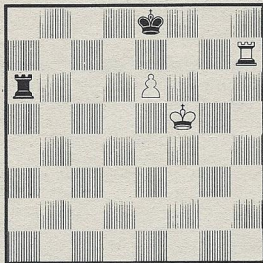
Die folgende Tabelle zeigt, wie diese beiden Turmendspiele von einigen der bekanntesten und leistungsfähigsten Computer der letzten Zeit in der Turnierstufe absolviert werden. Der Zusatz „b“ bei der Typenbezeichnung der MEPHISTO-Geräte weist auf die neuere, schnellere Ausführung hin, wobei auch die erhöhte Geschwindigkeit bei Netzbetrieb genutzt wurde. Übrigens werden viele Computer-Fans wohl etwas enttäuscht sein, aber zur Zeit liegt für die meisten Computer hier eine der Grenzen im Endspiel.

Ergebnisse zu zwei KTBKT-Stellungen	Philidorische Remis-Stellung	Lucenasche Gewinn-Stellung
CCs CHAMPION	verliert	remis
CCs ELITE	verliert	gewinnt
CC sensory 9	remis	gewinnt
CC as PRESTIGE	remis	gewinnt
CC MARK V	verliert	remis
SAVANT Royale/II	verliert	remis
SARGON 2,5	verliert	remis
MORPHY/SANDY	verliert	remis
CAPABLANCA, S	remis	remis
STEINITZ	verliert	remis
PRODIGY/DESTINY	verliert	remis
MEPHISTO Junior	verliert	remis
MEPHISTO Iib	remis	remis
MEPHISTO ESB Iib	remis	gewinnt
ARB 3000	verliert	remis
CONCHESS Amba.	verliert	remis

Rochade - März 1983,

Hans-Peter Ketterling: Machinenschach - Analytische Testmethoden

Die zweite der beiden verwendeten Stellungen ist streng genommen eine Abart der Philidorschen Remisstellung, in der sich der weiße Bauer auf e4 und der schwarze Turm auf b6 befinden. Der richtige Verteidigungsplan besteht im sofortigen Überführen des Turmes auf die erste Reihe. Schwarz ist am Zuge, und gibt Schachs von hinten, weil der weiße König nicht ausweichen kann. Gibt Weiß selber Schachs, so pendelt der Schwarze König auf e8 und e7. Sehen wir uns in einem Beispiel an, wie die Stellung verdorben werden kann:



CC MARK V 3 min/Zug

1... Kf8? 2.Kf6 Kg8 3.Tc7 Tb6 4.Ke7 Ta6 5.Kd7 Ta8 6.Tc8+ und Weiß gewinnt das verbleibende elementare Bauernendspiel.

Viele Computer verlieren nach folgendem Muster: 1... Ta1 (2,3) 2.Th8+ Ke7 3.Th7+ Kd6 4.Td7+ und der schwarze König wird vom Umwandlungsfeld abgedrängt, woraufhin Weiß den Bauern verwerten kann.

10. Allgemeine Endspiele

In den Endspielen ist sehr viel Spezialwissen und vielfach auch tiefe Planung notwendig und damit sind die meisten Schachprogramme überfordert. Kompliziertere Endspiele werden erst fehlerfrei behandelt werden können, wenn die elementaren Endspiele ausnahmslos beherrscht werden und bis dahin ist noch ein Stück Weges zurückzulegen. Raffinierte Testmethoden für das Gebiet allgemeiner Endspiele sind deshalb derzeit noch gar nicht erforderlich. Gerechterweise sei aber gesagt, daß auch viele durchschnittliche Vereinspieler in komplizierteren Endspielen große Schwächen zeigen, und selbst Meisterpieler sind bei manchen seltenen und schwierigen Endspielen gelegentlich überfordert.

11. Computerpartien

Wenn ein Computer die bisher beschriebenen Tests allesamt exzellent absolviert, kann er wohl kaum spielschwach sein, gegen andere Computer wird er infolgedessen auch gut abschneiden, dabei werden jedoch die zuvor betrachteten Eigenschaften in der praktischen Partie durchaus nicht alle gleichermaßen wichtig sein. Erforderlich ist eine genügende Anzahl von Partien, um ein einigermaßen klares Bild zu gewinnen. Es sollten mindestens sechs, besser zehn Partien sein, dreißig wären ideal. Der Hauptvorteil von Computerpartien liegt in der leichten Durchführbarkeit, der jederzeitigen Reproduzierbarkeit der Partien - Zufallsverzweigungen lassen sich leicht nachweisen - und in der konstanten Spielstärke von Maschinen, die bekanntlich keine Formschwankungen aufweisen.

12. Partien gegen Menschen

Ist der Tester selbst ein erfahrener Schachspieler, und das sollte er eigentlich sein, so kann er zur Abrundung seines Urteils noch einige Partien gegen das fragliche Gerät spielen, etwa auf jeder Stufe von der untersten bis zur Turnierstufe je zwei Partien, mit jeder Farbe eine. Hierbei stellen sich im allgemeinen bisher noch verborgen gebliebene Schwächen meist positioneller Natur heraus. Beispielsweise erwischt man Computer immer wieder dabei, in eine halboffene Linie hineinzuerochieren oder die Gefahr einer demolierten Rochadestellung nicht gebührend zu beachten. Die analytische Untersuchung der unter den Punkten 1 bis 10 angesprochenen Eigenschaften pflegt ein abgerundetes und detailliertes Bild von den Eigenschaften eines Schachprogramms oder Schachcomputers zu vermitteln, und zwar

schneller und genauer als es reine Computervergleichspartien gestatten. Diese kann man zwar zur Ergänzung heranziehen, aufschlußreicher sind jedoch Partien gegen menschliche Spieler. Will man letztere zur Grundlage einer verlässlichen Spielstärkemessung machen, benötigt man eine ausreichende Zahl von Turnierpartien gegen mehrere verschiedene Spieler genau bekannter und stabiler Spielstärke - ein etwas aufwendiges Verfahren also.

Der Leser dürfte nun genügend Anregungen für eigene, kritische Untersuchungen bekommen haben, die ihm gestatten, selbst die Werbung für verschiedene Schachcomputer auf ihren Wahrheitsgehalt zu überprüfen. Die Vorteile der Geräte werden im allgemeinen groß herausgestellt, ihre Nachteile aber gewöhnlich schamhaft verschwiegen. Weitere umfangreiche Information über Geräte und Testmethoden bietet übrigens die Neuauflage von „Schach dem Computer“, München 1983, Goldmann Verlag, die seit Februar 1983 für DM 7,80 im Handel ist.

Ergänzung Nr. 1

Man kann jedoch auch bei der Bewertung eines längeren Wettkampfes böse Überraschungen erleben. Beispielsweise habe ich in einem Wettkampf zweier Computer A und B das Ergebnis 7:3 zugunsten von A erhalten. Ist der Computer A nun wirklich deutlich stärker als der Computer B? Ich habe berechnete Zweifel daran, denn beide Computer sind identisch - es war SAVANT II, der in der Turnierstufe 5 automatische Partien gegen sich selbst spielte, die der zugehörige Drucker protokollierte. „Computer A“ war diejenige „Hälfte“ des SAVANT II, die in allen ungeradzahigen Partien Weiß und in den restlichen Schwarz hatte. Schaut man nur auf die Farben und ordnet dem „Computer A“ Weiß zu, so ergibt sich aus den gleichen Partien das Ergebnis 6:4 für den Computer B. Das Experiment hatte jedoch nicht nur einen doppelten, sondern einen dreifachen Boden, die besagten Partien waren eine entsprechend gewählte Folge von zehn aufeinanderfolgende von insgesamt 20 Partien, nämlich die Partien 10 bis 19, die für Weiß folgende Reihenfolge von Ergebnissen brachte (R = remis): R O R R R 1 R R R R O R O R O R R 1 R O = 8,5:11,5. Greift man genau die ersten zehn Partien heraus, so ergibt sich nach beiden Wertungen 5:5.

Dieses Beispiel zeigt, welche Schwankungen selbst bei einem Wettkampf über zehn Partien noch möglich sind und gelegentlich sind die Schwankungen auch größer als der Herr Elo für den Normalfall ermittelt hat, abgesehen davon, daß die Stellungen zwischendurch ganz anders aussehen, als die Partien nachher ausgehen. Aus dem Dargelegten ergibt sich jedenfalls, daß man bei der Interpretation von Wettkampfergebnissen mit einiger Vorsicht zu Werke gehen muß. Dies läßt sich auch aus praxisnäheren Beispielen belegen. Haben wir im ersten Teil dieser Abhandlung im Wettkampf CC sensory 9 gegen MEPHISTO IIa ein 6,5:3,5 gesehen, so hat unser Leser Emmerich Österreicher aus Uningens im Treffen von CC sensory 9 gegen MEPHISTO ESB IIa in Turniereinstellung mit 3,5:6,5 das genaue Gegenteil erhalten. Sechs dieser Partien liegen mir vor, vier „Seeschlangen“ mit 119, 168, 187 und 196 Zügen, die alle remis ausgingen, hat unser Leser mir erspart. In einem zweiten Wettkampf zwischen MEPHISTO ESB IIa und CON-CHESS Ambassador erhielt er 5,5:4,5 (diese Partien liegen mir nicht vor).

Ergänzung 2

Abschließend sei noch einmal betont, daß die eigene Spielstärke vor allem durch das Spiel gegen den Computer und nicht durch das Beobachten von reinen Computerpartien gesteigert wird. Ein neues Gerät braucht man sich auch nicht unbedingt nur deshalb anzuschaffen, weil die Werbung ein neues „noch viel stärkeres“ Gerät herausstellt, sondern sollte dies erst dann tun, wenn der eigene Computer einem nicht mehr genug Widerstand entgegenzusetzen vermag.

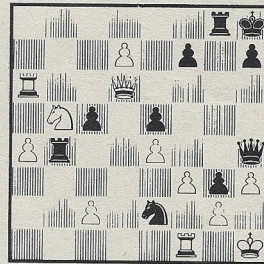


Aus früher Gegenwart rettet uns das Schachspiel in das heitere Gebiet der Kunst und im Wunderland der 64 Felder finden wir Heilung von den Kränkungen des Alltags.

W. Haas / SC Villingen

Erwartungen der Problemisten - gegenüber den Schachcomputern

In der November-Nummer erschien der zweite Teil meines Artikels über die Lösefähigkeit des Mark V., und gleichzeitig waren einige Bemerkungen und Ergänzungen zum ersten Teil seitens Dipl.-Ing. Ketterling zu lesen. Ich bedanke diesen wertvollen Beitrag. Eigentlich bin ich mit allem einverstanden; die Berichtigungen, die die Kenntnisse der Allumwandlung einiger weiterer Geräte betrifft, sind sicher genau. Ich habe aber selbst erwähnt, daß die noch vorhandenen diesbezüglichen Mängel einiger Spitzengeräte sicher binnen ganz kurzer Zeit beseitigt werden. Ich möchte es nochmals betonen, daß in dieser Frage kein Kompromiss annehmbar ist, wie es Ing. Ketterling bemerkt: „Unterverwandlung sollte ... heute wie alle anderen Regeln in jedem Schachcomputer realisiert sein...“ Obzwar in diesem Thema ein jeder einverstanden ist, um zu prüfen, daß eine Unterverwandlung im praktischen Spiel auch heutzutage vorkommt, möchte ich eine an der diesjährigen Jugend-Weltmeisterschaft zwischen **Tempone/Argentinien** und **Gil/Spanien** entstandene Stellung vorstellen. (Übernommen von Europe Echecs, November 1982.)

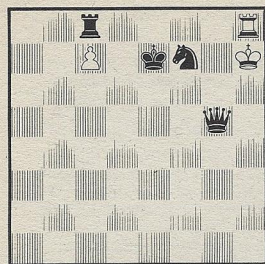


Schwarz zog im 30. Zuge: CDxh3 · !!, mit der Folge 31.gxh3 g2+ 32.Kh2 gxf1S Matt! Noch pikanter ist die Sache dadurch, daß auf 32. ... gxf1D noch er mattgesetzt würde: 33.Df6+ usw. Zu den Erläuterungen von Ing. Ketterling bezüglich Nebenlösungen, namentlich, daß neben Mark V auch Intelligent Chess diese -wenn auch nicht alle- uns zeigt; darüber habe ich von **David Levy**, Programmierer beider Geräte gewußt. Er hat den noch bei Intelligent Chess vorhandenen kleinen Programmfehler bei Mark V beseitigt. Das habe ich in meinem Artikel darum nicht erwähnt, weil in diesem Bereich gibt es auch keinen Kompromiß: der Computer soll alle Lösungen und störenden Abspiele (Duale) zeigen, sonst hat die Lösefähigkeit des Computers praktisch keinen Wert. Probleme zu lösen ist und bleibt ein Hobby; wer das gerne tut, wird fortsetzen, auch wenn er einen Probleme gut lösenden Computer besitzt. Aber: jawohl, bei der Komposition von Schachproblemen kann der Computer unwahrscheinlich viel helfen, durch Auffinden der unerwünschten Nebenlösungen und Duale. Nicht nur, wenn der Problemist seine für fertiggebracht gehaltene Aufgabe kontrolliert, sondern schon bei dem Bauen, wenn er ein Schema ausgearbeitet hat. Der Computer zeigt, welche Nebenlösungen das Schema enthält, das kann man ausbessern, dann wieder prüfen, usw., bis dann die Aufgabe tatsächlich reif und fertig ist. Und das hat nichts mit der schöpferischen Tätigkeit zu tun, der Computer hilft in der zeitraubenden mechanischen Arbeit.

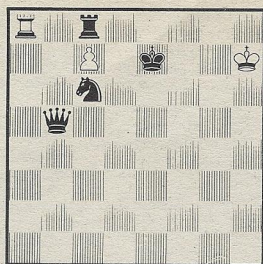
Ich möchte eine Aufgabe von eigener Praxis vorstellen, die es zeigt, inwieweit der Computer dem Komponisten behilflich sein kann. Es handelt sich um einen Hilfsmatt-Zweizüger, wo ich dem die Blockade eines auf der 7. Reihe stehenden weißen Bauern auflösenden Zuges entsprechend, verschiedene Umwandlungen in Miniaturform vorzustellen beabsichtigte. Es gelang mir, zur Stellung A anzukommen. Es ist ein Drilling:

Rochade - März 1983,

Dr. László Lindner: Erwartungen der Problemisten - gegenüber den Schachcomputern



a



b

a) Bild! b) sD von g5 nach b5. c) wT von h8 nach a8. Lösung: Hilfspatt in 2 Zügen. Die Lösungen: a) 1. Td8 exd8! 2. Df6 The8 Matt! b) 1. Tg8 c8S+! 2. Kf8 Tg8 Matt! c) 1. Tb8 cxb8! 2. Kf8 Ld6 Matt! Leider gelang es mir nicht, einen vierten Zwilling zu finden - mit Damenumwandlung. Die Aufgabe habe ich mittels eines Computers überprüft, und der hat in der dritten Stellung eine Nebenlösung aufgefunden: 1. Te8 c8D! 2. Tf8 Dxe8 Matt! Welch ein Malheur! Oder doch nicht? Das ist ja ein Mattbild mit Dame... Um zu erkennen, daß zu diesem Mattbild der Sf7 nicht nötig ist, und von der Nebenlösung den vierten Mehrling zu schaffen - die Not zur Tugend umzuwandeln - war nur noch eine Frage der Technik. Es entstand die Stellung B. Dies ist jetzt ein Vierling, wo die nächste Stellung immer vor der vorigen entsteht: a) Bild; b) sS von c6 nach f7; c) ferner wT von a8 nach h8; d) ferner sD von b5 nach g5. Die Lösungen: a) 1. Te8 c8D! 2. Kf8 Dxe8 Matt; b) 1. Tb8 cxb8! 2. Kf8 Ld6 Matt; c) 1. Tg8 c8S+! 2. Kf8 Tg8 Matt; d) 1. Td8 cxd8! 2. Df6 The8 Matt! Dem Computer ist es zu verdanken, daß es mir doch gelungen ist, in diesem Schema die Allumwandlung darzustellen.

Um Mißverständnisse zu vermeiden, das war nicht der Mark V. Es war ein Apple II Mikrocomputer mit einem vom finnischen Problem- und Computerfreund **Mika Korhonen** geschriebenen Löseprogramm. Die Schachcomputer kennen bis heute noch keine Hilfsmatts, Selbstmatts, oder andere unorthodoxe Gattungen.

Kehren wir aber zur im Titel gestellten Frage zurück. Ich denke, daß die Fortsetzung meines Artikels die Leser - und unter ihnen auch Ing. Ketterling - davon überzeugt hat, wie komplizierte Aufgaben Mark V durch- und durchanalysieren kann, und wie nutzvoll diese Fähigkeit den Problemisten ist. Darf ich noch beifügen: nicht nur dem Komponisten, sondern dem Sachbearbeiter, der die Aufgaben kontrolliert und über ihre Veröffentlichung entscheidet, und zuletzt - aber nicht an letzter Stelle - dem Preisrichter. Der Computer spart auch ihnen enorm viel Zeit ein, und es ist keine Nebensache: er vermeidet, daß unkorrekte Aufgaben veröffentlicht werden und - preisgekrönt werden. Wie oft das heute noch vorkommt, wissen wir alle.

Unsere Erwartung eines Schachcomputers entgegen, ist also; daß er die Probleme einwandfrei löst, beim Lösen in allen Stellungen alle Züge (die vom Autor nicht vorgesehenen auch), die binnen der angegebenen Zügezahl zum Matt führen, auf findet. Dieser Bedingung entspricht augenblicklich nur noch Mark V, ich weiß aber, daß sich auch andere hervorragende Programmierer, z.B. das Ehepaar **Spracklen** von Fidelity, bestreben, in ihren nächsten Entwicklungen eine gesonderte Stufe für Problemösen einzubauen. Bis dann aber sagt uns so ein Test, wie welches z.B. DM im Heft 11/82 veröffentlicht hat, nicht vieles. Bitte, mich wieder nicht mißzuverstehen: ich bin nicht der Meinung von IGM **Dr. Pfleger**, wie er an anderer Stelle des November-Heftes schreibt, daß „ein komplexes, letztendlich kaum noch bestimmbares Bündel von Fähigkeiten“ eigentlich nicht sondern nur „Wettkämpfe untereinander ein genaues Bild geben“. Ich bin stark für Tests, diese sind äußerst interessant, amüsant und auch lehrreich, wenn ich über die Computer ein vielseitiges Bild haben möchte. Beim Problemlösen ist aber heute ein Vergleich der Löszeiten noch unrealistisch (das betrifft auch meinen

den ich über die Bakksi-Aufgabe veröffentlichte), da - um nur einige Beispiele einander entgegenzustellen - Mark V Lösungen und auch alle Nebenlösungen findet, Mephisto II eine gesonderte Problemlösestufe hat, aber nicht nach Nebenlösungen forscht; Sensory 9 hat eigentlich keine Stufe, und findet die Lösung einer Aufgabe einfach als den besten Zug bzw. die beste Fortsetzung in einer gegebenen Stellung. Ich wäre - und jeder Problemfreund wäre - sehr glücklich, wenn es bald mehrere Computer am Markt gäbe, mit welchen die Fähigkeit im Problemlösen des Mark V vergleichbar wäre.

Unsere weitere Erwartung ist dann, daß die Programmstufen der Computer mindestens auch Selbstmatts und Hilfsmatts lösen können. Das ist bei den Programmierern auch schon vorgesehen, sie sind aber noch nicht davon überzeugt, daß diese Fähigkeit für genug viele Menschenpotentielle Käufer - interessant wäre. Ich stelle es dagegen: nicht allzusehr viele Plusarbeit und Plusmemorie im Computer brauchten sie dazu. Es wäre weitaus der Mühe und der Investition auch wert.

Dr. László Lindner

Computer-Schachweltmeisterschaft

Die 4. Computer-Schachweltmeisterschaft wird vom 22. - 25. Oktober 1983 in New York ausgetragen. Für die Durchführung hat die „Association for Computing Machinery“ als Sponsor 20.000 Dollar bereitgestellt. Eine Nordamerikanische Computer-Schachmeisterschaft wird es 1983 nicht geben. Das meldet der ICCA Newsletter in der Ausgabe Nr. 1/1983.

Während des Weltmeisterschafts-Turniers hält der Internationale Computerschach-Verband (ICCA) seine alle drei Jahre durchzuführende Mitgliederversammlung ab. Hauptpunkt ist die Neuwahl des Präsidenten, des Vizepräsidenten und des Geschäftsführers.

ACM's 13. Nordamerikanische Computer-Schachmeisterschaft

Die 13. Computer-Schachmeisterschaft der USA wurde vom 24.-26. Oktober 1982 in Dallas (Texas) ausgetragen. Vierzehn Teilnehmer waren am Start. Darunter befanden sich vier europäische Programme: ADVANCE 2.4 und PHILIDOR (England), PION (Niederlande) und SCHACH 2.6 von Matthias Engelbach aus Mepstetten (BRD).

Turnierleiter war der Internationale Meister Mike Valvo.

Mit je drei Punkten aus vier gespielten Partien teilten sich BELLE, CRAY BLITZ, NUCESS und CHAOS den ersten Platz. Weltmeister BELLE und ADVANCE 2.4 die Plätze fünf und sechs - eine beachtliche Vorstellung. Das Endergebnis des Turniers lautet: 1 - 4: Belle, Cray Blitz, Nuchess und Chaos je 3 (aus 4), 5 - 6: Bebe und Advance 2.4 je 2.5, 7 - 8: Fidelity X und Savant X je 2, 9 - 12 Ostrich, Schach 2.6, Philidor und Slinks X je 1.5, 13. Pion 1, 14. Chaturanga 2.00 Punkte. Eine Tendenz, die bereits in den vergangenen Jahren zu erkennen war, hat sich auf diesem Turnier bestätigt: Die Programme der Mikrocomputer machen weiter an Boden gut und rücken den Programmen der großen Computer immer dichter auf den Leib. In der Ergebnis-Tabelle finden sich auf den Plätzen fünf bis acht gleich vier Micros.

BEBE, das Programm von Tony Scherzer, war zum ersten Mal anlässlich der 3. Computer-Schachweltmeisterschaft 1980 in Linz durch gute Leistungen aufgefallen. Es zeigte, wie in den bei-

den letzten Jahren, Beständigkeit und erwies sich als eines der besten unter den Mikrocomputer-Programmen. Obwohl von BEBE im direkten Vergleich geschlagen, erzielte ADVANCE 2.4 ebenfalls 2.5 Punkte. Mit diesem Programm hatten Dave Wilson und Mike Johnson Anfang September 1982 in London die europäischen Schachmeisterschaften der Mikrocomputer gewonnen, nachdem bei der gleichen Veranstaltung des Jahres 1981 ein zweiter Platz erreicht worden war. Mike Johnson ist auf der Computerschach-Szene ein alter Bekannter. Mit MIKE gewann er 1978 in London nach Stichkampf mit BORIS das erste europäische Turnier für Mikrocomputer.

Turniersieger BELLE mußte in zwei Partien mit Remis einverstanden sein und blieb hinter den Erwartungen zurück. Gegen einen der schärfsten Konkurrenten gelang jedoch ein schneller Sieg in der 3. Runde.

Weiß: Belle - Schwarz: Nuchess

1. e4 e5 2. c3 Sf6 3. d4 Sxe4 4. dxe5 Lc5 5. Dg4 Sxf2 6. Dxg7 Tf8 7. Lg5 Dxg5 8. Dxg5 Sxh1 9. Sf3 Sc6 10. Ld3 h6 11. Dxb6 Tg8 12. g3 Sf2 13. Dh7 Sxd3+ 14. Dxd3 Th8 15. Sbd2 Th5 16. 0-0-0 Sxe5 17. Te1 d6 1:0

Mike Valvo gab eine Blind-Simultan-Vorstellung, wahrscheinlich die erste dieser Art überhaupt. Es beteiligten sich SAVANT X, BEBE, PION und FIDELITY X. Die Programme leisteten zum Teil erheblichen, aber vergeblichen Widerstand. Nur BEBE gelang es, remis zu machen. Am leichtesten hatte es Valvo noch mit SAVANT X.

Weiß: Valvo - Schwarz: SAVANT X

1. c4 c5 2. Sf3 Sc6 3. g3 Sf6 4. Lg2 e5 5. Sc3 Le7 6. 0-0 0-0 7. e3 d6 8. h3 Le6 9. b3 Dd7 10. Kh2 e4 11. Sg5 Sg4+ 12. hxg4 Lxg5 13. Sxe4 Le7 14. f3 f5 15. gxf5 Lxf5 16. d4 Lxe4 17. fxe4 Txf1 18. Lxf1 Lf6 19. Lb2 Dc7 20. Dd2 Tf8 21. Lg2 Df7 22. Tf1 Sb4 23. a3 Sc6 24. Lc3 Dc7 25. b4 Se7 26. bxc5 dxc5 27. e5 Lg5 28. Txf8+ Kxf8 29. Df2+ Kg8 30. d5 Dc8 31. Lh3 Db8 32. Le6+ Kh8 33. d6 Sg6 34. Ld5 b6 35. Df7 Lxe3 36. d7 Lc1 37. De8+ 1:0 M.G.

MEPHISTO siegt im Fernschach

Erstmals in der Geschichte des Schachsports konnte jetzt ein Schachcomputer ein Fernschachturnier für sich entscheiden.

In Schweden erzielte der einzige deutsche Schachcomputer MEPHISTO II 5 Siege und ein Unentschieden in einem Turnier der 2. Kategorie und blieb als einziger ungeschlagen. Übrigens wußten MEPHISTO'S Gegner nicht, daß sie gegen ein Computerhirn ankämpften und zeigten sich dementsprechend überrascht von den „teuflichen“ Spielzügen ihres elektronischen Gegners.

Schachcomputer in Frankreich erfolgreich

Beim offenen Turnier in Aubervilliers/Paris am 29./30.1.83 konnten sich unter den 565 Schachspielern aus der ganzen Welt auch einige elektronische Teilnehmer sehr achtbar plazieren.

M E P H I S T O

Schachcomputer - Made in Germany -

Sofort lieferbar Mephisto II
Elektronisches Schachbrett
Programmmodul II für Mephisto
Jetzt neu: Mephisto Junior

Monika Luigs SC Vertrieb

Connollystraße 28, 8000 München 40

Tel. 089/3515790

Rochade - März 1983,

Martin Gittel: Computer-Schachweltmeisterschaft

Kopf an Kopf landeten die beiden nach Expertenmeinung wohl weltbesten Schachcomputer MEPHISTO II (Deutschland) auf Platz 178 und PRESTIGE (USA) auf Platz 189. Beide erzielten jeweils 5 Punkte aus 8 Partien. Nachfolgend eine spannende Partie aus diesem Turnier, bei dem MEPHISTO II das beachtliche Resultat von Elo 1849 erreichte (zum Vergleich: der durchschnittliche Klubspieler in der Bundesrepublik hatte eine Elo-Zahl von 1720).

W.: Marazel (Elo 1750) - S.: MEPHISTO II
 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lc6: dc6: 5.0-0 Lg4 6.d3 Lc5 7.Sc3 Sf6 8.Sa4 Le7 9.Le3 0-0 10.h3 Lf3: 11.Df3: Lb4 12.a3 Ld6 13.c3 De7 14.b4 Tad8 15.Tad1 Kh8 16.Tfe1 Tfe8 17.Sb2 b5 18.c4 c5 19.cb5: ab5: 20.bc5: Lc5: 21.a4? La3 22.De2 Lb2: 23.Db2: ba4: 24.Lc1 Dd7 25.Da1 D5 26.Te3 c5 27.La3 Kg8 28.Tb1 Da5 29.Dh2 Ta8 30.Kh1 Te6 31.g4 Kf8 32.Tc1 Sd7 33.De2 Tb6 34.Tf3 Tb3 35.Da2 f6 36.g5 Tc3 37.Td1 Ke8 38.gf6: Sf6: 39.Tg3 Ta7 40.De6: Te7 41.Dc6+ Kf8 42.Lb2 Tc2 43.Dc8+ Kf7 44.Td1 g6 45.Db8 Dd2 46.Le5? Df2: 47.T3g2 Df3 48.Kh2 Sd7 49.Dh8 Dd3: 50.Dh7: + Ke6 51.Dg6+ Ke5: 52.Dg5+ Kd6 53.Dg6+ Kc7 a4 Tc2: Dc2: + 55.Tg2 De4: 56.Dh5 Df4+ 57.Kh1 Te1+ 58.Tg1 De4+ 59.Kh2 Te2+ 60.Kg3 Se5 61.h4? De3+ 62.Df3 Df3: matt 0: 1.

Schachcomputer im rauen Wind des Wettbewerbs

Vieles deutet darauf hin, daß die Hochkonjunktur im Geschäft mit Schachcomputern der Vergangenheit angehört. Zwar kann von einer Rezession wie in den meisten Wirtschaftszweigen keine Rede sein - „Mephisto“ verzeichnet z.B. 1982 eine Umsatzsteigerung um 20% - aber eine gewisse Stagnation macht sich doch allenthalben bemerkbar, zumal neue Firmen auf den Markt drängen und alte ihr Angebot erweitert haben. Hinzu kommt, daß die stürmische Weiterentwicklung anhält. Neben neuen erscheinen vor allem verbesserte und leistungsfähigere Geräte auf dem Markt. Die Kosten für Forschung und Entwicklung aber sind fast unerschwinglich geworden und können nicht an die Kunden weitergegeben werden. Alle diese Faktoren tragen dazu bei, daß der Wettbewerb stürmischer wird und es dem Interessierten immer schwerer fällt, sich einigermaßen zuverlässig zu orientieren.

Zu diesem Zweck gibt es Tests, aber auch die Tester laufen manchmal Gefahr, den Überblick zu verlieren. Sie mögen sich zudem vergaloppieren, wenn sie glauben, für ein bestimmtes Gerät Partei ergreifen zu müssen und es sich bald herausstellt, daß das Urteil nicht mehr aufrechtzuerhalten ist. Ein verbessertes Konkurrenzgerät mag das Urteil obsolet gemacht haben oder ganz einfach ein neuer Computer, der dasselbe leistet, aber billiger angeboten wird, sozusagen zum Einführungspreis. Es soll auch nicht verschwiegen werden, daß mancher Experte, der anfangs einen Namen als unabhängiger Tester gewonnen hat, sich allmählich einem bestimmten Produkt verschreibt, sei es um des schönen Mammons willen, sei es aus der Überzeugung heraus, dies dem nach Orientierungshilfen Suchenden schuldig zu sein. Da steht dann plötzlich in einer Schachzeitung ein Bericht über einen Wettkampf zweier Modelle, wobei vergessen oder verschwiegen wird, daß der Bericht einer „Hauszeitschrift“ entnommen wurde, die von einem Hersteller finanziert und verteilt wird. Die ROCHADE nimmt sich von solchen Irrtümern, die dann zu Irreführungen werden, keineswegs aus, verspricht jedoch, in Zukunft ihre Quellen so sorgfältig anzugeben, daß keine falschen Schlüsse gezogen werden können.

Was die zur Mode gewordene Veröffentlichung von Partien zwischen Konkurrenzzeugnissen angeht, so ist besondere Vorsicht geboten. Da werden aus einem Test vier Partien veröffentlicht, die z.B. „Sensory 9“ gegen „Mephisto II“ gewonnen hat. Von einem anderen Tert erfahren wir das Ergebnis: 18:5 zugunsten des „Mephisto II“. Man fragt sich in einem solchen Fall, ob vielleicht eine zweckbestimmte Auswahl getroffen oder ob das Gesamtergebnis verheimlicht worden ist. Auch über die Bedingungen des Testkampfes sollte der Leser informiert werden, so z.B. daß alle 25 Eröffnungen gespielt wurden, die zwischen den betr. Computern möglich sind. Selbst hinter umfassende Tests muß der Leser ein Fragezeichen setzen, wenn er erfährt, daß z.B. der „DM-Sieger“ von einem anderen Computer 8,5:4,5 geschlagen wird, in diesem Fall war der Sieger „Fidelity Prestige“ und besiegt wurde er von „Mephisto II“, der bei dem „DM-Test“ weitaus schlechter abgeschnitten hatte. Man wird so den Eindruck nicht los, daß einige Tester nach dem Motto handeln, wonach der Prophet im eigenen Vaterland nichts gilt. Eine solche Einstellung wird man in England oder in den USA vergeblich suchen. In diesen Ländern wird im Gegenteil seit dem Einbruch der jüngsten Rezession eine derart hemdsärmelige Propaganda betrieben, daß man annehmen muß, der als über-

wunden geglaubte Protektionismus feiere frohliche Urständ.

Wenn den Deutschen Nationalismus nach dem Zusammenbruch 1945 auch im Geschäftsleben abgewöhnt worden ist, so braucht das aber nicht zum anderen Extrem führen, nämlich zu einem grundlosen Mißtrauen gegenüber eigenen Erzeugnissen. Genau dies spricht daraus, wenn der „Spiegel“ daran herumnörgelt, daß beim TV-World-Cup der Schrittzug „Mephisto computer“ mehrfach gezeigt wurde und daß GM Dr. Pfleger für die Produkte der Firma Hegener & Glaser wirbt und dafür bezahlt wird.

Pfleger ist unter die Profis gegangen und darüber sollte man sich im deutschen Schach freuen, denn Pfleger kann nicht nur im internationalen Schachkonzert gut mithalten. Er besitzt auch ein unbestreitbares Talent, über den Bildschirm wirkungsvoll für das königliche Spiel zu werben. Er wird von der Münchner Schachcomputer-Firma für die Verwendung seines Namens genauso bezahlt, wie etwa Breitner, Hrubesch oder andere Fußballkanonen. Nur die Summen sind andere. Weshalb zu Neidkomplexen im Falle Pflegers kein Anlaß besteht.

Was die Einblendung des „Mephisto“-Textes bei der TV-Weltpokalsendung angeht, so hat Hegener & Glaser für das Zusatzgerät „Interface“ sechsstellige Entwicklungskosten gehabt, die der NDR nicht zahlen wollte. Deshalb haben die gegen kostenlose Werbung äußerst empfindlichen Fernseh-Gewaltigen der erwähnten Einblendung zugestimmt. So skandalös, wie der „Spiegel“ meint, war sie zudem gar nicht. Da müßte man sonst auch gegen die Einblendung von „Omega“-Zeitnehmern bei Skirennen einschreiten, um nur ein Beispiel von vielen zu nennen.

Ob die Zeit der Ski-Asse auch mit Konkurrenzzeugnissen gemessen werden könnte, mag dahingestellt bleiben. Tatsache ist aber, daß es kein anderes Gerät als „Interface“ gibt, um Schachpartien ohne Zuhilfenahme von Kameras sogleich vom Brett auf das Studioband zu übertragen und für diesen Fortschritt, der die ohnehin schwierige Werbung für Schach auf dem Bildschirm doch erheblich erleichtert, sollten alle Junger Caissas dankbar sein. Daran herumnörgeln kann nur, wer dem königlichen Spiel keine Sympathien entgegenbringt, wie wir es von gewissen reißerischen Medien gewohnt sind, die von Schach nur Notiz nehmen, wenn es im Zusammenhang mit geistigen Störungen geschehen kann, um den Verdacht zu nähren, daß, wer Schach spielt, nicht alle Tassen im Schrank hat. Ludwig Steinkohl



MÜNCHNER SCHACHVERLAG

LEOPOLDSTRASSE 108 A · 8000 MÜNCHEN 40 · TELEFON (0 89) 34 61 66

DEUTSCHLANDS FÜHRENDER SCHACHCOMPUTER-SPEZIALIST EMPFIEHLT:

Mephisto II

WELCHES ANDERE FABRIKAT BIETET IHNEN ALL DIESE VORTEILE:

- Spitzen-Service und Markenqualität „Made in Germany“
- Störunanfällige, langlebige CMOS-Technologie
- Idealer Reisebegleiter durch netzunabhängigen Betrieb
- Einzigartige A/B-Programmstrategie
- Ausbaufähig durch Zusatzgeräte
- Unübertroffene Turnier- und Testergebnisse
- Zukunftssicheres Modulsystem

Ebenfalls ab Lager lieferbar:

Sensorbrett MEPHISTO ESB, Module MEPHISTO II, alles Zubehör (Akkus, Taschen, Figuren etc.)

NEU: MEPHISTO JUNIOR

Sonderkonditionen für Schachvereine und Wiederverkäufer (auch im Ausland). Bitte fordern Sie unverbindlich unseren Prospekt an.



Rochade - März 1983,

Ludwig Steinkohl: Schachcomputer im rauen Wind des Wettbewerbs