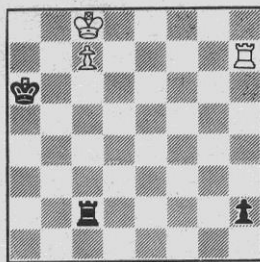


### Endspieletest für Schachcomputer

Es ist nicht lange her, da wurden die mangelnden Fähigkeiten der Schachcomputer im Endspiel beklagt. Inzwischen ist einiges besser geworden. Aber auch heute noch gilt es als Fortschritt, wenn die Schachprogramme die elementaren Mattführungen einschließlich des Endspiels König, Springer und Läufer gegen den König beherrschen und die Opposition sowie die Regel vom Quadrat im Bauernendspiel kennen. Auf diesem Gebiet haben sich die Programme allerdings stark verbessert. Sie können Probleme mitunter bis zu sieben Zügen lösen, und das recht schnell. Solche Ergebnisse sagen wenig über die eigentlichen Endspielkünste von Schachcomputern aus. Das könnte anders aussehen, wenn anstelle der Problemaufgaben Kunst- oder Lehrendspiele (Studien) verwendet werden. Kein geringerer als Exweltmeister Dr. M.M. Botvinnik hat beschrieben, wie er das Können seines Programms PIONIER mit Hilfe einer Studie von G. Nadareischvili z.a. geprüft und demonstriert hat (2). Es liegt nahe, ein solches Verfahren allgemein für Schachcomputer anzuwenden. John Roycroft aus London ist Studienkomponist und Herausgeber der Zeitschrift EG (End Game). In Heft 63 vom Februar 1981 veröffentlichte er zusammen mit dem sowjetischen Studienkomponisten Kalandadze einen Artikel (1), in dem er sein Experiment mit dem Schachcomputer SARGON 2.5 MGS beschreibt. Aus einer Vielzahl von Studien hatte Kalandadze zehn ausgewählt, die nach seinem Urteil zu den besten der Welt zählen. Roycroft legte sie dem Schachprogramm SARGON 2.5 zum Lösen vor. Es hatte die Aufgabe, die Züge für Weiß zu ermitteln. Danach gab Roycroft die Antwort von Schwarz ein, wie sie in der Lösung angegeben ist. Falls notwendig wurde der weiße Lösungszug des Programms korrigiert. An dem Beispiel der bekannten Studie des ehemaligen Weltmeisters Emanuel Lasker sollen die Methode von Roycroft und das Ergebnis des Tests erläutert werden. Unter dem Diagramm ist die Hauptvariante mitgeteilt. Danach folgen die Züge des Sargon-Programms mit Weiß am Zug, einmal für die Spielstufe 2 und einmal für die Spielstufe 3. Wer die Hauptvariante mit den Antwortzügen von SARGON 2.5 vergleichen möchte, kann auf die S2- und S3-Züge schauen. Entweder ist der vom Programm ermittelte Zug notiert oder die Nummer des Zuges, der anzeigt, daß SARGON mit der Hauptvariante übereinstimmt.

Emanuel Lasker 1890



Gewinn 3+3

Hauptvariante:

1. Kb8 Tb2+ 2. Ka8 Tc2 3. Th6+ Ka5 4. Kb7 Tb2+ 5. Ka7 Tc2 6. Th5+ Ka4 7. Kb6 Tb2+ 8. Ka6 Tc2 9. Th4+ Ka3 10. Kb6 Tb2+ 11. Ka5 Tc2 12. Th3+ K - 13. Txb2.

SARGON 2.5 - Züge mit Weiß:

S2 Th8, 2, 3, Th8, Ka8, Txb2, Ka6, Ka7, Ta5+, Txb2, 11, Ta4+, 13.  
S3 1,2,3,4,5, Ta6+, Kb8, 8, Ta5+, Txb2, 11, 12, 13.

Die Ergebnisse waren von Studie zu Studie recht unterschiedlich. Mit einer Studie von A. und K. Sarychev (1928) wußte SARGON 2.5 zum Beispiel überhaupt nichts anzufangen. Dagegen wurden für die berühmte Studie von Reti aus dem Jahr 1921 (Weiß: Kh8, c6 - Schwarz: Ka6, h5) von fünf weißen Zügen vier richtig gefunden. Der Übergang von Stufe 2 auf Stufe 3 ergab eine erhebliche Steigerung des Lösungs-Ergebnisses. Mit den Spielstufen 4,5 und 6 konnten im Gegensatz dazu nur unwesentliche Verbesserungen erzielt werden. Von den 92 weißen Lösungszügen der zehn Studien fand SARGON 2.5 auf Stufe 2 46 richtige weiße Züge = 50,0% und auf Stufe 3 61 richtige weiße Züge = 66,0%.

John Roycroft kommentierte das Ergebnis seines Tests so: „Als Spezialist für Vcomputer und für Studien fühle ich mich verpflichtet, meiner Meinung dahingehend Ausdruck zu verleihen, das SARGON 2.5 beeindruckend war.“

Seit Februar 1981 sind eine Reihe neuer und spielstärkerer Geräte in den Handel gekommen. Das Bemühen der Hersteller, die Spielstärke ihrer Produkte speziell auf dem Gebiet des Endspiels zu verbessern, ist deutlich zu erkennen. Schon deshalb wäre es interessant zu erfahren, welche Fortschritte die Schachcomputer in den letzten beiden Jahren im Vergleich zu SARGON 2.5 gemacht haben. Die hier beschriebene 'Methode Roycroft' wäre dafür meiner Ansicht nach ein taugliches Mittel.

Martin Gittel

- (1) Kalandadze, Velimir (TBilisi) and Roycroft, John (London): TEN OF THE WORLD'S BEST STUDIES, THROUGH THE EYES OF A COMPOSER (and a Computer) (Russian translated with assistance from efim Maidanik) In: EG No. 63 (Vol. IV), February 1981
- (2) Botvinnik, M.M.: Meine neuen Ideen zur Schachprogrammierung (Übersetzung aus dem Russischen von A. Zimmermann) Springer Verlag Berlin - Heidelberg - New York 1982

## Martin Gittel: Endspieletest für Schachcomputer (Sargon 2.5)

(Quelle: Rochade – Januar 1983) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)