

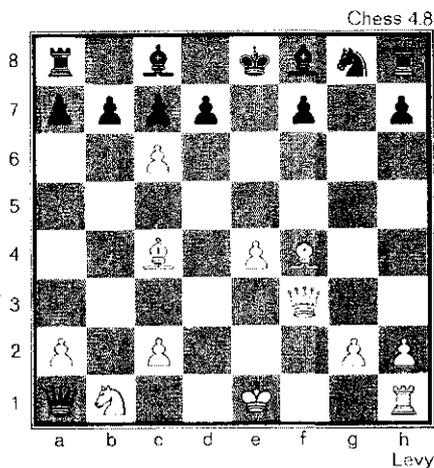
Mit dem 9. Zug schien der Schotte verloren

Die Hamburger Partie zwischen dem Computer „Chess 4.8“ und dem Schachmeister David Levy

Die Partie am letzten Mittwoch in Hamburg zwischen der amerikanischen Rechenmaschine „Chess 4.8“ (Schwarz) und dem Internationalen Schachmeister David Levy (Weiß) beginnt im Stil des 19. Jahrhunderts.

Levy eröffnet mit dem Königsgambit (dem Opfer eines Bauern auf f4), das in Turnieren schon seit einem halben Jahrhundert nur noch selten gespielt wird. Überdies wählt er eine auch damals ungebräuchliche Variante, benannt nach Adolf Rosentreter, einem deutschen Rittmeister aus Königsberg.

Levy (Weiß)	–	Chess 4.8 (Schwarz)
1. e2 – e4		e7 – e5
2. f2 – f4		e5 x f4
3. Sg1 – f3		g7 – g5
4. d2 – d4		g5 – g4



Partie nach dem 9. Zug Schwarz Schwäche entdeckt

Während sonst Turnierpartien häufig bis zum zehnten oder zwölften, nicht selten sogar bis zum 20. Zug so gespielt werden, wie es in den Büchern steht, geht der Schotte schon vom fünften Zug an eigene Wege.

Auch das Opfer eines Springers, für das sich der Meister entscheidet (um mit Dame und Läufer massiv den Punkt f 7 angreifen zu können), gibt es nur in anderen Varianten des Königsgambits.

Levy will den Computer vor Probleme stellen, auf die er womöglich unzureichend programmiert ist. Aber die Schachmaschine läßt sich nicht bluffen und entdeckt eine schwache Stelle des Gegners: „Chess 4.8“ gewinnt einen Turm (siehe linkes Diagramm).

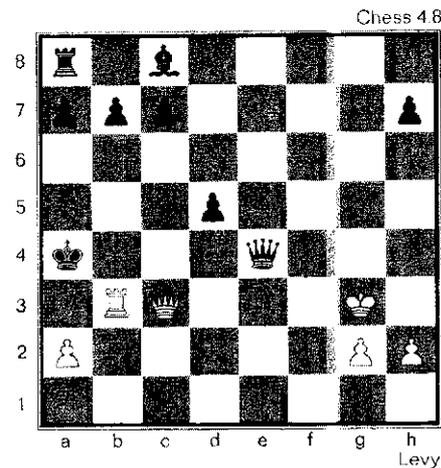
5. Lc1 x f4	g4 x Sf3
6. Dd1 x f3	Sb8 – c8
7. d4 – d5	Dd8 – f6
8. d5 x Sc6	Df6 x b2
9. Lf1 – c4	Db2 x Ta1

Die Partie scheint schon früh für den Schotten verloren, wenn auch der

schwarze König recht ungeschützt steht und die Figuren des Computers noch kaum im Spiel sind.

Levy entschließt sich zum Gegen-schlag. Er nimmt mit seinem Läufer den Bauern auf f 7 und bietet Schach. Der König muß weichen. Denn würde er den Läufer schlagen, so wäre die Dame des Computers durch ein Abzugsschach des Läufers von f4 nach e5 verloren.

Die Maschine „sieht“ weit mehr als routinierte Turnierspieler unter den Zuschauern und bringt ihren Gegner durch etliche gute Züge in Verlegenheit. Der Computer opfert einen Turm, um noch offensiver werden zu können und gewinnt einen Springer durch einen Angriff auf den König.



Partie nach dem 26. Zug Weiß Chance verpaßt

10. Lc4 x f7 +	Ke8 – d8
11. 0–0	Da1 – g7
12. Lf7 – d5	Lf8 – c5 +
13. Lf4 – e3	Lc5 x e3 +
14. Df3 x Le3	d7 x c6
15. Tf1 – f7	Dg7 – h6
16. De3 – d4	c6 x Ld5
17. Dd4 x Th8	Dh6 – b6 +
18. Kg1 – f1	Db6 x Sb1 +
19. Kf1 – f2	Db1 x c2 +
20. Kf2 – g3	Dc2 – d3 +

Mit seinem nächsten Zug läßt sich „Chess 4.8“ auf ein Abenteuer ein. Bislang war er selbst aktiv gegen den König des Gegners, obwohl seinem eigenen König ein zum Matt führender Angriff von Dame und Turm drohte. Nun gerät der Computer in die Defensive, und sein König muß übers halbe Feld fliehen.

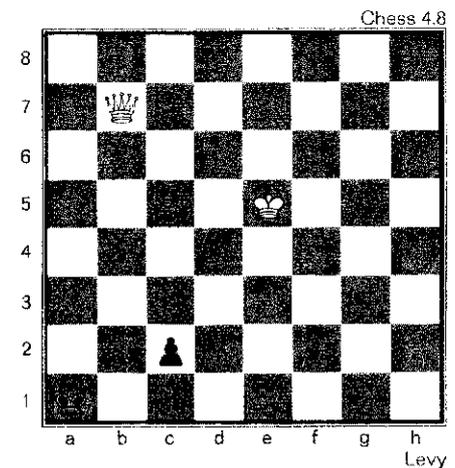
21. Tf7 – f3	Dd3 x e4
22. Dh8 x Sg8 +	Kd8 – d7
23. Dg8 – g7 +	Kd7 – c6
24. Tf3 – c3 +	Kc6 – b5
25. Tc3 – b3 +	Kb5 – a4

Nach dem 26. Zug von Weiß (siehe mittleres Diagramm) bringt der Gegen-

zug des Computers die Wende der Partie. Wäre der Bauer von a7 nach a5 gezogen worden, so hätte dies für „Chess 4.8“ vermutlich den Sieg bedeutet. Aber statt dessen geht die Dame nach g4. Die Züge unterscheiden sich wie Tag und Nacht, denn dieser Zug der Dame führt zu deren Verlust.

„Chess 4.8“-Betreuer David Cahlander erklärt den Lapsus mit einem Irrtum des Computers: Er habe sich in Zeitnot geglaubt (für 40 Züge war ein Limit von je zweieinhalb Stunden festgesetzt) und auf zeitraubende Berechnungen mehrerer Züge verzichtet.

Hätte der Computer im 34. Zug den König nach b6 gezogen und Zugwiederholung herbeigeführt, so wäre die Partie remis gewesen. „Chess 4.8“



Partie nach dem letzten Zug Remis gerettet

26. Dg7 – c3	De4 – g4 +
27. Kg3 – f2	Dg4 – c4
28. Tb3 – a3 +	Ka4 – b5
29. Dc3 – a5 +	Kb5 – c6
30. Ta3 – c3	Lc8 – e6
31. Da5 – a4 +	Kc6 – d6
32. Tc3 x Dc4	d5 x Tc4

zug statt dessen den Bauern von b7 nach b5 mit nachteiligen Folgen.

Daß die Remis-Chance ausgelassen wurde, führt der Computer-Betreuer Cahlander auf den „Geringschätzungsfaktor“ zurück, der vor jedem Spiel eingestellt wird: In Hamburg wurde „Chess“ um einige Grade spielstärker eingestuft als Levy. Deshalb entschied er sich nicht für den sicheren Weg, sondern für das höhere Risiko.

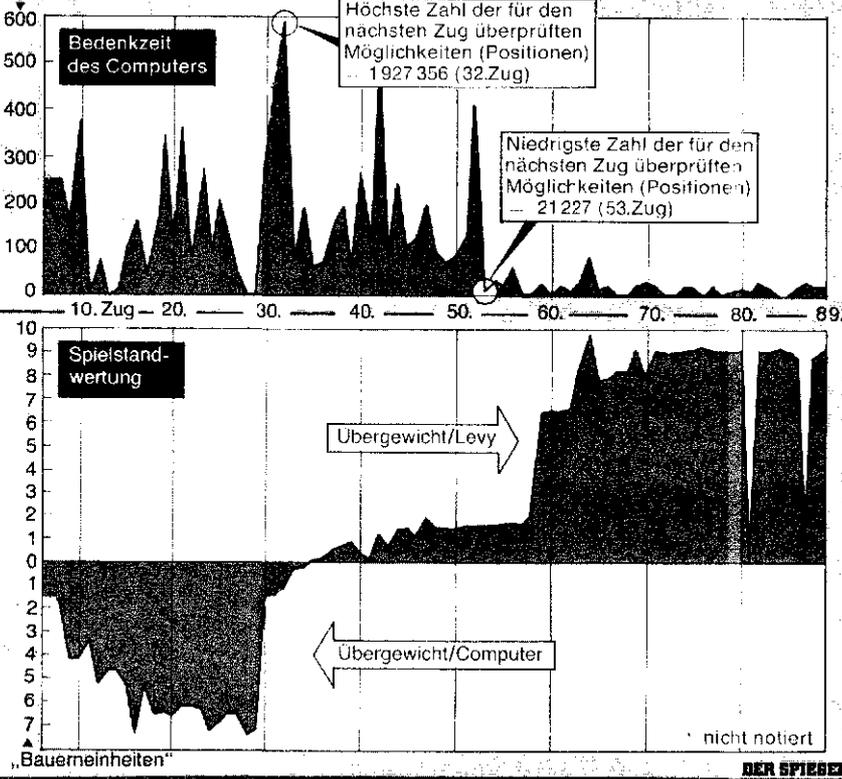
Noch immer ist die Partie nicht endgültig entschieden. Zusammen sind Läufer, Turm und zwei Mehrbauern, die Schwarz noch besitzt, soviel wert wie eine Dame.

Nun geraten beide Spieler tatsächlich in Zeitnot und machen etliche

Vor Zug 32: 1,9 Millionen Positionen geprüft

Der Computer „Chess 4.8“ lieferte vorige Woche in seiner Hamburger Partie gegen den schottischen Schachmeister David Levy zusätzlich zu seinen eigenen Zügen und den wichtigsten Varianten noch weitere Informationen. Nach jedem Zug wertete er den Spielstand in „Bauerneinheiten“. Wer um 8,0 Einheiten besser steht, ist seinem Gegner ge-

genüber so im Vorteil, als habe er acht Bauern (oder eine Dame oder Turm plus Läufer) mehr. Bei gleicher Figurenzahl kann die Stellung entsprechend besser sein. Außerdem notierte „Chess 4.8“ die Zeit, die er pro Zug brauchte. Der Kampf wurde vom 53. Zug an mit vermindertem Zeitlimit (als „Blitzpartie“) ausgetragen.



Nachdem „Chess 4.8“ seinen Turm geopfert hat (der weiße König schlägt ihn im nächsten Zug), kann es in dieser Partie keinen Sieger mehr geben, obwohl Weiß noch eine Dame und Schwarz nur einen Bauern besitzt.

Aber es kann der weißen Dame nicht gelingen, den Bauern zu schlagen, ohne daß der schwarze König bewegungsunfähig wird: Er könnte nur noch auf Felder, die mit Schach bedroht sind. Die Partie wäre „patt“ gleich remis.

73. Kf7 x Tg7	c3 - c2
74. Kg7 - f6	Kc1 - d2
75. Dc4 - d4 +	Kd2 - c1
76. Kf6 - e5	Kc1 - b1
77. Dd4 - b4 +	Kb1 - a2
78. Db4 - c3	Ka2 - b1
79. Dc3 - b3 +	Kb1 - a1
80. Db3 - a4 +	Ka1 - b2
81. Da4 - d4 +	Kb2 - b1
82. Dd4 - d3	Kb1 - b2
83. Dd3 - b5 +	Kb2 - c3
84. Db5 - c5 +	Kc3 - b2
85. Dc5 - b6 +	Kb2 - a1
86. Db6 - g1 +	Ka1 - b2
87. Dg1 - b6 +	Kb2 - a1
88. Db6 - a7 +	Ka1 - b1
89. Da7 - b7 +	Kb1 - a1

remis

„Chess 4.8“ allerdings „merkte“ gar nicht, wie gut er war. Schon nach dem 72. Zug war das Remis sicher, aber bis zum allerletzten Zug (siehe rechtes Diagramm) berechnet er (ausgenommen den 81. und 87. Zug) eine drückende Überlegenheit seines Gegners.

Und er war auch unfähig, die Partie zu beenden und das Unentschieden anzubieten oder anzunehmen.

Darauf, daß dieses Match von keinem mehr zu gewinnen war, mußte sich sein Gegner Levy mit seinem Betreuer Cahlander einigen.

Der SPIEGEL bat den Bundesliga-Trainer des Hamburger Schachklubs, Gisbert Jacoby, um sein Urteil über diese Partie. Jacoby ist nach den offiziellen Tabellen etwa so spielstark wie Levy. Sein Kommentar:

„Zum ersten ist der Mut Levys anzuerkennen, mit dem er offensives Spiel wagte und sich auf taktische Entwicklungen einließ, die die Stärke der Maschine sind und die der Partie Spannung und Gewicht geben. Sie lohnt gründliche Analyse.

Zum zweiten müßte anhand dieser Partie geklärt werden, worauf einzelne Fehler und zeitweiliges schwaches Spiel des Computers zurückzuführen sind — ob es an der Programmierung von 4.8 liegt oder ob es grundsätzlich Grenzen des Programmierens gibt und die Maschine menschliche Spitzenleistung doch nicht erreichen läßt.

Zum dritten beweist diese Partie insgesamt eindrucksvoll, daß der Computer ein echter Partner auch für starke Spieler, bei so komplizierten Partien auch für die stärksten Spieler der Welt geworden ist.“

schwache Züge, der Computer zieht in schlechter Position allzu planlos hin und her, Levy macht in Gewinnstellung verschiedene grobe Fehler und verschenkt den Sieg.

33. Da4 - b4 +	Kd6 - c6
34. Db4 - a4 +	b7 - b5
35. Da4 - a6 +	Kc6 - d7
36. Da6 x b5 +	Kd7 - d6
37. Db5 - b4 +	c7 - c5
38. Db4 - d2 +	Kd6 - c7
39. Dd2 - h6	Le6 - g8
40. Dh6 - g7 +	Kc7 - c6
41. g2 - g4	a7 - a6
42. Dg7 - f6 +	Kc6 - b5
43. Df6 - d6	Kb5 - b4
44. Dd6 - b6 +	Kb4 - a3
45. Db6 - c6	Ta8 - f8 +
46. Kf2 - e3	Tf8 - b8
47. Dc6 x a6 +	Ka3 - b2
48. Da6 - d6	Tb8 - a8
49. Dd6 - d2 +	Kb2 - a3
50. h2 - h4	Ta8 - a6
51. g4 - g5	Ta6 - a8
52. h4 - h5	Ta8 - e8 +

Ein zweites Zeitproblem taucht auf. Die Partie dauert länger als erwartet und muß abgekürzt werden. Levy und „Chess“-Obmann Cahlander einigen sich, den Rest als Blitzpartie zu erledigen. Jeder hat nur noch 15 Minuten zur Verfügung. Endet das Spiel nicht vorher durch Matt, Remis oder Aufge-

ben, so hat derjenige verloren, der als erster diese Grenze überschreitet.

Trotz des nun notwendigen verschärften Tempos kommt es zu einigen guten Zügen, und beide Spieler behalten auch in der recht komplizierten Situation den Überblick. Im 56. Zug zum Beispiel schlägt der Computer-Turm den Bauern g6 nicht, weil die Dame des Schotten dann auf c3 und c2 Schach bieten und den Turm erobern würde. Aber auch weniger durchsichtige Manöver beider Seiten scheitern. Allerdings mehren sich die schwachen Züge.

53. Ke3 - f4	Te8 - a8
54. Kf4 - e5	Ta8 - a6
55. g5 - g6	h7 x g6
56. h5 x g6	Ta6 - a8
57. Ke5 - f6	Ta8 - a4
58. Kf6 - g7	Ta4 - a8
59. Dd2 - g2	Ta8 - d8
60. Dg2 - c6	Td8 - d3
61. Dc6 - a6 +	Ka3 - b4
62. Kg7 x Lg8	Td3 - a3
63. Da6 - b6 +	Kb4 - c3
64. g6 - g7	Ta3 x a2
65. Kg8 - f7	Ta2 - f2 +
66. Kf7 - e7	Tf2 - g2
67. Db6 - f6 +	Kc3 - c2
68. Df6 - f5 +	Kc2 - b2
69. Ke7 - f7	c4 - c3
70. Df5 - e5	c5 - c4
71. De5 - b5 +	Kb2 - c1
72. Db5 x c4	Tg2 x g7 +