



Zwei empfehlenswerte Schachprogramme für das tägliche Gehirntraining: «Schach Pro» (links) und «Stockfish».

Bereichen ein gutes Hilfsmittel für das Schachtraining. So überprüfen wir unsere Analysen einer Turnierpartie im Nachhinein gerne mit einem starken Computerprogramm. So können wir gewisse Ungenauigkeiten oder Überraschungszüge entdecken, die wir übersehen haben. Ausserdem können die Computerschachprogramme dazu benutzt werden, aus einer riesigen Datenbank Partien von zukünftigen Gegnern herauszusuchen, um sich vorzubereiten. Ein weiterer Aspekt sind die verschiedenen lustigen und bunten Kinderschachprogramme. Sie verwandeln das Schach in eine Fantasiewelt, in der sich das Kind mit viel Spass spielerisch Schachideen aneignen kann.

In welchen Bereichen wird ihrer Meinung nach der Mensch dem Schachcomputer überlegen bleiben?

In vielen Bereichen hat der Computer den Menschen in der Spielstärke überholt. Der Mensch kann meines Erachtens lediglich im Einschätzen gewisser Endspielpositionen Vorteile gegenüber dem Computer vorweisen und im Bereich von intuitiven positionellen Opfern. Der Mensch kann durch seine Fähigkeit, abstrakt zu denken in gewissen Positionen darauf verzichten, alles Zug für Zug durchzurechnen. Er kann rein durch die Beurteilung von Strukturen und dem Potenzial der Aktivierung von Figuren einschätzen, wer in einem Endspiel bessere Chancen hat. Ein Computerprogramm ist dagegen viel stärker darauf angewiesen, alles Zug für Zug zu berechnen. So geschieht es, dass der Computer durch seinen beschränkten Rechenhorizont manchmal nicht weit genug rechnen kann, um eine Endspielstellung richtig einzuschätzen.

Und in welchen Bereichen ist das Schachprogramm stärker?

Besonders stark ist ein Schachprogramm in taktischen Positionen, in denen es zur

Sache geht und man konkrete Varianten berechnen muss. Und Computer sind auf alle Fälle in der Eröffnung stärker, da die meisten Computerprogramme auf eine im Hintergrund laufende Eröffnungsbibliothek mit vielen tausenden von abgespeicherten Varianten zurückgreifen können.

Ist es denn immer noch nicht möglich, die Schachvariationen durch ein Super-Computerhirn zu berechnen?

Nach neusten Erkenntnissen kann das Schachspiel mit all seinen Varianten nie endgültig berechnet werden. Es gibt bisher nur einen kleinen Bereich, der vollkommen berechnet werden kann – das

sind alle Endspielpositionen mit bis zu sechs Steinen auf dem Brett. Doch selbst diese geringe Figurenzahl bietet bereits Millionen von Positionen und Varianten. Schon nur im Endspiel König, Turm und Bauer gegen König und Turm sind über 20 Millionen unterschiedliche Positionen möglich, von denen unzählige Varianten ausgespielt werden können. Hochgerechnet auf 32 Figuren – so viele sind es in der Ausgangsposition – ist es auch für einen Grossrechner absolut unmöglich, alle Varianten (Spielverläufe) endgültig zu berechnen. Die Menge der Varianten übersteigt sogar die von Albert Einstein errechnete Anzahl der Atome im Weltall!

Adressen, interessante Informationen und praktische Links

Schachschule Markus Regez, Seestrasse 149, 8700 Küsnacht, Telefon 079 729 25 02, markus.regez@schachschule-regez.ch / www.schachschule-regez.ch

Schweizerischer Schachbund, Geschäftsführer Maurice Gisler, Chemin de Pégran 18, 1588 Cudrefin, Telefon 026 677 30 84, office@swisschess.ch / www.swisschess.ch

Schachmuseum, Industriestrasse 10/12, 6010 Kriens, Telefon 079 646 58 05, info@schachmuseum.ch / www.schachmuseum.ch

Offizielles Lehrmittel des Schweizerischen Schachbundes ist die Schachschule von Peter Thomas (Verlag: ZKM). Der Autor hat auch eine eigene Website mit weiterführenden Informationen und Links. www.schachschule.ch

Die Schachgesellschaft Zürich ist mit Abstand der älteste Schachverein der Welt. Sie wurde im Jahre 1809 gegründet und blickt auf ein 200-jähriges ununterbrochenes Bestehen zurück. www.sgzurich.ch

Elo-Zahl: Es handelt sich dabei um eine Wertungszahl, welche die Spielstärke von Schachspielern beschreibt. <http://de.wikipedia.org/wiki/Elo-Zahl>

Schachcomputer: Ein ausführlicher historischer Exkurs über Schachcomputer hat Karsten Bauermeister geschrieben. Sein Bericht beginnt mit dem «Türken» um 1769 und endet mit der Computer-WM in Hongkong (1995) zwischen Deep Blue und Fritz 3. www.schachcomputer.at/gesch.htm

Zusätzliche Infos über Schach findet man auch auf der Website von Michael Scheidl. <http://members.aon.at/computerschach>

Selbstverständlich kann man auch Wikipedia konsultieren. Das Online-Lexikon listet unter anderem die zehn stärksten Computerprogramme auf. Die Rangliste: 1. Houdini, 2. Critter, 3. Rybka, 4. Stockfish, 5. Strelka, 6. Naum, 7. Komodo, 8. Chiron, 9. Spike, 10. Deep Shredder. <http://de.wikipedia.org/wiki/Schachprogramm>