

IM David Levy zum Computerschach in der ROCHADE:

Mephisto unschlagbar ?

Wie wir erfahren haben, ist in Deutschland der Eindruck entstanden - gefördert durch Anzeigen der Firma Hegener & Glaser und durch einige Zeitungsartikel -, daß die Mephisto Schachcomputer die spielstärksten Geräte auf dem Markt seien, daß sie von keinem anderen Schachcomputer in offiziellen Turnieren besiegt werden konnten und zudem eine Reihe von internationalen Turniersiegen aufzuweisen hätten. Dieser Eindruck ist irreführend und wenig dazu geeignet, die Käufer von Schachcomputern objektiv zu informieren. Wir möchten das Bild ein wenig korrigieren.

Es ist vielleicht nicht allgemein bekannt, daß der häufig zitierte Sieg des Mephisto X in einem Pariser Mikrocomputer-Turnier im Juni 1981 durch eines von drei (!) Mephisto-Programmen errungen wurde, die am Turnier teilnahmen. Die anderen beiden Programme erreichten die Plätze 4-5 und 6-8. Eine solche Mehrfachteilnahme erhöht natürlich die Chancen, daß ein Programm besonders gut abschnidet.

Bemerkenswerter ist vielleicht die Tatsache, daß die Ergebnisse des jüngsten Turniers (Stockholm 23.-29.11.1981) in der deutschen Presse anscheinend kaum beachtet worden sind. In diesem Turnier wurde Mephisto fünf von insgesamt acht Teilnehmern und verlor seine Partien gegen Fidelity und den Mark V. Wir haben die Partie Mephisto ESB gegen Mark V kommentiert und hoffen, daß der „ungeschlagen in offiziellen Turnieren“-Mythos damit ein Ende findet.

Weiß: Mephisto ASB – Schwarz: Chess Champion Mark V

Stockholm, 23. Nov. 1981, Runde 1.

Sizilianisch

1. e2-e4 c7-c5 2. Sb1-c3 d7-d6 3. g2-g3 Sg8-f6 4. b2-b3 Unge-
wöhnlich. Der Läufer gehört bei dieser Variante auf e3. 4. ...e7-e5 5.
Lc1-b2 Sb8-c6 6. Lf1-b5?! Weiß sollte den Läufer fianchettoieren.
So hat der Zug 3. g3 keinen Sinn. 6. ...Lf8-e7 7. Sg1-f3 0-0 8.
Lb5xc6 Sonst ist 8. ...Sd4 stark. Nun hat Weiß aber arge Schwächen
auf den weißen Feldern. 8.b7xc6 9. 0-0 a7-a6 10. Sf3-g5?!
Lc8-g4 11. f2-f3 Lg4-d7 Droht 12. ...h6 mit Figurengewinn.
12. f3-f4 Ld7-g4 Ebenfalls möglich war 12. ...ef4: 13. gf4: (nicht
13. Tf4: h6 14. Sf3 g5!) h6 14. Sf3 d5! mit gutem Spiel für Schwarz.
13. Dd1-c1 h7-h6 14. f4xe5 Sf6-d7! 15. e5-e6? Nach 15.
Sf3 Lf3: 16. Tf3: Se5: hat Schwarz kaum noch Vorteile. 15. ...f7xe6!
16. h2-h3 Erzwingen. 16. ...Tf8xf1+ 17. Kglxf1 Falls 17. Df1:
folgt Lg5: 18. hg3: Ld2: 17. ...Le7xg5 18. h3xg4 Dd8-f6+ 19.
Kf1-e2 Ta8-f8 Droht 20. ...Df3+ nebst 21. ...Df1# 20. Dc1-f1
Df6-d4! Stärker als 20. ...Df1: + 21. Tf1: Tf1: 22. Kf1: Ld2:, das nur
einen Bauern gewinnt. 21. Df1-e1 Lg xd2! 22. Sc3-d1! Nicht 22:
Dd2: Tf2+! 2 2. ...Ld2xel 23. Lb2xd4 Lelxg3 24. Ld4-e3 Sd7-
f6 25. Ke2-f3 Lg3-e5 26. Ta1-c1 Sf6-d5+ 27. Kf3-e2 Sd5xe3
28. Sd1xe3 Tf8-f4 29. Ke2-d3 Le5-d4 30. Tc1-d1 Tf4-f3 31.
Td1-e1 Tf3-g3 32. c2-c4 a6-a5 33. a2-a4 Ld4xe3 34. Telx3
Tg3xg4 35. Kd3-c3 d6-d5? Führt zu unnötigen Komplikationen.
35. ...Kf7 oder 35. ...h5 hätten leichter zum Gewinn geführt. 36. e4xd5
e6xd5 37. Te3-e6 Tg4-g3+ 38. Kc3-b2 Tg3-g2+ 39. Kb2-a3
Tg2-g3 40. Ka3-b2 Tg3-g2+ 41. Kb2-a3 Tg2-c2! 42. Te6xc6
d5xc4 43. Te6xc5 c4xb3 44. Te5xa5 b3-b2 45. Ta5-b5 Kg8-f7!
Gut ausgerechnet. Falls 46. a5 Tc5! 47. Tb7+ Kf6 48. a6 Ta5+ mit
gewonnener Stellung. 46. Tb5xb2 Tx2xb2 47. Ka3xb2 Kf7-e6
48. a4-a5 Oder 48. Kc3 Kd6 49. Kb4 Kc6 usw. 48. ...Ke6-d5 49.
Kb2-b3 Kd5-c5 50. a5-a6 Kc5-b6 51. a6-a7 Kb6xa7 52. Kb3-
c3 Ka7-b6 53. Kc3-d4 Kb6-c6 54. Kd4-e5 Kc6-d7 55. Ke5-f5
Kd7-e7 56. Kf5-g6 und Weiß gab auf.

Nach einigen Schwierigkeiten konnten wir inzwischen einen Mephisto II bekommen und erste Erfahrungen sammeln. Wir sind nur mäßig beeindruckt. Es gibt deutliche Schwächen im Eröffnungsspiel und in der taktischen Mittelspielführung. Die wichtigste Verbesserung scheint die Behandlung von Freibauern zu sein, die einen hohen Bewertungsbonus erhalten und bedingungslos vorgerückt werden. Dadurch können einige schöne Gewinnpartien zustandekommen, falls der Gegner die Gefährlichkeit eines vorgerückten Freibauern zu lange unterschätzt. In den meisten Fällen wird die Partie jedoch viel früher entschieden, wie das folgende hübsche Beispiel, das uns ein deutscher Benutzer zuschickte, verdeutlicht.

Manfred Mädler Schachverlag und -bedarf

Niederrheinstr. 106, 4000 Düsseldorf 30
Tel. 0211 453185

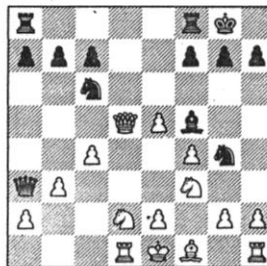


Große Auswahl in deutscher u. englischer
Schachliteratur.
Schachuhren, Schachspiele, Computer,
Fernschachbedarf. – Ständig interessante
Angebote. Schnelle, zuverlässige Lieferung.

Weiß: Mephisto II, Spielstufe A4

Schwarz: Mark V, 50 Züge in 30 Minuten

1. d4 Sf6 2. c4 e5 3. de5: Sg4 4. Dd4 d5 5. Dd5: Lb4+ 6. Ld2
Ld2:+ 7. Sd2: De7 8. f4 0-0 9. Sf3 Sc6 10. b3 Lf5 11. Tc1 Da3
12. Td1



12. ...Sb4! Gewinnt die Dame und die Partie: 13. e4 (nicht Db7:?? Sc2#) Sd5: 14. cd5: Ld7 usw. Aber auch 13. Sb1 löst keine Probleme für Weiß. Gegen diese Verteidigung spielt Mark V überzeugend 13. ...Lb1: und z.B. 14. Db7: Sc2+ 15. Kd2 Tad8+ 16. Kc3 (oder Dd5 Se3! 17. Dd8: Td8+: 18. Sd4 Td4+: 19. Kc3 Tc4+: 20. Kd2 Db4#) 16. ...Da5+ 17. Kb2 Da2+: 18. Kc1 Td1!: 19. Kd1: Sc3+ (kündigt Matt in drei Zügen an) 20. Ke1 Dc2 21. Dd5 Dc1+ 22. Dd1 Dd1:#

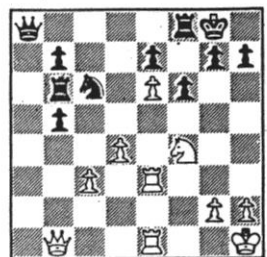
Es ist interessant, die Zeiten der beiden Computer bei der Lösung von Schachproblemen zu vergleichen. Wir haben zu diesem Zweck die sieben Aufgaben (1. Halbjahresturnier der ROCHADE 1982) aus dem letzten Heft gewählt. Hier die Lösungszeiten:

Problem Nr.	Matt in	Mephisto II	Mark V
354	2	22 Sek.	3 Sek.
355	2	70 Sek.	7 Sek.
356a	3	54 Sek.	4 Sek.
356b	3	68 Sek.	9 Sek.
357	3	54 Sek.	8 Sek.
358	4	3 h 56 Min.	21 Min.
359	5	4 h 43 Min.	16 Min.
Insgesamt		8 h 43' 28"	37' 31"

Der Mark V scheint also bei der Lösung von Schachproblemen im Durchschnitt ca. 14 mal schneller zu sein, als Mephisto III! Alle Probleme wurden übrigens vom Mark V geprüft und erwiesen sich als nebenlösungsfrei, d. h. es gab jeweils nur einen Schlüsselzug und bei keiner Aufgabe war ein Matt in weniger als der geforderten Zugzahl möglich.

Von den drei Studien, die im gleichen Heft veröffentlicht wurden (S.12), löste der Mark V zwei in wesentlich weniger als 3 Minuten pro Zug. Die Nadareschwili-Studie (W: Ka4, Bb7, c6, g7: S: Kd8, Dg3, Ba7, b2, d3) benötigt eine Suche von mindestens 27 Halbzügen (11. Sg8: d2 12. Db3-13. Ka3-14. Kb2: und wurde in einem Versuch über 24 Stunden nicht gelöst. Leider war es nicht möglich, Mephisto II diese Studien zu geben, da er die Unterwerdung nicht kennt.

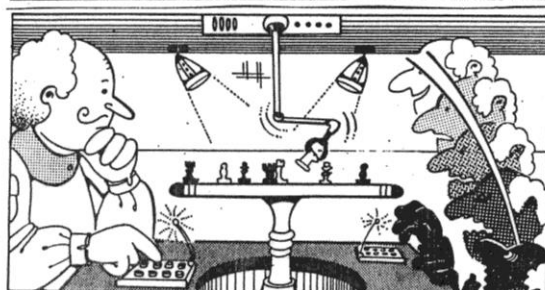
Wir haben es daher mit einer Stellung von Ketterling (ROCHADE 209, S. 18) versucht.



Diese Stellung ist als Test für Schachcomputer gedacht und Ketterling berichtet, daß die meisten Rechner die Kombination 1. Dh7:~ Kh7: 2. Th3+ Kg8 wegen des stillen Zuges 3. Sg6! und wegen der Verführung zum Qualitätsgewinn durch 1. Sd5.Ta6 2. Sc7 nicht finden. Für die wenigen Computer, die die Aufgabe lösen, ermittelte er Lösungszeiten bis zu 28 Tagen! Mephisto dagegen braucht nur etwas über 5 Stunden, um die Kombination zu finden, wird aber dennoch vom Mark V, der sie nach 7 1/2 Minuten sieht, deutlich unterboten.

Wir hoffen, daß diese Ausführungen dazu beitragen werden, eine gerechtere Beurteilung der auf dem Markt befindlichen Schachcomputer zu ermöglichen.

– David Levy –



(Illustration de J.C. Martinez)

Levy zum Computerschach in der Rochade: Meph. ESB II unschlagbar?

Mephisto II gegen SciSys Chess Champion Mark V

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 213 – April 1982) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)