

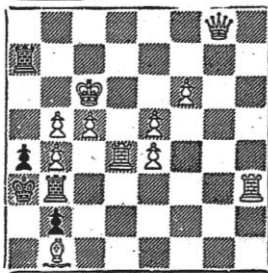
Mark V.'s Fähigkeit im Problemlösen

Von Dr. László Lindner Zwei Tests (II)

Wettkampf mit zwei Großmeistern

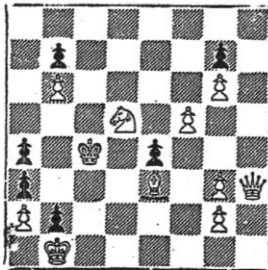
Um die Lösefähigkeit von Mark V ernst zu testen, hat die Firma Scisys gelegentlich eines internationalen Turniers in Brighton, Dezember 1981, einen Wettkampf zwischen Mark V und IGM Dr. John Nunn (einer der besten Problemlöser der Welt) organisiert. Die teilweise sehr schwierigen Aufgaben hat der bekannte IM im Problemschach, Barry Burnes, Vize-Präsident der ständigen Kommission für Schachkompositionen der FIDE ausgewählt. Das waren die Aufgaben Nr. 3. - 8., deren Lösungen auf den nächsten Seiten folgen

3. T. & J. Warton
„Observer“ - 1952



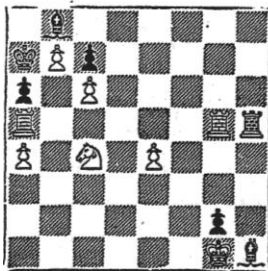
Matt in 3 Zügen

5. A. V. Nemstov
„Schachmaty v. SSSR“ 1946-47
1. Preis



Matt in 4 Zügen

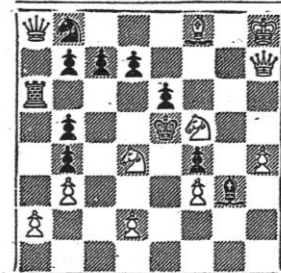
7. H. Berkenbüsch
Deutsche Schachzeitung - 1942



Matt in 5 Zügen

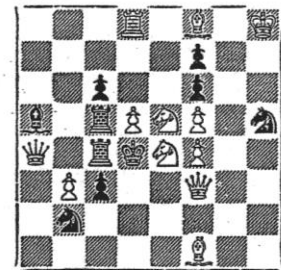
No. 3: Es ist nicht schwer zu erkennen, daß in der Ausgangsstellung Weiß in Zugzwang ist. Wenn Schwarz am Zuge wäre, würde der Ta7 im nächsten Zug geschlagen, gefolgt durch 3. Da2 Matt. Auf 1.-Ta8 ist 2. Tb3+ vorbereitet. Es gibt aber keinen Wartezug. Deswegen: 1. Th8!! Ta8! 2. Db3+! Kb3! ab3: 3. Dg3/Da8: Matt. (Schöner Mattwechsel!) Auf anderen Turmzügen wird der sT geschlagen, gefolgt durch 3. Da2 Matt. Der Schlüsselzug ist verblüffend, schwer für den Löser.

4. K. Traxler
„Samostatnost“, 1912 - 1. Preis



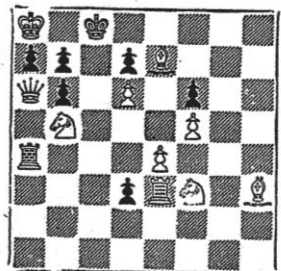
Matt in 3 Zügen

6. L. Zagoruyko
Birnov Memorial, 1972
1. Preis



Matt in 4 Zügen

8. B. Courthiau
Die Schwalbe 1979, 4. Preis



Matt in 5 Zügen

No. 4: Schwarz hat für seinen K ein Fluchtfeld auf d5. Das muß genommen werden - aber für den Preis zwei anderer: 1. Se7!! ohne etwas zu drohen, aber S ist merkwürdigerweise hier auch in Zugzwang und es gibt eine Reihe schön determinierter Varianten: 1. ...Da7 oder Tb6/b6/Sc6/c5/Lh2/L sonstig/Kd4:/Kd6 2. Sg8!/Sd5!/Sg6+/Sb5!:/De4+/Sc6+/Sc6+ Die Mattzüge zu finden überlassen wir dem Leser.

No. 5: Auch ein experimentierter Löser würde 1. Dh8? versuchen, worauf 1. ...Kd3! rettet, da Weiß in Zugzwang ist. Deshalb muß man 1. Dh7!! (unwahrscheinlich...) spielen; und dann folgt nach 1. ...Kd3 2. Dh8! Ke2/Kc4 3. Dh1/De8; 1. ...Kd5: 2. Dg8+ Kc6 3. De8+ 1. ...Kb5 2. Dg7: Ka5, a6, c4/Kc6 3. Dc3/Sc3!

Auf No. 6 kehrte ich zurück.

No. 7: 1. Tge5!! Ein schöner, sehr weitgerechneter Schlüsselzug. Des Pudels Kern liegt darin, daß der sTh5 die Mattführung Ta6+ Ka6:, Ta5 verhindert. Schwarz ist aber wiederum in Zugzwang: 1. ...Tg5, 2. Tf5! Th5 3. Tg5! S muß jetzt die Verteidigungsstellung aufgeben. Falls 1. ...Td5/Tf5 2. Ta6+ Ka6: 3. TdT! Hier erklärt sich der Zweck des Schlüsselzuges: 3. ...La7 erfolgt ohne Schach. Noch 1. ...Te5 2. Se5: Kb6 3. Sc4+ Ka7 4. Ta6:+!

No. 8: Es ist selbstverständlich, daß der Sf3 ziehen muß, um die Drohung 2. Tg3 zu ermöglichen. Aber wohin? Der richtige Zug ist 1. Sd2!, mit der Folge 1. ...Ta1 2. Tg3, Da2 (Schwarz verteidigt sich mit dem „Bristol“-Manöver.) 3. Tg7!! Das ist der eigentliche Schlüsselzug; S ist in einem unwahrscheinlichem Zugzwang: 3. ...Db3/Dc4/Dd5/De6/Df7/3. Sb3:/Sc4:/ed5:/fe6:/Tf7: usw. Wenn der Tal zieht, dann 4. Tg8+ Dg8: 5. Sa7: Matt 1. Sd4? scheitert nur an 1. ...Ta1 2. Tg3, Da2 3. Tg7 (3. Se6!? sieht stark aus: 3. ...de6?: 4. fe6: De6: 5. Le6: Matt; führt aber nach 3. ...Dg2 auch nicht zum Matt) 3. ...Dg2! Man muß also im Schlüsselzug die 2. Linie sperren.

Bei No. 6 entstand ein merkwürdiger Fall. Mark V schrieb nach 31 Min., 01 Sek. den Schlüsselzug 1. Sc5!, nach weiteren 2 Stunden 28 Min., 56 Sekunden einen zweiten Schlüsselzug 1. Sg4, und nach noch weiteren 31 Min., 08 Sek., den dritten Schlüsselzug (des Autors eigentliche Lösung): 1. Te8!!

Die Lösezeiten des Computers waren (2. - 8) 44 Sek., 1 Min, 21 Sek, 6 Min., 31 Min, 01 Sek - wie oben erwähnt; 7 Min. 10 Sek.; 1 Stunde, 28 Min., 47 Sek. Insgesamt 2 Stunden 28 Min. 47 Sekunden. Dr. Nunn hat fünf Aufgaben gelöst, bei der kritischen No. 6 gab er auf, sagte aber; er fühlt daß es mehrere Schlüsselzüge gibt. Seine Lösezeiten waren - abgesehen von einer einzigen Aufgabe - länger als die des Computers. Nach Erfahren dieser Ergebnisse habe ich mittels Mark V selbst nachgeprüft, ob alle drei Lösungen der Zagoruyko-Aufgabe korrekt sind, und wie die angegebenen Schlüsselzüge zum Matt führen. (Das wurde nämlich von Scisys nicht mitgeteilt.) Ja, alle drei Schlüsselzüge führen zum Matt, und die angegebenen Lösezeiten für die drei Schlüsselzüge stimmten auch. Mark V analysierte für mich wie folgt: 1. Sc5: droht 2. Da4 Matt; 1. ...Tc5: 2. Sg4! Ld8: 3. Lg2! nebst Matt. 1. Sg4! droht 2. De3 Matt; 1. ...Ld8: 2. Lg2! Sd3 3. Sc5: (also einfache Zugumstellung; aber es geht auch 2. Sg3, Sg3: 3. Lg2!) Danach habe ich des Verfassers Intention nachgeprüft, und Mark V hat - auf mein Entsetzen - noch ein thematisches Dual herausgefunden: 1. Te8!! droht 2. Sc3:! Tc3: 3. Sc6+ 1. ...Tb5! 2. Sc5!! (schön!), Tc5: 3. Sc6+ 1. ...Tb4! 2. Sc4!! (wäre äußerst schön...), Tc4: 3. Sc3:! Mark V prüft aber, daß in dieser Variante, also nach 1...Tb4 führt 2. Lg2! ebenfalls zum Ziel: es droht 3. Df2+ und Dc5:+ nebst 4. Sf6 matt, was nicht zu verhindern ist.

Eine Sache ist mir aber aufgefallen. In allen drei Nebenlösungen (das thematische Dual gilt ja auch für Nebenlösung) muß Weiß in einer Phase Lg2 ziehen und dieser Zug kommt in der Lösung des Autors gar nicht vor. Fügen wir also einen sBh3 zu, dann ist Lg2 - und damit alle Nebenlösungen - verhindert. Ich habe dann mit Mark V die verbesserte Stellung analysiert. Nach 3 Stunden 07 Min. und 13 Sek. (gut, daß ich mich inzwischen ruhig mit meiner sonstigen Arbeit beschäftigen konnte) erschien am Display erfreulicherweise der Schlüsselzug 1. Te8!!, und nach weiteren etwa 45 Minuten meldete er, daß es keine andere Lösung gibt. Die Varianten habe ich auch analysiert, Mark V fand die Aufgabe aus allen Hinsichten korrekt. Mittels des Computers ist es also gelungen, die dreifach fehlerhafte Aufgabe einfach auszubessern. Darin steckt die große Bedeutung der korrekten Lösefähigkeit des Computers; er hilft dem Komponisten, fehlerlose Aufgaben zu bauen!

Ob Leonid Zagoruyko mit einer inkorrekten Aufgabe einen ersten Preis gewonnen hat (was ich für unwahrscheinlich halte, wenn es sich auch um ein äußerst schwieriges Problem handelt), oder ob der Nachdruck in „The Problemist“, 1974 (was als Quelle für Barry Barnes diente) falsch war, bleibt augenblicklich dahingestellt. Es wird sich klären; man muß einfach den ursprünglichen Turnierbericht auffinden. Das schmälert aber nicht die „Heldentat“ des Computers: alle Fehler gefunden zu haben und Tips gegeben zum Korrigieren.

Bei der Veranstaltung in Budapest, worüber Karoly Molnar in der Maiausgabe der Rochade berichtet hat, habe ich einen ähnlichen Wettkampf organisiert, zwischen Mark V und IGM. Pa Benkő, der auch zu den besten Lösern der Welt gehört. Als Gegenstand habe

Dr. László Lindner:

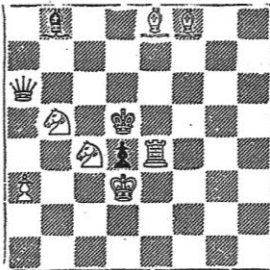
SciSys Chess Champion Mark V's Fähigkeit im Problemlösen (Teil II)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 220 - November 1982) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



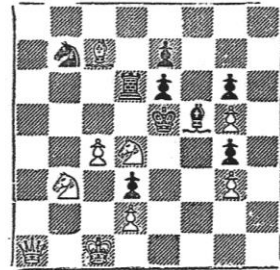
ich vier Aufgaben aus dem vor kurzem erschienenen schönen Buch von Dr. Milan Vukcevic („Chess by Milan“) gewählt.

9. Dr. M. Vukcevic



Matt in 3 Zügen

10. Dr. M. Vukcevic



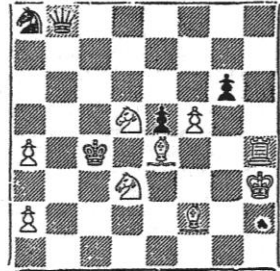
Matt in 3 Zügen

11. Dr. M. Vukcevic



Matt in 4 Zügen

12. Dr. M. Vukcevic



Matt in 4 Zügen

Die Lösungen sind die folgenden:
 No. 9 ist eine schöne, nicht sehr schwierige Aufgabe. 1. Ld6!, droht 2. Td4; Matt; 1. ..Db6/Df6/Dd6/Ld6 2. Se3+/Sc3+/Te5+/Sc7+ In den ersten beiden Varianten tauschen sich wechselweise Weiß 2. und 3. Züge.
 No. 10: Das ist ein typisches „Vier Ecken“ Problem, was ein erfahrener Löser leicht bemerkt. 1. Da8! Sd8 2. Dh1! nebst 3. Dh8 Matt; 1. ...Ke4 2. Dh8! mit Zugzwang.
 No. 11: ist nebenlöslich, was ich wußte, wollte aber auch so eine Aufgabe stellen. Des Verfassers Lösung lautet 1. Df8!! droht 2. Tf7 und 3. Tf1+ 1. ..Ta7! 2. Df6! und 3. Tf7; aber es geht auch 1. Dg5!, droht 2. Tf7; 1. ...La7 2. Tf7 Le3: 3. De3, nebst Matt.
 No. 12: hat einen phantastisch konzipierten Schlüsselzug: 1. Dh8!!, Dh8+ 2. Kg2!!, Db8 3. fg5: und wegen Zugzwang zunächst 4. Sb2 bzw. Se5: Matt. Wenn Weiß 2. Kg3? zieht, dann ginge jetzt 3. ...Db3! und der S ist gefesselt.
 Beide, IGM Pal Benkö und Mark V haben fehlerlos gelöst, die nebenlösige Aufgabe wurde von beiden entdeckt. Die Lösezeiten des Computers waren (No. 9. - 12., samt Testzeit, also Suchen nach Nebenlösung): 1. Min., 29 Sek., 1 Min. 58 Sek., 24 Min. 58 Sek., 1 Stunde 25 Min. (Der Schlüsselzug wurde binnen 37 Min., 15 Sek. gefunden) Die Dreizüger löste Benkö selbstverständlich langsamer (20 Min. 08 Sek.), bzw. 3 Min. 06 Sek.), die Vierzüger aber bedeutend schneller (6 Min., 30 Sek. wie erwähnt, samt Nebenlösung, bzw. 3 Min. 42 Sek.!!) Diese letzte Aufgabe zeigt es ganz klar, daß für den Computer nur die Anzahl der möglichen Zugvarianten Bedeutung hat, nichts anderes; hier stehen mehrere freie weiße Figuren am Schachbrett.
 Es wäre äußerst interessant zu erfahren, ob die zehn Aufgaben der beiden Wettkämpfe von „Elite“ ebenfalls korrekt, und binnen welcher Zeitspanne gelöst werden können. — Dr. Laszlo Lindner —



Dr. László Lindner: SciSys Chess Champion Mark V's Fähigkeit im Problemlösen (II)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 220 – November 1982) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Internet: <https://chessprogramming.wikispaces.com/Chess+Champion+Mark+V>

[http://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/11-1981%20\[K-0801\]%20SciSys%20-%20Chess%20Champion%20MK%20V.pdf](http://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/11-1981%20[K-0801]%20SciSys%20-%20Chess%20Champion%20MK%20V.pdf)