

Computer - Allerlei I

Es ist kaum noch möglich, über all die kleineren und größeren Computerschachereignisse ausführlich zu berichten. Deshalb sollen hier stellvertretend einige interessante Mosaiksteinchen herausgegriffen werden.

Im Januar traten in Ingolstadt sechs Mannschaften mit je vier Spielern zu einem Mannschaftsturnier an, darunter eine Computermannschaft, die 16 Punkte aus 20 Partien erzielte und damit das Turnier gewann! Die Computer erreichten folgende Einzelergebnisse:

- Constellation 3,75 4,5
- Mephisto Excalibur 4,0
- CC as Prestige 4,0
- CC as Elite-S 3,5

Auch im Porzer Open schnitten die Computer zum Jahreswechsel beachtlich ab. Aus den neun Runden holten sie folgende Ergebnisse:

- Superconstellation 4,5
- Mephisto Excalibur 4,5
- CC as Prestige 4,0
- Constellation X 3,0

Einzelheiten über die Partien und den Turnierverlauf kann man dem Turnierbulletin entnehmen (11. Offenes Turnier der SG Porz e.V.).

Von den Nebenveranstaltungen in Porz ist die Simultanvorstellung von IGM Hort zu erwähnen, die er übrigens mit 34 Gewinnpartien, 5 Remisen und 6 Verlusten überlegen für sich entscheiden konnte. Eine Partie verlor er gegen einen Computer; diese von J. Eising kommentierte sehr interessante Partie wurde bereits in der ROCHADE vom April (S. 24) veröffentlicht. Sie ist insofern typisch für den Wettstreit zwischen Mensch und Maschine, weil gute Spieler oft Material für einen Entwicklungsvorsprung geben und weil die Computer dieses mitunter behaupten können - ohne in Verluststellung zu geraten. Partien, die sich im materiellen Ungleichgewicht befinden, stellen große Anforderungen an beide Seiten, und so ist ein Fehlgriff durchaus auch für gute Spieler möglich.

Auf der diesjährigen Hobbytronic in Dortmund hatte der CC as ELITE-S mit 10,5 Punkten aus 12 Partien die Nase vorn vor CONSTELLATION mit 8 und MEPHISTO Excalibur mit 6,5 Punkten, wobei das durchschnittliche Spielstärkeniveau der Gegner bei INGO 135 bzw. ELO 1760 lag.

Zur Abwechslung seien kurz die Ergebnisse eingeflochten, die unser Leser K. Hirthe aus Berlin in einem doppelrunden privaten Schachcomputer-Turnier mit zehn (eigenen!) Schachcomputern erhielt

1.) CONSTELLATION	13,5 +
2.) CC S ELITE	13,5 +
3.) CC AS ELITE-S	13,5 +
4.) CC SENSORY 9 A	10,5
5.) STEINIZT MGS III	9,0
6.) MORPHY-TRIO	7,5 ++
7.) MEPHISTO ESB II	7,0
8.) MEPHISTO III Modular	6,0 +
9.) CC MARK V	6,0 +
10.) SAVANT Royale	3,5

+ Reihenfolge nach Wertung
++ MORPHY mit GRÜNFELD und CAPABLANCA

Sehr interessant ist, daß der „alte“ CC S ELITE in die Spitzengruppe vorstoßen konnte - die höhere Rechengeschwindigkeit kann eben doch teilweise ausgefeiltere aber infolgedessen etwas langsamere Programme in Verlegenheit bringen. Überrascht hat das Abschneiden der beiden MEPHISTO-Modelle, es handelte sich jedoch einmal um ein „ganz altes“ und langsames ESB II sowie einen Modular aus den allerersten Serienlieferungen. Daß letzterer inzwischen stillschweigend verbessert wurde, hat sich vielleicht inzwischen herumsprechen begonnen. Die allerersten MEPHISTO III zeigten nämlich gelegentliche Schwächen, das hat auch das Abschneiden eines Modular-Vorserienegerätes vom September 1983 gezeigt - im Winterturnier des Berliner SKT 31 brachte er es nach anfänglichen Erfolgen doch nur auf 4,5 Punkte aus 11 Partien, obwohl es in der dritten von vier Klassen spielte.

Wie schwer es ist, sich aus einzelnen Partien eine zutreffende Meinung zu bilden, zeigt das nun folgende Beispiel. Der unseren Lesern auch als Schach- und Computerschachautor bekannte H.C. Opfermann hat der ROCHADE kürzlich eine Partie eines Lesers übermittelt, in welcher der Computer in der Turnierschachstufe in nur dreizehn Zügen überrannt wurde:

T. Wirz - Mephisto II, St. A6

Französisch

1.e4 e6 2.Sf3

Hier wird bekanntlich fast durchweg 2.d4 mit Verbleiben in den üblichen Variantenkomplexen gespielt. In früheren Zeiten hat man an dieser Stelle alles Mögliche versucht, beispielsweise 2.b3, c4, d3, e5, f4 und g3. Neuerdings gewinnt auch der Textzug an Beliebtheit und man glaubt, daß Weiß eine leichte Initiative behält. Bei Euwe (Theorie der Schacheröffnungen Teil VIII, 3. Aufl. 1981) findet sich folgende Fortsetzung aus einer Partie Sigurjonsson - Hort: 2.-d5 3.Sc3 d4 4.Se2 c5 5.c3 dc3: 6.bc3: Sc6 7.d4 Sf6 8.Sg3 cd4: 9.cd4: LB4+ 10.Ld2 Da5 11.Tb1 .Es droht Tb4: 11.-Ld2:+ 12.Dd2: Ke7 13.Lb5 Ld7 14.Se5 Dd2:+ 15.Kd2: mit leichtem Endspielvorteil für Weiß. Der Computer kennt dies alles nicht und muß von hier an rechnen.

2.-Le7 3.d4 Sf6 4.Sc3 0-0 5.Lf4 Sh5 6.Dd2 Sf4: 7.Df4: Sc6 8.e5 f6 9.Ld3 fe5: 10.De4



Schwarz hat sich zunächst sehr defensiv aufgebaut, während der Anziehende sich zügig und raumgreifend entwickelte. Nun stellt dieser eine einfache Falle auf, und der Computer fällt herein. Erklärt ist dies nur, wenn er 10.-g6 11.Se5: oder de5: als Bauernverlust eingeschätzt hat, während er nach 10.-ed4: 11.Dh7:+ den Bauernverlust zu vermeiden glaubte, wobei er das Matt am Variantenende offenbar nicht mehr erkennen konnte. Dies klingt plausibel, da MEPHISTO II in der Stufe A6 gewöhnlich 4 bis 6 Halbzüge tief rechnet, das bedeutet, daß er je nach Stellung solche Drohungen gerade erkennt oder gelegentlich auch nicht erkennt.

10.-ed4:?? 11.Dh7:+ Kf7 12.Lg6+ Kf6 13.Se4++

Beim Versuch, diese Partie zu reproduzieren, zeigte sich wieder einmal, wie schwierig dies mitunter ist. Ich versuchte es mit zwei Geräten, einem älteren mit 3,5 MHz und einem neuen mit 6,1 MHz laufendem MEPHISTO II. Mit beiden gelang es mir nicht, den fünften Zug zu reproduzieren, trotz mehrfacher Versuche in den Stufen A1 bis A7 erhielt ich nur 5.-Sc6 bzw. 5.-b6. Ähnlich war es im 9. Zug, wo ich nur 9.-b5 und d5 erhielt. Das Interessanteste geschah jedoch in der kritischen Stellung im 10. Zuge. In den Stufen A1 und A2 spielten beide Geräte den Textzug und in den Stufen A3 und A4 erfolgte 10.-Sd4: mit dem gleichen Mattbild wie in der Partie. In den Stufen A5 und A6 erfolgte jedoch regelmäßig 10.-Tf5 und auf den billigen Versuch 11.g4 zogen sich die Computer mit 11.-d5 aus der Affäre. Zu bedenken bleibt jedoch, daß der Einfluß des Zufallsgenerators und der gegnerischen Bedenkzeit, welche die Dauer der möglichen Vorausrechenzeit des Computers beeinflusst, solche Reproduktionsversuche mitunter erheblich erschweren. Übrigens habe ich auch noch versucht, die Partie mit MEPHISTO ESB II (neueste Version vom September 1982 mit schnellem Grundgerät) zu reproduzieren. Wie aus dem Initiativtest bekannt, versucht dieses Programm die Eröffnung wesentlich akti-

ver zu behandeln und spielt im 2., 3. und 7. Zuge lieber d5, auch sonst macht es fast durchweg andere Züge. In der kritischen Stellung im zehnten Zuge erfolgt in den Stufen A1 und A2 10.-ed4:, in den Stufen A3 bis A6 dagegen 10.-Tf5, hier wirkt sich die etwas gesteigerte Rechentiefe dieser Programmvariante aus, indem schon auf einer früheren Stufe die Mattdrohung erkannt und abgewehrt wird. Deutlich wird mit diesen Versuchen die Überlegenheit von MEPHISTO ESB II gegenüber dem normalen MEPHISTO II, immer die neueste Programmversion und die schnellen Grundgeräte vorausgesetzt.

Ein anderer ROCHADE-Leser, G. Voss, aus Berlin, hat sich ebenfalls intensiv mit MEPHISTO II und III beschäftigt. In drei Partien, die MEPHISTO III in den Stufen A4, A5 und A6 spielte, hat das neue Programm den Vorläufer dreimal klar geschlagen. Den ersten Teil einer dieser Partien wollen wir kurz beleuchten.

Mephisto III, St. 4 - Mephisto II, St.A5

Spanisches Mittelgambit

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.d4 Dieser Zug gilt als wenig nachhaltig, weil Schwarz ausgleichen kann, allerdings muß er vorsichtig sein. Die bessere Antwort 5.-ed5: spielt Schwarz nicht, statt dessen wählt er eine als weniger gut eingeschätzte Fortsetzung:

5.-b5 6.de5: Se4: 7.Lb3 Le7?

Ein dicker Fehler, der sofort eine Figur verliert. **8.Dd5 Sg5 9.Sg5: 0-0 10.Sf7: Tf7: 11.Df7:+** Am Partieausgang besteht nun kein Zweifel mehr, nachdem Schwarz noch eine Qualität und einen Bauern draufgeben mußte.

Unser Leser hat natürlich auch selbst einige Partien mit MEPHISTO III gespielt. Im ersten Beispiel hat er den Computer mit der gleichen Waffe bekämpft, die dieser in der obengenannten Partie gegen seinen Vorgänger angewandt hat:

G. Voss - mephisto III, Stufe 5

Spanisches Mittelgambit

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4Sf6 5.d4 de4: MEPHISTO III spielt hier im Gegensatz zu MEPHISTO II den besseren Zug, allerdings hat er ihn im Eröffnungsrepertoire.

6.0-0 Le7 7.Te1

Von nun an kann sich der Computer nicht mehr länger auf seine eingespeicherten Eröffnungsvarianten verlassen.

7.-b5 8.e5 Sg8

Statt dieses defensiven Rückzuges empfiehlt die Theorie hier (Euwe, Theorie der Schacheröffnungen Teil X, 3. Aufl. 1982) 8.-Se5: 9.Te5: d6 10.Te1 ba4: 11.Sd4: Ld7 12.Df3 0-0. Dagegen gilt 9.Se5: ba4: 10.Dd4: 0-0 11.Da4: Tb8 als befriedigend für Schwarz.

9.Lb3 Lc5

Ähnliche Stellungen gibt es auch in verschiedenen anderen offenen Spielen, der ungedeckte Lc5 gestattet dem Weißen den c-Bauern chancenreich zu opfern.

10.c3 dc3: 11.Dd5

Mit 11.Lf7:+ Kf7: 12.Dd5+ nebst Dc5:kann Weiß auch sofort die schwarze Königsstellung demolieren.

11.-De7 12.Sc3: Lb7 13.Lg5 Df8

Die schwarze Dame und auch der Springer auf g8 stehen sehr ungünstig, und der König befindet sich in der halboffenen e-Linie und kann nicht in Sicherheit gebracht werden. Kann Weiß die e-Linie vollends öffnen, so hat das für Schwarz verheerende Folgen.



H.-P. Ketterling: Computer-Allerlei I (Mephisto, Fidelity, Novag, SciSys und Chess King)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> - Juli 1984) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

14.Se4 Lb4 15.Sd6+ cxd6 15.ed6+ Le1: 17.Te1+ Sge7 18.Le7: Dg8 19.Sg5 Se5 20.Db7: aufgegeben.

Eine furiose Angriffspartie, die sich übrigens auf Anhieb reproduzieren ließ. Das nächste Beispiel wurde in der Turnierstufe gespielt.

Mephisto III, St. 6 - G. Voll

Englisch

1.Sf3 c5 2.c4Sc6 3.e3 g6

Die ersten Züge wurden offenbar eingegeben, sie lassen sich in dieser Reihenfolge nicht reproduzieren, vom dritten Zug an hat der Computer nichts mehr im Speicher.

4.d4 cd4: 5.ed4: d5 6.cd5: Dd5: 7.Sc3 Dd8 8.d5 Sb8

Schwarz hat dem Weißen mit seiner eigenwilligen Partiebehandlung einen Entwicklungsvorsprung eingeräumt, dafür ist der weiße d-Bauer isoliert.

9.Lb5+ Ld7 10.0-0 Lg7 11.Le3

Damit gibt Weiß den Bb2 preis, er scheint ihn in dem komplizierten Variantengefüge jedoch zurückzugewinnen.

11.-Lb5: 12.Sb5: Lb2: 13.Dc2 La1: 14.Sc7+ Kf8 15.Ta1: Sd7 16.Sa8: Da8:

Schwarz hat nun die Rochade eingebüßt, ein Teil seiner Figuren ist noch immer nicht entwickelt und auch die Dame muß erst wieder ins Spiel gebracht werden. Aktives weißes Spiel sollte ihm nun Probleme bereiten, beispielsweise 17.Dc7 Sgf6 18.d6 Db8 19.de7: + Ke7: 20.Lc5+ Ke6 21.Te1+ usw. oder 18.-e6 19.Ld4. Weiß holt sich lieber den Bauern zurück.



17.La7: Kg7

Nach 17.-Da7: 18.Dc8+ Kg7 19.Dd7: Sf6 20.Dc7 Db8 21.Tc1 stünde Schwarz etwas unbequem.

18.Ld4+ Sgf6 19.Db3 Tc8 20.a3

Das kostet unnötig Zeit, aktiver war Tb1 oder Te1 oder schon im vorigen Zug Tc1. Wenn schon vorsichtig gespielt wird, dann sollte sich der Computer mit h3 wenigstens ein Luftloch verschaffen, um die Grundreihe nicht ständig bewachen zu müssen.

20.-b6 21.Db5 Kg8 22.Lf6: Sf6: 23.Db6: Sd5:24.Db2 Tb8 25.De5 e6 26.a4 Tb4 27.a5 Da6 28.De1

Der Ba5 droht verloren zu gehen. Weiß läßt sich dadurch in eine passive Stellung manövrieren, statt aktiv Tc1 zu spielen oder wenigstens mit h3 die Grundreihe zu entlasten. Schwarz hat bisher das Kunststück fertiggebracht, den Computer trotz passiven Spielens leerlaufen zu lassen, nun jedoch nutzt er seine Chance.

28.-Tb2 29.Sd4 Sf4 30.Dc3 Sd3

An den Drohungen auf der zweiten Reihe geht Weiß nun schnell zugrunde, zumal er nach dem nächsten Zuge auch auf die eventuell mögliche zum erstickten Matt führende Kombination nach einem Schach auf der Diagonalen g1-a7 achten muß.

31.f3 e5 32.Sc6 Db5 33.Td1 Tb1 34.Se7+

Peinlicherweise geht nun Dd3: genauso wenig wie Turmtausch, das Zusammenspiel der schwarzen Figuren ist optimal und Weiß flüchtet sich in eine vom Horizonteffekt diktierte Variante, da 34.Tf1 Tf1:+ 35.Kf1: Sf4+ 36.Kg1 oder Kf2 nach 36.-De2(+) zum Matt führt.

34.-Kf8 35.Sg6:+ hg6: 36.Da3+ Kg8 37.Tf1 Tf1:+ 38.Kf1 Sf4+ 39.Kg1 Db1+ (oder De2) und Weiß kann dem Matt nicht entkommen.

Aus mehreren Partien in den Stufen 5 und 6 zog unser Leser bezüglich MEPHISTO III den folgenden Schluß: „Bis Stufe sechs also für Turnierspieler kein anspruchsvoller Partner.“ Dazu muß man allerdings wissen, daß dieses Urteil von einem im

Nah- und Fernschach erfahrenen Spieler gefällt wurde, der immerhin knapp 2100 ELO-Punkte „auf die Waage bringt“. Für den durchschnittlichen Vereinsspieler ist die Sache gegen MEPHISTO III und die anderen heutigen Spitzenprogramme durchaus nicht so einfach.

Am Rande sei vermerkt, daß die Firma Hegener + Glaser, die nicht nur Schachcomputer der MEPHISTO-Reihe, sondern auch elektronische Bauelemente im Programm führt, kürzlich in eine Aktiengesellschaft umgewandelt wurde, 25 % des Grundkapitals befinden sich nun im Publikumsbesitz. Nicht geringen Anteil an der positiven Unternehmensentwicklung hat der Erfolg der MEPHISTO-Schachcomputer. Die geplante weitere Expansion soll nun auch Personalcomputer umfassen. Hegener + Glaser war mit MEPHISTO II modular und MEPHISTO mobil LCD auch auf der Messe in Hannover im Rahmen der Sonderschau Microtonic präsent, sonst war in Hannover nicht viel vom Computerschach zu sehen. MEPHISTO-Interessenten dürfte freuen, daß die jüngst ausgelieferten Exemplare von MEPHISTO modular und MEPHISTO exclusive offenbar ein erneut leicht modifiziertes Programm haben, die Eröffnungsbibliothek wird jetzt wesentlich abwechslungsreicher genutzt und vermutlich sind auch noch weitere kleine Verbesserungen im Rahmen der üblichen Produktpflege vorgenommen worden.

Von den auf der Nürnberger Spielwarenmesse im Februar angekündigten neuen Geräten sind inzwischen einige verfügbar. Bei NOVAG ist der Taschencomputer MICRO III für DM 129,- lieferbar, der gegenüber dem Vorgänger nur geringfügig überarbeitet wurde. PRESTO enthält das gleiche Programm, sieht aus wie ein geschrumpter CONSTELLATION, ist auch für Batteriebetrieb geeignet und kostet DM 189,-. Der DYMANMIC-S, eine Variante des bewährten Mittelklassegerätes SUPER SENSOR IV mit Drucker- und Uhrenanschluß, ist für DM 375,- zu haben. Die leicht überarbeitete und nun mit 3,6 statt nur mit 3,0 MHz laufende Variante des CONSTELLATION soll noch im Juni zur Auslieferung kommen und DM 479,- kosten, während der SUPER CONSTELLATION noch bis September auf sich warten lassen wird.

FIDELITY kann jetzt endlich den CC sensory super 9 de Luxe liefern, er enthält offenbar eine mit 2,5 MHz laufende ältere Programmvariante des CC as ELITE-S und kostet DM 898,-. Der Vorgänger enthielt das Programm des CC as PRESTIGE I und lief mit nur 2,0 MHz. Man kann sich übrigens leicht davon überzeugen, daß der Computer nicht das WM-Programm aus Budapest enthält, indem man GC d2 betätigt, beim WM-Programm leuchtet d2, hier jedoch nicht. Trotzdem ist diese etwas langsamere Kompaktversion des ELITE-S ein durchaus interessanter Kompromiß für den limitierten Geldbeutel. Für Sammler ist es nun an der Zeit, auf die Jagd nach POPPY zu gehen, einer farbenfrohen Neuauflage des CC sensory 8, die ursprünglich für jugendliche Spieler gedacht war und DM 298,- kostet. Das in Rot und Weiß gehaltene Gerät ist nur in einer sehr begrenzten Stückzahl von einigen hundert Exemplaren aufgelegt worden und nur in wenigen Kaufhäusern zu finden. Der von vielen sehnsüchtig erwartete CC as ELITE 5,0 war ursprünglich zwar bereits für Mai oder Juni angekündigt worden, vor Juli wird er nach neuesten Informationen jedoch nicht verfügbar sein.

Von SCICYS sind der listige kleine Taschencomputer EXPLORER für DM 198,- und das neue Spitzengerät SUPERSTAR für DM 498,- schon seit einiger Zeit zu haben, während die anderen Neuankündigungen CONCORD und PARTNER 6000 noch auf sich warten lassen.

Es ist noch immer schwierig, der drei neuen Geräte von CHESS KING habhaft zu werden. Es sind dies das winzige Taschengeriätchen MIGHTY MIDGET für DM 99,-, der programmgleiche in Form eines klappbaren Magnetschachs ausgeführte POCKET MICRO für DM 149,- und das weit bessere und mindestens der gehobenen Mittelklasse zuzurechnende Tischgerät MASTER für DM 498,-. Man kann jedenfalls nicht behaupten, daß es auf dem Gebiet des Computerschachs keine interessanten Neuigkeiten mehr gibt - im Gegenteil, es wird immer schwieriger, einen Überblick über das gesamte Gebiet zu behalten.

Hans-Peter Ketterling

H.-P. Ketterling: Computer-Allerlei I (Mephisto, Fidelity, Novag, SciSys und Chess King)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> - Juli 1984) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)