

Dr. Helmut Pfleger

## Mensch gegen Computer Impressionen vom Hobby Tronic-Turnier in Dortmund

Zwei Schachspieler eingeschlossen in einem schalldichten Raum: Mensch und Roboter. Der metallene Greifarm des Ungetüms kommt furchterregend langsam auf sein menschliches Gegenüber zu, hält erst kurz vor dessen Gesicht inne, um sich abrupt nach unten zu wenden und mit unerbittlicher Greifhand einen Läufer zu packen und diesen auf der Diagonale einige Felder weiter zu befördern.

So mußte der Internationale Meister David Levy sich vor einigen Jahren vor Millionen Fernsehzuschauern gegen den über Satelliten aus den USA gesteuerten damaligen Weltmeister Chess 4,7 seiner Haut erwehren. Die Partie war eine Komödie beidseitiger Irrungen, wobei das bessere Nervensystem von Chess 4,7 sicher den unentschiedenen Ausgang wesentlich beeinflusste. Und doch war einmal mehr nicht nur die Schachwelt vom Kampf einer „intelligenten“ Maschine gegen den „Homo sapiens“ in dessen ureigener Domäne des Denkens fasziniert, forderten 80.000 Zuschauer danach die Notation dieses ungleichartigen Ringens an.

Auseinandersetzungen zwischen Mensch und Computer - und seien sie „getürkt“ wie beim Kempelenschen Automaten - rufen besonderes Interesse und besondere Ängste hervor, zumal das Schachspiel einige der wenigen Inseln scheint, in denen das menschliche Primat nicht so schnell bzw. vielleicht nie durch Chips gebrochen werden kann. Dennoch haben sich die Schachcomputer in den letzten Jahren mit einer Geschwindigkeit verbessert, die manchem bei der unmittelbaren Konfrontation früheres, mittel-diges Lächeln auf den Lippen ersterben und plötzlich eine angstgetönte Spannung hervortreten läßt: Welch Genuß für die ihrem Wesen nach stets schadenfrohen Klebtz.

Nicht von ungefähr sind Wettkämpfe zwischen Mensch und Computer bei Turnieren meist eine besondere Attraktion. Es müssen durchaus nicht nur die Großrechenanlagen wie Chess 4,7 sein, die heutzutage auch guten Spielern Paroli bieten können; inzwischen ziehen die besten unter den allerorten käuflichen Heimschachcomputern beim Blitzspiel gelegentlich auch Großmeistern das Fell über die Ohren und lehren auch geübte Vereinsspieler das Fürchten: Sie haben bereits gutes Vereinsspielerniveau erreicht.

So ist es aber auch keine Schande mehr, gegen solch ein kleines Kästchen zu verlieren, messen immer mehr Schachfreunde auch bei öffentlichen „Mensch gegen Computer“-Turnieren ihre taktischen und strategischen Fähigkeiten mit dem elektronischen Gegner, wobei gerade im taktischen Scharmützel mit diesem meist schlecht Kirschen zu essen ist.

Ein gutes Beispiel solch schlechten, gemeinsamen Mahls ist die folgende Partie vom Dortmunder Hobby Tronic-Turnier vom 22. - 24. März 85, bei dem unter Turnierbedingungen (40 Züge in 2 Stunden) 4 organisierte Schachklubmannschaften mit je 4 Spielern aus dem Raum Dortmund gegen Computer antraten. Der Gewinner der ersten Partie, der neue Mephisto mit dem Blitz- und Problemlösemodul, erreichte schließlich 11 Punkte aus 16 Partien, während die Clubspieler seinem „Bruder“, dem Mephisto Modular, immerhin 50% der möglichen Punkte abtrotzen und sich damit selbst „gutes Vereinsspielerniveau“ bestätigen konnten.

Aber nun zu „Blitz und Problem“ (nicht zu verwechseln mit „Potzblitz“)

W.: Mephisto B + P - S.: Wesener

1.e4 c5 2.Sc3 Sc6 3.g3 g6 4.Lg2 Lg7 5.d3 d6 6.Se2 e5 Warum sollen nicht auch Computer in sich widersprüchlich sein? Mephisto wählt hier als Aufbau den ruhigen, positionell gediegenen „Geschlossenen Sizilianer“, in dem sein kombinatorisches Talent durchaus zu kurz kommen kann. Vielleicht war er von seiner Partie gegen Boris Spassky so beeindruckt, daß er diesem nun

auch in der Eröffnungswahl nachzueifern versucht - dabei sollte auch im Schachspiel jeder nur seine eigene Natur zu verwirklichen suchen, freundlicher Weise leistet der „mephistosophe“ Gegner hierzu später Hilfestellung.

7.f4 Se7 Bis hierhin ist alles makellos, haben beide ihre Eröffnungslektion gut gelernt. Der folgende Abtausch entlastet aber die schwarze Verteidigung etwas.

8.fxe5 dxe5 9.0-0 0-0 Es ist gar nicht leicht für Weiß (allerdings ebenso wenig für Schwarz), sein Spiel sinnvoll weiterzuentwickeln. Der folgende Rösselsprung ist plausibel.

10.Sd5 Sxd5 11.exd5 Se7 12.c4 f5 Besser will mir hier Se7-f5-d6 gefallen, um den Springer auf das ideale Blockadefeld d6 zu überführen und ihn nicht auf e7 perspektivlos verkümmern zu lassen.

13.a4 Dieser Zug macht zwar der stürmischen, raumgreifenden Natur Mephistos alle Ehre, ist aber noch weit mehr als der Karpowsche Fehler in der vorletzten Partie des WM-Kampfes zu tadeln: Das Feld b4 wird nie mehr von einem weißen Bauern kontrolliert werden können. Stattdessen war die Untermünierung des Stützpfählers c5 mittels a2-a3 und b2-b4 angezeigt, um die drohende Initiative von Schwarz am Königsflügel nach h7-h6 und g6-g5 auf der anderen Seite zu bekämpfen. In solchen strategischen Fehlbeurteilungen liegt heutzutage noch die Schwierigkeit der Programmierung von Schachcomputern. andererseits spielt nun auch Schwarz zaudernd und unentschlössen und arbeitet im folgenden mit seinem Gegenspiel am Damenflügel Mephisto sogar in die Hände.

13.- Dd6 Es gab sicher schon dankbarere Aufgaben für schwarze Damen, als den weißen Bauern d5 an seinem Vormarsch zu hindern.

14.Lg5 Diese Läuferfrechheit fordert eigentlich 14.- h6 heraus.

14.- Tb8 15.Sc3 a6 16.Df3 Hier hätte Mephisto mit 16.Dd2 sich h6 wohl ein für alle Mal verbittert und brettumfassend die Initiative ergreifen können.

16.- Ld7 17.Df2 b5 18.b4!



Es ist wirklich verzeihlich, daß Schwarz diesen wunderschönen Zug übersah. Auf taktischem Wege kommt Mephisto zum ursprünglichen strategischen Anliegen zurück: dem Kampf um c5. Nun mag sich Schwarz drehen und wenden, wie er will, bei dem Bauernaufeinanderprall bleibt seine „Blockadedame“ stets die Hauptleidtragende.

18.- Tbc8 Die Wahl des f-Turmes hätte zu einem anderen neckischen Motiv eingeladen: 18.- Tfc8 19.bxc5 Txc5 20.Se4 fxe4

21.Df7+ Kh8 22.Lxe7 mit teuflisch-genüßlichen Aussichten.

19.axb5 e4 Verständlicherweise will Schwarz im Taktisch-Trüben fischen, begibt sich aber damit in Mephistos ureigenen Lebenselixier, andererseits war die „bravere“ Fortsetzung 19.- axb5 20.bxc5 Txc5 21.Le3 Tfc8 (sonst Bauernvor- und durchmarsch) 22.Lxc5 Txc5 (22.- Dxc5 23.Dxc5 Txc5 24.Ta7) 23.Ta6 Dxa6 24.Dxc5 auch nicht die Verlockung selbst.

20.bxc5 Dxc5 21.Dxc5 Txc5 22.Lxe7 Lxc3 23.Lxc5 Lxa1 24.Txa1 Tc8 Nach der großen Holzauktion sei ein abzählender Blick gestattet, und siehe - Mephisto hat sich den Bauch um einiges voller geschlagen. In weltmeisterlichen Partien werden solche Stellungen gelegentlich aufgegeben, hier wird noch auf Zeitnot und vielleicht Programmglücken gehofft: Möglicherweise hat man die Bauernumwandlung vergessen.

25.bxa6 Hat man nicht! Doch vielleicht hat Schwarz Robert Hübner belauscht, der einmal, um Auskunft gebeten, ob sich jemand in einer

hoffnungslosen Stellung noch retten könne, antwortete: „Warum nicht?! Vielleicht fällt der andere tot vom Stuhl!“ Gegen solcherlei Malheur ist zwar Mephisto seiner Natur nach gefeilt, nicht aber unbedingt gegen Alltägliches wie Stromentzug u. ä. Doch diesmal nimmt das Schicksal seinen unerbittlichen Verlauf, sucht Mephisto wie weiland Bobby Fischer (um beim Zitieren berühmter Vorbilder zu bleiben) mit Erfolg den kürzesten und klarsten Gewinnweg.

25.- exd3 26.a7 d2 27.d6 Txc5 28.a8D+ Tc8 29.Dd5+ Kf8 Schwarz gibt auf.

Beim nächsten Teufelswerk tritt der im Programm dem selektiven, menschlichen Denken nachempfundene Mephisto Modular in die Arena.

W.: Mephisto Modular - S.: Schwabe

1.c4 Sf6 2.Sc3 e6 3.e4 d5 4.e5 Bis hierhin hat die Partie ein berühmtes Vorbild: nämlich die nachösterliche Auseinandersetzung zwischen Wolfram Funkel von der „Zeit“ und der Salzburger Landesmeisterin Brigitta Cimaroli. Runkel als Schwarzer setzte hier verwirrend mit 4.- Sf7 fort, was in den folgenden Verwicklungen die hübsche Brigitta beinahe ins Straucheln gebracht hätte (siehe „Zeit“ vom voraussichtlich 3. Mai 85). Herr Schwabe hält's mehr mit der Buchweisheit.

4.- d4 5.exf6 dxc3 6.bxc3 Dxf6 7.d4 e5 Doch das ist reichlich kühn, freiwillige Gaben nimmt der Teufel gern entgegen, kaum, daß sich ihm ein „Vergelt's Gott“ entringt.

8.De2 Le7 9.dxe5 Wenigstens sind jetzt die weißen Damenflügelbauern zersplittert.

9.- Dg6 10.Sf3 0-0 11.Lf4 Sc6 12.De3 Te8 13.Lg3 Bei sofortigem Ld3 befürchtete Mephisto sicher Dxc2 - und mit Tartakower „opfert“ er auch lieber die Bauern des Gegners als die eigenen.

13.- f6 14.Ld3 Df7 15.0-0 fxe5 16.De4 Dh5 Damit will Schwarz eine schwarzfeldrige Schwächung seines Königsflügels durch 16.- g6 vermeiden, kommt aber so vom Regen in die Traufe.

17.Dd5+ Kh8 18.Sxe5 Nun tritt ein Nachteil des schwarzen Damenzeuges zutage: Die Dame ist auf h5 ungedeckt und droht hier und im nächsten Zug durch ein Abzugsschach verloren zu gehen. Zwar läßt sich dies schlimme Geschick vermeiden, doch ein weiteres Bäuerlein bleibt an des Teufels Klauen kleben.

18.- Sxe5 19.Lxe5 Dg5 20.Lxc7 Da waren's schon derer zwei.

20.- Dh6 Damentausch hätte Mephisto einen Freibauern mit Siebenmeilenstiefeln frei Haus geliefert.

21.Tae1 Hier dachte Schwarz wohl, daß nach 21.- Lg4 22.Dxb7 aller schlechten Dinge drei Minusbauern seien, deshalb

21.- Dc6 Inzwischen ist aber Mephisto mattlüstern geworden und verschmätzt das prosaische 22.Dxc6 bxc6 23.Ld6 mit Läufergewinn.

22.Dh5 g6 23.De5+ Hier wäre Le5+ nebst Dh6 noch folgerichtiger gewesen.

23.- Kg8 24.c5 Plötzlich tut sich eine neue mattträchtige Diagonale c4-g8 auf, gegen deren teuflische Betretung das berühmte Kraut nicht gewachsen ist.

24.- h6 25.Lc4+ Kh7 Mit Blitz und Pulverdampf geht's nun zu Ende.

26.Dxe7+ Txe7 27.Txe7+ Kh8 28.Le5+ Df6 29.Lxf6 ♠.

Die beiden Partien mögen Stärken und Schwächen der heutigen führenden Schachcomputer etwas beleuchten - zwar läßt sich Mephisto durchaus noch zuweilen positionelle Sünden zuschulden kommen, doch bußfertig ist er gar nicht - wehe, Du steckst ihm auch nur den kleinen Finger in den Mund oder versuchst ihn kombinatorisch zu überlisten: Dann hat der Teufel auf einmal seine ganze gute Kinderstube vergessen.

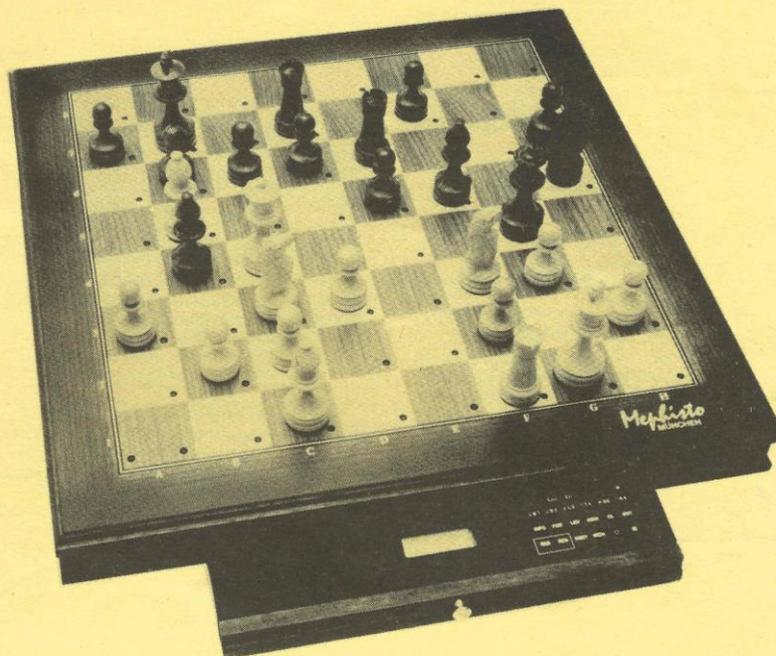
Quod erat demonstrandum!

## Dr. Helmut Pfleger: Mensch gegen Computer Impressionen vom Hobby Tronic-Turnier in Dortmund

(Quelle: <http://rochadeuropa.com/> - Mai 1985) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

# Der neue *Mephisto* ist da!

HEGENER + GLASER AKTIENGESELLSCHAFT



**MEPHISTO münchen - die neue Computer-Spitzenklasse**

## **Ausstattung: Spitze!**

Flaches Holz-Sensorbrett in Turniergröße (50x50), handgearbeitete Schachfiguren. Anzeigemöglichkeiten für Rechentiefe, Schachuhr, Hauptvariante etc. Große Eröffnungsbibliothek (erkennt Zugumstellungen!). 6 Blitz-, 6 Spiel- und 12 Problemstufen.

## **Modulsystem: Spitze!**

Durch drei Moduleinschübe (in Schublade versenkbar) sind Programme (Software) und Rechner (Mikroprozessor) leicht austauschbar. Bereits jetzt haben Sie 4 Programme sowie 3 Rechartypen (sogar 16 Bit!) zur Auswahl! Ein Drucker-Interface ist in Vorbereitung.

## **Programm: Spitze!**

Äußerst schnelles und spielstarkes Programm, sehr gut vor allem im Kombinations- und Endspiel (müheles etwa Matt mit Springer/Läufer). Unübertroffene Leistungen im Blitz und Problemschach: Matts in bis zu 12 Zügen und auch Nebenlösungen werden mit erstaunlicher Geschwindigkeit gefunden.

Den neuen Moduleinschub **MEPHISTO BLITZ** gibt es natürlich auch einzeln zu kaufen - für jeden **MEPHISTO MODULAR** oder **EXCLUSIVE**.

**Ab sofort bei Ihrem Fachhändler!**

**Mephisto München + Blitz- und Problemlösungs-Modul**

(Werbung Hegener + Glaser - Europa-Rochade 01.04.1985) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Related: [https://www.chessprogramming.org/Mephisto\\_MM\\_II](https://www.chessprogramming.org/Mephisto_MM_II)