

Mephisto

Dies ist der Name des ersten deutschen Heimschachcomputers, der seit Ende Sept. in den Kaufhäusern erhältlich ist. Mephisto ist sehr klein (17x10,5x4 cm) und mit einem Gewicht von ca. 500 g (incl. Batterien) äußerst leicht. Mit einem Batteriesatz (4x1,5 V Mignonzellen) läßt sich dank der verwendeten CMOS-Technik eine Betriebsdauer von 40-60 Stunden erreichen. Das Gerät besitzt im Grunde 8x8 Programmstufen (A1-H8), wovon aber nur A1-A8 als Spielstufen und B1-B8 als Analysestufen benutzt werden.

Die durchschnittlichen Antwortzeiten betragen:

Programmstufe	Antwortzeit rd.	Benutzung
A1	3s	Blitzschach, Anfänger
A2	8s	Blitzschach
A3	20s	Schnellschach
A4	40s	Fortgeschrittener
A5	1min 20s	Geübter
A6	2min 40s	Turnierversion
A7	10 min	
A8	mehrere Stunden	

Die Analysestufen B1-B8 haben keine definierbaren Rechenzeiten, da jede Stufe von einer anderen Berechnungstiefe ausgeht, d.h. Stufe B1 rechnet 1 Halbzug, B2 zwei Halbzüge und B8 schließlich acht Halbzüge tief!

Ergänzend zu den schon längst zum Standard gewordenen Ausstattungsmerkmalen (Beherrschung der 3 Spezialzüge; Erkennen einer Pattsituation; Eröffnungsbibliothek) verfügt Mephisto noch über austauschbare Programmmodule (sonst nur Sargon) und Ausnutzung der Bedenkzeit des Gegners (sonst nur Sargon und Sensory Voice). Für Drucker, Fernseh-Interface (Fernsteuerung) und Schachbrettdarstellung auf dem TV-Bildschirm sind zwar schon Anschlüsse vorhanden, leider aber noch nicht benutzbar, weil diese zusätzlichen Ausstattungen in das Programm mit hinein gearbeitet werden müssen. Nun aber zum eigentlichen Test, den ich in 4 Abschnitte geteilt habe:

1. Eröffnung:

Die Eröffnungsbibliothek ist bei Mephisto als mittelgroß zu bezeichnen. Sie ist in der Tiefe der gespeicherten Züge etwa mit der von Sargon 2.5 zu vergleichen. Insgesamt sind nach meinen langwierigen Versuchen (die Eröffnungen sind nämlich nicht einzeln abzurufen wie bei Chess Challenger Voice, sondern werden per Zufallsgenerator ausgewählt) 215 Züge bei 35 Varianten gespeichert, d.h. - 6 Halbzüge pro Eröffnung;

- a) Offene Spiele: 15 Varianten = 92 Züge
- b) Halboffene Spiele: 6 Varianten = 37 Züge
- c) Geschlossene Spiele: 14 Varianten = 86 Züge

2. Spielstärke:

Um diese festzustellen, wählte ich zunächst als Kontrahent Chess Challenger Voice, dessen Spielstärke bekannt sein dürfte.

Der Wettkampf wurde in zwei Abschnitte geteilt, mit Turnier- und Blitzschach (Schnellschach war wegen der verschiedenen Rechenzeiten der beiden Computer nicht möglich). Es wurden insgesamt 20 Partien gespielt. Die Regeln wurden wie folgt festgelegt:

Turnierpartien: Mephisto - Voice Stufe A6/Stufe 7

Blitzpartien: Mephisto - Voice Stufe A1/ Stufe 1

Partien, Ergebnisse, Eröffnungen, Zügezahl:

(Blitzpartien: Bedenkzeit ca. 3-5s)

1. Mephisto - Voice 0:1 Damengambit, matt im 44. Zug.
2. Voice - Mephisto 1,5:0,5 Nimzowitsch-Indisch, patt, 58 Zg.
3. Mephisto - Voice 0,5:2,5 Pirc-Verteidigung, matt im 29 Zug
4. Voice - Mephisto 3:1 Sizilianisch, remis im 56 Zug (ZW)
5. Mephisto - Voice 2:3 Holländisch, matt im 32. Zug
6. Voice - Mephisto 4:2 Damenindisch, matt im 55 Zug
7. Mephisto - Voice 2,5:4,5 Damengambit, remis im 36 Zug
8. Voice - Mephisto 5:3 Sizilianisch, remis im 55. Zug
9. Mephisto - Voice 4:5 Vierspringerspiel, matt im 47 Z.
10. Voice - Mephisto 6:4 Damengambit, matt im 57 Zug.

Turnierpartien (Bedenkzeit ca 3 Min.)

1. Mephisto - Voice 1/2 Spanisch, remis im 21. Zug/ZW
2. Voice - Mephisto 0,5:1,5 Spanisch, matt im 76 Zug!
3. Mephisto - Voice 2,5:0,5 Königsindisch, matt im 55. Zug
4. Voice - Mephisto 0,5:3,5 Nimzowitsch-I., matt, 41 Zg.
5. Mephisto - Voice 4,0:1,0 Sizilianisch, remis, 39 Zg./ZW
6. Voice - Mephisto 1,5:4,5 Damenindisch, remis 50 Zg

7. Mephisto - Voice 5,5:1,5 Philidor-Vtd., matt im 58. z.
8. Voice - Mephisto 2,5:5,5 Spanisch, matt im 65. Zug
9. Mephisto - Voice 6,0:3,0 Sizilianisch, remis 71 Z./ZW
10. Voice - Mephisto 3,5:6,5 Mittelgambit, remis 51 Z./ZW

Wenn ich die Partien und Ergebnisse richtig interpretiere, muß ich sagen, daß Mephisto ein sehr knapper Sieger ist (man beachte nur die vielen Remisen, in denen beide Computer sich verhedderten und immer wieder die gleichen Züge ausführten). Das knapp kommt vor allem deshalb, weil man von keinem klaren Sieger sprechen kann, wenn das Matt erst nach mehr als 50 Zügen erzwungen wird. Trotzdem hat Mephisto bewiesen, daß er ohne Zweifel zu den stärksten Schachcomputern zu rechnen ist.

Mephisto ist einer der wenigen Rechner, die die Bedenkzeit des Gegners zum Weiterrechnen benutzen. Dabei geht er von der Annahme aus, daß der Zug ausgeführt werde, den er selbst für den Gegner als den optimalen erachtet und rechnet in dieser Richtung weiter. Dies wirkt sich auf die Bedenkzeit dann folgenderweise aus:

Turnierpartien:

von insgesamt 486 Voraussagen waren 191 richtig (39,3%).

Diese 191 Züge wurden wie folgt beantwortet:

114x0 Bedenkzeit / 77 Züge = 1 St. 51min 19s = 1min 24s/Zug.

Blitzpartien:

Hier rechnete Mephisto meist nur 1 Halbzug tief und konnte daher keine Zugvorschläge machen.

3. Endspiel:

- a) König + Turm gegen König beherrscht Mephisto ab Stufe A2
 - b) K + Dame gegen König beherrscht Mephisto ab Stufe A2
 - c) König + 2 Läufer gegen König beherrscht M. ab Stufe A3!
 - d) König + Springer + Läufer gegen König beherrscht M. nicht.
- Mephisto ist kein Endspielkünstler. So setzte er z.B. in der Turnierpartie (7) nicht mit dem vorhandenen Material matt, sondern entfernte lieber zuerst alle feindlichen Figuren vom Brett, um dann nach Verwandlung seiner Bauern mit drei Damen mattzusetzen.

Insgesamt ist Mephisto im Endspiel schwächer als Voice.

4. Problemschach:

Hier ist M. nicht im Stande, einheitliches zu bieten. Bei manchen Problemen überrascht er seinen Besitzer mit sensationellen Zeiten, die sonst kein anderer Computer unterbietet, bei anderen Problemen zeigt er nur Mittelmaß.

Nur zwei Beispiele:

A. Aljechin - Freeman



Weiß setzte in 4 Zügen matt (1. Te8+)

Mephisto: 2 St. 47 min 33s

Sargon 16 min 43s

Voice: ?

E. Colle - Johner



Schwarz setzte in 4 Zügen matt (Lxb2+)

Mephisto: 23 min 26s !!

Sargon 2.5: 1 St. 10min 5s

Voice: ?

Wenn man denkt, daß Mephisto die extra dafür ausgelegten Analysestufen benutzen müsse, um die besten Ergebnisse zu erzielen, täuscht man sich leider. Nur für „Matt in 2 Zügen“-Probleme kann ich die eindeutig beste Stufe angeben: B3. Für Drei- oder Vierzügler ist meist A8 am besten geeignet.

Mephisto ist eine große Bereicherung für den Schachcomputermarkt. Er ist vor allem für diejenigen Schachfreunde gedacht, die ihren Computer auch mal fern von Steckdosen betreiben wollen und sowohl auf hohe Spielstärke als auch auf lange Betriebsdauer mit Batterien nicht verzichten wollen.

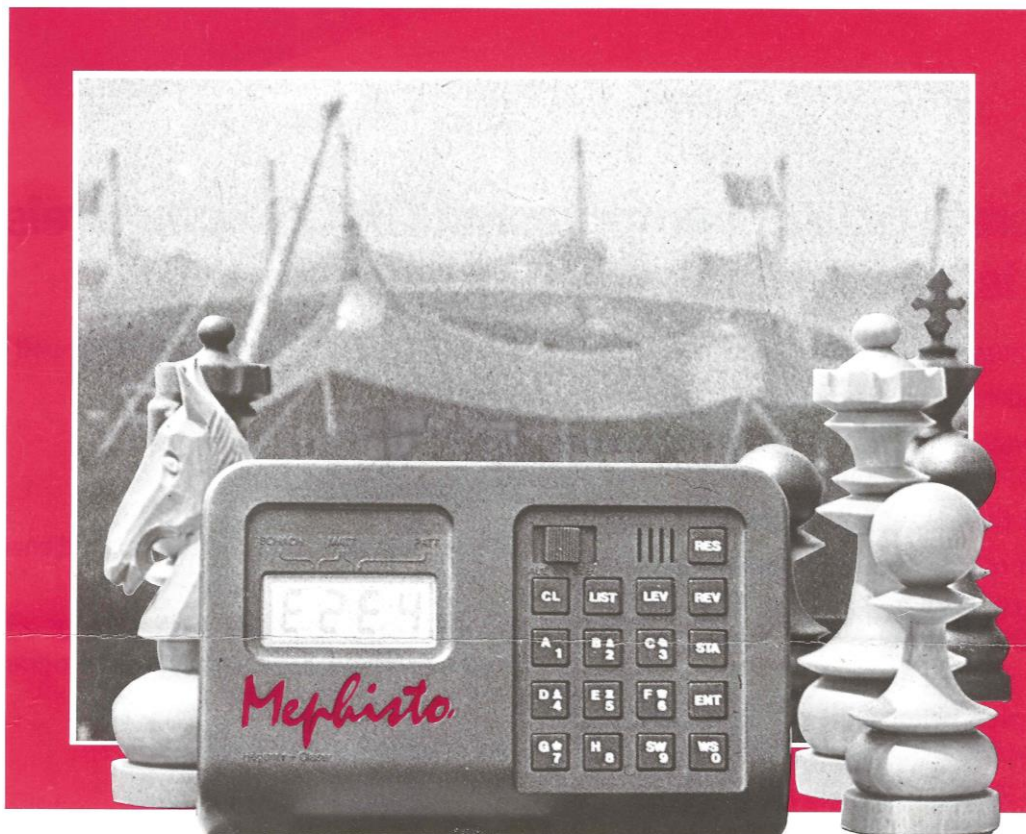
Arndt Rottenbacher, Am Erlenbusch 14a, 1000 Berlin 33

Arndt Rottenbacher: Mephisto

(Der erste deutsche Schachcomputer)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 195 - Oktober 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Mephisto®



Erster deutscher Schachcomputer, der im Preis-Leistungsverhältnis seinesgleichen sucht, denn:

- welcher andere Schachcomputer kann 100 % netzunabhängig spielen? (in der Regel mit über 100 Std. — je nach Batterie-Typ)
- welcher andere Schachcomputer nutzt die Bedenkzeit des Gegners?
- welcher andere Schachcomputer bietet durch seine Modultechnik Austauschbarkeit des Spielprogrammes — so daß er nicht veraltet?
- welcher andere Schachcomputer hat Memory-Schaltung, mit der Sie bei Spielunterbrechung den Spielstand unbegrenzt speichern können?
- last not least — welcher Schachcomputer bietet in dieser Preisklasse ein so spielstarkes Programm wie *Mephisto* ?

Weitere Merkmale dieses neuen Erlebnisses in der Freizeitgestaltung auf der Rückseite.

(Prospekt: Hegener + Glaser AG – München – 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)