

Teufel im Brett

Aus Computersicht war der „Mephisto II“ Sieger des Schachturniers „Mensch gegen Computer“ in Stuttgart (siehe ELO 12/82, Seite 24). Doch den Teufel konnte er dort noch nicht bezwingen.

Edles Aussehen und einfache Bedienung verspricht der Mephisto in der ESB-II-Version mit Echtholz-Schachbrett.

Bundesligaspieler Jürgen Teufel mühte sich aber immerhin 49 Züge lang, um als Sieger über den „Mephisto II“ hervorzugehen. Ein eindrucksvoller Beweis für die Spielstärke heutiger Schachcomputer, und zudem Grund genug, diesen „kleinen Teufel“ einmal näher zu betrachten.

Vom Grundgerät zum elektronischen Schachbrett

Den „Mephisto“ gibt es in verschiedenen Ausführungen, die auf einem einheitlichen Grundgerät (Preis ca. 400 DM) basieren, nimmt man einmal den neuen „Mephisto Junior“ davon aus. Verschiedene Programm-Module für dieses Grundgerät entsprechen auch unterschiedlichen Spielstärken. Preiswertestes Programm-Modul ist das z. Zt. noch lieferbare Standardprogramm für etwas weniger als 150 DM. Das beim Stuttgarter Turnier eingesetzte Mephisto-II-Programm gibt's für knapp unter 300 DM. Die Krone des Mephisto aber ist ein elektronisches Schachbrett mit dem ESB-II-Modul, das bis auf die Steuerung der magnetischen Spielbrett-Abtastung mit dem Mephisto-II-Programm identisch ist. Für dieses noble, 42 x 42cm große Spielfeld mit Echtholz-Staunton-Figuren muß man aber die relativ stolze Summe von ca. 1200 DM (incl. Modul) anlegen. In allen Fällen ist der Preis für das Grundgerät noch hinzuzurechnen.



Für Anfänger und Fortgeschrittene

Für diesen Preis bekommt man ein außerordentlich spielstarkes Gerät, was aber auch weniger versierte Schachspieler nicht schrecken sollte. In den unteren Spielstufen läßt sich Mephisto nämlich noch relativ einfach überlisten. In der Turnierstufe, d.h. 40 Züge in zwei Stunden,

bedarf es dann aber schon eines starken Schachspielers, um das Gerät zu bezwingen. Darüber gibt es noch eine Stufe, in der Mephisto durchschnittlich zehn Minuten „überlegt“, bis er den besten gefundenen Zug kundtut. Zusätzlich kann man über einen Timer die Bedenkzeit des Computers fest eingeben, was bei Fernschach sehr hilfreich ist.

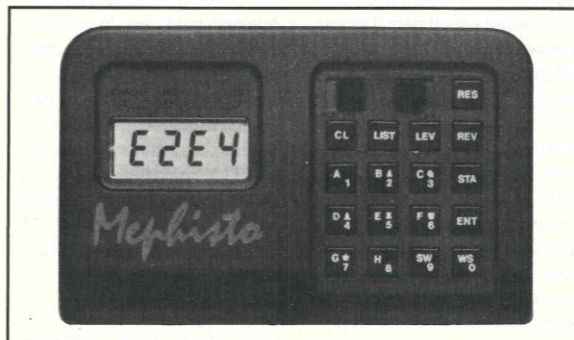
Auch für Schachproblem-Lösungen läßt sich der Mephisto einsetzen, acht Stufen für Matt in einem bis acht Zügen können gewählt werden. Nur darf man die höheren Stufen nicht zu wörtlich nehmen. Vierzöger löst Mephisto allemal in akzeptablen Zeiten (bis zu 30 Minuten), bei Fünfüzger kann es schon bis zu ein paar Stunden dauern, bis die Lösung gefunden wird.

Teufel im Brett

Vorstellung: Mephisto ESB II

(Quelle: www.elo-web.de/ – Zeitschrift ELO – Heft 1 Januar 1983) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

Das Grundgerät nimmt die Spielmodule auf und enthält alle benötigten Bedienelemente. Mit ihm ist auch Batteriebetrieb möglich.



Bei sechs- und mehrzügigen Problemen kann, so gibt auch der Münchener Mephisto-Hersteller Hegener + Glaser in der Bedienungsanleitung zu, „die Lösung natürlich sehr lange dauern und scheitert manchmal sogar aus Mangel an Speicherplatz“.

Mit Schachuhr und Stellungsbewertung

Im Mephisto-II- und im ESB-II-Modul ist ein Schachuhr-Programm enthalten, die über die exakte Einhaltung der Spielzeit wacht. Auch eine, wenn auch wegen hexadezimaler Anzeige etwas umständliche, Stellungsbewertung kann abgefragt werden. Ebenso läßt sich die Rechentiefe (in Halbzügen) und die jeweils analysierte Zugvariante zur Anzeige bringen. Wohl kaum erwähnt werden muß, daß der Mephisto alle Schachregeln perfekt beherrscht und über ein reichhaltiges Eröffnungsrepertoire verfügt. Mit dem elektronischen Schachbrett (ESB) schließlich

Großmeister Dr. Michael Pfleger kommentiert für uns die in Stuttgart während der Hobby Elektronik gespielte Partie zwischen zwei Schachcomputern: Mephisto II und Fidelity Prestige.



Weiß: Prestige
Schwarz: Mephisto II

- | | |
|---------|----------|
| 1. c4 | c5 |
| 2. Sc3 | Sf6 |
| 3. g3 | g6 |
| 4. Lg2 | Lg7 |
| 5. d3 | 0-0 |
| 6. Ld2 | Sc6 |
| 7. Sf3 | e5 |
| 8. 0-0 | d6 |
| 9. Db3 | Sa5 |
| 10. Da3 | Le6 |
| 11. Sd5 | L x d5?! |

Vorsichtiger wäre 11. – Sc6.

12. c4 x d5 b6
13. Tac1(?)
Weiß versäumt es, dem Gegner mittels 13. L x a5 einen häßlichen Doppelbauern zu schaffen.

- | | |
|------------|---------|
| 13. – | Sb7 |
| 14. e4 | Dd7 |
| 15. Da6 | Tfd8 |
| 16. Sg5 | De7 |
| 17. f4 | e5 x f4 |
| 18. L x f4 | Sh5 |
| 19. Le3 | Tf8 |
| 20. b3 | Lh6! |

Schüttelt den lästigen weißen Druck ab und geht zur Gegenoffensive über.

21. Ld2
Prestige hat genau berechnet, daß mit diesem Zug keine Figur verloren geht, da am Schluß das Rößlein b7 ohne Deckung ist.

- | | |
|------------|--------|
| 21. – | L x g5 |
| 22. L x g5 | D x g5 |
| 23. D x b7 | De3+ |
| 24. Kh1 | Dh6 |

Der Teufelsrappen droht auf g3 einzufallen.

25. Kg1 Sf6!
Das schöne Remis durch Zugwiederholung verschmäht Mephisto, vor Kampfeslust sprühend. Geschick bietet er sich zum vergifteten Fraße an; würde sich der weiße Turm f1 an ihm vergeifen, so würde er das nach D x c1 bitter bereuen.

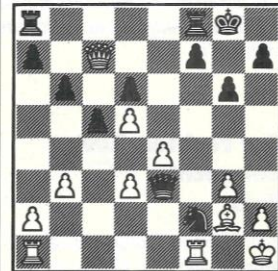
- | | |
|----------|------|
| 26. Tce1 | Dd2 |
| 27. Dc7? | |
| 27. – | Sg4! |

Droht mächtig nach e3 ins weiße

Lager einzudringen und damit die Qualität zu gewinnen.

28. Ta1
Damit kommt Prestige zwar dieser Drohung zuvor, jedoch tut sich plötzlich ein anderes Loch auf. Der schwarzen Königin steht das Feld e3 zur Verfügung, von dem sie gerne Gebrauch macht.

- | | |
|---------|------|
| 28. – | De3+ |
| 29. Kh1 | Sf2+ |



30. T x f2

Der Anziehende erkennt die teuflische Drohung des ersticken Matts. Ginge der König arglos nach g1, so ereilte ihn sein Schicksal nach 30. – Sh3+ 31. Kh1 Dg1+!! 32. T x g1 Sf2 matt. Nun muß er in den sauren Apfel beißen und den kostbaren Turm hergeben.

- | | |
|------------|--------|
| 30. – | D x f2 |
| 31. D x d6 | Db2 |
| 32. Tf1 | D x a2 |

33. b4?

Zu geizig! Mehr Gegenspiel versprach zweifellos 33. e5, um die Zentrumsbauern ins Rollen zu bringen.

- | | |
|---------|---------|
| 33. – | Tad8 |
| 34. Df6 | c5 x b4 |

Ein wichtiger Freibauer ist geboren, Garant des kommenden Sieges von Mephisto.

- | | |
|--------------|------|
| 35. Ta1 | Dd2 |
| 36. Ta1 x a7 | Tc8! |

Mit der furchtbaren Drohung Tc1+. Gänzlich ungenießbar wäre nun der Happen b6. Der weiße Turm muß schleunigst zur Verteidigung des Vaterlandes auf die Grundlinie zurückeilen.

- | | |
|---------|------|
| 37. Ta1 | Tc2! |
|---------|------|

Kraftvoll gespielt mit einer einzügigen Mattdrohung! Prestige ist vollkommen in die Defensive gedrängt.

- | | |
|---------|-----|
| 38. Tg1 | Tb8 |
| 39. d4 | b3 |

Der Siegesbauer macht sich auf den Weg.

- | | |
|---------|------|
| 40. De5 | Tbc8 |
|---------|------|

Hier wurde die Partie abgebrochen und natürlich für Mephisto gewonnen erklärt. Prestige ist rettungslos verloren, z.B.: 41. d6 Tc1! 42. d7 Tc1 x g1+ 43. K x g1 De3+ 44. Kh1 De1+ 45. Lf1 Df1++.

Eine von Mephisto sehr sauber und kraftvoll gespielte Partie.

braucht der Spieler nicht mehr die etwas umständliche und fehlerbehaftete Prozedur der Zug-eintastung durchzuführen. In die Figuren integrierte Magnete und Reed-Kontakte unter dem Schachbrett tasten jeden Zug ab. Mephistos Züge werden mittels Leuchtdioden signalisiert.

Weit mehr als ein Spielzeug

Wir haben es bereits mehrfach erwähnt: Die Schachcomputer sind den Kinderschuhen endgültig entwachsen und stellen eine ernsthafte Herausforderung auch für starke Schachspieler dar. Der neue Mephisto II ist ein Paradebeispiel für diese Aussage. Wenn sich Spitzenspieler wie der Großmeister Dr. Michael Pfleger – immerhin Mitglied der deutschen Nationalmannschaft – eingehend mit Schachcomputern beschäftigen, sollte man als ernsthafter Schachspieler ruhig einmal über einen solchen „Trainingspartner“ nachdenken.

Lutz Findeisen

Teufel im Brett Mephisto II gegen Fidelity Prestige

(Quelle: www.elo-web.de/ – Zeitschrift ELO – Heft 1 Januar 1983) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)