

Mephisto MM V versus CXG Sphinx Galaxy

TOM LUIF

Nu de superieure kwaliteiten van Mephisto's nieuwste telg in de laatste twee nummers van *Computerschaak* op maar liefst negentien bladzijden breed worden uitgemeten, zal menig een wel de indruk hebben dat de MM V veruit de beste schaakcomputer is in zijn prijsklasse.

Daar ik dwangmatig schaakmachines verzamelen, kunt u zich voorstellen dat ik na het lezen van al die wervende taal als aanmaakhout voor de bijl ging. En zo kwam het dat de felbegeerde MM V, gestoken in een pront bordje met reedkontakten, spoedig tussen de rest van de verzameling stond te pronken.

Vanzelfsprekend wilde ik graag weten hoe sterk de nieuwste aanwinst was in vergelijking tot de rest: een match tussen de MM V en een of meer andere machines uit de verzameling leek hiervoor de beste oplossing. Nu denkt u misschien dat een ziekelijk schaakcomputerverzamelaar voor zo'n match wel voldoende tegenstanders in voorraad zal hebben, maar mijn collectie bevat nogal wat zwakke exemplaren, en het is natuurlijk volstrekt zinloos een krachtpatser als de MM V in het strijdperk te laten treden tegen zijn wat achterlijke neefje, de Mephisto Mini of tegen het apparaat ter grootte van een lucifersdoosje van de Britse firma Chess King, dat al evenmin het schaak-buskruid uitgevonden lijkt te hebben... wat niet wegneemt dat zulke apparaten voor beginners heel aardige sparringspartners kunnen zijn. Gezien de verhalen in *Computerschaak*, leek het me wel verstandig om de MM V maar meteen tegenover de sterkste machine te zetten. Dat was in dit geval de "40 Plus", een luxe uitvoering van de Sphinx Galaxy van CXG, een merk waarover men wat minder op deze pagina's leest. CXG voert een uitgebreid assortiment, dat varieert van

zwakke broeders als Portachess en Sphinx Royal tot enkele zeer pittige machines, waaronder Advanced Star Chess, een sterk pocket-apparaat, en de Sphinx Galaxy, die aardig aan de MM V gewaagd lijkt, zoals ik straks nader hoop te kunnen demonstreren!

Hoe lang is een minuut?

Met 1 minuut per zet bedoelen niet alle fabrikanten hetzelfde. Zo blijken sommige machines dit voorschrift zeer letterlijk te nemen: die geven keurig na zestig seconden een zet af. Andere machines vinden echter, dat als ze vijftien zetten uit hun bibliotheek gespeeld hebben, ze daarmee een kwartier reserve opgebouwd hebben en dus wordt dit kwartier bij de resterende tijd geteld, zodat hun "minuten" dan wel een stuk langer duren.

Nu dus niet alle computers op dezelfde wijze tijd aan hun zetten toekennen, leek het me verstandig een bepaald aantal zetten (of de hele partij) in een vaste tijd te laten spelen. Ik begon met 40 zetten in twee uur. Op deze wijze zouden de machines wat diepere combinaties kunnen uitrekenen, wat wellicht interessantere partijen op zou leveren.

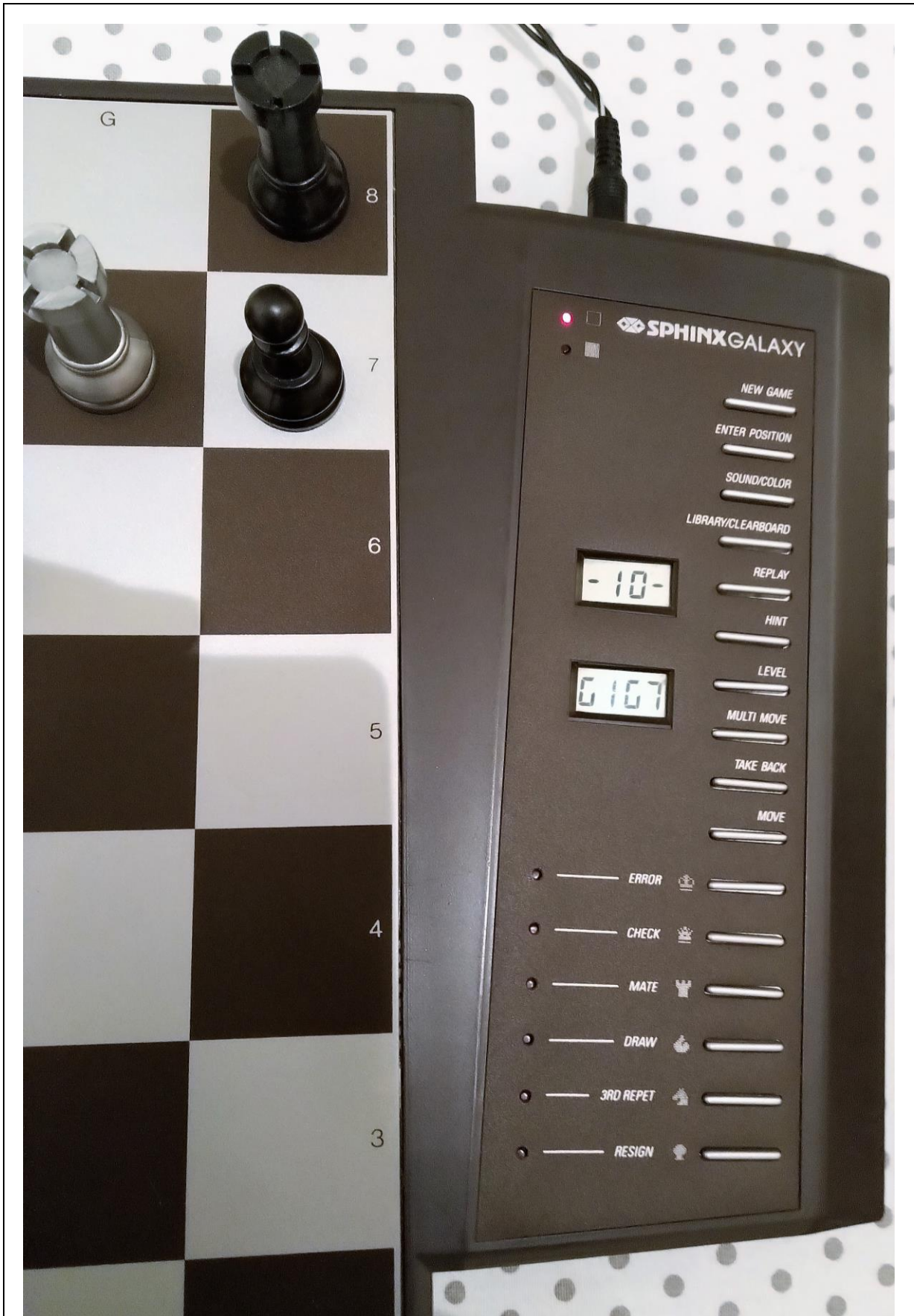
Na vier partijen had de CXG 2½ punt verzameld tegenover 1½ punt voor de Mephisto, als volgt verdeeld:

	wit	zw	wit	zw
CXG 40 Plus	1	0	½	1
Mephisto MMV	0	1	½	0
	zw	wit	zw	wit

Zou u nu tegenwerpen dat vier partijen te weinig is om zinnige conclusies uit te trekken, dan hebt u volkomen gelijk, maar deze vier partijen hadden me al ruim twintig uur gekost, en om nou enige honderden uren het

Tom Luif: Mephisto MM V versus CXG Sphinx Galaxy

(Bron: CSVN tijdschrift *Computerschaak* nr. 1 - februari 1991) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Deze CXG Sphinx Galaxy komt uit de nalatenschap van Tom Luif

(photo by Rob van Son) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>)

	w	z	w	z	w	z	w	z	w	z	w	z	w	z	w
CXG 40 Plus	1	1	1	0	½	0	1	½	½	½	1	½	1	0	½
Mephisto MM V	0	0	0	1	½	1	0	½	½	½	0	½	0	1	½
	z	w	z	w	z	w	z	w	z	w	z	w	z	w	z

slaafje van een paar schaakcomputers te spelen, daar voelde ik weinig voor - hoezeer sommige partijen het aanzien ook waard waren. Ik besloot dan ook over te stappen op een uur per computer voor de hele partij. Dat zou toch ook wel iets zeggen over de onderlinge krachtsverhouding. Na deze match van vijftien partijen met een uur per speler was de stand 9-6 in het voordeel van CXG, waarbij ik de volgende scores noteerde (zie tabel boven).

Er zijn zes remises bij: beide computers bleken te streven naar zetherhaling of eeuwig schaak als ze er wat slechter voor stonden. De CXG, die opnieuw een voorsprong kreeg, leek iets "avontuurlijker" te spelen: hij bracht van tijd tot tijd offers die hem uitsluitend voordeel op de lange termijn opleverden.

En nu 'n half uur

Ook deze vijftien partijen kostten een verschrikkelijke berg tijd. Maar heeft men het niet over de redding die nabij is als de nood het hoogst is? Want wat las ik in het laatste nummer van *Computerschaak*? Op blz. 272 schrijven Jan Louwman en Jeroen Noomen dat "de programma's" van Ed Schröder (dus ook de MM V) bij dit tempo (30 minuten) het beste spelen". Welnu, hier lag mijn kans: met een half uur per computer voor de hele partij zou de MM V ongetwijfeld zijn gesuggereerde faam gaan waarmaken - en mij zou het een hoop tijd schelen. Dus vol optimisme stelde ik kampioen Mephisto in

op Blitz Level 7 en activeerde het veld D6 van die armzalige CXG die - nog onkundig van zijn verwachte noodlot - klaar stond om definitief in de pan te worden gehakt.

Met deze verpletterende nederlaag bleek het echter nogal los te lopen - tijdens dit deel van de match ging het min of meer gelijk op. Na achttien partijen (een half uur per computer) was de stand: 9½-8½ (in het voordeel van CXG).

Tijdens dit gedeelte van de match gebeurde er iets verbazends, althans iets wat ik bij mensenschaak nog nooit heb meegemaakt: de computers speelden twee partijen die van de eerste tot de laatste zet volstrekt identiek waren!

Uitsluitend hierom en niet omdat het de mooiste partijen waren, zal ik u deze dubbelpartij hieronder geven:

CXG-MM V

3e en 5e partij

1. c4 e5 2. Pc3 Pf6 3. g3 d5 4. cxd5 Pxd5 5. Lg2 Pxc3 6. bxc3 Pc6 7. Db3 Lc5 8. d3 0-0 9. Pf3 Lb6 10. Lg5 Dd6 11. Pd2 Dg6 12. h4 h6 13. Le4 Lf5 14. Lxf5 Dxf5 15. Le3 Lxe3 16. fxe3 Tab8 17. Pe4 Tfd8 18. Tb1 b5 19. Tf1 Dg6 20. g4 Pa5 21. h5 De6 22. Dxe6 fxe6 23. g5 Tf8 24. gxh6 Txf1+ 25. Kxf1 gxh6 26. Pc5 Kf7 27. Pd7 Tb7 28. Pxe5+ Kf6 29. Pd7+ Ke7 30. Pc5 Tb8 31. Kg2 Kd6 32. Pe4+ Ke5 33. a4 c6 34. Kh3 Tb6 35. axb5 cxb5 36. Pf2 Kf5 37. Tg1 Pb7 38. Tg6 a5 39. Pg4 a4 40. Kh4 a3 41. Tf6+ mat.

	w	z	w	z	w	z	w	z	w	z	w	z	w	z	w	z		
CXG	½	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	½	1	0	½	1	1
MM V	½	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	½	0	1	½	0	0
	z	w	z	w	z	w	z	w	z	w	z	w	z	w	z	w	z	w

Tom Luif: Mephisto MM V versus CXG Sphinx Galaxy

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 1 - februari 1991) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Mephisto München MM V

(photo by Hegener + Glaser 1991) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

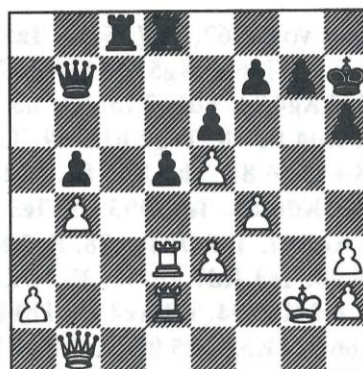
Waren er dan geen interessante partijen? De volgende was misschien niet van grootmeesterniveau, maar wel buitengewoon spannend. De MM V heeft de neiging om nogal royaal bedenktijd te nemen. Als hij daardoor een gewonnen positie bereikt, is zo'n tijdnood zelden een probleem. In deze partij echter ontstond een eindspel van koning & dame tegen koning & toren en het is nog maar de vraag of de Galaxy zijn voordeel in de hem resterende tien minuten had kunnen waarmaken, ware het niet dat de MM V, met zo'n zestig seconden op de klok, er niet in slaagde voldoende weerwerk te bieden.

MM V-CXG Sphinx Galaxy

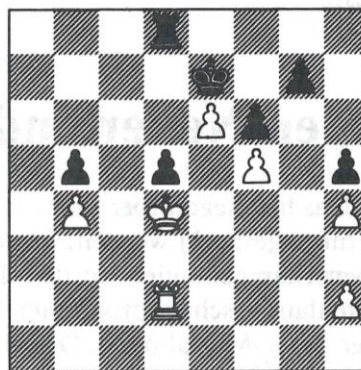
1. d4 d5 2. c4 c6 3. cxd5 cxd5 4. Pf3 Pc6 5. Pc3 Pf6 6. Lf4 e6 7. e3 Le7 8. Lb5 0-0 9. 0-0 Ph5 10. Lxc6 Pxf4 11. Lxb7 Op deze manier wint wit een pion, maar het gaat door zwarts desperado wel ten koste van zijn koningsstelling. 11. ..., Ph3 12. gxh3 Lxb7 13. Da4 Ld6 14. Tac1 a6 15. Pe2 Db6 16. b3 Db5 Op zich is dameruil niet zo slecht voor zwart, omdat wit na slaan op b5 met een zwakte op de a-lijn blijft zitten, anderszijds kan zwart met de dame op het bord beter profiteren van de verzwakte witte koningsvleugel. 17. Pc3 Db6 18. Pe5 Tfc8 19. Dd7 Lxe5 20. dxe5 Lc6 21. Dd6 Db7 22. Tfd1 Td8 23. Da3 Tac8 In deze fase van de partij is het pionoffer d5-d4, met opening van de lange diagonaal, misschien te overwegen. 24. f4?! Db6 25. Td4 h6 26. Kg2 Kh7 27. Tcd1 Ld7 28. b4 Dc7 29. T4d3 Lb5 30. Pxb5 axb5 31. T1d2 Ta8 32. Db2 Tac8 33. Db1 Db7

(zie diagram)

34. e4 Een mens zal niet gauw op dit idee komen. De zet is mogelijk omdat na 34. ..., dxe4 35. Txd8 de e-pion gepend staat en zwart dus niet over het antwoord e4-e3 beschikt. 34. ..., Kg8 35. exd5 exd5 36. Td4 Tc4 37. Df5 Txd4 38. Txd4 Da7 39. Dd3 Dxa2 Eindelijk heeft zwart zijn pion terug. 40. Dd2 Dxd2 41. Txd2 Kf8 42. f5 Ke8 43. Kf3 Kf8 44. Ke3 Ke7 45. Kd4 f6 46. h4 h5 47. e6 Als wit direct met zijn toren op een open



lijn gaat staan, moet hij rekening houden met fxe5, Kxe5, gevolgd door het doorlopen van de zwarte d-pion. Na de tekstzet grijpt zwart zijn enige tegenkans, die gebaseerd is op de tactische wending 47. ..., Tc8 48. Kxd5? Td8 met torenwinst.



47. ..., Tc8 48. Ta2 Tc4 49. Kxd5 Txb4 Dit eindspel ziet er op het eerste gezicht goed uit voor wit, maar in de praktijk valt het tegen. De actieve zwarte toren en de kwetsbare witte pionnen vormen voorlopig voldoende tegenwicht. 50. Ta7 Kf8 51. Tf7 Kg8 52. Tb7 Kf8 53. Kc6 Txb4 54. Tb8 Ke7 55. Txb5 Txb2 56. Tb7 Kf8 57. Tf7 Als wit wil kan hij natuurlijk remise houden met Tb8 en Tb7. 57. ..., Kg8 58. Ta7 Te2 59. Kd6 Td2 60. Ke7 Tf2 61. Ta8 Kh7 62. Kf8 Txf5 63. Ta3 Te5 64. e7 g5 65. e8D Txe8 66. Kxe8 Kg7 Dit eindspel ziet er houdbaar en misschien zelfs wel gewonnen voor wit uit. Hij moet dan wel onmiddellijk zijn koning bij de verdediging betrekken. Wit speelde echter planloos en

Tom Luif: Mephisto MM V versus CXG Sphinx Galaxy

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 1 – februari 1991) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Uit de nalatenschap van Tom Luif: CXG Sphinx Galaxy

(photo by Rob van Son) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>)

verloor als volgt: 67. Ke7 f5 68. Ta5 g4 69. Txf5 Kg6 70. Tf6 + Kg5 71. Ke6 g3 72. Tf1 h4 73. Tg1 Kg4 74. Td1 g2 75. Ke5 h3 76. Tg1 Kh5 77. Kd4 h2 78. Txxg2 h1D 79. Tg8 Db7 80. Th8 + Kg6 81. Th2 Kf5 82. Tf2 + Ke6 83. Te2 + Kd6 84. Te4 Db3 85. Te3 Dd5 + 86. Kc3 Kc5 87. Te7 Dd4 + 88. Kc2 Kd6 89. Te2 Kc6 90. Te8 Kd7 91. Te1 Kc7 92. Te7 + Kb6 93. Te2 Kb5 94. Te1 Kc4 95. Tb1 Kc5 96. Tb6 Kxb6 97. Kb3 Kc5 98. Kc2 Kc4 99. Kc1 Kc3 100. Kb1 Db6 + 101. Ka2 Db2 +, mat.

Conclusie

Een uur of zeventig uur verder, en na het verplaatsen van zo'n vierduizend schaakstukken vond ik het wel genoeg: de computer hadden 37 partijen gespeeld, waarvan er 16 door de CXG Galaxy waren gewonnen en 11 door de Mephisto MM V (bij tien remises).

U kunt zich voorstellen dat ik me nu afvraag (en u misschien ook) of de plaats van Mephisto's MM V op de Zweedse ratinglijst van november 1990 wel terecht is. Op die lijst krijgt de MM V namelijk 143 ELO-punten meer dan de CXG Sphinx Galaxy, terwijl het boven beschreven onderzoekje dit overwicht volstrekt niet bevestigt! Integendeel: in dit mini-onderzoek heeft de MM V de hem toegedichte superioriteit ten opzichte van de Galaxy (die aanzienlijk goedkoper is) volstrekt niet kunnen waarmaken!

Tom Luif: Mephisto MM V versus CXG Sphinx Galaxy

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 1 – februari 1991) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Een korte nabeschuiving over Tom Luif en de computerschaakwereld...

Tom Luif is in 2009 overleden. Toch kwam ik zijn naam weer tegen, want bij het doorzoeken in de oude tijdschriften van Computerschaak, stuitte ik op een zeldzaam artikel van zijn hand. Als ik het mij goed herinner had hij weinig op met de CSVN. Hij voelde zich in het bestuur niet gehoord, en daarmee bleef Tom een passief lid van de computerschaakvereniging. Tom was sowieso een einzelgänger. Hij hield niet van drukke toernooien of zogenaamde gezellige bijeenkomsten zoals het Gebruikerstoernooi, dus daar was hij niet te vinden. Het internet was een ware zegen voor hem. Op het HIARCS-forum was hij altijd wel te vinden en had hij veelvuldig contact met grote verzamelaars als Mike Watters of Steve Blincoe. Als historicus had ik af en toe contact per e-mail, en dat kon hij dan ook zeker waarderen. Als grootste verzamelaar van Nederland, had hij onmiskenbaar één van de prachtigste websites ter wereld!

Zie: <https://tluif.home.xs4all.nl/chescom/intro.html>

Nu ik zijn artikel gelezen heb, proef ik ook weer een beetje zijn verbitterdheid richting de CSVN. Met deze ene bijdrage kon hij zijn gram halen, want al die zogenaamde deskundigen die het tijdschrift keer op keer volschreven met lovende woorden over Mephisto schaakcomputers, zou hij nu wel eens van repliek dienen! Voor deze ene keer stak hij daar dan ook zeeën van tijd in. We weten allemaal dat het niet altijd koek en ei was binnen het bestuur van de CSVN. In juni 1991 verscheen de laatste bijdrage van Jan Louwman in Computerschaak, want het broeide al een tijdje. Dat had alles te maken met de commerciële belangen van Jan.

Zie: http://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/09-1990,%20Schaaknieuws,%20De%20commerciële%20belangen%20van%20Jan%20Louwman.pdf



In de woonkamer van Tom Luif waren enkele schaakcomputers gepresenteerd. De rest bleef in de vaak originele verpakkingen die opgeslagen lagen door zijn hele huis.

Graag sluit ik af met een herinnering aan Tom Luif:

<http://www.schaakcomputers.nl/diversen/Nieuws/In%20memoriam%20Tom%20Luif.pdf>