

Sensation in London: Gold für „Mephisto Polgar“

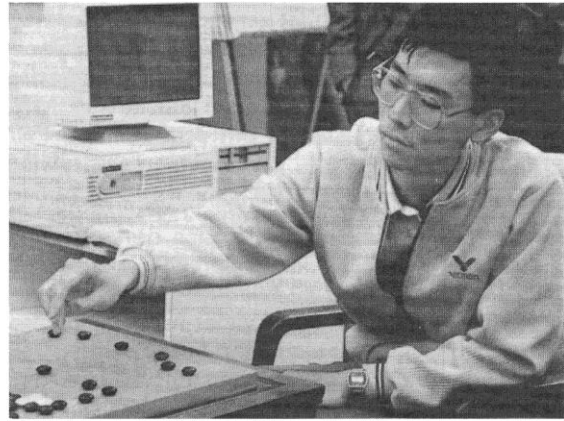
Über die erste Computer-Olympiade berichtet Frederic Friedel

Vor gut einem Jahr hatte David Levy, Internationaler Schachmeister und z.Z. Präsident des Welt-Computerschachbundes (ICCA), eine Vision. Warum, so fragte er sich, gibt es so viele Turniere für Schachprogramme und keine für andere Strategiespiele? Die erste Olympiade für intelligente Spielprogramme hat er nun selber in London veranstaltet.

Computer spielen Dame, Backgammon, Bridge, Go und viele andere anspruchsvolle Spiele. Irgendwann sollte es, meinte Levy, eine Olympiade für Strategiespiele geben. Doch kein Sponsor war anfangs bereit, die Begeisterung des Engländers zu teilen, und so beschloß er, die erste Computerolympiade in eigener Verantwortung durchzuführen. Er schickte Einladungen an sämtliche bekannten Programmierer von Strategiespielen in aller Welt. Sie sollten sich in der zweiten Augustwoche in London einfinden, um an Wettkämpfen gegen andere Programme teilzunehmen. Und siehe da, sie wollten alle mitspielen: Aus ganz Europa, aus Amerika, Kanada, Japan und China, aus Rußland, Polen, der Tschechoslowakei und Ungarn kamen die Zusagen von Computerexperten. 85 Programme wurden registriert, und viele illustre Gäste aus dem Morgen- und Abendland.

Doch so eine Olympiade verursacht erhebliche Kosten, besonders, wenn sie im Ballsaal des noblen Park Lane Hotels stattfinden soll, genau dort, wo 1986 Kasparow und Karpow um die Schachweltmeisterschaft spielten. Noch eine Woche vor der Veranstaltung sah es ganz danach aus, als müßte Levy alles aus eigener Tasche zahlen. Doch dann kam Rettung in letzter Minute: Der taiwanesischer PC-Hersteller ACER erklärte sich bereit, einen Teil der Kosten zu übernehmen und, fast ebenso wichtig, beliebig viele IBM-kompatible Computersysteme für die Teilnehmer zur Verfügung zu stellen.

Die Firmengruppe ACER (sprich: Ehs-ser), bekannt für ihre besonders anspruchsvollen Rechner-systeme, sponsort seit einiger Zeit auch die alljährliche Go-Computerweltmeisterschaft und hat einen Preis von 1,25 Millionen US-Dollar für das erste Programm ausgesetzt, das einen von der Taiwanesischen Go-Föderation zu bestimmenden Meisterspieler schlägt. Das Angebot gilt bis zum Jahr 2000. Bisher gab es keinen Gewinner.



Eine Million Dollar gibt es für das erste Computerprogramm, das es schafft, den menschlichen Go-Weltmeister zu schlagen

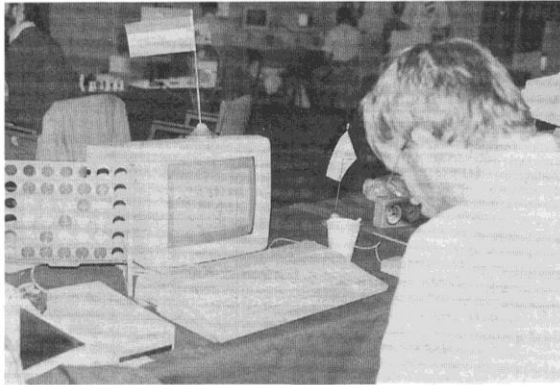
Go wird auf einem 19 x 19 Brett gespielt – von über 25 Millionen Menschen weltweit. Das Spiel ist weit älter als Schach, nämlich viertausend Jahre, und gilt als schwieriger zu programmieren. Nicht weniger als 10^{761} Zugkombinationen sind theoretisch möglich, wogegen die entsprechende Zahl für Schach (10^{112}) oder gar die Anzahl der Atome im uns bekannten Universum (10^{82}) lächerliche Kindereien sind. Bei der Go-Programmierung wird noch mehr als bei Schach auf die Shannon-B-Strategie gesetzt, also auf hochselektive Suchstrategien anstelle von Brute-Force.

In diesem Zusammenhang ist es mir eine Freude zu erwähnen, daß Prof. Claude Shannon bei der Computer-Olympiade höchstpersönlich zugegen war. Auch weitere interessante Persönlichkeiten besuchten die Wettkämpfe: der Vater von Unix und superschneller Schachhardware, Ken Thompson; der Exweltmeister in 8x8-Dame; der amtierende Go-Moku-Weltmeister, die besten Scrabble-Spieler der Welt; ein Münchner Backgammon-Profi; ein Weltmeister-Kandidat im Schach (Jon Speelman); und viele andere mehr. Und 85 der besten Strategie-Programmierer der Welt. Der Ausflug nach London hat sich gewiß gelohnt.

Gewonnen hat das Go-Turnier das Schweizer Programm „Swiss Explorer“ vor „Goliath“ (Niederlande) und „Star of Poland“. Alle drei haben sich damit für die nächste Weltmeisterschaft in Taiwan qualifiziert. „Vier gewinnt“ wird leider in Zukunft nicht mehr olympische Disziplin sein können. Denn noch während des Turniers hat das holländische Pro-

Frederic Friedel: Sensation in London – Gold für Mephisto Polgar

(Quelle: Computer-Schach & Spiele 5/89 – Oktober/November 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Vom Computer vollständig gelöst: das Spiel „Vier gewinnt“

gramm „Victor“ das Spiel vollständig ausanalysiert. Da die perfekte Strategie für beide Seiten nun bekannt ist, wären weitere Wettbewerbe unter Computern sinnlos. Prof. Jonathan Schaeffer aus Kanada, der diesmal nicht sein Schachprogramm Phoenix, sondern ein 8x8-Dame-Programm namens *Chinook* mitbrachte und damit gleich Gold gewann, will zusammen mit Ken Thompson das gleiche für dieses Spiel tun. Schaeffer: „Wenn wir uns ’ransetzen, können wir in einem halben Jahr das Spiel knacken.“

Ähnlich wie bei Computerschach-Meisterschaften gab es trotz olympischer Stimmung Probleme und Proteste. Aber sie konnten meist von dem Hauptschiedsrichter, IM (und Bridge-Meisterspieler) Mike Valvo zusammen mit einem ICCA-Komitee rasch beseitigt werden. Ich will nur einige der kurioseren nennen. In Dame wurde ein Programmierer erwischt, als er mehrfach manuell den Rechengang abbrach, um gute Züge zu provozieren. Als man ihm das strengstens untersagte, war er keineswegs einsichtig. Die Gegner hätten wesentlich leistungsfähigere Hardware, daher sollten ihm manuelle Eingriffe gestattet sein! Interessante Logik. Beim chinesischen Schach gab es in einer Partie eine dreifache Stellungswiederholung, was der (US-amerikanische) Bediener des besser stehenden Programms als Remis akzeptierte. Am nächsten Tag entdeckte er jedoch, daß nach den chinesischen Regeln (wonach das gegnerische Programm auch spielte) die Seite, die die Wiederholung herbeiführt, verloren hat! Doch die taiwanesischen Mannschaft wandte ein, daß im Gastgeberland Großbritannien die Remisregelung gilt. Es blieb beim Unentschieden.

Weitere Disziplinen waren Awari, Backgammon, Bridge, Schach, Domino, 10x10-Dame, 9x9-Go, Go-Moku, Reversi, Renju und Scrabble. In vielen

dieser Spiele haben während der Olympiade auch hervorragende menschliche Spezialisten gegen die Computer gespielt. In Go-Moku ließ der amtierende Weltmeister V. Kaufman das beste Programm „Matena“ (UdSSR) völlig chancenlos. In Reversi gewann eine Computermannschaft mit 12:8 gegen vier starke menschliche Spieler. In Scrabble gab es ein 5:5 Unentschieden zwischen „Crab“ (USA/England, Gold) und „Tyler“ (USA, Silber) und zwei Weltklassespielern, Alan Simmons und Mark Nyman. Mike Valvo und Frau Throop verloren im Bridge gegen „Acolmaster“ und „Vtech“ (beide England, Gold und Silber).

Besonders spannend war das Mensch-Computer-Match im Backgammon. Ein hochinteressantes Programm namens „Neurogammon“, das im IBM-Forschungszentrum in Yorktown Heights von Dr. Gerald Tesaro entwickelt wurde, hatte überlegen Gold gewonnen (vor „Video Gammon“, USA, und dem neuen „Saitek Backgammon“, der in diesem Herbst hierzulande erhältlich sein wird). Neurogammon läuft, wie der Name schon sagt, auf einem (simulierten) Neuronen-Netzwerk und hat seine Backgammon-Strategie durch das Nachspielen von Meisterpartien selbständig „gelernt“.

Sein Gegner war der schillernde Ossi Weiner, der in einem vergangenen Abschnitt seines Lebens das Backgammon-Spiel professionell betrieben hat. Tesaro beschwerte sich, daß er gezwungen war, am Vortag alle Schwächen seines Programms dem Gegner formell mitzuteilen – er hielt nämlich einen wissenschaftlichen Vortrag über sein Projekt im Konferenzteil der Olympiade. Dennoch verlief die Begegnung (um eine Flasche Sekt) in freundschaftlich-entspannter Atmosphäre. Sie wurde von dem biologischen Neuronenklumpen aus München gewonnen.



Der Backgammon-Crack Ossi Weiner spielt gegen ein im IBM-Forschungslabor entwickeltes „Neuronen-Netzwerk“

Frederic Friedel: Sensation in London – Gold für Mephisto Polgar

(Quelle: Computer-Schach & Spiele 5/89 – Oktober/November 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Ex-Weltmeister Derek Oldbury beim Simultanspiel gegen alle Dame-Programme, die an der Olympiade teilnahmen

Die für mich eindrucksvollste Erscheinung dieser Olympiade war ein verschumpelter alter Mann im Rollstuhl, der ein Dameprogramm mittlerer Qualität angemeldet hatte. Es war immer lustig, seine Partien zu beobachten, da er die Spielzüge seines Programms mit selbstironischem Humor kommentierte. Mir fiel auf, daß einige der Gegner ihn mit großem Respekt behandelten, obwohl ihre Programme wesentlich besser spielten. Am letzten Tag kam dann die Aufklärung: Vor den laufenden Kameras einer US-Fernsehgesellschaft spielte dieser Mann simultan gegen alle anwesenden Dameprogramme. Er war nämlich Derek Oldbury, Exweltmeister in Dame, der mit seinen über 70 Lenzen und einer schweren Behinderung demnächst seinen Titel zurückerobern will! Eine Goldmedaille für Mut und positive Lebenseinstellung.

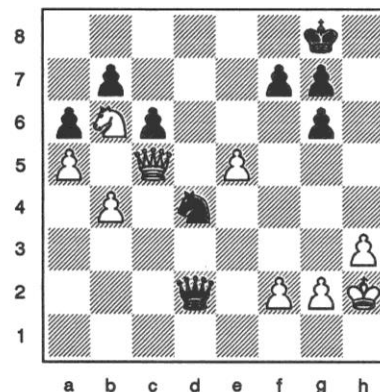
Doch nun (endlich) zum Schachturnier, bei dem neun Programme aus fünf Ländern teilnahmen. Mephisto war mit einem verbesserten Almeria (drei Ventilatoren!) erschienen, das Rebel-Team mit dem Programm „Polgar“, das demnächst als Spezial-Mephisto auf den Markt kommt (in London mit Turbokit auf 18 MHz), und Fidelity, ohne Kenntnis von Firmenchef Sid Samole von Tom Fürstenberg angemeldet, in der Edmonton Mach IV Version. Daneben spielten mit: Pandix, das bekannte ungarische Programm von Gyula und Zsuzsa Horvath, Echec 1.5 aus Frankreich, und vier relativ unbekannte Software-Programme aus England. Es war klar, daß die Medaillen unter den drei erstgenannten verteilt würden. Allein die Reihenfolge war offen.

Gleich am ersten Tage kam es zum Bruderkampf der beiden Herbstprogramme aus dem Hause Hegener+Glaser. Rebel-Betreuer Jan Louwman hatte wochenlang an einer Eröffnung just für diese

Begegnung gearbeitet und gewann tatsächlich die Oberhand. Der Eröffnungsspezialist für die Gegenseite, Ossi Weiner, war entsetzt: „Dafür wird er mir in Portoroz büßen!“ Es herrscht mitunter eine gesunde hausinterne Konkurrenzstimmung.

Mephisto-Rebel (Partiekommentare von IM Otto Borik): 1.d4 c6 2.c4 d5 3.Sf3 Sf6 4.Sc3 dxc4 5.a4 Lf5 6.e3 e6 7.Lxc4 Lb4 8.0-0 0-0 9.De2 Sbd7 10.e4 Lg6 11.e5 Sd5 12.Ld2 a6 13.Ld3 Da5 14.Lxg6 hxg6 15.Tfc1 Se7. Die erste kritische Stellung. Weiß sollte mit Sg5, Df3 und Dh3 angreifen. Falls 16.Sg5 Sf5 (um nach Df3-h3 mittels ...Sh6 die h-Linie zu sperren), so 17.g4 Sh6 18.h3, und der Sh6 steht im Abseits.

16.Lg5?! Sf5 17.Dc4 Tac8 18.Sa2 Le7 19.Lxe7 (19.g4 Lxg5 20.Sxg5 Sh6) 19...Sxe7 20.b4 Dc7 21.a5 Sf5 22.Sc3 Tfd8 23.h3 Sf8 24.Sa4 Sd7 25.Tc2 Tb8 26.Sc3 Sf8 27.d5 exd5 28.Sxd5 Dd7 29.Sb6 De7 30.Tcc1 Se6 31.Td1 Txd1+ 32.Txd1 Td8 33.Txd8+ Dxd8 34.Kh1 Dd1+ 35.Kh2 Sfd4 36.Sxd4 Sxd4 37.Dc5 Dd2. Durch wenig energisches Spiel in der vorausgegangenen Partiephase gerät Mephisto in Nachteil und muß nun zu Gewaltmaßnahmen greifen.



38.e6!? fxe6. 38...Sxe6 39.De7 Dxf2 40.Dxb7, und 40...Sf4 mit Mattdrohung auf g2 wird durch 41.Dxc6 abgewehrt. Andererseits hängt auch der Ba6 – eine unklare Stellung. 39.Kg3. 39.De7 ist hier schlecht wegen 39...Dxf2 drohend ...Sf3+ nebst ...Dg1 matt. 39...g5 40.De5 Kh7. 40...Df4+ 41.Dxf4 Se2+ 42.Kf3 Sxf4 nebst ...Sd5 ist gut für Schwarz, aber der Nachziehende spielt auf matt; dagegen ist nichts einzuwenden, denn der weiße König steht in der Tat schlecht.

41.De4+ g6. Die erwähnte Kombination ...Df4+ nebst ...Se2+ hängt immer noch in der Luft. Der letzte Zug von Weiß verhindert sie. 42.Kg4 Dxf2 43.Kxg5 Sf5. 43...Df5+ 44.Dxf5 exf5 45.Sd7 Sc2 46.Sc5 Sxb4 47.Sxb7 Sd3 kam auch in Betracht. Alles in allem kann man sagen, daß Mephisto verzweifelt um das Remis kämpft.

Frederic Friedel: Sensation in London – Gold für Mephisto Polgar

(Quelle: Computer-Schach & Spiele 5/89 – Oktober/November 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Die spannendste Partie der Olympiade: Fidelity gegen Mephisto

44.Sc4 Dg3+ 45.Kf6 Db8 46.g4. 46.Dxe6?? Dd8+ 47.Ke5 Dd4 matt. Dieses Motiv ist als „Zaungast“ auch im weiteren Verlauf anwesend. 46...Dd8+ 47.Ke5 Dc7+ 48.Kf6 De7+ 49.Ke5 c5 50.bxc5 Dxc5+ 51.Kf6 De7+ 52.Ke5 Kh6 53.Dd3 Sg7 54.Dd2+ Kh7 55.Sd6 Dc7 56.Db4 g5 57.Kf6 Dd8+ 58.Kf7 Dd7+ 59.Kf8 Dd8+ 60.Kf7 Dd7+ 61.Kf8 Dd8+ 62.Kf7 remis. Freude über den glücklichen Ausgang, aber trübe Stimmung über die Aussichten des künftigen Portoroz-Teilnehmers.

Nach diesem brisanten Remis gewannen die großen Drei alle Partien – bis auf ein unglückliches Remis für Mephisto gegen das Amateur-MS/DOS-Programm *Echec 1.5* aus Frankreich. Vor der achten Runde lag also Fidelity vorn, mit sauberen sieben Punkten aus sieben Partien (Rebel hatte 6,5; Mephisto 6,0). Tom Fürstenberg erwog schon, Samole über das noch geheime Meisterstück zu informieren, beschloß aber, erst den endgültigen Vollzug – Gold in der Tasche – zu vermeiden.

In der achten Runde ging es bereits um die Salami. Fidelity konnte gegen Mephisto Rache für Almeria nehmen, die Münchner brauchten unbedingt einen Sieg, um mit erhobenem Kopf von dieser Olympiade zurückzukehren. Es kam zu einer der spannendsten Partien des Wettbewerbs.

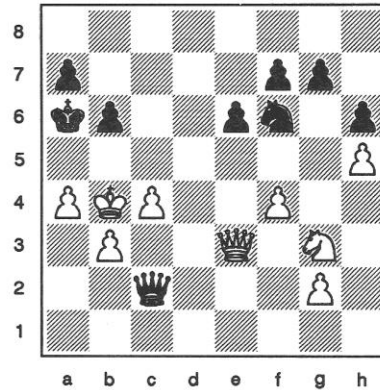
Fidelity-Mephisto: 1.e4 c6 2.d4 d5 3.Sd2 dxe4 4.Sxe4 Lf5 5.Sg3 Lg6 6.h4 h6 7.h5 Lh7 8.Sf3 Sd7 9.Ld3 Lxd3 10.Dxd3 Dc7 11.Ld2 e6 12.De2 Sgf6 13.0-0-0 c5 14.c4 0-0-0 15.Se5 Sb6 (15...cxd4?? 16.Sxf7) 16.Lf4 Ld6 (16...cxd4? 17.Sg6).

17.Kb1 Sbd7 18.Sxd7 Txd7 19.Lxd6 Txd6 20.dxc5 Dxc5 21.Txd6 Dxd6 22.Td1 Dc6 23.f4 Td8 24.Txd8+ Kxd8 25.b3 Dc5 26.Df3 Kc8 27.Kc2 Kb8. Schwarz plant offenbar ...b5 und will nicht durch Da8+ gestört werden. Wegen der Drohung ...b5 zieht wiederum Weiß seinen König zurück. Die beiden letzten Züge sind also kein Computerunsinn (sprich Programmfehler).

Frederic Friedel: Sensation in London – Gold für Mephisto Polgar

(Quelle: Computer-Schach & Spiele 5/89 – Oktober/November 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

28.Kb1 Dg1+ 29.Kc2 Da1 30.a4 Da2+ 31.Kc3 Db1 32.De3 b6 33.De5+? Das ist allerdings nicht gut; nichts sprach gegen 33.f5 Da1+ (33...exf5 34.Df4+ Kb7 35.Sxf5) 34.Kb4. 33...Kb7 34.De3 Ka6 35.Kb4 Dc2.



36.De2. Sieht aus wie ein Versehen, doch der Bauer g2 ist nicht gut zu decken: 36.Df3 Sd5+! 37.Ka3 (37.cxd5?? Dc5 matt) 37...Dc1+ 38.Ka2 Sb4 matt. 36...Dxe2 37.Sxe2 Sxh5. Das asymmetrische Endspiel ist sehr lehrreich und unbedingt zum Nachspielen zu empfehlen.

38.Kc3 Ka5?! Mephisto hätte den König ins Zentrum bringen sollen (Kb7 usw.), wonach Schwarz gute Aussichten besitzt, den Mehrbauern zu verwerten. Nach dem schwachen Partiezug gerät der schwarze König in Gefahr. 39.Sd4! Sxf4 40.Sc6+ Ka6 41.Sd8 f5 42.b4. Drohend mit 43.b5+ Ka5 44.Kb3! nebst Sc6 (b7) matt, deshalb ist zum einen der Bauer g2 tabu, zum anderen muß Schwarz seinen b-Bauern geben. 42...b5 43.cxb5+ Kb6 44.Kc4 Kc7 45.Sc6 Sxg2 46.Sxa7 f4 47.Sc6 Kd6. 47...f3 48.Kd3 g5 49.Se5. 48.Kd3 Se3. 48...g5 49.a5 g4 50.a6, und der a-Bauer wird brandgefährlich.

49.a5 Sd5 50.a6 g5 51.a7 Sb6 52.Sa5. Drohend Sc4+. 52...Kc7 53.Sc4 Sa8 54.b6+ Kb7 55.Ke4 h5.

Anzeige

SCHACHCOMPUTER

Damit Sie vorher wissen, was die neuen Modelle können, lesen Sie unser Info 89 über die Neuheiten von

CXG – Fidelity – Mephisto
Novag – Saitek und ChessBase 2.3

Zahlreiche Angebote an Gebrauchtgeräten wie z. B.
Mach-II-LA = 500 DM, Elite Avant Garde = 750 DM,
Excell 68000 = 290 DM, oder TurboKing + EGR = 340 DM.



GUT INFORMIERT KAUFEN

Gabriele Henjes
An der Uhlenmensch 7
4939 Steinheim, Tel. 0 52 33 / 69 15

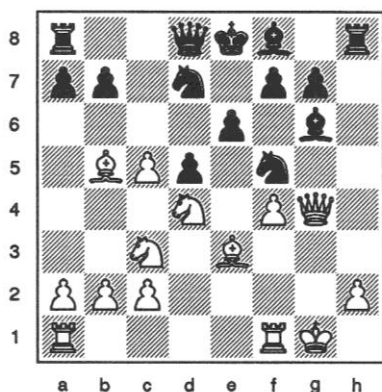
Der weiße König kann die vier schwarzen Freibauern nicht allein halten. Irgendwann einmal muß sich auch der Springer in die Bauernjagd einschalten, wonach ...Kxb6 usw. die weißen Bauern liquidiert.

56.Sd6+ Kxb6 57.Sf7 g4 58.Kxf4 Kxa7 59.Sg5 Sc7 60.Se4 Sd5+ 61.Kg5 e5 62.Kh4. 62.Kxh5 Sf6+! 63.Sxf6 g3 und der g-Bauer läuft. 62...Sf4. 62...Kb6 (mit der Idee ...Kb5xb4) 63.Kxh5!, und nun funktioniert die soeben erwähnte Kombination nicht mehr: 63...Sf6+?? 64.Sxf6 g3 65.Sd5+ (jetzt mit Schach!) 65...Kb5 66.Se3 remis.

63.Sd2 Ka6 64.Sc4 e4 65.b5+ Ka7. 65...Kxb5 66.Sd6+ Kc5 67.Sxe4+ Kd4 68.Sf6 Sg6+ (sonst einfach Sxg4 remis) 69.Kg3! remis. 66.Se3 Kb6 67.Kg5 Se2 68.Kxh5 g3 69.Kg5 Kxb5 70.Kf5 Sc3 71.Kf4 Kc5 72.Ke5. Witzig, wenn auch 72.Kxg3 Kd4 73.Kf2 ausgereicht hätte. 72...Kb4 73.Kf4 g2 74.Sxg2 remis.

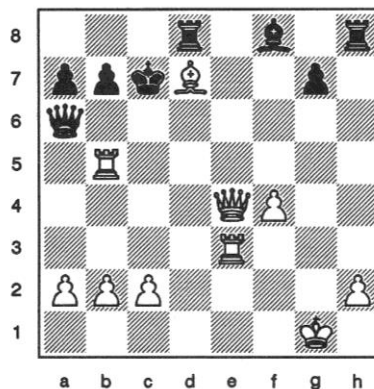
Derweilen lieferten sich Rebel und Echec ein Tollhausstück: Louwman abwechselnd himmelhoch jauchzend und zu Tode betrübt.

Echecs 1.5-Rebel: 1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Lf5 4.Sc3 e6 5.g4 Lg6 6.Sge2 c5 7.Le3 Sc6 8.dxc5 Sxe5 9.Sd4 Se7 10.f4 Sd7 11.Lb5 h5 12.0-0 hxg4 13.Dxg4 Sf5.



14.Sxe6! Eine schöne, nicht alltägliche Kombination. Schade, daß beide Computer in der Folge fehlerhaft spielten, sonst wäre diese Begegnung eine wahre Glanzpartie.

14...Sxe3 15.Tae1 Le4 (15...Sxg4?? 16.Sc7++ matt) 16.Txe3 fxe6 17.Dxe6+ De7 (17...Le7 18.Sxe4 dxe4 19.Td1 nebst Txd7) 18.Lxd7+ Kd8 19.Sxe4 dxe4 20.Td1 Kc7 21.Dd5 Dxc5 22.Dxe4 Td8 23.Td5 Db6 24.Tb5 Da6.



Hier hätte Weiß die Partie sofort entscheiden können: 25.Teb3! und dann zum Beispiel

- A) 25...b6 26.Dc6+ Kb8 27.Txb6+ axb6 28.Txb6+ usw.
- B) 25...Txd7 26.Txb7+ Kd8 (26...Kd6 27.Dd4+ Ke6 28.Dxd7+) 27.Tb8+ Kc7 28.T3b7+ Kd6 29.Dd4+;
- C) 25...Kxd7 26.Txb7+ Kc8 (26...Kd6 27.De5+ Kc6 28.Tc7 matt) 27.Tc3+;
- D) 25...Tb8 26.Lg4 nebst Tc3+.

Stattdessen aber 25.Tc3+? 25...Kb8. 25...Kxd7 26.Txb7+ gewinnt die Dame (26...Kd6?? 27.De5 matt) 26.Td3 (Absicht De5+ und Gewinn) 26...Th6



SCHACHCOMPUTER STECKBRIEFE — die neue Art der Information!!!

Jetzt 24 aktuelle und neue Schachcomputer mit Partien gegen den Weltmeister im Detail beschrieben.

Für nur 10,— DM (bitte in Briefmarken / Schein beilegen — Verrechnung bei Bestellung —) erhalten Sie 24 Steckbriefe und über 75 Partiennotationen der aktuellen Computergeneration.

WICHTIG: Alle weiteren Steckbriefe über neue Computer erhalten Sie kostenlos und automatisch!!!

Prospektmaterial auch weiterhin kostenlos natürlich bei:

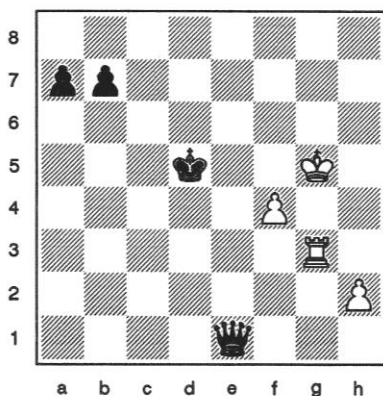
Schachcomputerversand Monika Weitkus
Sterntaler Weg 10 — 5202 Hennef 41 — Telefon 0 22 48 / 38 91

Frederic Friedel: Sensation in London – Gold für Mephisto Polgar

(Quelle: Computer-Schach & Spiele 5/89 – Oktober/November 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

27.Lc6 Txd3 28.De8+ Kc7 29.cxd3 Txc6 (29...Dxc6 30.Df7+, und der Läufer f8 fällt mit Schach, da 30...Dd7?? an 31.Txb7+ Kxb7 32.Dxd7+ scheitert) 30.Df7+ Kb8 31.Dxf8+ Tc8 32.Db4? 32.Df5 sollte geschehen.

32...Dg6+ 33.Kf2 Dxd3 34.Te5 Tc2+ 35.Kg1 Dg6+ 36.Tg5 Tc1+ 37.Kf2 Dd3 38.Df8+ Tc8 39.Tf5. Die Dame wird aus Mattangst geopfert, Rebel hat die Partie in der Tasche. 39...Txf8 40.Txf8+ Kc7 41.Tf7+ Kc6 42.b3 Dc2+ 43.Kf3 Dxa2 44.Txg7 Dxb3+ 45.Kg4 Dd1+ 46.Kh4 De1+ 47.Tg3 Kd5 48.Kg5.



Gibt es hier noch etwas zu diskutieren? Schwarz kann einfach seine Bauern laufen lassen, und Louwman Ed Schröder zum neuen Programm gratulieren. Stattdessen kommt Rebel mit seinen Bauernquadrat-Heuristiken durcheinander:

48...Dxg3+?? (ein völlig sinnloses Damenopfer) 49.hxg3 b5 50.f5 b4 51.f6 Ke6 52.Kg6 b3 53.f7 b2 54.f8D b1D+ 55.Kg5 Dc1+ 56.Df4 Dxf4+ 57.Kxf4 Kd5 58.Kf5?? Verschenkt den halben Punkt. 58. Ke3 ist remis. 58...a5 59.g4 a4 60.g5 Kd6 61.g6 (61. Kf6 a3 62.g6 a2 63.g7 a1D+ mit Schach!) 61...Ke7 62.Kg5 Kf8 63.Kh6 Kg8 0:1 Eine nervenaufreibende Partie mit einem Lichtblitz (14.Sxe6!), aber auch mit sehr vielen Fehlern!

In der letzten Runde hatte Mephisto spielfrei, und die Medaillenverteilung hing allein von der Partie Rebel-Fidelity ab. Das amerikanische Programm brauchte nur zu remisieren, um nach Sonneborn-Berger den Gesamtsieg zu erringen. Fürstenberg war guter Dinge, Louwman schaute nach der Partie vom Vortag grimmig drein. Was sollte der 8-Bitter aus Holland gegen die amerikanische Superkiste ausrichten? Folgendes:

Rebel-Fidelity: 1.d4 f5 2.Sc3 Sf6 3.Lg5 d5 4.Sf3 Sbd7 5.e3 c6 6.Ld3 Db6 7.Tb1 e6 8.0-0 Ld6 9.Se2 c5 10.c4! Se4 11.b4! Dc7 12.bxc5 Sxg5 13.Sxg5 Lxh2+ 14.Kh1 Sf6 15.g3 Sg4 16.cxd5 exd5 17.Sf4 a6 18.Sfe6 Lxe6 19.Sxe6 Dd7 20.Lxf5 Sf6 21.Kxh2 g6

Frederic Friedel: Sensation in London – Gold für Mephisto Polgar

(Quelle: Computer-Schach & Spiele 5/89 – Oktober/November 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Ist der Läufer auf h2 verloren? Ken Thompson und Claude Shannon schauen in der Partie Rebel gegen Fidelity interessiert zu.

22.Lh3 Tb8 23.Df3 De7 24.c6 b5 25.Sc7+ Kf7 26.Sxd5 Dd6 27.e4 The8 28.Tfc1 Txe4 29.Sxf6 Dxf6 30.Dxe4 Te8 31.Dxe8+ Kxe8 32.c7 Kf7 33.c8D Kg7 34.Tc7+ Kh6 35.f4 Dg7 36.g4 Dxc7 37.Dxc7 g5 38.Df7 gxf4 39.Df6 matt.

Damit war die Sensation perfekt: Fidelity, der so lange nach einem Start-Ziel-Sieger aussah, bekam mit 6,5 Punkten aus acht Partien nach Sonneborn-Berger nur Bronze, der Dreiventilator-Mephisto punktgleich Silber. Der Sieger mit einem vollen Punkt Vorsprung hieß Rebel (alias Mephisto Polgar) und konnte die Goldmedaille von Claude Shannon in Empfang nehmen.

Mind Sports Olympiade

Im nächsten Jahr, vom 8. bis 14. August, wird es am gleichen Ort die Zweite Computerolympiade geben. Das ist sicher, und die Firma ACER hat sich eine Option auf weitere Unterstützung vorbehalten. Noch mehr Programmierer haben ihr Interesse bekundet, und es werden 1990 garantiert mehr als 100 Teams an den Wettbewerben teilnehmen.

Doch Levy plant ob seiner Olympia-Erfahrung noch Größeres: 1992 wird er in einer englischen Stadt die erste „Mind Sports“ Olympiade veranstalten – Wettkämpfe für geistig besonders begabte Menschen. Es wird viele Brett- und Kartenspiele geben (z.B. Schach, Dame, Mah Jong, Monopoly, Trivial Pursuit, Bridge, Rommé, Poker, Skat), aber auch Disziplinen wie Computerprogrammierung, IQ-Tests, Kreuzworträtsel, und weitere geistige Hobbybeschäftigungen. Nicht weniger als 10.000 Teilnehmer werden erwartet. Jeder darf sich anmelden, die anerkannten Meisterspieler werden gesetzt. Wer sich also für solche Spiele interessiert, internationale Begegnungen schätzt und noch nicht seinen Sommerurlaub 1992 verplant hat, sollte sich unbedingt die Mind Sports Olympiade vormerken.