

Mephisto-Festspiele mit Mißton

Von Dr. Helmut Pflieger und Gerd Treppner



Das erfolgreiche MEPHISTO-Team '89 aus München: In der Mitte Richard Lang/Großbritannien, der Welt bester Programmierer. Mit ihm errang der Titelverteidiger Mephisto zum 6. Mal in Folge alle erreichbaren Titel in allen Klassen bei der 9. Micro Schachcomputer Weltmeisterschaft.
Foto: Hegener + Glaser, München

Weltmeister wurden in Portoroz bisher noch nicht »gemacht«; doch zumindest für zwei von ihnen war der jugoslawische Adria - Badeort eine entscheidende Station ihrer Karriere: Michail Tal gewann hier 1958 das Interzonenturnier, wurde anschließend Herausforderer und entthronte Botwinnik - und Bobby Fischer kam immerhin weiter ins Kandidatenturnier, holte sich zudem als bis heute Jüngster der Geschichte den GM-Titel. Wenn Computer Gefühle hätten, wäre es ihnen vielleicht doch ein wenig kalt den Rücken hinuntergelaufen, als sie nun im selben Saal des Hotels Palace wie damals ihre WM austrugen (ob sie jemals so gut spielen werden oder etwa gar schon bald?), nämlich vom 9.-16. September dieses Jahres.

Wer steigt mit dem »Teufel« in den Ring? Die schon vor Jahren für die meisten Kontrahenten knifflige Frage bekam diesmal eine kurze und klare Antwort, zumindest in der Herstellergruppe: Niemand. Hatte sich zuletzt, wenn auch mit Schwierigkeiten, wenigstens noch immer ein Gegner gefunden, so gab es diesmal absolute Fehlzanzeige. Der sechste WM-Titel in Folge für Mephisto fiel den Münchnern also ohne Kampf zu.

Dafür war in der Software-Gruppe ein buntes Völkchen am Start: neun Teilnehmer (mit Vollrundensystem), vom neuesten Mephisto bis zum erst wenige Monate alten Amateurprogramm (die Amateure spielten im Rahmen dieser Gruppe ihren eigenen Weltmeister aus). So mancher Gegner war nicht ungefährlich; z.B. das schwedische Programm »Why not 89«, von dem italienischen Eröffnungsspezialisten Sandro Necchi mit Enzyklopädie und weiteren Spezialvarianten zum Theoriemonster hochgerüstet, das in der Tat speziell gegen Mephisto eine »teuflische« Falle im Gepäck hatte - um ein Haar wäre sie zugeschnappt. Aber alles in allem - wer sollte den klaren Favoriten »Mephisto X« und »Rebel« (aus demselben Haus, jedoch von zwei verschiedenen Programmierern) ernstlich am Zeug flicken?

Doch dann stand ein paar Tage lang die Computer-Fachwelt kopf. Wer nach vier Runden die Tabelle sah, traute seinen Augen nicht: Da führte mit 100%, 4 aus 4, ein völliger Newcomer, von dem bis dahin niemand auch nur den Namen gehört hatte: »QuickStep«, als dessen geistiger Vater der Berliner Diplom-Ingenieur Klaus-Dieter Langer, auf Hochzeitsreise(!), auftrat. Zwar hatte »QuickStep« noch nicht gegen die Favoriten gespielt, doch seine Vorstellung war bemerkenswert genug, um im Mephisto - Lager Alarmstufe eins auszulösen. »Mephisto X« hatte selbst bereits einen halben Zähler gelassen, allerdings in der Top - Paarung gegen »Rebel«, die gleich in der Startrunde zustande kam und nach einer dramatischen Schlacht von 65 Zügen und 6 Stunden Spielzeit als Remis abgeschätzt wurde. In Runde 5 war dann »QuickStep« spielfrei, und so änderte sich im Prinzip nichts. Dann kam die Stunde der Wahrheit: 6. Runde, »QuickStep« gegen »Mephisto X«. Die beiden schenken sich nichts, und sie standen sich auch kaum nach. Mit knapper Not hielt »Mephisto X« den Königsangriff des Gegners aus, zeigte dann seine Stärke im Endspiel und gewann trotz ungleicher Läufer. Die »teuflische« Welt war von der Tabelle her wieder in Ordnung, aber »QuickStep« noch keineswegs entzaubert.

Dann platzt die Bombe. Die auffällige Ähnlichkeit zwischen dem Eröffnungsrepertoire von »QuickStep« und dem des letztjährigen Mephisto - WM - Programms »Almeria« ist den Münchnern schon seit einiger Zeit immer verdächtiger. In Runde 7 wird der Verdacht mit Händen greifbar: »QuickStep« spielt nicht nur wieder eine »Almeria« - Variante, sondern sogar eine

schlechte, mit Parallelen, die schwerlich Zufall sein können, und verliert mit Pauken und Trompeten. Jetzt sammelt man das Beweismaterial. Am nächsten, spielfreien Tag legt Hegener + Glaser offiziell Protest ein mit der Erklärung, »QuickStep« sei nichts anderes als eine unautorisierte Version, zu deutsch eine Raubkopie, des »Almeria« - Programms. Die aufgeführten Indizes reichen von nahezu identischen technischen Details über das Eröffnungsrepertoire bis zur Reproduzierbarkeit der »QuickStep« - Partien auf dem »Almeria«.

Laut Mephisto - Darstellung hat Langer nach umfangreichen Nachtsitzungen mit den Turnierdirektoren schließlich ein Geständnis abgelegt. Im offiziellen Turnierbulletin bzw. der Ausschlussklärung heißt es etwas zurückhaltender, Langer habe die Vorwürfe in keiner Weise widerlegen können und sich zudem geweigert, sein Programm durch Vergleichstests mit »Almeria« untersuchen zu lassen. Den sehr deutlichen Formulierungen nach scheint auch für die Turnierleitung Langers Schuld festgestanden zu haben. »QuickStep« wurde disqualifiziert, und der Rest des Feldes nahm's mit Erleichterung oder Galgenhumor, ganz wie man will: »Es ist schon schwer genug, gegen einen Mephisto zu spielen, aber gegen zwei...«

Noch war damit nicht ganz die Entscheidung gefallen, denn in der 8. (vorletzten) Runde hätte das US-Programm »A.I.Chess« bei einem Sieg über Mephisto noch alles offen halten können. Doch der Favorit ließ nun nichts mehr anbrennen und ging mit zwei klaren Gewinnpartien zum Schluß ungefährdet durchs Ziel. Ebenso sicher der 2. Platz von »Rebel«; rühmlich der 3. des besten Amateurprogramms »Pandix« (Ungarn), das gegen »Rebel« remisierete und auch gegen den Weltmeister fast eine Punkteileitung in Sicht hatte, bis ein grober Fehler die Partie sofort wegwart.

Endstand:

1. Mephisto X 6,5 P. aus 7 Partien; 2. Rebel 5,5 P.; 3./4. Pandix und A.I.Chess je 4,5 P.; 5. Why not 89 4 P.; 6. Paul 2 P.; 7. Kempelen Atari 1 P.; 8. Nightmare 0 P.

Die vergebenen Weltmeistertitel:

Weltmeister aller Klassen: Mephisto Portoroz
Weltmeister der Herstellergruppe: Mephisto Portoroz
Weltmeister für Software: Mephisto X
Amateur - Weltmeister: Pandix
PC - Weltmeister: Pandix und A.I.Chess

(Dem Reglement nach hätte der Titel des Weltmeisters aller Klassen zwischen den Siegern von Hersteller- und Software-Gruppe ausgespielt werden müssen. Da beide Programme identisch sind, war solch ein Stichkampf sinnlos; statt dessen gab es ein Schaumatch zwischen den Weltmeistern von 1988 und 1989, das »Portoroz« gegen »Almeria« knapp mit 2,5:1,5 gewann)

Die Computer taten auch wieder ein wenig für ihr Image den Menschen gegenüber: Am spielfreien Tag fand ein »Mannschaftskampf« gegen eine Auswahl von Portoroz statt (an 10 Brettern unter zusätzlicher Beteiligung eines Fidelity - Geräts; auch »QuickStep« war da noch dabei). Wie man hört, sollen die Einheimischen nicht schlecht gestaunt haben, als sie mit 4:6 auf die Nase fielen. Die stürmisch verlangte Revanche gab es zum Schluß des Turniers - die Gastgeber hatten dafür an Brett 1 als vermeintlich schweres Geschütz eigens einen FIDE-Meister aufgeföhren, der aber mit Mephisto keineswegs besser zurande kam als sein Vorgänger. Insgesamt freilich zogen die Computer, diesmal nur an 8 Brettern, geschwächt durch das Fehlen von »QuickStep« und »Fidelity«, mit 3:5 den Kürzeren. Endstand also 9:9, und nun waren wohl auch die bei ihrer Ehre gepackten Matadoren aus Portoroz wieder zufrieden...

Why not 89 - Mephisto X

2. Runde, Pirc - Verteidigung

1.e4 d6 2.d4 f6 3.c3 c6

Man sieht, Mephisto schwimmt auf der letzten Modewelle mit; der Zug 3...c6 ist derzeit »en vogue«. Allerdings hat er damit bei der letzten Weltmeisterschaft seinen Widersacher Fidelity zur Verzweiflung getrieben.

4. f3 g4 5.h3 h5 6.e2 e6
7. f4 d5 8.0-0

Ein überraschendes, natürlich vorbereitetes Bauernopfer.

8...e4: 9.e4: de4: 10.e5 e2:

11. e2: d4:

Ein Glück, daß diese elektronischen Dinger keinerlei Angst kennen und so ihr Hormonhaushalt nicht aus der Fassung gerät...

12. f d1

EUROPA-ROCHADE



12...c5

Wie man erfuhr, hatte das weiße Lager diese Mephisto - Lieblingsvariante so weit mit einem »Almeria« abgekocht, der an dieser Stelle auf b2 nahm, was nun wirklich zu riskant ist (schon das simple 13. ab1 nebst b7: dürfte Schwarz danach kaum aushalten). Auch das neue Programm kämpfte viereinhalb Minuten lang mit der Versuchung...dann kam der erlösende Textzug. Auch 12...a4 wäre nach 13. h5 g6

Dr. Helmut Pflieger und Gerd Treppner: Mephisto-Festspiele mit Mißton
Bericht von der Mikro WM in Portorož (Portorose)

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> - Oktober 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

14. ♖g6: fg6: 15. ♖e5 mit der Doppeldrohung ♖h8: und ♖e6: zu viel der Dreistheit gewesen.
Nun hätte Weiß nach 13. ♖e4: ♗e7 erst einmal die Korrektheit des Bauernopfers beweisen müssen. Der folgende kombinatorische Schlag sieht wegen des im Absicht landenden ♖h8 auf den ersten Blick schlecht aus, aber die Sache ist für Schwarz gar nicht so einfach.

13. ♖d8+ ♗d8: 14. ♖f7: + ♗e8 15. ♖h8:
Der Springer ist zwar hier erst einmal lebendig begraben, aber dem schwarzen in der Mitte festgehaltenen König (der nicht mehr lang rochieren kann, weil er bereits gezogen hat) weht ein frischer Wind um die Ohren.

15... ♖f5 16. ♗d2
Der Läufer wird geschickt auf die lange Diagonale überführt. 16... ♗d7 erscheint jetzt am sichersten. Doch sie kennen keine Furcht (s.o.).

16... ♗c5 17. ♗c3 e5 18. b4 ♗b6 19. ♖c4
Weiß läßt seine »Achillesferse« ertrinken. Guter Rat scheint teuer für Schwarz.

19... ♗f2+ 20. ♖h1 ♗d7
Unglaublich! Der schwarze König leistet dem weißen Turm sogar Entwicklungshilfe, findet aber so selbst ein relativ ruhiges Plätzchen auf c7.

21. ♖d1+ ♗c7 22. ♖g8
Vielleicht sieht er das einzügige Matt auf d8 nicht?! Doch das ist eine eindeutig menschliche Überlegung.

22... ♗d4 23. ♖g7+
Statt dessen hätte sich Weiß mit dem Remis durch Dauerschach nach 23. ♗d4: ed4: 24. ♖d4: ♖f1+ zufriedengeben sollen. Doch wer kann schon der süßen Verlockung (Bauernfraß mit Schach) widerstehen?
23... ♖d7 24. ♗d4: ed4: 25. ♖d4: ♗e8

Auf einmal ist der einstige Schwächling e4 mit dem »vir a tergo« ♗e8 eine Macht. Unbedingt nötig war jetzt gleich 26. ♖f7 mit Überlebenschancen. Doch warum nicht Damen tauschen, sagte sich »Why not...«
26. ♖f7 ♖f7: 27. ♖f7: e3 28. ♖d1 e2 29. ♖e1 ♖f8
...darum nicht! Wegen der Drohung ♖f1+ wird der tapferere, unglückliche Springer zu guter/schlechterletzt doch noch abkassiert, ausgerechnet nachdem er wieder in die Freiheit entschlüpft schien.

30. ♖e2: ♖f7:
Der Rest ist Sache der Technik, läßt Mephisto mitteln.
31. a3 b5 32. ♖g1 ♖b6 33. ♖e4 a6 34. ♖d4 ♖c4 35. ♖d3 ♖d7 36. ♖f3 ♖b6 37. ♖f2 ♖d2+ 38. ♖g3 ♖c2: 39. ♖h2 ♖a2 40. ♖f8 ♖a3: 0:1

Wettkämpfe von Menschen gegen Computer haben immer noch eine eigentümliche Faszination. Die folgende Partie wurde am Spitzenbrett des ersten Wettkampfs Computer gegen Auswahl Portoroz gespielt; Bedenkzeit übrigens 40 Züge in einer Stunde, danach Rest der Partie in zusätzlichen 30 Minuten.

Bojan Veber (Portoroz) - Mephisto Pirc - Verteidigung

1. e4 d6 2. d4 ♖f6 3. ♖c3 c6
Er kann's nicht lassen.
4. f4 ♖a5 5. ♗d3 e5 6. ♖f3 ♗g4 7. de5: de5: 8. h3 ♗f3: 9. ♖f3: ♖b7 10. g4 ♗b4 11. ♗d2 ef4: 12. ♖f4: ♖e5 13. 0-0 0-0 14. ♖ad1 ♖f4: 15. ♗f4: ♗c3: 16. bc3:
Im jetzt entstandenen Endspiel gefällt die schwarze Stellung trotz des weißen Läuferpaars etwas besser,

vor allem die zersplitterten weißen Bauern sind Sorgenkinder.

16... h6 17. g5 hg5: 18. ♗g5: ♖ae8 19. ♖f5
Diese Demonstration in der f-Linie ist ein Schlag ins Wasser; andererseits ist ein sinnvoller Plan schwer zu finden. Natürlich verbietet sich jetzt 19... ♖e4: wegen 20. ♗e4: ♖e4: 21. ♖d7:.

19... ♖e6 20. h4 b5
Engt den Spielraum des »Bauernläufers« d3 noch weiter ein.
21. ♖e1 ♖fe8 22. ♖e1 ♖e5 23. ♖5f4

Trotz allem hätte der Turm f5 stehenbleiben und den Tausch zulassen sollen. Nun fällt der Bauer c3. Schwarz kann sich mit seiner festen Stellung die »Verrennung« seines Turms auf dem weißen Damenflügel leisten.

23... ♖c5 24. ♗g2
Am besten war wohl noch 24. ♖4f3 ♖e5 (nicht 24... ♖c3: 25. e5 ♖e5: 26. ♗h7+ nebst ♖c3:) 25. ♖h3 ♖f7 26. ♗d2 mit zäher Verteidigung.
24... ♖c3: 25. ♖f5 ♖a3 26. h5 ♖a2: 27. h6

Bei dem abgeräumten Damenflügel muß Weiß natürlich um jeden Preis am Königsflügel angreifen. Doch Mephisto kontert eisalt.

27... ♖e5 28. hg7: ♖d3: 29. ♖b6:
Wenn doch jetzt einer der Türme auf der h-Linie stünde!

29... ♖c2: + 30. ♖g3
Auch 30. ♖g1 ♖c1 mit der Drohung ♖e2+ hilft nicht mehr; z.B. 31. ♖h5 ♖e2+ 32. ♖h1 ♖g3+ nebst ♖h5: Schlechter wäre 30... ♖e4: wegen 31. ♖h5 ♖g4+ 32. ♖h1 ♖g7: 33. ♖g7: ♖g7: 34. ♖g5+ mit schwachen Rettungschancen.

Der Textzug ermöglicht ein Ende mit Schrecken, ohne daß noch (sinnlose) Fegefeuerzeiten durchlaufen werden müßten.

30... ♖e4: 31. ♖h5 ♖e3+ 32. ♖g4 ♖c4+ 33. ♖g5 ♖g3+ 34. ♖f5 ♖c5+ 35. ♖e4 und 0:1.

Mephisto X - Rebel
1. Runde, Slavisch
1. d4 d5 2. c4 c6 3. cd5: cd5: 4. ♖f3 ♖f6 5. ♖c3 ♖c6 6. ♗f4 ♗f5 7. e3 e6 8. ♗b5 ♖d7 9. ♖a4 ♖c8 10. ♗c6: ♖c6: 11. ♖a7: ♖c8 12. ♖a5 ♖a6 13. ♖c7 ♖a8 14. 0-0 ♗d3 15. ♖f1 ♖c6 16. ♖d5: ed5: 17. ♖c6: bc6: 18. ♖e5 ♖e5: 19. ♖e5: +



Bis zum 18. Zug von Weiß aus seiner Bibliothek gespielt; ob die Variante nach 19... ♖d7 20. ♖c7+ ♗e8 mehr als Dauerschach bringt, ist allerdings fraglich (zumindest darf man annehmen, daß ein Computer das Remis vorgezogen hätte, wenn er materiell im Nachteil ist und keine zwingende Angriffsfortsetzung sieht). Die Idee 21. a4 verdient im obigen Abspiel vielleicht Interesse.
Nachdem Schwarz unter Opfer eines dritten Bauern dem Remis ausweicht, liegen die Chancen offensichtlich bei Weiß; das spätere Endspiel sieht sehr gewinnversprechend aus.

19... ♗e7 20. ♖g7: ♖f8 21. ♗h6 ♖d8 22. a3 ♖a7 23. ♖c1 ♖b6 24. b4 ♗g6 25. ♖e5 ♖e8 26. ♗g5 ♖d7 27. ♗e7: ♖e7: 28. ♖f6 ♖a6 29. ♖c3 ♖a4 30. ♖f3 h5 31. h3 ♖a8 32. ♖c5 ♖e4 33. b5 cb5: 34. ♖e2 ♖b7 35. ♖b5: ♖c6 36. ♖b2 ♖e8 37. ♖c5 ♖a8 38. ♖b5+ ♖d6 39. ♖d5: + ♖d5: 40. ♖e8: ♗e4 41. f3 ♗d3 42. a4 ♖g5 43. g4 hg4: 44. hg4: ♖a5 45. ♖f2 ♗c4 46. ♖g3 ♖c7 47. ♖e7+ ♖c8 48. g5 ♖a4: 49. g6 fg6: 50. ♖f8+ ♖c7 51. ♖g7+ ♖d6 52. ♖g6: + ♗e6 53. ♖g5 ♖a2 54. e4 ♖c7 55. ♖c5+ ♖b7 56. ♖e7+ ♖c8 57. ♖e8+ ♖c7 58. d5 ♗d7 59. ♖e5+ ♖c8 60. ♖c3+ ♖b7 61. ♖b4+ ♖c8 62. ♖f8+ ♖c7 63. ♖c5+ ♖d8 64. ♖b6+ ♖e7 65. ♖d4

Hier waren 6 Stunden Spielzeit erreicht, und die Partie wurde von GM Parma als Remis abgeschätzt. Zumindest turnierpraktisch besitzt Weiß bestimmt gute Gewinnchancen; man muß freilich zugeben, daß er in den letzten Zügen nicht gerade einen überzeugenden Plan gezeigt hat, um vorwärtszukommen.

Das Problem der menschlichen Abschätzung von Computerpartien geriet infolge dieser Partie wieder einmal in den Brennpunkt. Wäre es nicht sinnvoller, die Computer selbst notfalls mit verkürzter Bedenkzeit zu Ende spielen zu lassen? Man versuchte es, da die Regeln Abschätzung vorsehen, mit einem Kompromiß: Falls beide Gegner vor der Partie erklärten, am Brett zu Ende spielen zu wollen, durften sie es. Doch nachdem gleich in der 2. Runde eine Partie erkennen ließ, daß dabei die Gefahr bestand, schlechter abzuschneiden als bei der Abschätzung, trauten offenbar die meisten den Endspielkünstlern ihrer Programme nicht, denn in späteren Runden kamen kaum noch Vereinbarungen auf Weiterspiel zustande.

Apropos Abschätzung: Im Hotel Palace gab es einen Oberkellner, der schon seit den Tagen von Tal und Fischer 1958 ausgemachter Schachfan war. Natürlich ließ er sich auch diesmal nichts von dem großen Ereignis entgehen und wurde so offenbar bald eine bekannte Figur in der Runde. Kein Wunder, daß man auf die Frage, wer eine Partie abgeschätzt habe oder abschätzen werde, von Spöttern nicht selten die Antwort bekam: »Natürlich der Oberkellner!«

In der letzten Runde mußte dann tatsächlich die Abschätzung über einen WM-Titel, nämlich den der Amateure, entscheiden: Nach dem telefonischen Urteil von John Nunn wurde die Partie Why not 89 - Pandix für Remis erklärt, was letzteren zum Weltmeister machte. Allerdings hätte »Why not 89« den benötigten ganzen Punkt auch am Brett (in einem Endspiel mit Minusbauer) wohl nur noch holen können, wenn man dem Gegner den Stecker herausgezogen hätte.

Jetzt noch die Partie, die in dem betreffenden Moment (6. Runde) der absolute Schlager des Tages war (fast überflüssig zu erwähnen, mit einr »Almeria« - Variante seitens des Weißen). Ob der weiße Angriff zum Gewinn reichen konnte, blieb in ersten Analysen ungeklärt. Als schlecht wurde jedenfalls allgemein 30. ♗e7 betrachtet; vorgeschlagen statt dessen 30. ♖d1 mit der Idee ♖d6 oder ♖h5:.

QuickStep - Mephisto X
Angekommenes Damengambit

1. d4 d5 2. c4 dc4: 3. ♖f3 c5 4. e3 e6 5. ♗c4: ♖f6 6. 0-0 a6 7. ♖b2 b5 8. ♗d3 cd4: 9. ed4: ♗b7 10. a4 ba4: 11. ♖a4: ♗e7 12. ♖c3 0-0 13. ♗g5 a5 14. ♖d1 ♗c6 15. ♖a1 ♖b7 16. ♖e5 ♗b7 17. ♗c2 ♖c8 18. ♖b5 ♗b4 19. ♖d3 g6 20. ♖dc1 ♖e5: 21. de5: ♖c6 22. ♖h3 ♗c3: 23. bc6: ♖e4 24. ♗e4: ♖e4: 25. ♖e1 ♖c3 26. ♗f6 h5 27. ♖e3 ♖fc8 28. ♖g3 ♖f8 29. ♖h4 ♗e8



30. ♗e7 ♖e4 31. ♖f6 ♖f5 32. ♖f5: ef5: 33. ♗f6 a4 34. ♖a3 ♗d5 35. ♖d3 ♗b3 36. ♖a1 a3 37. c4 ♖ab8 38. e6 fe6: 39. ♗e5 ♖b6 40. ♖d6 ♖d6: 41. ♗d6: a2 42. c5 ♗d5 43. f3 ♖a8 44. ♖f2 ♗d7 45. ♖e3 ♖a4 46. ♗e2 ♖b4 47. ♗e5 ♖c6 48. ♗f6 ♖b1 49. ♗e3 g5 50. ♗d4 f4+ 51. ♗e2 ♗c4+ 52. ♗d2 ♗d5 53. ♗c3 ♗c5: 54. ♗f6 g4 55. ♗c2 ♖a1: 56. ♗a1: ♗f1 57. ♗g6 ♗d2: 58. ♗b2 gf3: 59. ♖h4 e5 0:1

Wie es bei einem so bunt gemischten Feld nicht anders sein kann, gab es auch einiges, was man unter der Rubrik Gruselkabinett zusammenfassen muß. Hier also zum Schluß noch ein paar Beispiele, wo man fast menschlich annehmen möchte, den Computern wären »die Nerven durchgegangen«:



Die weiße Stellung mag einem zwar ohnehin nicht mehr so recht gefallen, doch auf den Zug 1. ♗d3 käme ein Mensch so leicht nicht. Schwarz nahm mit 1... ♗f6 das gebotene Geschenk dankend an und holte sich erst einmal eine Figur (falls der Springer zieht, ♖c4+), den vollen Punkt natürlich ein paar Züge später auch.

Eine ausgewachsene »Arche - Noah - Falle«, wie sie in jeder Sammlung von Kurzpartien oder Eröffnungsfalolen nicht drastischer vorkommen kann, gab es in folgender Partie zu bestaunen:

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♖f6 5. d4 ed4: 6. 0-0 ♗e7 7. ♖e1 b5 8. ♗b3 d6 9. ♖d4: ♖d4: 10. ♖d4: c5 11. ♖c3 c4 und Schwarz gewann eine Figur, da ein Damenschach auf c6 wegen ♗d7 nie eine Gegendrohung ist.

Auch der Weltmeister profitierte mindestens zweimal von groben Schnitzern der Gegner. Mit Weiß hatte Mephisto in folgender Stellung nicht allzuviel herausgeholt, und Schwarz war mit »Pandix« immerhin -siehe Endstand- ein recht starkes Pro-

gramm. Aber mit des Geschickes Mächten...



...zog Schwarz hier 1... ♖e2+?? und stellte erst nach 2. ♗e2: fest, daß er den Läufer gar nicht wiedermehmen kann wegen des nicht gerade problematischen Grundreihenmatts 2... ♖e2: 3. ♖a8+ ♗g7 4. ♗f8+ nebst 5. ♗h6+. Man kann nur annehmen, daß hier der Rechenhorizont einen Streich gespielt haben muß. Oder war's doch die Katze? Ein paar Züge vor dem Diagramm schlich eine in den Turniersaal und sprang ausgerechnet Mephisto - Programmierer Richard Lang auf den Schoß. So was soll Glück bringen...



In der Partie gegen »Kempelen Atari« (4. Runde) war Mephisto mit

Schwarz in diese selbst mit teuflichen Mächten kaum noch zu überlebende Stellung geraten. Der Gegner gehörte zwar zu den Schwächsten im Feld; doch die Züge 1. ♗e2 nebst ♖g3 und evtl. ♗d3 sind ja so schwer eigentlich nicht zu finden... Nach 1. ♖d4?? ♖d4: 2. ♗d4: a5 indes gelang es Weiß nicht, den Springer zu fangen, und mit weiteren schwachen Zügen produzierte er statt dessen ein schnelles Ende (3. c3 a4 4. ♖b2 ♖c1 5. ♖b5 a3 6. ♖b1 a2 und Schwarz gewann).

HCC**Weltweit die Nr.1 für
SCHACHCOMPUTER**

Genau wie bei Ernst Musch
geht's weiter husch-husch,
denn besser als Ossi Weiner
bedient Sie schließlich keiner !

**Die stärksten Schachcomputer, die es je gab****Mephisto****NEU: Mephisto Polgar**

Der stärkste und komfortabelste 8 Bit-Schachcomputer der Welt

NEU: Mephisto Roma II

Die Alternative: der preiswerte 16 Bit-Schachcomputer

NEU: Mephisto Portorose 68.000

Der stärkste und komfortabelste 16 Bit-Schachcomputer der Welt

NEU: Mephisto Portorose 68.020

Der stärkste und komfortabelste 32 Bit-Schachcomputer der Welt

NEU: Mephisto Portorose 68.030

Der mit Abstand stärkste Micro-Schachcomputer der Welt.

Limitierte Auflage, nur noch 10 handsignierte Exemplare erhältlich !

NEU: HCC BEQUEM-KAUF-KREDIT

Kaufen Sie jetzt, zahlen Sie in bequemen Teilbeträgen durch
günstige Finanzierung unseres Partners, SKG Bank Saarbrücken.

Fordern Sie unverbindlich Unterlagen an (auch über **Module** und
Umrüstungen) vom weltgrößten Schachcomputer-Spezialisten !

HCC**HOBBY COMPUTER CENTRALE**

Ossi Weiner Vertriebs GmbH

Barerstr.67 • 8000 München 40

Tel. (089) 2720797 / 2717284

Telefax (089) 2714609

Werbung: Hobby Computer Centrale – Ossi Weiner Vertriebs GmbH(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> – Oktober 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)