

## COMPUTERSCHACH

H.-P. Ketterling:

### Computer auf dem Vormarsch

Am 16. September 1980 war in München für einen Tag ein Schachcomputer zu begutachten, der erst vor kurzem erstmals in den USA vorgestellt worden war. Es handelte sich um BORIS HANDROID, einen Schachcomputer, mit dem man wie mit einem menschlichen Partner Schach spielen kann. Halleffekt-Sensoren gestatten ihm, jede Bewegung der mit einem Magnetaußensehen Steine auf seinem 30 x 30 cm großen Schachbrett zu kontrollieren und so die Züge seines Gegners zu verfolgen. Seine eigenen Steine setzt er mit einem kleinen Greifarm, der auch die geschlagenen Steine vom Brett nimmt. Die von BORIS bekannte Tastatur und das achtstellige grün leuchtende Sechzehnstellige-Display des Multispielsystems MGS sind ebenfalls vorhanden und erlauben allerlei Sonderfunktionen wie Stellungskontrolle, Ausgabe von Kommentaren, Beobachten des Rechenvorganges und dergleichen mehr.

Zweifelloos ist dies eine der komfortabelsten Arten, Computerschach zu spielen, sie übertrifft noch das automatische Schachbrett SARGON 2,5 ARB, das ebenfalls einen weit überdurchschnittlichen Spielkomfort bietet. Allerdings wird man für dieses nur in kleiner Stückzahl aufgelegte und noch vor Weihnachten verfügbare Wunderwerk DM 3.000,- oder mehr auf den Tisch legen müssen.

Die wirklichen Computerschachpuristen interessiert natürlich vor allem, welches Programm dieses Computer steuert. Zur Zeit ist es SARGON 2,5, eines der stärksten Mikrorechner-Schachprogramme der Welt. Mit BORIS 2,5 wurde jedoch bereits ein neues Schachprogramm angekündigt, das jedoch nicht vor dem Frühjahr 1981 verfügbar sein dürfte und dessen Stärke über SARGON 2,5 vermutlich nicht sehr hinausgehen dürfte. Da die Programmmodulen jedoch austauschbar sind, kann sich jeder Besitzer von BORIS HANDROID oder dem MGS bald selbst davon überzeugen.

BORCHECK heißt ein neues Dameprogramm, das in Kürze für das MGS und natürlich BORIS HANDROID verfügbar sein wird. Sieben Spielstärkestufen mit Rechentiepen bis zu zehn Zügen stehen zur Verfügung, das dürfte selbst für Spitzenkönner eine harte Nuß sein.

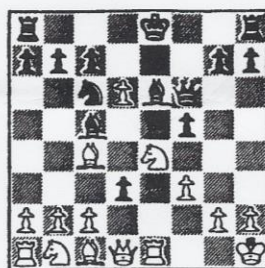
Am Rande sei erwähnt, daß das Multispielsystem MGS weiter ausgebaut wird, in Vorbereitung sind eine Ausführung in leicht verändertem Design und eine weitere in Luxusausführung mit einem sehr ansprechenden Holzgehäuse. Auch das Spielprogramm wird ständig erweitert. Neben SARGON 2,5 sind jetzt LAS VEGAS 21 (17 & 4) und BACKGAMMON verfügbar. In Kürze werden weitere Module folgen, nämlich BORIS 2,5, BORCHECK (Dame), LUNAR LANDER (Mondlandung), WITS END (Master Mind) und ODIN (Othello). Das Spielsystem MGS wächst sich damit vom Schachcomputer zum Freizeitspaß für die ganze Familie aus.

BORIS DIPLOMAT II ist die Neuauflage eines der interessantesten u. robustesten Schachcomputer für Batteriebetrieb u. wurde bereits vor einiger Zeit unter der Bezeichnung BORIS DIPLOMAT 80 angekündigt. Der Computer präsentiert sich nun bei gleicher Form in warmen braunen Farben und mit einer übersichtlicheren Tastatur zu einem drastisch gesenkten Preis. Das Programm wurde leider nur geringfügig modifiziert und ist für den anspruchsvollen Spieler deshalb nicht so attraktiv.

Zwar waren schachlich keine Durchbrüche zu erwarten, weil der eigentliche Gegner, das Hirn des Schachcomputers mit dem automatischen Greifarm, SARGON 2,5 war; jedoch ließ der Berichtersteller es sich nicht nehmen, die folgende Schnellepartie zu spielen:

### Ketterling – BORIS HANDROID, Stufe 3 Max-Lange-Angriff

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4 ed4: 4. Lc4 Lc5 Mit 4. ...Sf6 konnte Schwarz vorteilhaft ins Zweispringerspiel im Nachzuge einlenken, 5. 0-0 Sf6 Mit 5. ...d6 könnte Schwarz in ruhigere Bahnen gelangen und ein festes, wenn nicht sogar besseres Spiel erlangen, der fünfte Zug von Weiß steht aufgrund dieser Möglichkeit in weniger gutem Licht. 6. e5 Se4? Hier bietet der mit 6. ...d5 zu führende Gegenstoß im Zentrum wohl die einzig brauchbare Alternative bei allerdings kompliziertem Spiel. Es ist jedoch nicht ganz sicher, ob Schwarz dies zu fürchten hat. Sonst kommt nur noch 6. ...Sg4 infrage, eine Variante, in welcher Weiß trotz einiger Komplikationen keine besonderen Schwierigkeiten hat. 7. Te1 Morphy zog anlässlich einer Blindpartie gegen Dominguez 1864 in Havanna 7. Ld5 und spielte seinen Gegner in Grund und Boden. 7. ...d5 8. ed6: e. p. f5 9. Sg5 Df6 10. f3 d3+ 11. Kh1 Le6 12. Se4: Man beachte das auf f2 drohende Schach. 12. ...fe4: 13. Te 4: Hier reichte die Zeit nicht mehr, und die Partie wurde abgebrochen. Da SARGON 2,5 MGS ja das gleiche Programm enthält, wurde sie später interesseshalber wieder aufgenommen. 13. ...Se5? Nach diesem Zug wickelt Weiß mit Figurengewinn ab. 14. Le6: De6: 15. cd3: Ld6: 16. d4 c5? Die Partie ist sowieso nichts mehr wert., dennoch sollte



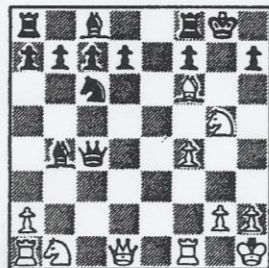
Stellung nach dem 12. Zug v. Weiß

Schwarz lieben den König in Sicherheit bringen. 17. de5: Le7 18. Da5+ Dc6 19. Dc6: bc6: Zum Damentausch ist c6 wohl nicht der geeignete Ort. Weiß gewinnt jetzt ohne Schwierigkeiten. 20. Le3 Tb8 21. b3 0-0 22. Sd2 Tbd8 23. Te1 Td5 24. Sc4 Tf5 25. f4 Th5 Der Turm ist auf Abwegen. 26. Sa5 Th6 27. f5 Th4 28. g4 a6 29. Sc6: Lf8 30. e6 Ld6 31. e7 Da 31. ...Le7: 32. Se 7+ nebst 33. Sd5: Haus und Hof einbüßt, greift der Computer zu Verzweiflungsmanövern. 31. ...Th2:+ 32. Kg1 Te5 33. Te5: Natürlich nicht 33. Kh2: Te 4:+ und der Be7 steht unter Arrest. Jetzt aber ist alles vorbei, der Computer gab die restlichen Figuren und wurde dann wenige Züge später matt.

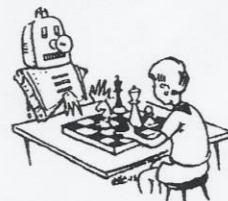
Neben dieser Partie ergab sich auch die Gelegenheit zu einer zweiten mit einem noch in der Entwicklung befindlichen Programm, von welchem ein Prototyp als Modul passend zum MGS bereitstand. Auch diese Partie wurde auf Stufe 3 als Schnellepartie gespielt.

### Ketterling – BORIS experimental MGS, Stufe 3 Kompromittiertes Schottisches Gambit

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4 ed4: 4. Lc4 Lb4+ Der hiermit beabsichtigte Bauernraub ist nicht zu empfehlen. 4. ....Sf6 kommt in Betracht. 5. c3 dc3: 6. 0-0 cb2: Weiß hat zwei Bauern für eine starke Angriffsstellung geopfert. Weniger riskant ist es für Schwarz, sich nach 6. ...d6 7. a3 La5 8. b4 Lb6 9. Db3 Df6 10. Sc3: mit einem Bauern zu begnügen, obwohl Weiß auch dann ausgezeichnet steht. In der Partie folgte: 7. Lb2: Sf6 8. Sg5 Hier wird auch 8. a3 Lc5 gespielt, andere Läuferzüge sind in Verbindung mit dem weißen Bauernvorstoß nach e5 ebenfalls problematisch. 9. Sg5 0-0 10. Sf7: Tf7: 11. Lf7:+ Kf7: 12. e5 womit Weiß die Qualität gewinnt. Nach 8. e5 d5 9. Lb3 hat Schwarz ebenfalls Probleme. 8. ...0-0 9. f4 Auch hier käme 9. a3 in Verbindung mit baldigem e5 infrage. 9. ...De7 10. e5 Dc5+ 11. Kh1 Dc4: 12. ef6: gf6: 13. Lf6: Durch das Scheinopfer des Lc4 wurde die schwarze Rochadestellung aufgerissen. 13. ...Te8 14. Sd2 Ld2: 15. Dh5 Dieser Zug erlaubt keine Parade mehr. 15. ...h6 16. Dh6: Df 1:+ 17. Tf1: Te1 18. Dh7+ Kf8 19. Df7:≠ Sadistisch, kürzer war 18. Dh8# oder 18. Dg7#



Stellung nach dem 13. Zug von Weiß.



## H.-P. Ketterling: Computer auf dem Vormarsch (Boris Handroid und Mephisto)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 197 – Dezember 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



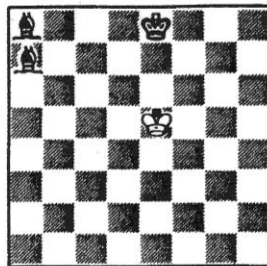
Computerschach in Form handlicher Mikroschachcomputer war bisher eine Domäne ausländischer Programmierer und Gerätehersteller, indes tut sich jetzt auch in Deutschland etwas. Der große deutsche unbekannt Schachcomputer heißt MEPHISTO - ein rechter Erbkönig, der seit rund einem Jahr durch die Presse geistert. Die DEUTSCHE SCHACHZEITUNG erwähnte ihn im Oktober 1979 und im CHIP Heft 12/1979 veröffentlichte I. Kühnmund unter dem knalligen Titel „MEPHISTO schlägt CHALLENGER“ ein Porträt dieses angeblichen Wunderkindes, verbunden mit einem Vergleich mit CHESSE CHALLENGER 7 und BORIS DIPLOMAT, der immerhin interessant genug verlief, um einen hellhörig zu machen. Handelte es sich damals um ein Labormuster, so ist im Frühjahr 1980 ein etwas gereifterer Prototyp auf der Nürnberger Spielwarenmesse vorgestellt worden. Inzwischen gibt es auch eine Reihe von teilweise noch unveröffentlichten Testberichten, aus denen hervorgeht, daß MEPHISTO zwar noch nicht ganz ohne Makel ist, aber bereits jetzt gegen die stärksten auf dem Markt befindlichen Geräte eine recht gute Figur macht. Kein Wunder übrigens, denn der Autor seines Programms ist der Münchener Th. Nitsche, der sich schon während seines Studiums eingehend mit Computerschach auf Großrechenanlagen befaßte und die Erkenntnisse, die mit seinem Programm ORWELL III gewonnen wurde, hier nutzbar machte. Er befaßt sich auch mit dem Problem lernender Schachcomputer und sein neueres Programm PARWELL ist auf internationaler Ebene durchaus nicht unbekannt. Nachdem sich die Markteinführung von MEPHISTO mehrfach verzögert hat, ist er im Herbst dieses Jahres endlich in den Handel gekommen.

MEPHISTO bietet 8 Spielstufen (A1 bis A8) mit mittleren Rechenzeiten von 4s, 15s, 40s, 90s, 3min, 10min, 1h und 10h. Hinzu kommen 8 Analysestufen (B1 bis B8) für 1 bis 8 Halbzüge Rechentiefe mit deutlich höherem Zeitverbrauch. Eine LCD-Anzeige, die Verwendung eines Mikroprozessors und von Speicherbausteinen in CMOS-Technik gestatten aufgrund des extrem geringen Stromverbrauches mit einem Satz von vier Alkali-Mangan-Mignonzellen bis zu 120 (!) Betriebsstunden. In Spielpausen kann bei weiter verringertem Stromverbrauch die erreichte Stellung gespeichert werden, ohne die Batterien nennenswert zu belasten. Mit den Abmessungen von etwa 4 x 11 x 17 cm ist MEPHISTO um einiges kleiner als der kleine CHESSE CHAMPION MK IIa von Quelle und sogar als die noch kleineren COMPUCHESSE I und II.

Das Programm betrachtet bis zu einer Tiefe von zwei bis drei Halbzügen sämtliche Möglichkeiten und verfolgt darüber hinaus forcierte Zugfolgen noch etwas weiter, so daß es in den höheren Stufen über eine recht gute taktische Schlagfertigkeit verfügt. In der Turniereinstellung A6 mit etwa 3min Rechenzeit je Zug rechnet das Programm durchschnittlich drei bis vier Halbzüge tief, während es im Endspiel im Schnitt auf vier bis fünf Halbzüge kommt. Auch in strategischer Hinsicht spielt es recht solide, soweit das nach dem heutigen Stand überhaupt möglich ist. Gelegentliche „krumme Züge“ zeigen allerdings doch die Grenzen auf, über die auch MEPHISTO nicht hinaus kann. Allerdings muß man sagen, daß in dieser Hinsicht kaum einer der anderen Computer besser ist.

MEPHISTO gehört zu den Schachcomputern, die die gegnerische Bedenkzeit zum Weiterrechnen benutzen. Zweizügige Probleme werden in wenigen Minuten gelöst, für Dreizüger werden jedoch mitunter einige Stunden benötigt. Natürlich beherrscht MEPHISTO die normalen Schachregeln, nur die speziellen Remisregeln bei Stellungswiederholung und die 50-Züge-Regel sind ihm unbekannt. Bauern verwandelt er nur in Damen. Ein mittleres Eröffnungsrepertoire, Zufalls-generator, Zugzurücknahmemöglichkeiten, Kontrollton und elementare Endspielkenntnisse vervollständigen das Bild, immerhin beherrscht er in der Turnierstufe die Mattführungen mit König und Turm sowie König und zwei Läufern gegen den König. In der Mattführung mit zwei Läufern gelang es bei einer Reihe von Versuchen nur einmal, ihn in ein Remis durch Zugwiederholung zu locken. Die Mattführungen sind nicht übermäßig elegant aber sicher, wie das folgende Beispiel zeigt:

#### Mattführung mit zwei Läufern Schwarz: MEPHISTO, Stufe A6



1. ...Kf7 2. Kd6 Kf6 3. Kd7 Ke5 4. Ke7 Lc5+ 5. Kd7 Le4 6. Kc7 Ke6 7. Kd8 Lb6+ 8. Ke8 Lg6+? Hier wäre Lc6+ weit besser gewesen, weil der König und der weißfeldrige Läufer sich nun etwas behindern. 9. Kf8 Kf6 10. Kg8 Lc5 11. Kh8 Le4 12. Kg8 Kg6 13. Kh8 Ld6 Hier kündigte der Computer Matt an und spielte die folgenden Züge blitzschnell: 14. Kg8 Ld5+ 15. Kh8 Le5# Versucht man, nicht

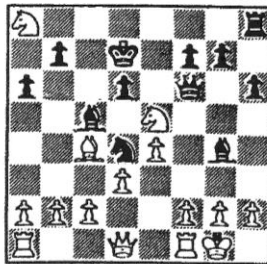
dem schwarzen König entgegenzugehen, sondern mit 2. Kf4 in der Mitte zu bleiben, wird man in Richtung h1 gedrängt und dort mattgesetzt und auf 2. Kf5 engt er mit 2. ...Lb8 den Spielraum des weißen Königs weiter ein und treibt ebenfalls in Richtung h1.

Die Mattführung mit König, Läufer und Springer gegen König beginnt zunächst auch ganz passabel. Man merkt jedoch bald, daß der Computer nicht weiß, daß das Matt nur nahe einem Eckfeld der Läuferfarbe erzwungen werden kann, und so entschlüpft man ihm immer wieder. Bei elementaren Bauernendspielen ist es mit seiner Weisheit auch nicht weit her, Opposition und Bergersches Quadrat sind für ihn unbekannte Begriffe.

Einige Partien zeigen das Spielniveau von MEPHISTO sehr deutlich. Im ersten Beispiel geht ein geübter Turnierspieler mittleren Niveaus in einer Schneltpartie durch eine Unachtsamkeit baden.

#### MEPHISTO, Stufe A5 – H.-J. Steffen Italienisches Vierspringerspiel

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Sf6 4. Sc3 Lc5 Auf Umwegen über das Zweispringerspiel im Nachzuge ist nun das Italienische Vierspringerspiel entstanden. 4. ...Se4: mit der Folge 5. Se4: d5 6. Ld3 de4: 7. Le4: mit ausgeglichenem Spiel hätte dem Nachziehenden schnellen Ausgleich gegeben. Übrigens führt nach dem Springereinschlag auf e4 das Gegenopfer 5. Lf7:+ Kf7: 6. Se4: d5 7. Seg5+ Kg8 8. d3 h6 zu einer eher für Schwarz günstigen Stellung. 5. 0-0 d6 6. d3 Lg4 Es droht Sd4 nebst Tausch auf f3 und Aufreißen der weißen Rochadestellung. 7. Lg5 h6 8. Lf6: Df6: Nun konnte Schwarz sogar den Druck noch verstärken. 9. Sb5 a6!? Schwarz will zu Sd4 kommen und lockte den weißen Springer weg. Wenn auf d4 ein schwarzer Springer erscheint, droht jetzt ein anschließender Tausch auf f3 nebst Matt oder Damengewinn. 10. Sc7:+ Kd7? Eine Unachtsamkeit, die sich gleich rächt und das schwarze Spiel verdirbt. 11. Sa8: Sd4 12. Se5:+ De5: 13. Dg4:+ Ke7?



Stellung nach dem 12. Zug v.

Schwarz

Am einfachsten wäre hier wohl 23. Sd5 gewesen. 23. ...h3 24. Sd5 Th6 25. De5 Dd5: Wegen des auf g2 drohenden Matts kann Weiß nach dem Einschlag auf g7 nicht den Turm gewinnen, er kann jedoch dreizügig Matt setzen und tut es auch. 26. Dg7:+ Kc6 27. Dc7+ Kb5 28. a4#

Preisfrage: Wie kam MEPHISTO zu seinem Namen? Antwort: Weil er so fies spielt! Mitunter spielen die Gegner jedoch auch fies und dann ist der Computer der Dumme. Die folgende Beratungspartie wurde in der Turnierstufe auf einer Schachreise zur Verkürzung einer langen Busfahrt gespielt. Die Beratenden waren Becker, Dr. Pischner, Hoffmann und Ketterling, es waren also immerhin zwei Berliner Landesligaspieler dabei.

### H.-P. Ketterling: Computer auf dem Vormarsch (Boris Handroid und Mephisto)

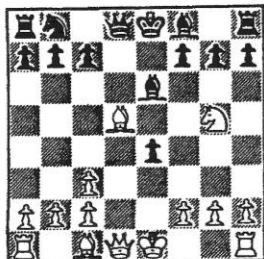
(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 197 – Dezember 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



### Beratende – MEPHISTO, Stufe A6

#### Russisch durch Zugumstellung

1. e4 e5 2. Lc4 Sf6 3. Sf3 Se 4: 4. Sc3 Sc3: Eine Gambitvariante, in der Weiß starken Angriff bekommt, wenn Schwarz sich an das Material klammert. Die Gelehrten haben im Laufe der Zeit verschiedene Meinungen darüber geäußert, ob der Angriff den Bauern wert ist oder nicht. 5. dc3: e4 Normalerweise versucht Schwarz hier mit 5. ...f6 den Bauern zu halten. Gegen scharfes Angriffsspiel ist es jedoch sehr schwer, die Stellung zu konsolidieren. 6. Sg5 d5 7. Ld5: Es kam eventuell 7. Sf7: nebst Dh5+ in Betracht. 7. ...Le6



Stellung nach dem 7.

Zug von Schwarz  
jeden Preis hinausgeschoben. 25. Te1: c5 26. Tg1#

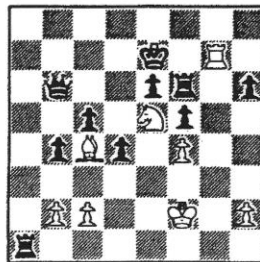


Mutig geworden, wagten sich die Beratenden nun an eine Damenvorgabepartie und konnten sich nach 49 Zügen in verlorder Stellung gerade noch in ein Remis durch Zugwiederholung retten. Der zweite Versuch dauerte zwei Züge länger und hatte das gleiche Ergebnis:

### Beratende – MEPHISTO, Stufe A6

#### Damenvorgabepartie

1. f4 d5 2. Sf3 Lf5 3. d3 Sf6 4. e3 Sc6 5. Le2 e6 6. 0-0 Ld6 7. Ld2 0-0 8. Sc3 Sb4 9. Tacl c5 10. a3 Sc6 Die Beratenden verfolgten die Absicht, zurückhaltend zu laviieren, möglichst wenig zu tauschen, gelegentlich eine Linie zu öffnen und einen Angriffsversuch zu unternehmen. 11. Sd1 d4 Dieser Vorstoß zwang zum Gegenstoß, erlaubte dem Computer aber, zwei Bauern für eine Figur zu bekommen, ohne daß Weiß zum Angriff kam. 12. e4 Le4: Auf dem Läuferrückzug wäre durch 13. e5 doch eine Figur verlorengegangen, Weiß hätte dann aber etwas Spiel auf der f-Linie gehabt. 13. de4: Se4: 14. Ld3 Sd2: 15. Sd2: Db8 Das erzwingt eine Lockerung. 16. g3 f5 17. Sf3 b6 18. Lc4 Tf6 19. Sg5 De8 20. Tfel Sd8 21. Sf2 a5. Ein Tempoverlust. 22. Te 2 h6 23. Sf3 b5 24. La2 b4 25. Tce1 g6 26. Lb3 Das weiße Spiel gegen e6 hat sich festgefahen. Die Beratenden hatten sich an dieser Stelle nach dem Prüfen eines Angriffsversuches mit 26. Sg5 hg5: 27. Sh3 nebst Sg5 wegen Zweifel an den realen Chancen dieses Planes zum Abwarten entschlossen. Da Schwarz anschließend sowieso aus der Fesselung ging, hätte er das sicher auch in der anderen Variante getan. 26. ...Kg7 27. ab4: ab4: 28. Sd3 Dd7 29. Sfe5 Db7 Von nun an muß Weiß immer auf die lange Diagonale achten. 30. Sc4 Dc7 31. Sd6: Dd6: 32. Te5 Tc8 33. Lc4 Tc 6 34. Tal Weiß versucht sein Heil im Spiel gegen die Punkte c5 und e6 verbunden mit einer Umgehung durch den einen Turm über die a-Linie. 34. ...Sf7 35. Ta7 Db8 36. Te7 Db6 37. Te1 Nachdem Schwarz an e6 gebunden wurde, soll nun der zweite Turm nachgeholt werden. Schwarz stört die weißen Pläne, indem der Te7 zur Erklärung gezwungen wird. 37. ...Kf8 38. Td7 Ke8 39. Tf7: Kf7: 40. Se5+ Ke7 41. Tal Weiß verzichtet auf den Rückgewinn der Qualität, weil der Zentrale Se5 in Verbindung mit dem verbliebenen Turm eine starke Bedrohung des Schwarzen darstellt. 41. ...Tc7 42. Ta8 g5 43. Tg8 gf4: 44. gf4: Ta7 Nun hat sich die Stellung geöffnet und Schwarz droht zum Gegenangriff zu kommen, eine brenzlige Situation. 45. Kf2 Tal 46. Tg7+ (Siehe Diagramm)



Stellung nach dem 46.

Zug von Weiß

wiederholung. Man muß dem Computer in dieser Partie ein recht brauchbares Spiel bescheinigen, auch wenn er seine Materialüberlegenheit nicht verwerten konnte.

Bei Vorgabepartien mit Mephisto ist zu beachten, daß einfaches Löschen der Figuren für den Computer dem Errichten einer Problemstellung gleich ist und er dabei die Rochaden verliert, ähnlich wie dies auch beim CHESS CHAMPION SS III der Fall ist. Während beim letzteren das Versetzen des Inhalts eines leeren Feldes auf das Feld der zu entfernenden Figur mittels MD-Taste recht einfach zum Ziele führt, muß beim MEPHISTO der fragliche Stein auf recht umständliche Weise durch legale Züge „vernichtet“ werden.

Abgesehen von dieser Kleinigkeit ist MEPHISTO jedoch ein spielstarkes und ausgezeichnet konzipiertes Gerät. Die Bedienung ist so klar und einfach, daß man die Bedienungsanleitung nach einmaligem Lesen nicht mehr benötigt, was man nicht von jedem Gerät sagen kann. Die LCD-Anzeige zeigt während des Rechenvorganges wahlweise den momentan erwogenen Zug oder die Rechen-tiefe in Halbzügen und die Anzahl der noch zu prüfenden Varianten an. Schach, Matt und Patt sowie Mattankündigung werden durch Punkte an besonders gekennzeichneten Stellen bzw. im Klartext im LCD-Display angezeigt. Für die Stellungskontrolle werden teilweise stark stilisierte Buchstaben (Turm T und König K) verwendet, das trifft auch für die Wörter Matt und Patt zu (TTT und KTT). Der Grund ist in der beschränkten Darstellungsmöglichkeit der üblichen Sieben-Segment-Anzeigen zu suchen.

Mit einem derzeitigen Marktpreis von knapp DM 500,- stellt der sehr handliche MEPHISTO mit seinem relativ günstigen Preis-Leistungsverhältnis eine interessante Alternative zu anderen Schachcomputern dar und wird sicherlich auf reges Interesse stoßen.

Eine Probe ihres Leistungsstandes gaben SARGON 2,5 ARB und MEPHISTO beim 10. Hermann-Gulweida-Gedenkturnier des Schachklub Tempelhof 1931 e.V. in Berlin am 4. und 5. Oktober, das über 11 Runden nach Schweizer System bei 30min Bedenkzeit ausgetragen wurde. Dieses traditionell stark besetzte Turnier, das Niveau lag diesmal bei etwa 1850 ELO-Punkten, sah 64 Teilnehmer am Start und wurde klar von Harald Lieb mit 9,5 Punkten vor Kauschmann und Grzesik mit je 8,5 P. gewonnen.

Während es MEPHISTO nur auf 3 Punkte und den 59. Platz brachte, plazierte sich SARGON überraschend gut mit 5,5 Punkten, also genau 50% (!) auf dem 33. Rang und lehrte einige starke Gegner das Fürchten. Die Computer liefen 24min in Stufe 3 bzw. A4 und die restliche Zeit in Stufe 1 bzw. A2. Zwischen den Runden schickte SARGON in Blitzpartien (6min Stufe 1 und 1min in Stufe 0 gegen 5min) einige Gegner auf die Bretter, teilweise lernten dabei bekannte Berliner Spieler das Gruseln. Seit 1977 nehmen Computer mit stetig wachsender Spielstärke an diesem Turnier teil, SARGON bisher als erfolgreichster.

(Dies ist der fünfte Teil einer Artikelfolge aus dem Tempelhofer Schachmosaik - wird fortgesetzt)

## H.-P. Ketterling: Computer auf dem Vormarsch (Boris Handroid und Mephisto)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 197 – Dezember 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)