

Schachtraining mit dem Computer

Angriffstest

Weiß Capablanca Schwarz Aljechin
 Damengambit (Slawisch) 1.d4 d5 2.c4 c6 3.e3 Sf6 4.Sf3 e6
 St. Petersburg 1913 5.Sbd2 Sbd7 6.Ld3 Le7 7.0-0 0-0

Der Leser hat Weiß! (Schwarz = Mephisto Amsterdam Stufe 6). Bitte verdecken Sie die Züge ab dem 8. Zug. Machen Sie Ihren Zug und tragen ihn in die jeweilig nächstfolgende Spalte ein. Vergleichen Sie Ihren Zug mit dem von Capablanca und dem des Computers. (Maximalpunkte = 40).



Weiß:	Punkte	Schwarz	Ihr Zug	Mephisto	Punkte
8.Dc2	2	dc		8.Dc2	2
9.Sc4:	1	c5		9.Sc4:	1
10.Sce5	1	cd		10.Sce5	1
11.ed	1	Sb6		11.ed	1
12.Sg5	3	g6		12.Ld2	1
13.Sgf3	2	Kg7		13.Sgf3	2
14.Lg5	1	Sbd5		14.Lg5	1
15.Tac1	1	Ld7		15.Tac1	1
16.Dd2	1	Sg8		16.Dd2	1
17.Le7:	1	De7:		17.Le7:	1
18.Le4	3	Lb5		18.Sd7:	0
19.Tfe1	1	Dd6		19.Tfe1	1
20.Ld5:	1	ed		20.Ld5:	1
21.Da5	3	a6		21.Tc5	3
22.Dc7	1	Dc7:		22.Dc7	1
23.Tc7:	1	h6		23.Tc7:	1
24.Tb7:	1	Tac8		24.Tb7:	1
25.b3	1	Tc2		25.b3	1
26.a4	1	Le2		26.a4	1
27.Sh4	3	h5		27.Sh4	3
28.Shg6:	1	Te8		28.Shg6:	1
29.Tf7:+	1	Kh6		29.Sf4	1
30.f4	1	a5		30.h4	1
31.Sh4	2	Te5:		31.Sh4	2
32.fe	1	Kg5		32.de	1
33.g3	2	Kg4		33.g3	2
34.Tg7+	1	Kh3		34.Tg7+	1
35.Sg2	1	1:0		35.Sg2	1
	40				34

Anmerkungen

5. ♖bd2 Diese Springerstellung hat den Nachteil, daß Weiß keinen Druck gegen d5 ausübt.
- 5.- ♖bd7 stärker ist 5.-c5, wie die Partie Aljechin - Vidmar, Semmering 1926 zeigt: 6. ♗e2 ♖c6 7.0-0 ♗d6 8.a3 cd 9.ed a5 10. ♗d3 0-0 11. ♗e1 b6 12.b3 ♗b7 13. ♗b2 ♖e7 mit Ausgleich
8. ♗c2 8.b3 ist stärker, weil Weiß die Dame nach e2 stellen kann. Die Partie Aljechin - Bogoljubow, 6. Matchpartie 1934, ging weiter mit 8.-b6 9. ♗b2 ♗b7 10. ♗e2 a5 11.a4 ♗b4 12.e4 de 13. ♖e4: mit etwas besserer Stellung für Weiß. 3 Punkte.
- 8.-dc7 spielt dem Weißen in die Hände und hilft ihm, den Punkt e5 zu verstärken. Richtig war 8.-c5.
10. ♖ce5 droht mit 11. ♖d7: Bauerngewinn.
12. ♖g5! erzwingt 12.-g6 wegen der Drohung 13. ♗h7+ nebst 14. ♖f7+
- 15.- ♗d7 15.- ♖b4 16. ♗d2 ♖d3: 17. ♗h6+ ♖g8 18. ♗f8: ♖c1: 19. ♗e7: ♗e7: 20. ♗c1: ♖d5 mit haltbarer Stellung für Schwarz.
18. ♗e4! Der Springer d5 ist Mittelpunkt der Abwehr. Weiß beeilt sich, ihn für einen Läufer abzutauschen, der auf Granit beißt.
- 18.- ♗b5? der Verlustzug. Besser war 18.- ♖f6 19. ♗d5: ♖d5: 20. ♖g4 f6 21. ♗h6+ ♖h8 mit verteidigungsfähiger Stellung.
19. ♗f1 droht 20. ♗d5: nebst 21. ♖g6:
- 20.-ed 20.- ♗d5?: 21. ♗c5
21. ♗a5 auch 21. ♗c3, ♗c2, ♗c5, ♗c3 sind gut - 3 Punkte.
- 21.-a6 nach 21.- ♗c6 22. ♖c6: bc hat Schwarz ein verlorenes Endspiel.
- 23.-h6 sonst spielt Weiß 24. ♖g5.
- 27.-h5 27.- ♖f6 scheitert an 28. ♖d7+ und 27.-g5 an 28. ♖hg6
29. ♗f7:+ 29. ♖f4 ist auch sehr stark z.B.: 29.- ♗g4 30. ♗f7:+ - 1 Punkt
- 30.f4 30.h4 - 1 Punkt
35. ♖g2 das Matt auf f4 ist undeckbar.

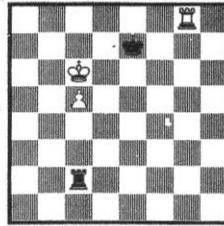
Hans Joachim Plesse

Hans Joachim Plesse: Schachtraining mit dem Computer (Mephisto Amsterdam)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> - Oktober 1987) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Endspiele Schachtraining mit dem Computer

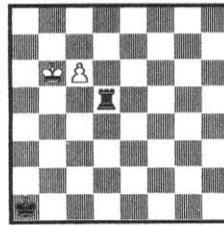
Kling und Horwitz



Weiß gewinnt!

Auf Stufe 6 spielt der Mephisto Amsterdam die Stellung richtig.
 1. ♗c8! deckt den weißen Bauern und Schwarz ist gegen das Vorrücken des Bauern machtlos.
 1.- ♗c1 2. ♖b7 ♗b1+ 3. ♖c7 ♗b2 4.c6 ♗b1 5. ♗h8 ♗b2 6. ♖c8 ♗b1 7.c7 ♗b2 8. ♗d8 ♗b1 9. ♗d4 ♗b2 10. ♗c4 ♗b1 1. ♗c3 die beiden letzten Züge waren verschenkt.
 11.- ♗b2 12. ♗c1 ♗b3 13. ♗e1+ jetzt hat er den richtigen Plan.
 13.- ♖f7 14. ♗e5 ♖f6 15. ♗e4 ♖f7 16. ♖d7 ♗d3+ 17. ♖c6 ♗c3+ 18. ♖d6 ♗d3+ 19. ♖c5 ♗c3+ 20. ♗c4 die "Brücke" ist fertig. Weiß gewinnt.

F. Saavedra, 1895



Weiß gewinnt

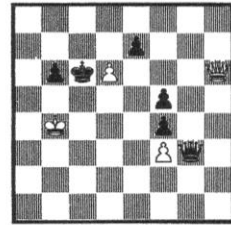
Auf Stufe 6 spielt Amsterdam die Aufgabe richtig durch. Sieht die Pointe aber erst später. Auf Stufe 9 rechnet er auch nicht alles richtig aus. Nach 160 Minuten (M 10 (Rechentiefe Hauptvariante) 19 Halbzüge selektiv gibt er folgende Variante an 1.c7 ♗d6+ 2. ♖b5+ ♗d5+ 3. ♖b4 ♖b2?
 1.c7 ♗d6+ jetzt hat er alles vergessen und rechnet erneut. Nach 50 Minuten M 09 S 18 macht er auch den fehlerhaften Zug 3.- ♖b2?
 2. ♖b5 ♗d5+ nach 6 Stunden M 011 S 20 zeigt er 3. ♖b4 ♖b2?
 3. ♖b4 ♗d4+ nach 20. Minuten M 09 S 18 4. ♖c3 ♗d1 5. ♖c2 ♗g1?
 4. ♖c3 ♗d1 5 Minuten M 08 S 17 5. ♖c2 ♗g1

5. ♖c2 ♗d4 6.c8 ♗! in wenigen Sekunden erkennt Mephisto die Unterwerdung.

Es kann sein, daß er die Unterwerdung schon von Anfang an gesehen hat. Dann hat er sich besser verteidigt als der Studienverlust. Das Endspiel Dame gegen Turm ist zwar gewonnen, bietet aber noch gute praktische Chancen.

Mephisto Amsterdam löst die Studie auf allen Stufen! Besonders gut auch auf Stufe 0!

Reginald Brown, 1846

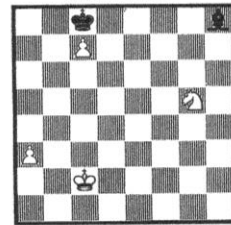


Weiß am Zuge gewinnt!

Mephisto Amsterdam benötigt auf Stufe 9 (Fernschach) 173 Minuten, bis er die Lösung hat. Der Ausdruck 6,28 Vorteil ist der Beweis, daß er die Variante hat. Im Fenster gibt er folgende Züge an:

1. ♗e6 ed 2. ♗c8+ ♖d5 3. ♗f5:+ ♖c6 4. ♗c8+ ♖d5 weiter zeigt Mephisto nicht an, weil er maximal acht Halbzüge anzeigt. Also führen wir den ersten Zug aus.
1. ♗e6 ed nach 7 Minuten gibt er jetzt die Gewinnfortsetzung an 6.24 2. ♗c8+ ♖d5 3. ♗f5:+ ♖c6 4. ♗c8+ ♖d5 5. ♗e8! ♗f3: 2. ♗c8+ ♖d5 nach 2 Minuten 6.24 3. ♗f5:+ ♖c6 nach 15 Sek. 6.32 4. ♗c8+ ♖d5 nach 5 Sek. 7.12 5. ♗e8! und Weiß gewinnt.

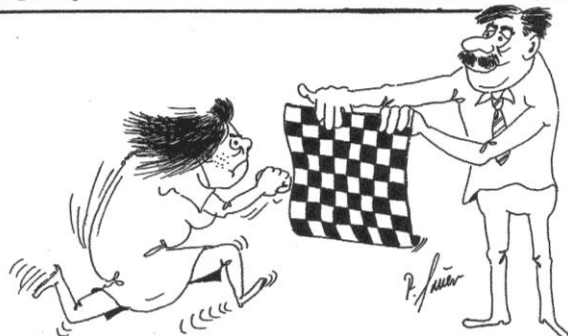
H. Rinck 1935



Weiß gewinnt!

Für diese Aufgabe benötigt Mephisto Amsterdam 10 Sekunden!
 1. ♖f7! ♗a1 2. ♖b1 und der schwarze Läufer ist verloren - wegen 3. ♖d6+ nebst Gabel.

Hans Joachim Plesse



SCHACHCOMPUTER AKTUELL

Oktober 1987 • Eine Sonderveröffentlichung der Hobby Computer Centrale

Schachcomputerkauf ist Vertrauenssache

Die *Hobby Computer Centrale* in München ist Deutschlands erfahrender und *weltweit größter Schachcomputer-Spezialist*.

Dadurch können dem Kunden eine Reihe von ganz besonderen Dienstleistungen angeboten werden:

- Die größte Auswahl an aktuellen Modellen, ständig ab Lager lieferbar. Fragen Sie auch nach besonders günstigen Vorführ- und Gebrauchtgeräten.

- Unverbindliche Testmöglichkeit in unserem geräumigen Ladengeschäft (Montag bis Freitag von 9.30 - 18.30 Uhr).



- Unser Tester-Team liefert ständig aktuelle, zuverlässige Ergebnisse.
- Eigene Service-Abteilung sorgt für schnelle Abwicklung im Notfall.
- Zahlung auch mit Kreditkarten EUROCARD, VISA und AMERICAN EXPRESS möglich.
- Finanzierung bei größeren Anschaffungen möglich.
- Inzahlungnahme jedes Gebrauchtgerätes, egal in welchem Zustand.
- Zahlreiche Geräte auch im Verleih (Konditionen anfordern!).
- Kauf ohne Risiko durch die original *HCC* - *Niedrigstpreisgarantie*.

MEPHISTO triumphiert in Rom

Bei der 7. Schachcomputer-Weltmeisterschaft in Rom vom 14. - 20.09.1987 wurde *MEPHISTO* zum 4. Male in Folge Weltmeister und gewann überlegen alle Titel.

In der Hersteller-Gruppe gewann *MEPHISTO ROMA* Einzel- und Mannschaftstitel mit dem in der Geschichte der Schachcomputer-Weltmeisterschaften einmaligen Resultat von 9 : 0 Punkten.

Gegenüber dem Titelverteidiger *Mephisto Dallas* ist das Programm noch druckvoller im Mittel- und Endspiel, und damit noch spielstärker geworden. Das neue Weltmeister-Programm *MEPHISTO ROMA* wird ab Mitte Oktober in einer limitierten Auflage als 32 Bit-Version sowie in zwei 16 Bit -Versionen auf

den Markt kommen.

In der parallel laufenden Programmierer-WM (Software-Gruppe) gewannen *Richard Lang* und *Ed Schroeder*, die beide für *MEPHISTO* Programme schreiben, ebenfalls alle zur Verfügung stehenden Titel. Unter der Bezeichnung *Psion* wurde das neue Lang-Programm auf einem PC laufend zusätzlich Software-Weltmeister und Personal Computer-Weltmeister. Das Programm *MEPHISTO Experimental* holte sich den Titel des *Experimental-Weltmeisters*.

Neue Schachcomputer Herbst 1987

Die besten Schachcomputer, die es je gab! Die wichtigsten neuen Modelle dieser Saison. für Sie nach Preis-Leistungs-Verhältnis (P.L.V.) beurteilt.

HEGENER + GLASER (BRD)

MEPHISTO MARCO POLO
Das neueste Reisegerät von *MEPHISTO*. 50 Spielstufen. P.L.V.: "sehr gut"

MEPHISTO EUROPA

Neues, gut ausgestattetes Einsteiger-Sensorgerät. Konkurrenzlos in seiner Preisklasse. P.L.V.: "sehr gut"

MEPHISTO SCHACHSCHULE

Der *MEPHISTO EUROPA* zusammen mit dem Begleitbuch, das ist der erste computergestützte Schachkurs. P.L.V.: "sehr gut"

MEPHISTO MONDIAL II

Der bekannte *MEPHISTO MONDIAL* mit verbessertem Programm und gesenktem Preis. P.L.V.: "gut/sehr gut"

MEPHISTO MONTE CARLO

Ein neuer Star seiner Preisklasse. Wie *MEPHISTO SUPERMONDIAL*, jedoch in sehr schönem Holzsensorbrett (37x31). P.L.V.: "gut/sehr gut"

MEPHISTO MODULAR IV, EXCLUSIVE IV und MÜNCHEN IV

Das mit Abstand spielstärkste 8-Bit-Programm der Welt. In der Preisklasse bis zu DM 2.000,- in punkto Spielstärke, Komfort, Ausstattung und Ausbaufähigkeit konkurrenzlos. P.L.V.: "überragend"

MEPHISTO ROMA

Der neue Schachcomputer-Weltmeister 1987 - das beste Schachprogramm, das es je gab. Viele neue Funktionen, insgesamt 70 verschiedene Spielstufen.

FIDELITY (USA)

FIDELITY EXCEL 68000
Drucksensorbrett mit 64 Feld-LED's, Digitalanzeige und 16-Bit-Prozessor. Modulaustausch nicht möglich. Spielstärke etwa wie beim Vorgänger *Par Excellence*. P.L.V.: "befriedigend/gut"

NOVAG (Hongkong)

NOVAG FORTE B
Drucksensorbrett mit 16 Rand-LED's, 8-stellige Digitalanzeige. Modulaustausch nicht möglich, dafür aber Anschluß an IBM-PC. P.L.V.: "gut"

SCISYS (Hongkong)

LEONARDO MAESTRO

(4 MHz)
Holzsensorbrett, nur 16 Rand-LED's, ohne Digitalanzeige. Modulaustausch und PC-Anschluß möglich. Spielstärke mittelmäßig. P.L.V.: "befriedigend"

TURBO KING

Preiswertes Drucksensorgerät mit 16 Rand-LED's und Digitalanzeige. Die Spielstärke ist dem Preis angemessen. P.L.V.: "gut"

HCC

Weiner Vertriebs GmbH • Barerstr. 67 • 8000 München 40

Telefon (089) 272 07 97 / 271 72 84 • Telex 521 42 45 hcc

HCC Schachcomputer Aktuell

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