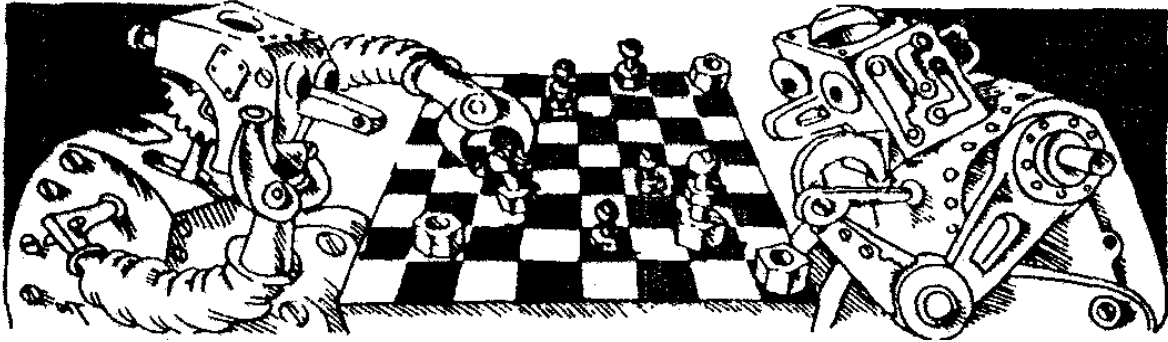


## **Ein Bericht aus Europa-Rochade von die 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria**

**In diesem Bericht schöne bildern von Dr. László Lindner von u.a.:  
Amador Cuesta, David Levy, Prof. Tony Marsland, Gyula Horváth, Wolfgang Delmare  
und Frau, Helmut Weigel, Teri Everett, Gerhard Piel, Jan Louwman, Dap Hartmann,  
Dieter Steinwender, Frederic Friedel, Viktoria Schumann, Sidney Samole, Manfred  
Hegener, Ossi Weiner, Juri Bondarenko, Andy von Treuberg, Ron Nelson, Kathe  
Spracklen, Richard Lang, Ivo Jovan, Dan Spracklen, Ulf Rathsman und Sandro Necci.**



**Europa-Rochade - Titelseite aus November 1988  
Mephisto-Programmierer Richard Lang in Almeria  
Empfang des Mephisto-Weltmeister-Teams am Flughafen München**



## Europa-Rochade - November 1988

### Alle Jahre wieder... Computer-WM 1988 in Aguadulce/Almeria

### Ein Bericht von Günter Niggemann aus Köln

#### Alle Jahre wieder... Computer-WM 1988 in Aguadulce/Almeria

Ein Bericht von GÜNTER NIGGEMANN, Köln

Die diesjährige Weltmeisterschaft der Schachmikros sollte zumindest vom äußeren Rahmen her alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen. Mit Hilfe eines finanzkräftigen Sponsors wollten die Organisatoren im südspanischen Aguadulce u.a. hochkarätige Kommentatoren wie die Ex-Weltmeister Karpov, Smyslow und Botwinnik aufbieten. Der Sponsor sprang jedoch kurz vor dem geplanten Turnierbeginn ab, und es war nur den enormen Anstrengungen eines David Levy (Präsident des internationalen Computerschach-Verbandes) zu verdanken, daß das Turnier doch wie vorgesehen – wenn auch in bescheidenerem Rahmen – stattfinden konnte.

In diesem Jahr wurde die WM in drei Klassenentscheidungen ausgetragen. Zusätzlich zu der Hersteller- und der Software-Gruppe richtete man eine kommerzielle Gruppe ein, in der die Hersteller nur im Handel erhältliche Geräte starten lassen durften.

In der Hersteller-Gruppe wurde Titelverteidiger und Abonnementsieger Mephisto in Aguadulce von Fidelity herausgefordert. Je vier Geräte der beiden Firmen spielten gegen die vier der Konkurrenz je eine Partie unter Turnierbedingungen. Es durfte je ein "unbegrenzt"es" Gerät eingesetzt werden, d.h. ein Gerät mit beliebiger Hardware; einzige Einschränkung: das Gewicht war auf 25 Kilogramm limitiert. Die vier Mephisto-Geräte waren nach Angaben des Herstellers identisch, während Fidelity von der Möglichkeit Gebrauch machte, ein "unbegrenzt"es" Gerät (Fidelity 1) ins Rennen zu schicken. Was genau in dem Ungetüm steckte? Ron Nelson, verantwortlich für den Hardware-Sektor im Team der Amerikaner, gab keine Geheimnisse preis: "Viele, viele Mikroprozessoren und eine große Anzahl weiterer Bauteile, einschließlich eines Ventilators, um das ganze im heißen spanischen Wetter zu kühlen." Bei Hegener + Glaser waren da schon genauere Angaben zu bekommen: Die vier Mephistos liefen auf Motorola 68020 (32 bit) Prozessoren mit mehr als 20 MHz (128 KByte ROM, 2 MByte RAM). Der Ausgang wurde mit großer Spannung erwartet, denn sowohl Hegener + Glaser mit ihrem Star-Programmierer Richard Lang, als auch die Amerikaner mit dem Ehepaar Spracklen als Programmautoren hatten schon je viermal den Titel gewonnen. Und nachdem Mephisto im vergangenen Jahr gegen den einzigen Herausforderer CXG einen recht ungefährdeten Sieg gelandet hatte, machten die Fidelity-Computer in diesem Jahr dem Titelverteidiger doch wesentlich mehr Schwierigkeiten.

# Europa-Rochade - November 1988

## Hans-Peter Ketterling:

### Die 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria (Teil I)

Die diesjährige Mikrocomputer-Schach-WM war vielversprechend und großzügig geplant worden. Roquetas del Mar, ein kleiner Ort an der Mittelmeerküste tief im Süden Spaniens, sollte einen überaus repräsentativen Rahmen abgeben und prominente Schachspieler, darunter die drei Exweltmeister Botwinnik, Karpow und Smyslow, waren geladen, um dem Ereignis das Flair eines hochkarätigen Schachturniers zu verleihen. Hochfliegende Träume entpuppen sich jedoch nicht selten als Seifenblasen und platzen schneller als gedacht, und geplatzt wäre die diesjährige Mikrocomputer-Schach-WM um Haaresbreite.

Was war geschehen? Die Organisation hatte Amador Cuesta übernommen, der Präsident des Spanischen Computerschachbundes. Mit \$ 100 000 zweier großzügiger Sponsoren im Rücken gedachte er, eine Veranstaltung aufzu-ziehen, die über die wildesten Träume der Computerschachgemeinde hinausging, wie ICCA-Präsident David Levy es formulierte. Austragungsort sollte ein Topklassehotel sein, Dutzende von Schachgrößen und Schachjournalisten waren eingeladen worden, Reisekosten und Unterkunft wollte der Veranstalter spendieren. Alle bisherigen Mikro-Weltmeisterschaften wären in den Schatten gestellt worden.

Eine Woche vor Beginn der WM zeichnete sich eine Katastrophe ab, erst zog sich der eine Sponsor zurück und kurz darauf der andere, so daß Cuesta die gesamte Veranstaltung abblasen wollte. Die dann einsetzenden turbulenten Ereignisse geben einen Schauerroman ab, der die Haare zu Berge stehen läßt und hier nur in einer Kurzfassung wiedergegeben werden kann. Levy machte Cuesta klar, daß es überhaupt nicht infrage käme, die WM abzusa-gen. Kurz darauf hatte Cuesta einen neuen Sponsor gefunden, und das aus Gerhard Piel, Dr. Laszlo Lindner und Jan Louwman bestehende Organisationskomitee, jeder von ihnen hatte bereits eine WM organisiert, nämlich Travemünde 1981, Budapest 1983 und Amsterdam 1985, wollte an Ort und Stelle mit den Vorarbeiten beginnen, unterstützt von Viktoria Schumann, einer in Spanien lebenden Deutschen und Chefin einer Consulting Firma, die Cuesta erst kurz zuvor angeheuert hatte.

Bestürzt mußten die vier sehr bald feststellen, daß kein Geld da war, Cuestas neuer Sponsor hatte seine Zusagen ebenfalls nicht eingehalten, und so sah sich dieser genötigt, die Veranstaltung nun endgültig abzusetzen. Alle Einladungen wurden zurückgezogen und das Organisationskomitee hing hilflos in der Luft. Wer will es ihm verdenken, daß es schließlich das Handtuch warf. Während Flüge storniert und sogar die ersten Rückreisen gebucht wurden, waren bereits einige Teilnehmer im Anrollen und die Situation wurde stündlich verworren.

Als David Levy endlich des ganzen Umfangs der sich abzeichnenden Katastrophe gewahr wurde, gab er ein bemerkenswertes Statement ab: „Und die WM findet doch statt!!!“ Nur er allein weiß, in wie vielen Telefonaten mit den verschiedensten Leuten er dies wiederholen mußte. Levy war in London aber weit ab vom Schuß und so war ein rettender Engel an Ort und Stelle nötig, der sich in Gestalt von Viktoria Schumann fand, die sich um Unterkünfte, einen neuen Veranstaltungsort, Computer für die Erstellung des Turnierbulletins und was sonst nicht noch alles kümmerte. Levy hielt die Hand darüber, beschaffte Geld, besänftigte die Gemüter und hielt das Schiff strategisch auf Kurs, wobei ihm vor Ort auch Insider Frederic Friedel so manche Kastanie aus dem Feuer holte. Und so fand, wie Levy es gesagt hatte, die WM '88 schließlich doch noch statt.

Das Hotel hatte nun zwar einen Stern weniger und lag in Aguadulce bei Almeria und nicht weit vom ursprünglichen Austragungsort entfernt, aber die WM war gerettet. Die Organisation hatten David Levy, Kevin O'Connell, Viktoria Schumann, Frederic Friedel und Dieter Steinwender übernommen, von denen die beiden letzteren sich um das ausgezeichnete Turnierbulletin verdient machten, das mit ChessBase und Ventura Publisher in Nacharbeit erstellt und mit einem Laserdrucker zu Papier gebracht, jeweils am nächsten Tag mit allen Partien nebst einigen Diagrammen, Ergebnistabellen und einer Rundenübersicht erschien. Die Turnierleitung lag, wie bei vielen anderen Computerschachturnieren, wieder in den bewährten Händen von Mike Valvo. Am 24. September war es dann endlich soweit, die WM startete planmäßig. Daß sie noch mit einigen Protesten garniert wurde, wundert niemanden, denn das gehört inzwischen zur Routine solcher Veranstaltungen und sorgt für zusätzliche Abwechslung.

Der Chronist, der zum Kreis der ursprünglich geladenen gehört und trotz der Absage beschlossen hatte, mit seiner Frau einen Kurzurlaub in Aguadulce zu verbringen, unabhängig davon, ob die WM stattfand oder nicht, traf erst einen Tag nach deren Beginn ein und rekonstruierte die vorausgegangenen Ereignisse aus Gesprächen mit den Beteiligten und kam aus dem Staunen nicht mehr heraus.

Bei der glanzvollen Schlußveranstaltung und Siegerehrung am 1. Oktober, zu der neben einem hervorragenden kalten Buffet auch die sehenswerte spanische Flamencogruppe „Tomas de Maria“ aufgeboten wurde, waren dann schließlich alle Mühen und aller Ärger nahezu vergessen und die meisten Teilnehmer und vor allem die nichtsahnenden Außenstehenden nahmen das Bild einer gelungenen Weltmeisterschaft mit nach Hause. Nur ein kleiner Kreis von Beteiligten weiß, wieviel Schlichten geschlagen werden mußten, um am Ende alles ins Lot zu bekommen und sagen zu können: „Ende gut - alles gut!“

Angesichts all dieser Geschehnisse gerät der Anlaß beinahe ins Hintertreffen, denn eigentlich war es ja keine Hindernisorganisations-WM sondern eine Micro-Schach-WM und so soll nun der schachliche Teil der Veranstaltung endlich zu seinem Recht kommen.

Nachdem Richard Lang 1984 in Glasgow mit dem PC-Programm PSION geteilter Weltmeister geworden war und dann 1985 in Amsterdam die Konkurrenz deklassierte, hatte er 1986 in Dallas und 1987 in Rom keine ernsthaften Gegner zu fürchten. Die Sprachklens hatten den Titel 1980 in London, 1981 in Travemünde, 1983 in Budapest und 1984 den geteilten Titel in Glasgow er-

ringen können. Inzwischen sind sie vom 6502 auf Prozessoren der 68.000er Serie übergewechselt und haben mit EXCEL 68.000 und seinen Nachfolgern MACH II und III ihre Stellung zu festigen gesucht. Da sie inzwischen auch 32-Bit-Prozessoren einsetzen, war diesmal nicht klar, ob sich Richard Lang wieder würde unangefochten durchsetzen können, obwohl sein neues Experimental-Programm ALMERIA trotz gleicher Hardware für etwa 100 Elo-Punkte stärker gehalten wurde als MEPHISTO ROMA. Damit war diese Meisterschaft wesentlich interessanter als die beiden davor liegenden, bei denen die MEPHISTO-Dominanz so stark war, daß Verlauf und Ergebnisse niemandes Pulsschlag merklich beschleunigen konnten.

Die diesjährige WM wurde in drei Gruppen ausgetragen. In der Hersteller-Gruppe traten FIDELITY und HEGENER + GLASER, Markenname MEPHISTO, mit je vier Maschinen an, von denen jeweils eine als „Unlimited Machine“, also ohne technische Einschränkungen zugelassen war, sofern ihr Gewicht 25 kg nicht überstieg. Während die vier MEPHISTOS identisch waren, steckte in der nebenbei gesagt nicht besonders erfolgreichen „Unlimited“ von Fidelity eine andere Hardware, genaueres wurde allerdings nicht verraten. Sie wurde aber nicht als Mehrprozessor-Maschine gemeldet, und es gab in dieser speziellen Gruppe entgegen den Erwartungen überhaupt keinen Bewerber. In der Herstellergruppe wurde mit einer Bedenkzeit von zwei Stunden für 40 Züge gespielt, wobei jedes Gerät einer Mannschaft gegen jedes der anderen jeweils zwei Partien zu spielen hatte, so daß sich acht Runden ergaben.

In der kommerziellen Gruppe kämpfte eine Maschine von CONCHESS (die Marke gibt es immer noch, auch wenn viele das nicht wissen) unter dem Namen PLYMATE, und je eine von FIDELITY und HEGENER + GLASER. Es wurden je drei Umgänge mit einer mittleren Bedenkzeit von einer Minute pro Zug und drei mit zwei Minuten pro Zug gespielt. Die verkürzte Bedenkzeit gestattete eine entsprechend größere Anzahl von Partien zur Ermittlung eines differenzierten Ergebnisses. Allerdings wurden die letzten Partien nicht mehr ausgespielt, nachdem die Rangfolge feststand.

Die Software-Gruppe hatte sieben Teilnehmer, nämlich CHALLENGER, CHAT, Y188 (Why not 88? - Warum nicht 88?), ALMERIA, REBEL '88, DAP-PET und PANDIX. Ursprünglich war noch KEMPELEN von Attila Kovacs gemeldet, dieser hatte in den Startwirren jedoch zu schnell den Rückflug gebucht und konnte ihn nicht mehr stornieren.

Damit war die Zeit vom Sonntag bis zum Donnerstag so ausgefüllt, daß Organisatoren, Teilnehmer, Betreuer und Journalisten kaum Zeit zum Baden und Sonnen hatten, obwohl das Wetter die meiste Zeit sehr verführerisch war. Immerhin wurde der Freitag für einen Ausflug nach Granada freigehalten und der Besuch der Alhambra hinterließ bleibende Eindrücke.

Für viele Außenstehende war es sicherlich enttäuschend, daß die übrigen großen Hersteller fernblieben, SAITEK und NOVAG hatten in der letzten Zeit aber des öfteren bekundet, daß sie an der Micro-WM nicht mehr interessiert seien - vielleicht rechnen sie sich auch nur kleinen Chancen aus - und WHITE & ALLCOCK hatte sich bei der vorigen WM in Rom wohl doch den Schneid abkaufen lassen. Auch in der Softwaregruppe tauchte niemand von den anderen Starprogrammieren auf, weder Julio Kaplan (TURBO KING, BERNARDO ANALYST) noch David Kittinger (SUPER FORTE, SUPER EXPERT) war zu sehen. Kaare Danielsen, dessen ADVANCED STAR CHESS bei der Computerschach-WM 1986 in Köln als David gegen die Goliaths Furore machte, und Frans Morsch, der Schöpfer der MONDIAL-Programme, die aus dem 1985 in Amsterdam erfolgreichen Amateurprogramm NONA hervorgegangen sind, ließen sich zwar sehen, traten aber nicht an, und Thomas Nitsche (MEPHISTO III, ORWELL) hat dem ganzen wohl endgültig den Rücken gekehrt. Erstaunlich ist auch, daß Levy diesmal keinen seiner Schützlinge an den Start gehen ließ.

Da niemand PLYMATE eine ernsthafte Chance zubilligte, lief die WM auf die Konfrontation zwischen FIDELITY und HEGENER + GLASER hinaus, besser gesagt, forderten Kathe und Dan Sprachlen Richard Lang heraus. Wenngleich die Sprachklens zeigen konnten, daß noch immer mit ihnen zu rechnen ist, hat Richard Lang seine Sonderklasse doch wieder unter Beweis stellen können. Die Abschlusstabellen zeigen dies deutlich.

In der kommerziellen Gruppe ging es 9:6,5 für MEPHISTO aus, während das Gesamtergebnis in der Herstellergruppe 19:13 für MEPHISTO lautete, in Prozenten sind das rund 58:42 bzw. 59:41, ein deutliches Ergebnis für HEGENER + GLASER, aber nicht niederschmetternd für FIDELITY. In der Software-Gruppe setzte sich Richard Lang mit seinem Experimental-Programm ALMERIA mit sechs Punkten bzw. 100% unangefochten an die Spitze, wenn auch längst nicht jede Partie ein Spaziergang war, während die Sprachklens mit ihrem CHALLENGER noch beachtliche 75% erreichten, dafür mußten alle anderen kräftig Federn lassen, wobei Ulf Rathsmans Y188, eine Experimental-Version von PLYMATE, noch knapp vor Ed Schröders Neuschöpfung REBEL '88 landete. Schröder war übrigens nicht anwesend, sein Programm bediente Jan Louwman.

Die Liste der WM-Titel, welche die MEPHISTO-Crew schließlich einheimsten konnte, ist beeindruckend:

WM Gruppe	Titelträger		
Hersteller	MEPHISTO	Amateur	PANDIX/Horvath
Unlimited Class	MEPHISTO	Personalcomputer	PANDIX/Horvath
Mannschaft	MEPHISTO	Absoluter WM	MEPHISTO geteilt
Single Processor	MEPHISTO		mit ALMERIA / Lang
Multi Processor	Nicht vergeben	Kommerzielle	MEPHISTO
Software	ALMERIA/Lang	Beste Partie	FIDELITY 1

Die Teilung des Titels des Absoluten Weltmeisters wurde auf Wunsch von Richard Lang und HEGENER + GLASER vorgenommen, Levy stimmte dem zu, weil keine der Regeln die Kontrahenten hätte hindern können, die Geräte so einzustellen, daß doch nur remis heraus gekommen wäre.

Während die anderen Titel von der ICCA (International Computer Chess Association) vergeben wurden, geht der für das beste kommerzielle Gerät auf eine Idee des ursprünglichen Veranstalters zurück und wurde von der ECU (European Chess Union) ausgeschrieben. Wie vielfach üblich, wurde auch die schönste Partie prämiert, drei FIDELITY-Partien kamen in die engere Wahl.

Für die kommenden Meisterschaften steht ein interessanter Vorschlag im Raum, nachdem alle Wettbewerber mit Ausnahme des amtierenden Weltmeisters in einer Gruppe um das Herausforderungsrecht spielen sollen. Wenn Herausforderer und amtierender Weltmeister beides Herstellerprogramme sind, soll ein vierrundiges Turnier innerhalb von zwei Tagen ausgespielt werden, bei dem jede Seite mit vier Geräten antritt. Wenn einer oder beide Finalisten keine Hersteller sind, soll dagegen ein normaler vierrundiger Wettkampf ausgetragen werden. Der Vorteil dieser Regelung läge darin, daß auch dann interessante Meisterschaften ausgetragen werden können, wenn sich nur ein einziger Hersteller an den Start begibt. Die ICCA hätte hierzu gern Kommentare und weitere Vorschläge, die an David N. L. Levy (11-London Road, London NW8 0LP, England) zu richten sind.

Hochinteressant wäre es außerdem, wenn handelsübliche Geräte, die jedermann kaufen kann, an den Weltmeisterschaften teilnehmen würden. Die ICCA sollte auf eigene Rechnung solche Geräte beschaffen und starten lassen, wobei den Herstellern zuvor die Seriennummern mitgeteilt werden sollten, um die irrtümliche Teilnahme älterer und überholter Programmversionen auszuschließen. Pro Hersteller sollten zwei Exemplare von ein oder zwei Modellen ausgewählt werden und in zwei parallel laufenden Rundenturnieren mit vertauschten Farben spielen, deren Ergebnisse dann zusammengekommen werden, um Zufallseinflüsse zu reduzieren und den Zeitbedarf gegenüber einem doppelrunden Turnier zu verkürzen.

Die erforderlichen Bedienpersonen könnte man übrigens aus den Reihen privater Computerschachfreunde rekrutieren, die einen kleinen Urlaub mit ihrem Hobby verbinden wollen und als Anreiz die Unterbringungskosten erstattet bekommen. Daß die ICCA dieses sehr heiße Eisen anzufassen wagt, darf jedoch bezweifelt werden, denn den Herstellern wird diese Idee nicht besonders gefallen, würde sie ihnen doch die bei manchen Weltmeisterschaften geübte Entscheidung zu feiner Zurückhaltung aus der Hand nehmen.

Absichten der Hersteller und Wünsche der Käufer sind aber oft einander entgegengesetzt, was weder neu noch besonders überraschend ist. Für erstere steht ja auch finanziell einiges auf dem Spiel und der Kommerz ist fast immer stärker als der Sportgeist. Ganz unschuldig sind die Käufer daran allerdings auch nicht, denn sie wollen fast immer „den Besten“, auch wenn er ihnen haushoch überlegen ist und der Zwei- oder Drittbeste ihnen von der Ausstattung oder dem Preis-Leistungsverhältnis mehr zusagt. Was bleibt, sind die Versuche, die direkten Vergleiche in inoffiziellen Turnieren nachzuholen. Diese sind aber mangels offizieller Autorisierung allzuleicht abqualifizierbar oder werden zuweilen auch tatsächlich unter dubiosen Umständen abgewickelt.

So einfach wie es die Ergebnisse zunächst vermuten lassen, war der Verlauf dieser WM aber doch nicht. Es ist damit nicht erledigt zu sagen, daß Richard Lang einfach die besseren Programme schreibt. Gerade wenn mehrere Geräte nur zweier Hersteller viele Runden gegeneinander spielen, wie das diesmal der Fall war, bleiben einige Einflußmöglichkeiten, die auch weidlich genutzt wurden. Zunächst wird in der Eröffnung nicht einfach mit Standardreperioires gespielt, sondern es werden spezielle Eröffnungsvarianten ausgeteilt, von denen man aus Tests gegen die bisherigen Programme des anderen Herstellers weiß, daß sie von dessen Programmen nicht gut behandelt werden oder ihnen gar unbekannt sind. FIDELITY hatte mit Juri Bondarenko einen Eröffnungsexperten im Team, der einige Spezialwaffen vorbereitet hatte. Mit Weiß überraschte man die Gegner in der fünften Runde mit 1.e4 d6 2.d3, worauf die MEPHISTOS nichts parat hatten, trotzdem ging die Sache nach hinten los und beide Partien gingen schließlich verloren. Ein anderer Eröffnungstrick war in der sechsten Runde 1.a3, wozu die FIDELITY-Rechner umfangreiches Variantenmaterial bereithielten. Beide Partien verliefen bis zum 27. Zug identisch, dann erst setzten die beiden FIDELITY-Maschinen verschieden fort. Trotzdem war das Ergebnis wieder identisch - beide Partien gingen den Bach hinunter. In der siebenten Runde gab es sogar bis zum 39. Zuge eine Dublette, wieder hatte FIDELITY mit beiden Geräten im Anzug 1.a3 gespielt, diesmal durchbrach jedoch Schwarz die Synchronität. Erneut gingen beide Partien gleich aus, allerdings gewann sie FIDELITY, nachdem man aber mit 2.e4 statt 2.Sf3 vorsichtshalber frühzeitig andere Wege eingeschlagen hatte als in der vorangegangenen Runde. In der achten Runde wagte FIDELITY erneut 1.a3, Schwarz spielte beide Partien aber sofort unterschiedlich und antwortete 1.-c5 im einen und 1.-c6 im anderen Falle, offenbar um doppeltes Risiko zu vermeiden. Trotzdem gingen beide Partien wieder gleich aus, FIDELITY mußte beide Punkte hergeben. Damit hat sich das Experiment 1.a3 unter dem Strich also nicht bezahlt gemacht. Jedenfalls wurde erbitert um den Sieg gefochten, wie die Runden- und Fortschrittstabelle verdeutlicht:

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8
FIDELITY	2	2	3	0,5	1	0,5	3	1
	-	4	7	7,5	8,5	9	12	13

MEPHISTO	2	2	1	3,5	3,0	3,5	1	3
	-	4	5	8,5	11,5	15	16	19

Nach anfänglichen Schwierigkeiten kamen die MEPHISTO-Leute bald dahinter, daß in offenen Stellungen mit den FIDELITY-Geräten nicht gut Kirichen essen ist, worauf sie ihre Geräte schnellstens auf geschlossenen Stellungen trimmten und damit dann auch besser aussahen, vor allem, wenn sie dazu kamen, die Endspielüberlegenheit ihrer Geräte ausspielen zu können.

Die beiden ersten Runden gingen unentschieden aus, dann aber landete FIDELITY in der dritten Runde einen Sieg, der die MEPHISTO-Mannschaft gewaltig aufschreckte und finstere Rachepläne ausbrüten ließ. Die Runde darauf brachte ihr auch tatsächlich einen noch höheren Sieg, so daß sie bei Halbzeit in der Gesamtwertung einen Punkt Vorsprung hatte. Die fünfte Runde brachte einen erneuten Sieg für das deutsche Team, der den Vorsprung auf drei Punkte anwachsen ließ, und in der sechsten Runde holten die Amerikaner wieder nur einen halben Punkt, in der siebenten jedoch drei Punkte. Damit hatten die Deutschen vier Punkte Vorsprung und die Chancen von FIDELITY waren in der Schlußrunde nur noch theoretischer Natur und bestenfalls für Gleichstand gut. Statt der erforderlichen vier ganzen hielten die FIDELITY-Maschinen aber nur zwei halbe Punkte - MEPHISTO hatte sich in der Herstellergruppe durchsetzen können, aber FIDELITY hatte sein Fell teuer verkauft.

Das komplette Turnierbulletin wird von der CSS-Redaktion herausgegeben und kann auch über ELEKTROSCHACH (Dudenstraße 32, 1000 Berlin 61) gegen Voreinsendung von DM 10,- bezogen werden, für ChessBase-Besitzer gibt es die Partien auch auf Diskette für ATARI ST oder IBM zusammen mit dem Bulletin für DM 20,-.

Als Kostprobe zu den Partien sei hier jene wiedergegeben, welche mit dem Schönheitspreis ausgezeichnet wurde. Von den drei Kandidatenpartien wurde schließlich der in der siebenten Runde in der Herstellergruppe gespielte die Palme zuerkannt.



## Schach den Phantasie losen.

Nicht nur unsere  
Schachspiele  
sind ausgefallen.  
Bei uns  
finden Sie immer  
eine besondere  
Anregung.



### geschenke hansen

Einfach eine Freude machen!

In Freiburg am Rathaus

9. ♖e3 ♘g5: 10. ♘g5: ♖f6 Schwarz steht aktiver und hat einen Entwicklungsvorsprung herausgespielt, zudem steht der weiße König recht luftig - Vorsicht ist also angesagt.  
11. ♖g3 Nach 11. ♔e4 ♖g6 12.f3 0-0 ist 13...d5 eine unangenehme Drohung.

11....h6 12. ♘f3 ♗e4 13.a3 c5 Natürlich muß man solche Positionen weiter zu öffnen versuchen, wenn der feindliche König schon so unsicher steht, zumal hier auch der ♗f1 und der ♗h1 nicht mitspielen.

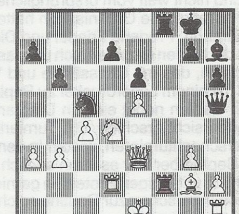
14.e3 c4: 15. ♔d4: ♘c5 16.f3 ♗h7 17.e4 0-0 18.e5 ♖e7 19.f4 f6 Hier zeigt sich die Schattenseite von 18.e5, Schwarz kann die Stellung nun weiter aufbrechen.

20. ♖g3 fe5: 21.fe5: ♖h4 22.g3 ♖h5 23. ♗g2 ♗ac8 Weiß hat diesen Angriff gegen c4 geradezu provoziert.

24. ♗d2 ♖g6 Nun hat Schwarz eine Möglichkeit gefunden, in die weiße Stellung einzudringen.

25. ♘d1 ♗f7 26.b3 ♗cf8 27. ♘e2 ♖h5+ 28. ♘e1 ♗f2!

Stellung nach dem 28. Zuge von Schwarz:



W.: MEPHISTO 3 - S.: FIDELITY 1  
Damenindisch

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3. ♘f3 b6 4. ♘c3 Sehr häufig wird 4.g3 gespielt, um später den ♗b7 durch den ♗g2 neutralisieren zu können, daneben kommen aber auch noch 4.e3 und 4. ♗g5 infrage.

4.- ♗b4 Hier geschieht meistens 4.- ♗b7. Um dem Partiezug vorzubeugen, wird gelegentlich auch 4.a3 gespielt, das aber nichts zur Entwicklung beiträgt.

5. ♖b3 ♗a6 Natürlich verbietet sich 5....♘c6 wegen 6.d5 usw.

6. ♗g5 ♗b7 7.0-0-0 Nach dem Aufzug des c-Bauern ist die lange Rochade wohl doch zu riskant, obwohl in diesem frühen Partiestadium nichts Konkretes droht.

7....♘c3: 8. ♖c3: ♔e4 Der Springer bedroht Dame, Läufer und den Bf2 nebst der Qualität. Der indirekte Damentausch würde zur Verdoppelung des c-Bauern führen, und deshalb macht Weiß den einzigen Verteidigungszug.

Der endgültige Einbruch wird jetzt kombinatorisch durchgesetzt. Auf 29. ♗f2: ♘d3+ 30. ♘d2 ♗f2+: 31. ♘c3 ♗g2: gewönne Schwarz einen Läufer. 29. ♖f2: ♘d3+ Wenig hätte Schwarz von 29.... ♗f2: 30. ♘f2: ♘e4+ 31. ♗e4+ ♗e4: 32. ♗hd1, denn nach 32... ♖h2: folgte 33. ♗e3 und ggf. 34. ♘e2, wonach Weiß wohl standhalten könnte.

32. ♗d3: ♗f2: 31. ♗f2: ♗d3: Der Rauch hat sich verzogen und Schwarz hat die Dame, deren größere Beweglichkeit sich in der Folge als vorteilhaft erweisen wird. Für Turm und Springer bekommen.

32. ♗e1 ♖f7+ 33. ♗f3 ♖f8 34. ♗e3 ♗b1 35. ♗b5 ♖c5 36. ♗e2 a6 37. b4 ♖c6 38. ♔d6 ♖h1 39. h4 ♖h2+ 40. ♘f1 ♘h7 41. ♘c8 ♖h1+ 42. ♘f2 ♖c6 43. ♘d6 a5 44. ♘d1 ♖h1 45. ♗a4 ♖h2+ 46. ♘f3 ♖g1 47. ♘e2 ♖g2+ 48. ♘e1 ♗c2

**Europa-Rochade - November 1988**  
**Hans-Peter Ketterling:**  
**Die 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria (Teil I)**

49. d7: Nach dem Bauernraub ist der Läufer im Abseits.  
 49... ♖g1+ 50. ♗e2 ♖d1+ 51. ♗f2 ♗d3 52. g4 Es drohte Matt.  
 52... ♗f1+ 53. ♗g3 g5 54. hg5: hg5: 55. ♖f3 ♗g1+ 56. ♗h3 ♗f1+ Mit diesem Qualitätsgewinn ist die Partie endgültig entschieden, Schwarz räumt alle weißen Bauern ab, dann wirft der Anziehende das Handtuch.  
 57. ♖f1: ♗f1:+ 58. ♗g3 ♗f4+ 59. ♗g2 ♗g4:+ 60. ♗f2 ♗d4+ 61. ♗f1 ♗e5: 62. c5 ♗a1+ 63. ♗g2 ♗b2+ 64. ♗f3 ♗a3:+ 65. ♗e4 ♗b4:+ 66. ♗e5 ♗c5:+ 67. ♗e6: 0:1

## EUROPA-ROCHADE

Im zweiten Teil dieser Artikelserie werden einige weitere Partien vorgeführt, und es ist noch einiges über die Programmierer, ihre Programme und die verwendete Hardware zu berichten.

Hans-Peter Ketterling

### 8th World Microcomputer Chess Championship

#### Software Group - Final Standings

Program	1	2	3	4	5	6	7	Total
1 Challenger	×	1	=	0	1	1	1	4,5
2 Chat	0	×	0	0	0	=	=	1,0
3 Y!88	=	1	×	0	1	1	0	3,5
4 Almeria	1	1	1	×	1	1	1	6,0!
5 Rebel '88	0	1	0	0	×	1	1	3,0
6 Dappet	0	=	0	0	0	×	0	0,5
7 Pandix	0	=	1	0	0	1	×	2,5

#### Manufacturers' Group - Final Standings

Program	F1	F2	F3	F4	F1	F2	F3	F4	Total
Mephisto 1	1	1	=	=	1	=	0	=	5,0
Mephisto 2	0	0	1	0	1	1	=	0	3,5
Mephisto 3	0	1	=	=	0	1	0	1	4,0
Mephisto 4	1	=	=	=	1	1	1	1	6,5

Program	M1	M2	M3	M4	M1	M2	M3	M4	Total
Fidelity 1	0	1	1	0	0	0	1	0	3,0
Fidelity 2	0	1	0	=	=	0	0	0	2,0
Fidelity 3	=	0	=	=	1	=	1	0	4,0
Fidelity 4	=	1	=	=	=	1	0	0	4,0

#### Commercial Group - Final Standings

Program	Mephisto	Fidelity	Plymate	Total
Mephisto		4	5	9,0
Fidelity	2		4,5	6,5
Plymate	0	0,5		0,5

Das WM-Turnierbulletin (in englischer Sprache) mit allen Partien, Diagrammen und Rundenberichten (44 Seiten) ist für DM 10 zu beziehen von Dieter Steinwender, Entenweg 34, 2000 Hamburg 53. ChessBase-Besitzer erhalten für DM 20 alle Partien auf Diskette (Atari oder MS-DOS)

### Partien zur 8. Schachweltmeisterschaft für Mikrocomputer

Großmeister Helmut Pfleger

Mephisto 1 - Fidelity 1  
(n.d. 63. Zug v. S.)

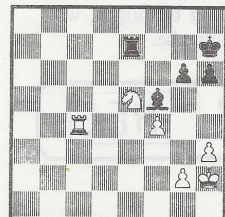
kommentiert:

Und nun ein paar Kostproben. Dem Aufschwung im Spielniveau scheinen noch immer keine Grenzen gesetzt; alles in allem machen die Partien einen deutlich besseren Eindruck als in den letzten Jahren. Symptomatisch für die Überlegenheit Mephistos im Endspiel ist dies: Fall:

Mit drei gegen zwei Bauern auf einem Flügel hat Weiß an sich nur kleine Gewinnchancen; doch ist in diesem Fall der Springer eher ein Vorteil, da die Fernwirkung des Läufers nichts nützt.

64. g4 ♗b1 65. h4 h5?! Macht keinen guten Eindruck, denn je weiter der Bauer vordringt, umso bequemer ist er aufs Korn zu nehmen; zudem zieht es den weißen König jetzt evtl. nach dem Einbruchsfeld g5. Jedenfalls gewinnt Mephisto im folgenden die Partie, ohne daß einem ein weiterer schwarzer Fehler direkt ins Auge springt.

66. gxh5 gxh5 67. ♖c5 ♗h6 68. ♗g3 ♖g7+ 69. ♗f3 ♖e7 70. ♗c4 ♗e4+ 71. ♗f2 ♖d7 72. ♗e3 ♗d5 73. ♗e5 ♗d6 74. f5 ♗a2 75. ♖a5 ♗b3 76. ♖b5 ♗e2 77. ♖b2 ♗d5 78. ♖b8



Nach einer längeren Lavierphase geht es allmählich vorwärts: Weiß droht ♖h8+ nebst Verspeisen des Bh5, und geht der schwarze König deswegen zurück, macht er Feld g5 frei.

78. - ♗g7 79. ♗f4 ♖f6 80. ♗g5 ♗e4 Vielleicht hatte Schwarz nur soweit gesehen und geglaubt, f5 zu gewinnen, aber...

81. ♖g8+! ♗xg8 82. ♗xf6 Jetzt sieht es schon ziemlich klar aus, doch so mancher Computer würde wohl auch heute noch dieses Endspiel kaum gewinnen. Mephisto aber läßt sich in Sachen Technik nichts vormachen.

82. - ♗c2 83. ♗d7 ♗h8 84. ♗c5 ♗h7 85. ♗e6 ♗h6 86. ♗d4 ♗e4 87. ♗f7 Sich früher auf h5 zu stürzen, hätte zumindest noch technische Probleme bringen können. Weiß will einfach den f-Bauern mit Hilfe des Königs ins Ziel schieben.

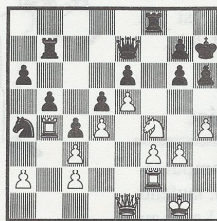
87. - ♗h7 88. f6 ♗g6+ 89. ♗e7 ♗g8 90. ♗e6 ♗f7 Auf Königszüge käme am einfachsten 91. ♗f4.

91. ♗f4 Noch einmal Zugzwang...

91. - ♗c4 ... und jetzt natürlich nicht sein Mütchen an dem unschuldigen Bh5 kühlen, was mancher Mensch „automatisch“ gemacht hätte, sondern...

92. ♗e6 Schwarz gab auf, denn nach 92. - ♗xe6 93. ♗xe6 ♗f8 94. f7 ♗g7 95. ♗e7 läuft der Bauer durch.

Die folgende Partie, das entscheidende Duell der Software-Gruppe, brachte selbst kritische Experten wie den Autor im Turnierbulletin Frederic Friedel ins Schwärmen über Richard Langs Almeria-Programm: „Nie zuvor habe ich so etwas gesehen wie seine Entscheidung, aus rein positionellen Gründen das Spiel mit einem feinen Qualitätsoffer im 44. Zug zu öffnen.“



Chall. X - Almeria X  
(n.d. 44. Zug v. W.)

44. - ♖xf4!! Die zwei Ausrufezeichen stehen einfach deswegen, weil das Opfer von einem Computer kommt. Ein Mensch würde bestimmt ziemlich schnell etwa so denken: die weißen Türme haben keine einzige offene Linie, sie sind vom Bauerngerüst regelrecht „eingemauert“, der eine von ihnen ist also nicht mehr wert als der Springer, und ich habe bald quasi zwei glatte Bauern mehr, weil noch f4 fällt. Doch solche allgemeinen, langfristigen Kalkulationen einem Computer beizubringen, das hat man bis jetzt kaum für möglich gehalten.

45. gxh4 ♗xh4 46. ♗e3 ♖f7 47. ♗g2 ♖f5 48. ♗e1 ♖h5 Die Sache spielt sich wie von selbst, da Weiß nur nach der Pfeife des Gegners tanzen kann. Interessant trotzdem, wie geschickt Schwarz seine Stellung verstärkt und sich z.B. auch nicht gleich auf den Bf4 stürzt, der ohnehin nicht davonläuft.

49. ♗f1 ♗xf4 50. ♗e2 ♗f5 51. ♗d2 ♖h3 Langsam, aber sicher zwingt der konsequente Druck auf seine diversen Schwächen Weiß zu weiteren

Zugständen: jetzt muß er die erste Reihe freigeben, denn z.B. 52. ♗f1 kostet nach ♗f4+ (gefolgt von ♗xc3+ bzw. ♗c1+) Haus und Hof.

52. ♗e3 ♖h1 53. ♖g2 ♖a1 Lustig, wie dieser Turm mit kleinen Schritten laufend seine Aktivität gesteigert hat, bis er jetzt zum Schlußschlag ansetzt!

54. f4 ♖xa2 55. ♗c1 ♖a1+ 56. ♗d2 ♗xc3! Die taktische Krönung einer für Computer wirklich phänomenalen positionellen Leistung: nach 57. ♗xc3 ♗xf4+ ist 58. ♗f1+ genauso hoffnungslos wie 58. ♗e3 ♖d1+ 59. ♗e2 ♖e1+ mit weißem Damenverlust.

57. ♗xc3 ♖a3+ 58. ♖b3 cxb3 und Weiß spielte noch 20 Züge weiter (Computer geben nie auf...), doch das blieb natürlich nur Agonie.

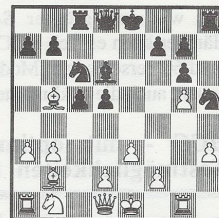
Seine wohl beste Leistung in der Herstellergruppe bot Mephisto in den folgenden zwei Partien. Wie bitte? Sie lesen richtig: So spielten nämlich in der 6. Runde identisch Fidelity 3 - Mephisto 4 und Fidelity 4 - Mephisto 3 bis zum 27. Zug!

1. a3 Es gab in diesem Turnier manch eigenwilligen Versuch, Gegner „aus dem Buch zu nehmen“ - das ist wohl der originellste, obwohl seit Miles' legendärer Partie gegen Karpow mit 1.-a6/2.-b5 so gut wie alles erlaubt ist!

1.-c5 2. ♗f3 ♗f6 3. b3 ♗c6 4. ♗b2 d5 5. e3 ♗g4 6. ♗b5 e6 7. h3 ♗h5 8. g4 ♗g6 9. ♗e5 ♖c8 Das Ganze erinnert stark an eine bekannte Variante der Nimzowitsch-Indischen-Verteidigung mit vertauschten Farben, und man kann sich streiten, ob der Zug a3 Weiß nur nichts nützt oder sogar schadet, da der richtige Plan an sich irgendwann die lange Rochade sein sollte.

10. c4 ♗d6 11. ♗xg6 hxg6 12. g5 ♗h5 13. cxd5 Die fortlaufende Lokkung und Öffnung der Stellung auf beiden Flügeln ist mit dem König im Zentrum positioneller Selbstmord. Möglich waren z.B. 10. d3 oder auch noch 11. ♗xc6+ bxc6 12. d3

13.-exd5 14. ♖g1



14.-d4!! Ähnlich wie ♖xf4 in der vorigen Partie ein rein positionelles Opfer, was beweist, daß solches bei den Lang-Programmen offenbar kein Zufall ist!

15. exd4 Verzicht auf irdische Habe bringt hier auch keinen Segen, weil der ♗b1 eingesperrt bliebe und dxe3 bei Gelegenheit lästige Folgen für Weiß haben könnte.

15.-0-0 16. dxc5 ♖e8+ 17. ♗f1 ♗xc5 Ein Mensch sieht „auf den ersten Blick“, daß Schwarz für den Bauern eine gewaltige Stellung hat; aber genau das waren die Dinge, die man Computern bisher so schwer „beibringen“ konnte, weil sie eben nicht ohne weiteres in berechenbaren Werten auszudrücken sind!

18. d4 Verliert den Bauern, ohne die Lage zu bessern; aber welchen gu-

## Europa-Rochade - November 1988

Hans-Peter Ketterling:

### Die 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria (Teil I)

ten Rat konnte man Weiß statt dessen geben?

28.- ♟xd4! 19. ♟xd4 19. ♟xc6 ♟xb2

20. ♟xd8 ♟exd8 ist ganz trostlos.

19.- ♟e4 20. ♟c3 ♟xd4 21. ♟f3

♟a5 22. ♟b1 ♟f4 23. ♟e3 ♟xc3!

Noch ein hübscher Witz, der zwei Figuren für den Turm gewinnt.

24. ♟xc3 ♟b6 25. ♟g2 ♟xb5+

26. ♟g1 ♟f5 27. ♟e3 ♟d5 Und erst

jetzt, wo im Grund schon alles vorbei

ist, gingen die Partien auseinander -

doch das bittere Ende blieb einträchtig:

Der eine "Fidelity" spielte

28. ♟e1 und verlor im 46. Zug; der

andere mit 28.a4 im siebenundvierzigsten...

Zum Schluß noch ein Beispiel aus

der kommerziellen Gruppe, das

zeigt, daß moderne Computer auch

über die Buchtheorie zuweilen ihre

eigene Meinung haben; gespielt übrigens

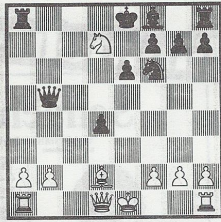
mit der verkürzten Bedenkzeit

von 60 Zügen in zwei Stunden.

**Mephisto Almeria (32 Bit) -**

**Fidelity Mach II Master (32 Bit)**

1.d4 d5 2.♟f3 ♟f6 3.c4 c6 4.♟c3  
e6 5.e3 ♟bd7 6.♟d3 dxc4 7.♟xc4  
b5 8.♟d3 a6 9.e4 c5 10.e5 cvd4  
11.♟xb5 ♟xe5 12.♟xe5 axb5  
13.♟xb5+ ♟d7 14.♟xd7 ♟a5+  
15.♟d2 ♟xb5



Dieses aktuelle Abspiel der Meraner Variante gehört heute schon fast zur schwächlichen „Allgemeinbildung“ - doch nun spielte in letzter Zeit die ganze Schachwelt 16. ♟xf8 ♟xf8 17.a4 ♟xb2 18.0-0. Der Tausch auf f6 war nur in Verbindung mit

(16. ♟xf6+ gxf6) 17. ♟e2 als Ausgleichsfortsetzung bekannt.

16. ♟xf6+ gxf6 17.a4! ♟xb2 18.0-0

Mit Tausch auf f6 statt f8 scheint dieses Bauernopfer eine theoretische Neuerung zu sein; jedenfalls ist

in Enzyklopädie, Informator etc. nichts zu finden. Woher Mephisto seine Weisheit hat?! Darüber

schweigt er sich aus... Auf jeden Fall wirkt das Ganze nicht uninteressant,

denn Schwarz kann fast nie rochieren, der a-Bauer ist ziemlich schnell,

und vor allem auf den hellen Feldern droht manch lästiges Eindringen.

18.- ♟d6? Der erste „eigene“ Zug -

und danach ist wohl bereits nichts mehr zu retten. Ob es in nächster Zeit

einmal Meister und Theoretiker versuchen werden, die „Mephisto-Variante“ unter die Lupe zu nehmen

und etwas Besseres zu finden?!

19. ♟f3! Schielt nach a8 und auch

nach f6, da die Rochade wegen

20. ♟h6 fatale Folgen hätte.

19.- ♟e7 20. ♟fb1! ♟xh2+ Auf so-

fort 20.- ♟xd2 scheint 21. ♟b7+ das

Schnellste; z.B. 21.- ♟d8 22. ♟c6

oder 21.- ♟e8 22. ♟c6+ ♟f8

23. ♟d7 oder 21.- ♟f8 22. ♟xf6. Opfer

auf h2 wird dann am einfachsten immer mit ♟h1 ignoriert.

21. ♟xh2 ♟xd2 22. ♟b7+ ♟d6 Dies

es Feld hat er jetzt; aber ein sicheres

Schlupfloch sieht anders aus!

23. ♟d1 ♟h6+ 24. ♟g1 ♟xa4 Die

Lage war hoffnungslos; z.B. drohte

neben ♟xd4+ auch 25. ♟b6+ und

auf Rückzüge ♟b7+ mindestens mit

Turmgewinn.

25. ♟c3! Danach könnte Schwarz

aufgeben, denn nicht nur ♟c7+

steht ins Haus, auch das simple

26. ♟xd4+ ♟xd4 27. ♟xd4+ ♟c6

28. ♟b6+ ♟c7 29. ♟d6+ würde sein

König nicht überleben. Der Rest ist

keine Bereicherung der Schachliteratur.

25.- ♟b8 26. ♟c7+ ♟d5 27. ♟xb8

♟e4 28. ♟c2+ ♟f4 29. ♟c1+ und

nun war es genug.

## Europa-Rochade - November 1988

Hans-Peter Ketterling:

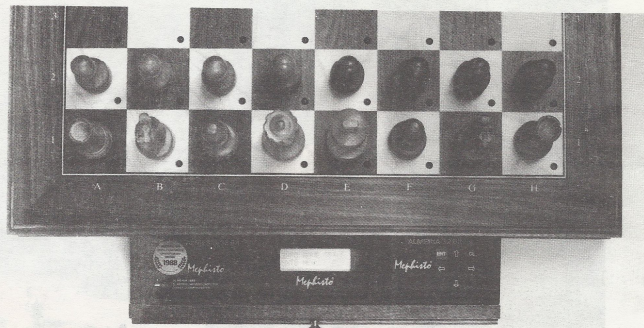
### Die 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria (Teil I)

VORSPRUNG DURCH KREATIVITÄT

# Mephisto Almeria

## 6-facher Weltmeister

bei der 8. Mikrocomputer-Weltmeisterschaft  
(Almeria/Spainien 24.9. - 1.10.1988)



**Mephisto** setzt neue Maßstäbe in der Hardware:

Erstmals wurde ein Mikroschachcomputer mit 1 Megabyte Arbeitsspeicher ausgestattet, der weitaus umfangreichere Berechnungen und eine sehr viel höhere Rechengeschwindigkeit als herkömmliche Geräte ermöglicht.

**Mephisto** setzt neue Maßstäbe in der Ausstattung:

Erstmals verfügt ein Schachcomputer über eine 32-stellige Digitalanzeige, die es ermöglicht, alle Funktionen auf einfachste Weise - unter Verwendung von nur 6 Tasten - abzurufen. Die äußerst vielseitige Ausstattung befriedigt auch höchste Ansprüche.

**Mephisto** setzt neue Maßstäbe in der Software:

Erstmals wandte der weltbeste Schachprogrammierer Richard Lang bei diesem völlig neu entwickelten WM-Programm die einzigartige λ- (Lambda)-Strategie an, ein Verfahren, das unter Einsatz von künstlicher Intelligenz bestimmte Denkweisen menschlicher Meisterspieler simuliert. Dadurch wurden sensationelle Leistungssteigerungen (mindestens 100 Elo-Punkte) in Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel erreicht.

Der MEPHISTO Almeria 16/32 Bit ist auch als Modulset zum Nachrüsten aller Modular-, Exclusive und München-Bretter erhältlich.

## Europa-Rochade - November 1988

### Werbung Hegener & Glaser - Mephisto Almeria

# Europa-Rochade - Januar 1989

## Hans-Peter Ketterling:

### Die 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria (Teil II)

#### Die 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria II

**Die diesjährige Mikro-Computerschach-WM in Almeria bot viele Gelegenheiten am Rande des Geschehens mit den Programmierern zu plaudern und über sie und ihre Programme so manche Details in Erfahrung zu bringen. Die Partien dieses Turniers geben darüber hinaus so manchen Aufschluß über den bei den Mikroschachrechnern inzwischen erreichten Leistungsstand.**

Richard Lang hatte bei der Weiterentwicklung seines Programms von PSION über MEPHISTO AMSTERDAM zu MEPHISTO DALLAS stetige Fortschritte zu verzeichnen gehabt, aber bei der Weiterentwicklung zu MEPHISTO ROMA nur noch eine geringere Steigerung erreichen können, obwohl es keine Frage ist, daß es sich um ein hervorragendes Programm handelt. Der tiefere Grund liegt nach seinen eigenen Angaben darin, daß ein Programm, das zu lange weiterentwickelt und verbessert wird, schließlich durch die vielen Modifikationen und Zusätze an Transparenz und vor allem auch an Effizienz verliert. Daraus hat er schließlich die Konsequenz gezogen und Anfang dieses Jahres begonnen, ein komplett neues Programm zu schreiben, in das er alle seine Erfahrungen einfließen ließ, ohne sich mit dem Ballast des alten Programms herumzuschlagen zu müssen. Nur ein so fleißigen und genauen Arbeiter, wie es Richard Lang ist, konnte die bemerkenswerte Leistung gelingen, in dieser relativ kurzen Zeit ein fehlerfreies neues Programm auf die Beine zu stellen, das die Vorgänger tatsächlich übertrumpft. Nach wie vor ist er bei dem 32-Bit-Prozessor 68.020 geblieben, weil er glaubt, daß die zusätzlichen Möglichkeiten des Nachfolgers 68.030 ihm bei der Schachprogrammierung keine wesentlichen Vorteile bieten, während Ron Nelson da entgegen-gesetzter Meinung ist. Nimmt man an, daß der doppelte Datendurchsatz beim 68.030 gegenüber dem 68.020 tatsächlich realisierbar ist, was einer Spielstärkeendifferenz von 50 bis 100 Elo-Punkten entsprechen dürfte, so ergibt sich daraus zwanglos, daß Richard Langs Programm diesen Nachteil gegenüber dem der Spracklens, das auf der leistungsfähigeren Hardware läuft, mehr als wettmacht.

Ossi Weiner verriet etwas über die Grundlagen der positionellen Fähigkeiten von Richard Langs Programmen. Für jede denkbare Bauernstruktur, hierzu mußte die Eröffnung auf die typischen entstehenden Bauernstrukturen durchgekämmt werden, sind Pläne für die beste Vorgehensweise ermittelt und gespeichert worden. Das führt aber zu dem unerwünschten Nebeneffekt, daß bei einem sehr frühzeitigen Verlassen des Eröffnungsrepertoires, wenn sich noch keine markanten Bauernstrukturen gebildet haben, das Programm nicht die richtige Vorgehensweise parat hat und deshalb auch nicht immer optimal spielt. Um dadurch mögliche unliebsame Überraschungen zu vermeiden, beispielsweise wenn der Gegner mit dem unerwarteten Zug 1.a3 eröffnet, wie es in dieser Meisterschaft mehrmals geschehen ist, müssen dem Programm noch einige allgemeine Eröffnungsheuristiken beigebracht werden.

Im Endspiel kann man ähnlich vorgehen, für die verschiedenen Endspieltypen müssen die passenden Vorgehensweisen ermittelt und gespeichert werden, so wie ein guter Schachspieler die chancenreichen Pläne für viele Endspieltypen kennt und in der aktuellen Situation jeweils nur prüfen muß, ob sie auch durchführbar sind oder an Zufälligkeiten der Stellung scheitern, beispielsweise infolge besonderer taktischer Konstellationen. In vielen Turmendspielen sind die grundsätzlichen Vorgehensweisen wohl bekannt, Königsabschneidung, Beherrschung von Umwandlungsfeldern mit dem König, Stellung der Türme im Hinblick auf Freibauern, Remispläne in Stellungen des Philidortyps und Gewinnpläne bei Lucenatypen. Andererseits kann man an manchen Stellen auf die Verwendung von Schachwissen verzichten, wenn das entsprechende Motiv bereits durch ausreichende Rechen-tiefe beherrscht werden kann, wozu heute teilweise schon das Brückenbauern-spiel zählt. Anders sieht die Sache beispielsweise in Läufer-Springer-Endspielen aus, wo es viel weniger konkrete Pläne gibt und auch die Frage, ob in einer bestimmten Stellung der Läufer dem Springer über- oder unterlegen ist, je-damals neu beurteilt werden muß.

Bei den Plaudereien mit Kathy und Dan Spracklen sowie Ron Nelson wäre ohne das Orwell-Syndrom weit mehr zu erfahren gewesen, aber FIDELITY-Chef Sid Samole hatte seiner Crew offenbar eingebläut, nicht zu viele Informationen preiszugeben, denn er befürchtete, daß die Konkurrenz daraus Nutzen ziehen könnte. Big brother is watching you! Nichtsdestotrotz waren doch einige Einzelheiten in Erfahrung zu bringen.

Ursprünglich haben sich Kathy und Dan die Arbeit an ihren Programmen so geteilt, daß Kathy sich hauptsächlich um die Bewertungsfunktion gekümmert hat, während Dan für die Zuggenerierung und die Baumsuche zuständig war, aber diese strenge Aufteilung besteht schon längst nicht mehr. In Kathys Verantwortungsbereich fielen auch die Eröffnungsrepertoires, beispielsweise hat sie für die Heimcomputerfassung von SARGON III wochenlang früh morgens vor der eigentlichen Arbeit eine Stunde und abends nach der Arbeit eine weitere Stunde Eröffnungen aus der Enzyklopädie abgetippt und sich dabei nur von den durch Frage- oder Ausrufungszeichen gegebenen mageren Bewertungen leiten lassen, bis sie das mehr als 68.000 Halbzüge umfassende Repertoire endlich komplett hatte.

Übrigens wurde die erste Programmversion für einen 16-Bit-Rechner aus der 68.000er Familie bereits 1984 für den APPLE MACINTOSH geschrieben. Eine in Assembler geschriebene Version für die ATARI-ST-Rechner wurde bereits 1986 fertiggestellt, ohne daß Kathy genau sagen kann, warum diese bisher nicht auf den Markt gebracht wurde. Inzwischen ist das Programm SARGON III aber nun doch für den ATARI ST und den AMIGA zu haben.

Für Eröffnungsfragen steht seit einiger Zeit Juri Bondarenko zur Verfügung, ein ehemals sehr stark spielender russischer Mathematiker, den ein purer Zufall in das FIDELITY-Team verschlagen hat. Er wird sich aber nicht nur auf die Eröffnungen beschränken, sondern generell an der Weiterentwicklung der Programme mitwirken. Einen bemerkenswerten „Berufswechsel“ hat Jill Futch unternommen, die zunächst als Sekretärin und Mädchen für alles fun-gierte, inzwischen aber zum Software Support Specialist avancierte. Sie zeichnet für das 24.000 Halbzüge umfassende Eröffnungsrepertoire des EX-CEL 68.000 verantwortlich und auch für das des neuen DESIGNER 2100 und des DESIGNER 2100 Display. Die 27.000 Halbzüge umfassenden Eröff-nungsrepertoires von EXCEL 68.000 MACH II und III sind allerdings Juri Bondarenkos Werk.

Die Spracklens haben, nachdem sie ursprünglich mit dem Z 80 begonnen hatten und im März 1978 auf Anhieb mit SARGON ihren ersten Turniererfolg verbuchen konnten, später lange Zeit mit dem 8-Bit-Prozessor 6502 gearbeitet. Inzwischen sind sie auf die 16- und 32-Bit-Prozessoren der 68.000er Familie von Motorola umgestiegen, die derzeit bei den Schachprogrammieren am meisten geschätzt werden, da der Datendurchsatz wesentlich größer als beim 6502 ist, selbst wenn man diesen in der Form des mit 20 MHz laufenden Turbo-Kits benutzt, wie es Ulf Rathsman mit seinem PLYMATH getan hat. Da sind wir auch gleich bei dem dritten im Bunde derer, die kommerzielle Programme am Start hatten. Ulf Rathsman hat seit 1985 nicht mehr viel Zeit in die Weiterentwicklung seines Programms investieren können, da er seine Arbeitskraft in eine Software-Consultant-Firma steckt, die Schachprogrammierung ist für ihn nur noch eine Nebenbeschäftigung. Das erinnert ein wenig an Thomas Nitsche, einen anderen prominenten Schachprogrammierer, der inzwischen längst auf dem Gebiet professioneller Softwareentwicklung seine Brötchen verdient, weshalb MEPHISTO III und das Auftreten von ORWELL bei der WM 1985 in Amsterdam den bisherigen Endpunkt seiner Laufbahn als Schachprogrammierer markiert. Rathsman kommt von der Schachprogrammierung offensichtlich aber doch nicht ganz los. Allerdings sieht er in-zwischen klar, daß Brute Force allein nicht ausreicht und er deshalb viel Arbeit in sein Programm stecken muß, wenn er den Anschluß an die anderen Weltklasseprogramme nicht verlieren will. Sein schon seit langem angekündigtes BRUTE-FORCE-Modul für SAITEKS LEONARDO hat sich vor allem durch Interface-Probleme stark verzögert, weil Rathsman selbst nicht genügend Zeit dafür hatte und den damit betrauten Mitarbeitern wohl doch zu sehr die helfende Hand des Meisters fehlte.

Nebenbei erwähnt, haben sich zwei Programmierer am Rande der WM blicken lassen, ohne mit eigenen Programmen hervorzutreten, es waren Frans Morsch, der Schöpfer der MONDIAL-Programme, die aus dem in Amsterdam 1985 erfolgreichsten Amateurprogramm NONA hervorgegangen sind, und Kaare Danielsen, dessen ADVANCED STAR CHESS zuletzt bei der Computerschach-WM 1986 in Köln als Mikro-David gegen die Großrechner-Goliaths Furore machte.

Interessant war auch das Gespräch mit Wolfgang Delmare, der sich selbst als mittelmäßigen Amateur-spieler bezeichnet und sein in PAS-CAL verfaßtes und auf einem 68.000 laufendes Amateurprogramm CHAT eigentlich nur so nebenher geschrie-ben hat. Er läßt es regelmäßig in seinem Schachklub in Solingen gegen Spieler der verschiedensten Klassen spielen, unter denen er vor allem dann Opfer findet, wenn diesen nicht klar ist, daß ein in einer Hochsprache geschriebenes Programm nur eine begrenzte Geschwindigkeit und damit eine zu geringe Rechen-tiefe hat, wenn man es mit normalen Rechen-zeiten spielen läßt. Das zeigte sich deutlich, als Wolfgang Delmare mich herausforderte, einige Schnellpartien gegen sein Programm zu spielen, wobei dieses mit einer Rechenzeit von etwa 15 Sek. pro Zug lief. Mit Weiß kam CHAT aufgrund von nicht durchschauten taktischen Wendungen in der folgenden Kurpartie gegen eine Russische Verteidigung sehr schnell unter die Räder:

1.e4 e5 2.d3 f6 3.d4 g4 4.de5: Normalerweise wird hier 4.g4 gespielt.

4... g5 An dieser Stelle ist 4... d5 solider.

5.d4 Weiß spielt hier gewöhnlich viel aktiver. 5.g4 oder 5.g5, wo-nach sich allerlei taktische Verwick-

lungen ergeben.

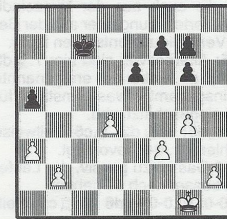
5... g6 6.g3 f2: Das ist keine große Tat, da der d4 hängt und auch 7.g6: d1: 8.gd8: f2 9.gf7: f7: 10.g1 f4, usw. oder 8... g3: 9.bc3: d8: bzw. 9.gf7: f7: 10.bc3: e8 für Schwarz gut ist.

7.f2: h4+ 8.f3 e5+ 9.g3 g4+ 10.f3 f2+ Das treibt den König ins Freie.

11.g4: d5+ 12.e6 e6+: und Weiß gab auf.

CHAT benötigte mit 7 Min. mehr als das Doppelte der Bedenkzeit des Gegners.

Delmare hat seinem Programm ein Eröffnungsrepertoire von etwa 8000 Halbzügen und einiges an Schachwissen eingerichtet und meint, daß es im Endspiel besser als LEONARDO spielt. Einige seiner Anregungen hat er sich übrigens aus einer in der CSS erschienenen Serie über das Testen von Schachcomputern geholt. Pikanterweise ist ihm die Um-setzung der Regel, daß der Kandidat zur erfolgreichen Bildung von Frei-bauern in bestimmten Bauernend-spielen voranzugehen hat, nicht mehr rechtzeitig vor diesem Turnier gelungen, und das war der Grund, daß die schon günstig stehende Partie gegen REBEL '88 dann doch noch verloren ging. Nach dem 40. Zug von Schwarz hatte sich die folgende Stellung ergeben:



### Stellung nach dem 40. Zug von Schwarz

Soeben hatte CHAT mit Weiß Turm und Läufer auf c7 abgetauscht und in ein günstiges Bauernendspiel übergegangen, daß jüngst aber lange noch nicht gewonnen heißt, wurde am weiteren Verlauf dieser Partie wieder einmal deutlich.

41. ♖f2 Mit 41.b3 ♘c6 42. ♖f2 ♘d5 43. ♗e3 hätte CHAT seinen Vorteil klarstellen können.

41...g5 Das lähmt zwar den weißen f- und den weißen h-Bauern, aber Weiß kann immer noch 42.b3 spielen.

42. ♗e3 ♘b6 43. ♗e4 ♘c6 44. ♗e5 Das verspielt die Chance endgültig, die mit 43.b3 noch immer bestand, nun legt Schwarz den weißen Damenflügel fest und entwertet den Mehrbauern.

44... a4 45.h3 ♘b5 46.d5 ed5: 47. ♘d5: f6 48. ♗e6 ♘c4 49. ♘d6 ♘d4 Nach 49... ♘b3 50. ♘b2: 51. ♘b4 hat Schwarz das Nachsehen.

50. ♗e7 Das ist zu langsam, Schwarz wird das Rennen schließlich gewinnen, deshalb war 50. ♘c6 erforderlich.

50... ♘d3 51. ♖f7 ♘c2 52. ♗g7: ♘b2: 53. ♖f6: ♘a3: 54. ♗g5: ♘b4 55.f4 a3 56.h4 Man kann sich leicht davon überzeugen, daß 56.f5 auch nicht ausreicht und daß es ferner nichts genutzt hätte, wenn Weiß gleich mit dem h-Bauern losmarschiert wäre.

56... a2 57.h5 a1 ♗ 58.h6 ♗d4 59.f5 ♘c5 60.f6 ♗d5+ 61. ♗g6 ♗g8+ 62. ♗h5 ♗f7+ 63. ♗g5 ♘d4 64. ♖f5 ♗e8 65. ♗g5 (65.g5 ♗e4+)

65... ♗e5 und Weiß gab auf. Das war wirklich eine verpaßte Chance. Inzwischen dürfte CHAT dieses Motiv beherrschen, aber diese Gelegenheit ist jedenfalls vorbei.

Schauen wir uns nun einige weitere Partien aus der Softwaregruppe an, die insofern die interessanteste ist, als hier einerseits einige der neuesten Programme aus dem Profilager ihre Leistungen zeigen und andererseits der bei den Amateuren inzwischen erreichte Stand der Schachprogrammierung beurteilt werden kann. In der ersten Partie, die wir uns ansehen wollen und die in der 2. Runde gespielt wurde, drückt Schwarz den Gegner glatt an die Wand.

#### W.: Dappet - S.: Almeria Caro Kann

1.e4 c6 2.d4 d5 3.ed5: ed5: 4.c4 ♖f6 Der 2. und der 4. Zug von Weiß werden oft in umgekehrter Reihenfolge gespielt. Diese von Dr. Krause und Panow herrührende Spielweise entwickelt sich z.Zt. schneller weiter als die klassischen Varianten dieser Verteidigung.

5. ♘c3 e6 Hier ist auch 5... ♘c6 oder 5... g6 möglich.

6. ♖f3 ♗b4 Ruhig ist 6... ♗e7, während nach 6...dc4: Übergänge ins angekommene Damengambit möglich sind. Der Textzug führt zu einer Stellung, die auch aus der Nimzoindischen Verteidigung oder aus der Benoni-Verteidigung entstehen kann.

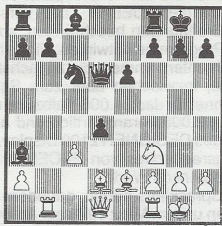
7.cd5: Alternativen sind hier 7. ♗d3 und 7. ♗g5, wobei der erstgenannte Zug insgesamt etwas günstiger für Weiß eingeschätzt wird.

7... ♗d5: 8. ♗d2 ♘c6 Teilweise wird hier 8... 0-0 bevorzugt.

9. ♗e2 Das ist zu passiv, der Läufer sollte besser nach d3 gehen.

9... 0-0 10.0-0 ♗d6 11. ♗c1 Weiß

konnte mit 11. ♗e4 auch etwas aggressiver spielen, hätte dann aber mehr auf den Bd4 achten müssen. 11... ♗c3: 12.bc3: ♗a3 13. ♗b1



#### Stellung nach dem 13. Zug von Weiß.

13... e5 Damit erzwingt Schwarz die Bildung eines isolierten Bauern im weißen Lager.

14. ♗g5 ed4: 15.cd4: b6 16. ♗d3 ♗e6 17. ♗d2 Weiß kann mit dieser Stellung nichts anfangen und zieht planlos hin und her, gegen einen aktiven Gegner geht so etwas meistens schief.

17... ♗b4 18. ♗f4 ♗d2: 19. ♗d6: ♗fd8 20. ♗c7 ♗d4: Nun ist er doch gefallen und damit geht das Spiel für Weiß bergab.

21. ♗d4: ♗d4: 22. ♗e5 ♗a4 23. ♗f3 ♗c8 24. ♗b7 ♗c2 Schwarz verstärkt sein Spiel konsequent, während Weiß immer nur ins Leere stößt.

25. ♗fd1 f6 26. ♗b2 ♗a2: Das Schicksal des Weißen ist infolge der beiden verbundenen Freibauern besiegt.

27. ♗a2: ♗a2: 28. ♗d4 ♗b3 29. ♗e4 ♗d1: 30. ♗d5+ ♗f8 31. ♗a2: Es ist ein Doppelläuferendspiel entstanden, in dem sich die verbundenen schwarzen Freibauern schnell durchsetzen.

31... ♗c2 32. ♗c4 ♗e7 33.h4 ♗d6 34.f3 ♗c6 35.g3 b5 36. ♗b5:+ Weiß gibt den Läufer für zwei Bauern, aber die Sache ist längst hoffnungslos.

36... ♗b5: 37. ♗a7: h5 38. ♗d4 ♗e1 39. ♗g2 ♗b3 40. ♗b2 ♗d5 41. ♗f1 und Weiß gab auf. Schwarz hat das Brett während des größten Teiles der Partie unangefochten beherrscht.

Eine andere Geschichte, die auf Computerturnieren nicht zum ersten Mal geschehen ist, ereignete sich, als Dap Hartmann über Nacht Fehler seines Programms beseitigen wollte, die ihm erst kurz zuvor aufgefallen waren. Aber wie es der Teufel so will, führen solche Nacht-und-Nebel-Aktionen meistens nur dazu, daß man den Fehler nur verschlimmert, statt seiner andere einbaut. Jedenfalls stellte sich in der 5. Runde in der Partie gegen PANDIX heraus, daß DAPPET das Rochieren verlernt hatte, was der Gegner auch gnadenlos ausnutzte:

#### W.: Dappet - S.: Pandix Caro-Kann

1.e4 c6 2.d4 d5 3.ed5: cd5: 4.c4 ♖f6 5. ♘c3 e6 6. ♖f3 ♗b4 7.cd5: 8. ♗d2 ♘c6 Diese Variante des Krause-Panow-Systems haben wir bereits in der vorigen Partie näher betrachtet, hier findet Weiß jedoch eine andere Verwendung für seinen Königsläufer.

9. ♗b5 ♗c3: 10. ♗c6+ ♗c6: 11.bc3: 0-0 12.c4 Hier wäre die kurze Rochade angebracht gewesen, aber DAPPET hatte sie verlernt und kommt deshalb schnell in große Schwierigkeiten.

12... ♗e7 13. ♗c2 ♗f5 14. ♗c3 Da

sollte vielleicht besser der Läufer postiert werden.

17... ♗b8 15. ♗f4 ♗b7 16. ♗c1 f6 17. ♗f1 An dieser Stelle muß Hartmann fast der Schlag getroffen haben.

17... ♗d7 18. ♗d1 e5 Damit beginnt die Jagd.

19. ♗e5: fe5: 20. ♗e5: Zwei Bauern für den Springer sind etwas mager, zumal der Ärger erst richtig anfängt.

20... ♗e8 21.f4 ♗d4: 22.a4 c5 23. ♗f2 ♗h4 24.h3 ♗ed8 25. ♗b1 ♘c6 26. ♗f1 ♗a6 27. ♗g1 ♗d3 28. ♗a1 ♗d7 29. ♗c2 ♗e7 30. ♗h1 ♗e5: Weiß gab auf, denn nach 31.fe5: ist die Sache hoffnungslos, und Schwarz kann sich schon fast ♗h3:+ leisten.

Wer fühlt sich da nicht an den 1978 erschienenen CHES CHALLENGER 10A erinnert, der zur Rochade geradezu gezwungen werden mußte, weil Ron Nelson aus der Erfahrung gelernt hatte, daß der CC 3 oft viel zu schnell rochierte und er seinem Programm das voreilige Rochieren abgewöhnen wollte, was er aber leider viel zu gründlich tat. Der CC 10A bekam gegen scharfe Spielweise deshalb regelmäßig schwere Probleme mit seinem König und konnte das Spiel seiner Türme wegen deren fehlender Verbindung nicht richtig koordinieren. Später gab es dann eine überarbeitete Version, den CC 10B, der keine Rochadeprobleme mehr hatte und deshalb die meisten Partien viel besser anlegte.

In der 3. Runde besaß Schwarz in der nun folgenden Partie die Frechheit, in eine halboffene gegnerische Turmlinie hineinzurochieren - kein Wunder, daß er sofort fürchterlich maßgenommen wurde.

#### W.: REBEL '88 - S.: DAPPET Grünfeld Indisch

1.c4 ♗f6 2.d4 g6 3. ♘c3 d5 4.cd5: ♗d5: 5.g3 Die Alternative besteht darin, mit 5.e4 ein starkes Bauernzentrum zu errichten, das Schwarz jedoch wirkungsvoll unter Beschluß nehmen kann.

5... ♘c3: Normalerweise entwickelt sich das Spiel mit 5... ♗g7 6. ♗g2 ♘c3: 7.bc3: c5 8. ♗f3 oder 8.e3 etwas anders weiter.

6.bc3: ♗d5 7. ♗f3 ♗g4 8. ♗g2 ♘c6 9.0-0 ♗g7: 10. ♗e5. Mit diesem Zug bringt Weiß die Initiative an sich.

10... ♗e6 11. ♗g4: ♗g4: 12. ♗b1

12...0-0-0 Das scheint die Drohung gegen b7 zu beseitigen, aber der König begibt sich direkt in den Angriff, er hätte auf die andere Seite gehört. Das mit b7 verbundene Problem hätte dann allerdings rechtzeitig erkannt und gelöst werden müssen.

13. ♗b3 Ein Doppelangriff gegen b7 und f7, die Stellung ist bereits hinüber.

13... ♗a5 14. ♗b7:+ ♗b7: 15. ♗b7:+ ♗d7 16. ♗f4 ♗c8 17. ♗a7: ♗e2: Das öffnet dem Gegner weitere Linien, die er zum Kö-

nigsangriff nutzen kann, wobei er zuvor noch die Dame mitnimmt.

18. ♗a4+ c6 19. ♗a7+ ♗e8 20. ♗fe1 ♗e6 21. ♗e6: fe6: 22. ♗b7 ♗f6 23. ♗d6 ed6: 24. ♗f7 ♗d8 25. ♗f6: Der Rest ist Schweigen.

25... ♗a8 26. ♗a8:+ ♗d7 27. ♗f7 ♗ Das alte Thema Königssicherheit ist für viele Programme noch immer ein ernsthaftes Problem, fast schon wird es langweilig, das immer wieder festzustellen. Allerdings spielt dieses Motiv in vielen Partien menschlicher Spieler ebenfalls immer wieder eine entscheidende Rolle.

In der folgenden Partie, die ebenfalls in der 3. Runde gespielt wurde, erzwang eine taktische Wendung einen schnellen Partiestschluß.

W.: CHALLENGER - S.: CHAT Damengambit

1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♘c3 ♗e7 Hier wird üblicherweise 3... ♗f6 4. ♗g5 ♗e7 oder ♗bd7 gespielt.

4.cd5: ed5: 5. ♗f4 ♖f6 6.e3 0-0 7. ♗d3 ♘c6 Schwarz spielt meistens doch irgendwam c6, durch 5. ♗f4 und den Textzug verläßt die Partie jedoch die ausgetretenen Theoriepfade, auf die sie durch Zugumstellung sonst noch hätte zurückführen können.

8.a3 ♗g4 9.f3 ♗e6 10. ♗ge2 ♗e8 11. ♗b5 ♗c8 12.0-0 a6 13. ♗bc3 ♗a8 Schwarz weiß nicht recht weiter.

14. ♗c2 g6 Nötig war das nicht.

15. ♗a4 ♗f8 16. ♗c5 ♗c5: 17. ♗c5: ♗h5 18. ♗ac1 ♗b8 19. ♗c3 ♗c8 20.e4 ♗d8 21.ed5: ♗d5: 22. ♗c7: Ein Scheinopfer, das einen Bauern einbringt, der aber nicht zu halten ist.

22... ♗c7: 23. ♗d5: ♗f6 24. ♗g5 ♗d6 25. ♗fc1 ♗d4: 26. ♗f4 ♗b6 27. ♗f1 Es drohte Doppelschach mit Damenverlust.

27... ♗bd8 28.b4 ♗d7 29. ♗c8 ♗d8 30. ♗c8 ♗d7 31. ♗c8 ♗c8: 32. ♗c8:+ ♗g7 33. ♗e5 ♗c6

Dieser Angriff auf die Dame taugt nichts, vielmehr bietet er Weiß die Gelegenheit zu einem taktischen Gegenschlag.

34. ♗h5+ Wegen sofortigen Matts darf der Springer nicht genommen werden, der tiefere Sinn dieses Zuges liegt aber darin, den feindlichen König ins Freie zu treiben.

34... ♗h6 35. ♗f4+ Der Springer wird vorübergehend geopfert, das Matt ist jetzt allerdings nicht mehr schwer zu berechnen.

35... ♗h5: 36.g4+ ♗h4 37. ♗f6:+ 37... ♗h3 38. ♗f4 ♗d3: 39. ♗h6 ♗ Der Partiestschluß ist bei näherem Hinsehen keine besondere taktische Leistung, aber hübsch ist er trotzdem.

In der nun folgenden, ebenfalls in der 3. Runde gespielten Partie, demonstriert Weiß die mit einem Freibauern verbundenen Gefahren.

19. ♗e5: fe5: 20. ♗e5: Zwei Bauern für den Springer sind etwas mager, zumal der Ärger erst richtig anfängt.

20... ♗e8 21.f4 ♗d4: 22.a4 c5 23. ♗f2 ♗h4 24.h3 ♗ed8 25. ♗b1 ♘c6 26. ♗f1 ♗a6 27. ♗g1 ♗d3 28. ♗a1 ♗d7 29. ♗c2 ♗e7 30. ♗h1 ♗e5: Weiß gab auf, denn nach 31.fe5: ist die Sache hoffnungslos, und Schwarz kann sich schon fast ♗h3:+ leisten.

Wer fühlt sich da nicht an den 1978 erschienenen CHES CHALLENGER 10A erinnert, der zur Rochade geradezu gezwungen werden mußte, weil Ron Nelson aus der Erfahrung gelernt hatte, daß der CC 3 oft viel zu schnell rochierte und er seinem Programm das voreilige Rochieren abgewöhnen wollte, was er aber leider viel zu gründlich tat. Der CC 10A bekam gegen scharfe Spielweise deshalb regelmäßig schwere Probleme mit seinem König und konnte das Spiel seiner Türme wegen deren fehlender Verbindung nicht richtig koordinieren. Später gab es dann eine überarbeitete Version, den CC 10B, der keine Rochadeprobleme mehr hatte und deshalb die meisten Partien viel besser anlegte.

In der 3. Runde besaß Schwarz in der nun folgenden Partie die Frechheit, in eine halboffene gegnerische Turmlinie hineinzurochieren - kein Wunder, daß er sofort fürchterlich maßgenommen wurde.

W.: REBEL '88 - S.: DAPPET Grünfeld Indisch

1.c4 ♗f6 2.d4 g6 3. ♘c3 d5 4.cd5: ♗d5: 5.g3 Die Alternative besteht darin, mit 5.e4 ein starkes Bauernzentrum zu errichten, das Schwarz jedoch wirkungsvoll unter Beschluß nehmen kann.

5... ♘c3: Normalerweise entwickelt sich das Spiel mit 5... ♗g7 6. ♗g2 ♘c3: 7.bc3: c5 8. ♗f3 oder 8.e3 etwas anders weiter.

6.bc3: ♗d5 7. ♗f3 ♗g4 8. ♗g2 ♘c6 9.0-0 ♗g7: 10. ♗e5. Mit diesem Zug bringt Weiß die Initiative an sich.

10... ♗e6 11. ♗g4: ♗g4: 12. ♗b1

12...0-0-0 Das scheint die Drohung gegen b7 zu beseitigen, aber der König begibt sich direkt in den Angriff, er hätte auf die andere Seite gehört. Das mit b7 verbundene Problem hätte dann allerdings rechtzeitig erkannt und gelöst werden müssen.

13. ♗b3 Ein Doppelangriff gegen b7 und f7, die Stellung ist bereits hinüber.

13... ♗a5 14. ♗b7:+ ♗b7: 15. ♗b7:+ ♗d7 16. ♗f4 ♗c8 17. ♗a7: ♗e2: Das öffnet dem Gegner weitere Linien, die er zum Kö-

nigsangriff nutzen kann, wobei er zuvor noch die Dame mitnimmt.

18. ♗a4+ c6 19. ♗a7+ ♗e8 20. ♗fe1 ♗e6 21. ♗e6: fe6: 22. ♗b7 ♗f6 23. ♗d6 ed6: 24. ♗f7 ♗d8 25. ♗f6: Der Rest ist Schweigen.

25... ♗a8 26. ♗a8:+ ♗d7 27. ♗f7 ♗ Das alte Thema Königssicherheit ist für viele Programme noch immer ein ernsthaftes Problem, fast schon wird es langweilig, das immer wieder festzustellen. Allerdings spielt dieses Motiv in vielen Partien menschlicher Spieler ebenfalls immer wieder eine entscheidende Rolle.

In der folgenden Partie, die ebenfalls in der 3. Runde gespielt wurde, erzwang eine taktische Wendung einen schnellen Partiestschluß.

W.: CHALLENGER - S.: CHAT Damengambit

1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♘c3 ♗e7 Hier wird üblicherweise 3... ♗f6 4. ♗g5 ♗e7 oder ♗bd7 gespielt.

4.cd5: ed5: 5. ♗f4 ♖f6 6.e3 0-0 7. ♗d3 ♘c6 Schwarz spielt meistens doch irgendwam c6, durch 5. ♗f4 und den Textzug verläßt die Partie jedoch die ausgetretenen Theoriepfade, auf die sie durch Zugumstellung sonst noch hätte zurückführen können.

8.a3 ♗g4 9.f3 ♗e6 10. ♗ge2 ♗e8 11. ♗b5 ♗c8 12.0-0 a6 13. ♗bc3 ♗a8 Schwarz weiß nicht recht weiter.

14. ♗c2 g6 Nötig war das nicht.

15. ♗a4 ♗f8 16. ♗c5 ♗c5: 17. ♗c5: ♗h5 18. ♗ac1 ♗b8 19. ♗c3 ♗c8 20.e4 ♗d8 21.ed5: ♗d5: 22. ♗c7: Ein Scheinopfer, das einen Bauern einbringt, der aber nicht zu halten ist.

22... ♗c7: 23. ♗d5: ♗f6 24. ♗g5 ♗d6 25. ♗fc1 ♗d4: 26. ♗f4 ♗b6 27. ♗f1 Es drohte Doppelschach mit Damenverlust.

27... ♗bd8 28.b4 ♗d7 29. ♗c8 ♗d8 30. ♗c8 ♗d7 31. ♗c8 ♗c8: 32. ♗c8:+ ♗g7 33. ♗e5 ♗c6

Dieser Angriff auf die Dame taugt nichts, vielmehr bietet er Weiß die Gelegenheit zu einem taktischen Gegenschlag.

34. ♗h5+ Wegen sofortigen Matts darf der Springer nicht genommen werden, der tiefere Sinn dieses Zuges liegt aber darin, den feindlichen König ins Freie zu treiben.

34... ♗h6 35. ♗f4+ Der Springer wird vorübergehend geopfert, das Matt ist jetzt allerdings nicht mehr schwer zu berechnen.

35... ♗h5: 36.g4+ ♗h4 37. ♗f6:+ 37... ♗h3 38. ♗f4 ♗d3: 39. ♗h6 ♗ Der Partiestschluß ist bei näherem Hinsehen keine besondere taktische Leistung, aber hübsch ist er trotzdem.

In der nun folgenden, ebenfalls in der 3. Runde gespielten Partie, demonstriert Weiß die mit einem Freibauern verbundenen Gefahren.

W.: CHALLENGER - S.: CHAT Damengambit

1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♘c3 ♗e7 Hier wird üblicherweise 3... ♗f6 4. ♗g5 ♗e7 oder ♗bd7 gespielt.

4.cd5: ed5: 5. ♗f4 ♖f6 6.e3 0-0 7. ♗d3 ♘c6 Schwarz spielt meistens doch irgendwam c6, durch 5. ♗f4 und den Textzug verläßt die Partie jedoch die ausgetretenen Theoriepfade, auf die sie durch Zugumstellung sonst noch hätte zurückführen können.

8.a3 ♗g4 9.f3 ♗e6 10. ♗ge2 ♗e8 11. ♗b5 ♗c8 12.0-0 a6 13. ♗bc3 ♗a8 Schwarz weiß nicht recht weiter.

14. ♗c2 g6 Nötig war das nicht.

15. ♗a4 ♗f8 16. ♗c5 ♗c5: 17. ♗c5: ♗h5 18. ♗ac1 ♗b8 19. ♗c3 ♗c8 20.e4 ♗d8 21.ed5: ♗d5: 22. ♗c7: Ein Scheinopfer, das einen Bauern einbringt, der aber nicht zu halten ist.

22... ♗c7: 23. ♗d5: ♗f6 24. ♗g5 ♗d6 25. ♗fc1 ♗d4: 26. ♗f4 ♗b6 27. ♗f1 Es drohte Doppelschach mit Damenverlust.

## Europa-Rochade - Januar 1989

### Hans-Peter Ketterling: Die 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria (Teil II)



**W.: ALMERIA - S.: PANDIX**  
**Spanisches Mittelgambit**

1.e4 e5 2.♟f3 ♘c6 3.♟b5 a6 4.♟a4 ♟f6 5.d4 Hier wird meistens 5.0-0 gespielt, womit nach 5... ♟e4: die Hauptvariante der Offenen Verteidigung entsteht, nun ist jedoch das Spanische Mittelgambit auf dem Brett.

5... ed4: 6.0-0 ♟e7 7.♞e1 0-0 8.e5 ♟e8 Das sieht etwas passiv aus, die Stellung ist den Theoretikern jedoch wohl bekannt. Infrage kam aber auch 8... ♟d5, was zum Ausgleich reicht.

9.♟f4 ♟f6 10.♟c6: dc6: 11.♞d4: ♞d4: 12.♟d4: ♟f5 Das gilt als gut, macht aber den Be5 frei, was sich in dieser Partie noch rächen wird.

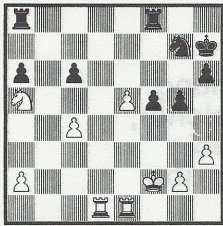
13.♟f3 ♟e6 Nach 13... h6 sind Varianten bekannt, die bis zum 20. Zug reichen, der Parteezug gilt aber als gleichwertig.

14.♟g5 ♟d5 15.♟c3 ♟c4 16.b3 h6 17.♟f3 ♟d5 18.♟d5: cd5: 19.♞ad1 c6 20.♟d4 g5 21.♟d2 Ein grober Fehler wäre 21.♟g3 f4

21... ♟g7 22.♟a5 ♟h7 23.h3 ♟c5 24.c4 dc4: 25.bc4: b6 Das scheint die Kontrolle über d8 zu gewinnen und die Möglichkeit zu bieten, ♞ad8 folgen zu lassen.

26.♟b3 ♟f2+: Eine kleine Abtauschkombination.

27.♟f2: ba5: 28.♟a5:



Stellung nach dem 28. Zug von Weiß.

Plötzlich ist Schwarz in Bedrängnis, das eben beendete Abtauschmanöver erweist sich im Nachhinein als doch nicht so clever.

28... ♞f8 Dieser Turm sollte sich vielleicht besser um den Freibauern kümmern. Aktiver wäre 28... ♞ad8, wonach das Endspiel in völlig andere Bahnen geraten könnte, Weiß aber wohl ebenfalls am längeren Hebelarm bleibe, beispielsweise 29.♟c6:

♟d1: 30.♟d1: ♞c8 31.♟a5 ♞c5 32.♟d5 ♟e6 33.♞c5: ♟c5: 34.♟e3 ♟g6 35.♟d4 ♟e6+ 36.♟d5 ♟f4+

37.♟d6 ♟f7 (37... ♟g2: ist viel zu langsam) 38.c5 ♟e6 39.c6 h5 40.c7 ♟c7: 41.♟c7: ♟e6 42.♟c6 f4

43.♟b6 g4 44.hg4: hg4: 45.♟a6: ♟d5 46.♟b6 ♟3 47.gf3: gf3: 48.♟b4+ ♟e5: 49.♟d3+ ♟e4

50.♟f2: ♟e3 51.♟h3 und der Ba2 gewinnt doch noch oder 48... ♟e4 49.e6 f2 50.e7 fa♞ 51.e8♞+ ♟d4 (erzwungen) 52.♞d7+ ♟c3 (oder ♟e3) 53.♞d3+ ♞d3: 54.♟d3: ♟d3: 55.a4 und Weiß gewinnt bzw. 52... ♟e5 53.♞e7+ ♟d4+ (erzwungen)

54.♞d6+ und wieder erfolgt ♟d3+ mit Gewinn. Natürlich ist diese Abwicklung weit hergeholt, aber sie zeigt auf, daß sich das Spiel ganz anders hätte entwickeln können. Doch zurück zur Partie, in der Schwarz die Waffen viel schneller strecken mußte.

29.♟d7 ♞ab8 30.♞e2 c5 31.e6 ♞b6 32.e7 ♞e8 33.♟b7 Das Eindringen des Springers entscheidet.

33... ♟h5 34.♟d6 ♟f6 35.♟e8: ♟d7: 36.♟c7 ♟f6 37.♟d5 ♟e8 und Schwarz gab auf. Menschliche

Spieler beseitigen solche potentiellen Gefahren wie diesen Freibauern rechtzeitig oder machen sie anderweitig unschädlich. Computer prüfen dagegen nur konkrete Varianten und kümmern sich um potentielle Gefahren erst dann, wenn sie berechenbar geworden sind, mitunter ist es dann aber schon zu spät.

In der 4. Runde lieferte REBEL eine interessante Partie gegen PANDIX, wobei ebenfalls die Taktik dominierte.

**W.: PANDIX - S.: REBEL**  
**- Franco-Indisch -**

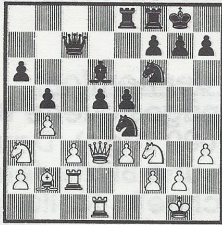
1.d4 e6 2.♟f3 d5 3.e3 c5 Nun ist durch Zugumstellung eine Art Damengambit mit vertauschten Farben entstanden.

4.♟b5+ ♟d7 5.♟d7+: ♟d7: 6.0-0 ♟g6 7.c3 ♟d6 8.dc5: ♟c5: 9.b4 Später wird sich der Bc3 als schwach erweisen.

9.- ♟ce4 10.♟b2 0-0 11.♞d4 ♞c7 12.♟a3 a6 13.♞ac1 ♞ac8 14.h3 b5 Der Bc3 ist nun pixieut. 15.♞f1

♞e8 Es fragt sich, ob Schwarz nicht versuchen sollte, den rückständigen Bc3 stärker unter Druck zu setzen, statt nutzlos hin und her zu ziehen.

16.♞c2 e5 17.♞d3



Stellung nach dem 17. Zuge von Weiß.

17.- ♟f2: Das ist nur ein Scheinopfer, denn mit der nachfolgenden Bauerngabel wird die Figur zurückgewonnen, allerdings erringt der Nachziehende bei dieser Transaktion die Initiative, die er sich dann nicht wieder nehmen läßt. Die nun folgende Belagerung des Bc3 bleibt zunächst erfolglos, bis im 30. Zuge der zweite Springer auf f2 erscheint und Weiß die Qualität hergeben muß.

18.♞f2: e4 19.♞c2 ef3: 20.♞f3: ♞c8 21.♞d2 ♟e5 22.♟b1 ♞fd8 23.♟d1 ♟e4 24.♞d3 ♟f6 25.a3 g6 26.♞d1 ♟e4 27.♞c2 ♞e8 28.♞f1

d4 29.ed4: ♟d4:+ 30.♟h2 Weiß hat hier keine Wahl, denn 30.♞d4: ♞d4:+ 31.cd4: ♞c2: würde die Qualität kosten.

30.- ♟f2 31.♞d4: Vielleicht wäre 31.♞fd1 doch besser gewesen, denn nun spielen der Springer und Dame von Schwarz zu gut zusammen.

31.- ♞f1: 32.♟d2 ♞h1+ 33.♟g3 ♞e2 34.♞b3+ ♟h8 35.♞f7 Das sieht gut aus, aber das schwarze Figurenopfer auf e4 schlägt zu schnell durch.

35.- ♟e4+ 36.♟e4: ♞g2+ 37.♟f4 ♞e4:+ 38.♞e4: ♞f2+ Weiß gab auf, den hübschen Mattzug 39.- h5♞ ließ er sich nicht mehr zeigen.

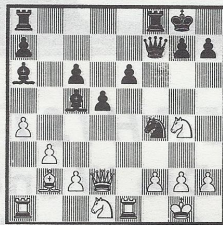
Bisher haben wir vorwiegend taktische Fingerübungen betrachtet, aber in der fünften Runde kam eine auf den ersten Blick ungläubliche Kombination vor.

W.: REBEL - S.: CHALLENGER  
 - Sizilianisch -

1.e4 c5 2.b3 Damit weicht Weiß der umfangreichen Theorie der Sizilianischen

Verteidigung aus. 2.- e6 3.♟b2 ♟c6 4.♟f3 ♟f6 5.e5 ♟d5 6.♟b5 ♟e7 7.0-0 0-0 8.♟c6: bc6: 9.d3 ♟f6 10.♟c3 ♟b7 11.a4 fe5: 12.♟e5 ♞c7 13.d4 Auch 13.♟e4 war zu erwägen. 13.- ♟f4 14.♟g4 ♟a6 15.♞e1 d5 16.dc5: ♟c5: Nach dieser Einladung braut sich schnell etwas gegen den weißen König zusammen.

17.♞d2 ♞f7 18.♟d1



Stellung nach dem 18. Zuge von Weiß.

Mit 18.- ♟g2: beginnt nun eine sehenswerte Kombination. 19.♞g5 Eine starke Erwiderung, die aber Schwarz zuvor schon einkalkuliert haben muß, obwohl sie durch die damit verbundene Gabeldrohung alles zu parieren scheint. Nach 19.♟g2: ♞f3+: 20.♟g4+: 21.♟h1 ♞f3+ 22.♟g1 ♞f4 wäre Weiß erledigt gewesen.

19.- ♟e1: Schwarz gibt schließlich die Dame für Turm, Springer, Bauern und kräftigen Angriff, so daß er sich hier bereits im Vorteil gesehen haben dürfte. Hat ihn das zu dieser Wendung bewogen oder hatte er bereits weiter gerechnet?

20.♟h6+ ♟h8 21.♟f7+ ♞f7: 22.♞g3 ♟f3+ 23.♟h1 ♞af8 24.a5 Weiß ist arglos, 24.♟e3 war vorzuziehen.

24.- d4 25.♟a3 ♟a3: 26.♟a3: e2 27.♞a1 ♟d2 28.♞d6 ♟f3+ Das nahegelegene 28.- ♟d1: 29.♞d1: ♞f2: geht wegen 30.♞d2: nicht, weil Schwarz auf seinen ♞f8 achten muß.

29.♟g1 ♞f6 Schwarz gewinnt die Dame zurück und bleibt mit einer Figur im Vorteil.

30.♞g3 ♟h5 Selbstverständlich reicht 30.- ♞g6 auch.

31.♟b2 ♟e4 32.♞g2 ♟f3 33.♞f3: Nun ist aus der Figur ein ganzer Turm geworden, und Weiß gab auf. Nach 33.♞h3 hätte Schwarz aber noch sehr präzise spielen müssen, z. B. 33.- ♞g6+ 34.♟f1 ♟g4 35.♞h4 ♟d2+ 36.♟e1 (oder ♟g1) ♟f3+ mit Damengewinn oder 36.♟g2 ♟f3+ 37.♟h3 ♟g2+ bzw. 35.♞d3 ♟h3+ 36.♞h3: ♞f2+: nebst baldigem Matt oder aber 35.♞g2 ♟h3 mit Damengewinn oder wieder mit schnellem Matt nach 36.♞h3:.

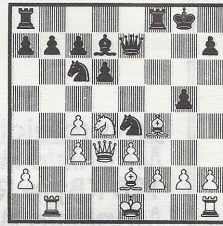
In der sechsten Runde hat DAPPET sich in der Partie gegen CHALLENGER ebenfalls nicht um die Sicherheit seines Königs geschert – mit dem zu erwartenden Ergebnis.

**W.: CHALLENGER - S.: DAPPET**  
**- Budapester Gambit -**

1.d4 ♟f6 2.c4 e5 3.de5: ♟g4 4.♟f4 ♟c6 5.♟f3 ♟b4+ 6.♟c3 Das ist das Alt-Budapester Gambit, eine aggressive und komplizierte Spielweise.

6.- ♟c3+: 7.bc3: ♞e7 8.♞d5 ♟f6 9.ef6: ♟f6: 10.♞d3 d6 11.e3 ♟e4 12.♟e2 0-0 13.♟d4 ♟d7 Weiß hat zwar einen Mehrbauern, dafür ist aber seine Bauernstruktur am Damenflügel zerstört.

14.♞b1 g5



Stellung nach dem 14. Zuge von Schwarz.

Wer keine Probleme hat, der sucht sich bekanntlich welche, und das scheint auch für Schachprogramme zu gelten – jedenfalls trifft es in dieser Partie für Schwarz zu, der seine Königsstellung ohne Not öffnet.

15.♟g3 ♟g3: Konsequenterweise öffnet Schwarz dem Gegner auch noch eine Turmlinie – auch so kann man Selbstmord begehen.

16.hg3: ♟e5 17.♞e4 b6 18.f4 c5 19.fe5: cd4: 20.♟d3 Nun hat Weiß seine Kräfte richtig positioniert und geht zum direkten Angriff auf den feindlichen König über.

20.- ♟f5 21.♞d5+ ♟e6 22.ed6: ♞f6 23.♞e4 ♞f2+: Das sieht gefährlich aus, aber Schwarz kann nicht nachsetzen.

24.♟d1 ♟f5 25.♞d5+ ♟g7 26.♞d4:+ ♟g6 27.g4 ♟d3 28.♞d3:+ ♟g7 29.♞h7+: ♟f6 30.♞h2 Es wäre auch gleich 30.♞h6+ ♟e5 31.♞e7+ oder ♞b5+ gegangen.

30.- ♟e5 31.♞b5+ und Schwarz gab auf. Weiß konnte es sich in dieser Partie leisten, auf die Rochade zu verzichten, Schwarz hingegen nicht.

In der dritten und letzten Folge werden noch einige weitere Partien besprochen und vor allem die technischen Daten aller Geräte zusammengestellt.

H.-P. Ketterling



Europa's Nr.1 für  
SCHACHCOMPUTER

## **MEPHISTO ALMERIA**

**Die Wundermaschine:  
6-facher Weltmeister 1988**

Unvergleichlich die Hardware:

*Mephisto Almeria 16 Bit* mit 68.000 Microprozessor,  
128 KByte ROM, 512 KByte RAM

*Mephisto Almeria 32 Bit* mit 68.020 Microprozessor,  
128 KByte ROM, 1024 KByte RAM

Unvergleichlich die Ausstattung und der Komfort:

32-stellige Punktmatrix-Anzeige, menügesteuerte Bedienung,  
frei programmierbare Eröffnungen (1000 Züge), Dauerspeicher,  
bis zu 50 Partien speicherbar, Turnier- und Blitzstufen beliebig  
programmierbar, Hash-Tables, blitzschnelle Stellungseingabe  
(ohne Tastendruck !) und vieles mehr .....

Unvergleichlich die Spielstärke und Schnelligkeit:

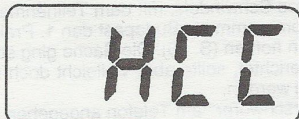
Schätzungsweise gut 100 Elo-Punkte besser als alle bisherigen  
Spitzengeräte. Völlig neu entwickeltes WM-Programm bietet  
sensationelle Leistungen in Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel.

**Wir können kurzfristig liefern:**

**Mephisto Almeria 16 Bit, Almeria 32 Bit, Modulset 16 Bit und 32 Bit**

*Wir führen alle Modelle von MEPHISTO,  
NOVAG, FIDELITY, SAITEK, CXG, CONCHESS.*

*Fordern Sie gleich ausführliche Unterlagen an,  
rufen Sie uns an oder kommen Sie vorbei.*



HOBBY COMPUTER CENTRALE  
Ossi Weiner Vertriebs GmbH  
Barerstr.67 • 8000 München 40  
Tel. (089) 2720797 / 2717284



**Europa-Rochade - Januar 1989**  
**Werbung Weiner Vertriebs / München**  
**Mephisto Almeria**

# Europa-Rochade - März 1989

Hans-Peter Ketterling:

## Die 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria (Teil III)

H.-P. KETTERLING:

### Die 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria (III)

In dieser letzten Folge zur WM 1988 in Almeria sollen ein wenig die technischen Eigenschaften der teilnehmenden Geräte beleuchtet werden und zum Abschluß werden noch einige Partien aus der kommerziellen Gruppe und aus der Herstellergruppe betrachtet.

Die technischen Daten der teilnehmenden Geräte und Programme sind natürlich immer von Interesse, wenngleich sie nur grobe Anhaltspunkte zu liefern vermögen, denn letzten Endes ist die Struktur der Software weit entscheidender als die Fähigkeiten der Hardware, die andererseits aber schon den Punkt auf dem „i“ darstellt und für die letzten 100 bis 200 Elo-Punkte gut ist. Während es keinerlei Mühe machte, die entsprechenden Angaben von fast allen Teilnehmern der Softwaregruppe zu erhalten, wobei vor allem die Amateure besonders hilfsbereit waren, wurden die Daten für die kommerziellen Geräte erst nach einigem Drängen freigegeben. In der Herstellergruppe wurden sie dagegen in den Rang von Staatsgeheimnissen erhoben. Die Teams von FIDELITY und HEGENER + GLASER verschanzten sich dahinter, daß sie die technischen Daten nur bekanntgeben würden, wenn

dies die Gegenpartei auch täte. HEGENER + GLASER rückte sie dann schließlich heraus, verriet aber die Taktfrequenzen nicht und ließ auch das Thema Hash Tables im Dunkeln, was durch die inzwischen auf dem Markt erhältlichen Geräte nun aber doch längst heraus ist. FIDELITY hatte sich, wie gesagt, zunächst hinter der Konkurrenz versteckt, und als jene schließlich die Informationen teilweise herausrückte, war Ron Nelson bereits abgereist und auch das Hinterhertelefonieren blieb zunächst erfolglos. Erst einige Wochen später wurde ein Teil der Daten schließlich enthüllt. Beide Parteien gefielen sich darin, die Taktfrequenzen und die Anzahl der berechneten Knoten pro Sekunde im Dunkeln zu lassen. Andererseits sind einige der Daten so schwer nun auch wieder nicht zu erraten, und so sind in der Tabelle die Angaben für die Herstellergruppen und für zwei Teilnehmer der Softwaregruppe aus den zur Verfügung stehenden Informationen rekonstruiert worden, wobei die Wahrheit wohl nicht sehr weit entfernt liegen dürfte, zumal es nicht schwer fiel, die wichtigsten Informationen direkt vom Hersteller der Chips zu bekommen. Die Hardware-Geheimnisse der Hersteller von Schachcomputern pfeifen die Spatzen nämlich längst von den elektronischen Dächern, weil bekannt ist, was lieferbar ist und was nicht. Die wichtigsten Daten sind in der beigefügten Tabelle zusammengestellt, wobei geschätzte Werte gekennzeichnet sind.

8. Mikro-Schachcomputer-WM 1988 in Almeria	Kommerzielle Gruppe			Herstellergruppe				Softwaregruppe						
	Mephisto Almeria	Excel 68000 Mach III	Plymate	Mephisto 1	Mephisto 2-4	Fidelity 1	Fidelity 2-4	Challenger X	Chat	Y188	Almeria X	Rebel '88	Dappet	Pandix
Programm-Autor(en)	R. Lang	D&K Spracklen Futch* Bondarenko*	U. Rathsmann L. Hjorth	R. Lang	R. Lang	D&K Spracklen Bondarenko	D&K Spracklen Bondarenko	D&K Spracklen Bondarenko	W.E. Delmare	U. Rathsmann L. Hjorth S. Necchi*	R. Lang	E. Schröder	D. Hartmann P. Koowenhoven	G. Horvath
Hersteller	H+G	Fidelity	Conch.	H+G	H+G	Fidel.	Fidel.	—	—	—	—	—	—	—
Prozessor	68020	68020	6502	68020	68020	68030	68030	68030	68020	6502	68020	6502	80386	80386
Taktfrequenz [MHz]	20	20	19	≥25#	≥25#	≥25#	≥25#	≥25#	24	19	≥25#	18	16	20
RAM [Byte]	2M	32k	4k	2M	2M	32k	32k	32k	4M	4k	2M	8k	4M	256k
ROM/Progr. [Byte]	128k	64k	32k	128k	128k	64k	64k	64k	170k	128k	128k	48k	600k	
Programmtyp	B	A	A+	~B	~B	A	A	A	A/B	A+	~B	B	A+	B
Eröffnungsrep. [Pos]	60k	28k	3k	60k	60k	~64k#	~64k#	~64k#	8k	73k	60k	16k	12k	5,5k
Zugumst. i. d. Eröff.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Farbvert. i. d. Eröff.	+	—	—	+	+	—	—	—	—	—	+	—	—	+
Rechengeschw. [ku/s]	~5k	5k	~7,5k	≥6k+	≥6k+	≥6k+	≥6k+	≥6k+	0,1-1k	~7,5k	≥6k+	2,3k	0,1-0,4k	~0,3
Bemerkungen	EB (Münch.) 256kPos Hash T. Turn. Pos. Eröffn.	EB 512k DRAM 64k Pos. HashT.	EB+ TK-20 Escort. Novm. Eröffn.	EB (Mün.) 256kP. HashT Turn. Eröffn.	EB (Mün.) 256kP. HashT Turn. Eröffn.	EB** (Excel) unlim. Machine Turn. Eröffn.	EB** Cham. Hash Tables Turn. Eröffn.	EB** ParEx. Hash Tables Turn. Eröffn.	Work Station OS 9 Pascal Static Swapp-off	EB+ TK-20 Ambass Assem Turn. Eröffn.	EB Münch Assem 256kP. HashT. Turn.E	EB+ TK-20 Münch Assem 3,4M HashT.	Toshiba 5100 T.Pasc 3,4M HashT. 320kP.	IBM AT Assem 1 Ply A-Suche

EB = Elektronisches Sensorbrett    TK-20 = TurboKit 20 MHz (Bit Slice)    A,B = Shannon Typ A,B    \*Nur Eröffnungs-Repertoire  
#geschätzt 25 bis 33    †geschätzt 6 bis 8 k    #geschätzt    \*\*1M DRAM bzw. 128 k Pos. HashTables

Der in der Schachprogrammierung seit 1983 eingesetzte Mikroprozessor 68.000 von MOTOROLA, bei der WM in Budapest war erstmals der MEPHISTO EXCALIBUR damit ausgerüstet und kurz danach kam er dann als MEPHISTO EXKLUSIVE III-S in den Handel, verfügt über einen Datenbus mit einer Breite von 16 Bits, er kann also jeweils zwei Bytes (zu je acht Bits) parallel bewegen und verarbeiten. Der Adressbus ist dagegen 24 Bit breit, womit 16 MByte adressierbar sind. Besonders interessant ist hierbei, daß die interne Rechnerstruktur inklusive aller Register und der arithmetischen und logischen Einheiten für die doppelte Wortbreite, also für 32 Bit ausgelegt ist. Das bedeutet, daß die internen Rechenoperationen in vielen Fällen gegenüber einem Prozessor, der nur eine 16-Bit-Architektur aufweist, wesentlich schneller abgearbeitet werden können. Der 68.000 hat seine Leistungsfähigkeit vielfach unter Beweis stellen können und ist deshalb in vielen Personalcomputern zu finden, abgesehen von vielen professionellen Anwendungen in Workstations und dergleichen. Unter anderem findet man ihn in der ST-Serie von ATARI und in den AMIGA-Modellen von COMMODORE, die man alle nicht mehr als Heimcomputer im Sinne von Spielcomputern bezeichnen kann. Da der 68.000 aufgrund seiner Struktur und der 16/32-Bit-Architektur wesentlich leistungsfähiger ist als beispielsweise der bei den Schachprogrammierern lange Zeit sehr beliebte 8-Bit-Prozessor 6502, gehen diese jetzt mehr und mehr auf die Prozessoren der 68.000-er Serie über.

Für die weniger Versierten sei kurz an einige Fakten erinnert, die den Computerfreaks geläufig sind. Es ist 1 k = 1.000, 1M = 1.000.000 und 1 G = 1.000.000.000, die Abkürzungen heißen kilo, Mega und Giga und werden benutzt, um unhandliche Zahlen griffiger zu machen. Da die Rechnerkonstrukteure aus verschiedenen Gründen lieber mit dem Dualsystem als mit dem Dezimalsystem arbeiten, werden diese Abkürzungen genau genommen bei ihnen geringfügig anders verwendet. Man bedient sich der Tatsache, daß 1000 ungefähr  $2^{10} = 1024$  ist, um mit k den Faktor 1024 zu bezeichnen, teilweise wird dafür dann auch K statt k geschrieben. Entsprechend werden M und G verwendet und bedeuten jeweils geringfügig größere Werte als im Dezimalsystem. eigentlich müßte die Größe des Adressraumes von Mikroprozessoren in Worten angegeben werden, aber die Speicherchips sind überwiegend für eine Wortlänge von acht Bit bzw. ein Byte organisiert und die Adressierungsverfahren der Prozessoren sind darauf abgestimmt, weshalb es sich eingebürgert hat, den Adressraum in Byte anzugeben. Eine abgemagerte Version des 68.000 ist der 68.008, der bei sonst gleichem Aufbau einen auf eine Breite von nur acht Bit reduzierten Datenbus hat und mit einem 20 Bit breiten Adressbus nur 1 MByte adressieren kann. Er wurde im Heimcomputer SINCLAIR QL eingesetzt, für den auch eine Version von PSION geschrieben wurde, dem Erfolgsprogramm von R.Lang. Der 68.010 ist eine verbesserte Ausgabe des 68.000, der sich von jenem durch virtuelle Speicheradressierung unterscheidet, bei den Schachprogrammierern aber

nicht auf besonderes Interesse gestoßen ist, was auch für den 68.012 zutrifft, der die gleichen Eigenschaften hat, aber einen von 16 MByte auf 4 GByte vergrößerten Adressbereich aufweist.

Als echter 32-Bit-Rechner ist da der Nachfolger 68.020 von viel größerem Interesse, bei ihm haben Daten- und Adressbus eine Breite von 32 Bit, womit also 4 GByte adressierbar sind und die Datenworte doppelt so lang wie bei den Vorgängern sind. Darüber hinaus besitzt er auf dem Chip einen schnellen Zwischenspeicher (Instruction Cache), der eine Beschleunigung vieler Rechenvorgänge gestattet, und er erlaubt den Betrieb eines mathematischen Co-Prozessors, der spezielle komplizierte Rechenoperationen sehr schnell erledigt, weil er die dafür nötige aufwendige Hardware enthält, die sehr viel schneller arbeitet, als das die sonst erforderlichen Software-Routinen des Hauptprozessors können. Die mit diesem Prozessor erreichbare Rechenleistung liegt bei 3 MIPS (Millionen Instruktionen pro Sekunde). Das bislang leistungsfähigste Mitglied dieser Prozessorfamilie ist der 68.030, ein in 1,2-µm-Technik (1 µm = 1/1.000 mm) hergestellter HCMOS-Prozessor, der gegenüber dem Vorgänger zusätzlich unter anderem einen zweiten Zwischenspeicher (Data Cache) und eine eingebaute Speicherverwaltung (PMMU) erhalten hat. Die mit diesem Prozessor erreichbare Rechenleistung beträgt über 7 MIPS.

Der bereits von MOTOROLA in Angriff genommene 68.040 wird weitere Leistungssteigerungen ermöglichen, immerhin ist er für eine Rechenleistung von 15 MIPS konzipiert, aber man kann derzeit nur raten, was er sonst noch für Eigenschaften haben wird, denn mit seinem Erscheinen ist nicht vor Ende 1989 zu rechnen, vermutlich wird es wohl eher 1990 werden. Interessant bei den Prozessoren der 68.000er-Familie ist vor allem, daß sie bezüglich der Programme aufwärtskompatibel sind. Das bedeutet, daß für die älteren Prozessoren geschriebene Programme auf den neueren lauffähig sind und teilweise erheblich flotter abgearbeitet werden. Darüber hinaus bieten die neueren Prozessoren weitere zusätzliche leistungssteigernde Möglichkeiten, ohne daß hier auf alle Einzelheiten eingegangen werden kann.

Ein Wort soll noch zu den Taktfrequenzen gesagt werden. Der 68.000, der im AMIGA übrigens mit 7 und im ATARI ST mit 8 MHz läuft, war zunächst für 8, 10 und 12,5 MHz verfügbar und ist seit einiger Zeit auch für 16,7 MHz zu haben, wobei er dann etwa 1,5 MIPS leistet. Den 68.020 gibt es aber erheblich schneller, nämlich für 12,5, 16,7 und 25 MHz und der 68.030 wurde ursprünglich für 16,7 und 20 MHz angekündigt und ab April 1988 sogar für 25 MHz. Bereits seit Mitte 1988 war er in Musterstückzahlen sogar für 33 MHz erhältlich, genau wie auch der 68.020. Es liegt auf der Hand, was man sich zu beschaffen versuchen wird, wenn man eine Mikro-WM gewinnen will. In Almeria dürften also die 33-MHz-Ausführungen am Start und vielleicht sogar noch etwas höher gekitzelt gewesen sein. Die Aussage von HEGENER + GLASER bezüglich der MEPHISTO-Geräte der Herstellergruppe lautete „quick as hell“ (so schnell wie die Hölle - Originalton Richard Lang, sofern ich mich recht erinnere), was für 25 MHz gegenüber den 20 MHz des kommerziellen Gerätes wohl kaum die angemessene Formulierung ist.

Für diejenigen, die sich über die hohen Preise der Spitzenschachcomputer wundern, sei am Rande bemerkt, daß die billigste Variante des 68.000 zwar mittlerweile bei hohen Stückzahlen für unter DM 10,- zu haben ist, daß die beiden 32-Bit-Prozessoren je nach Ausführung jedoch bei einigen Hundert bis um DM 1.000,- angesiedelt sind.

Um sicherzustellen, daß in der kommerziellen Gruppe tatsächlich handelsübliche und ungetunte Rechner am Start waren, wurden zunächst die Quarze überprüft - bei FIDELITY und HEGENER + GLASER ergaben sich 20 MHz - und dann die Lösungszeiten für fünf Mattprobleme ermittelt, so daß man jederzeit diese Ergebnisse mit denen im Handel erworbener Geräte vergleichen kann, Einzelheiten hierzu finden sich im Turnier-Bulletin. Hierbei soll festgehalten werden, daß PLYMATE aus einem normalen CON-CHESS-Gerät und einem Turbozusatz von SCHÄTZLE und BSTEH bestand, also mit etwa 19 MHz den normalen Seriengeräten, die mit Taktfrequenzen von 2 bis 8 MHz aufwarten, deutlich überlegen war. Allerdings steht es jedermann frei, die gleiche Ausstattung zu kaufen, auch wenn dieses Vergnügen nicht ganz billig ist.

Kommen wir nun zu den restlichen Partien. Obgleich Computerpartien streckenweise etwas steril wirken und manchmal äußerst langweilig sind, ist es diesmal doch nicht so einfach gewesen, eine geeignete Auswahl zu treffen. Die zentralen Themen sind immer wieder ungeschützte Könige, nicht immer wird ein derartiges Vergehen bestraft, und die Endspielführung, die teilweise noch sehr zu wünschen übrig läßt, allerdings kann man inzwischen auch auf diesem Gebiet gelegentlich interessante Leistungen sehen. Schauen wir uns zunächst einige der interessantesten Partien aus der kommerziellen Gruppe an, in denen die Entscheidung mit taktischen Mitteln erzwungen wurde.

In der dritten Runde wurde mit einer Rechenzeit von durchschnittlich 2 min/ Zug eine Partie gespielt, in der die Kontrahenten mit trickreichem Opferspiel glänzten.

Fortsetzung (= Partien) folgt!

**Europa-Rochade - März 1989**

**Hans-Peter Ketterling:**

**Die 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria (Teil III)**

# Europa-Rochade - April 1989

## Hans-Peter Ketterling:

### Die 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria (Teil III)

#### COMPUTERSCHACH ■■■ COMPUTERSCHACH ■■■ COMPUTERSCHACH

##### Die zwei Seiten des Computers

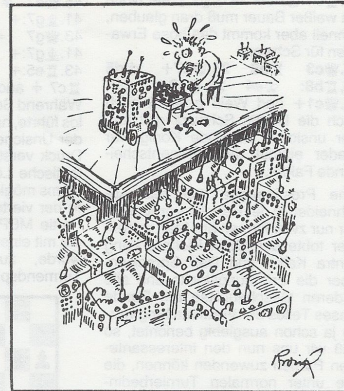
Die Weigerung, gegen Computer anzutreten, wird oft damit begründet, daß man seine Elo-Zahl nicht verbessern kann, daß aber eine Niederlage gegen einen Computer von der Werbung der Herstellerfirma ausgenutzt wird. Darin sieht der Profi eine Rufschädigung. Es heißt ferner, daß die Spielregeln die Verwendung von Hilfsmitteln wie Notizen über Eröffnungen untersagen. Computern steht aber eine riesige Eröffnungsbibliothek zur Verfügung. Zudem halten sich die Computer nicht an die Schreibpflicht bei Turnieren.

Diese Aufzählung beansprucht nicht, vollständig zu sein. Hauptsache aber bleibt, daß nach den geltenden Bestimmungen niemand gezwungen werden kann, gegen einen Computer zu spielen. Der offenbar nicht geringen Zahl jener, die sich darauf berufen, sei nachstehend einmal vor Augen geführt, warum die Mehrzahl der Schachspieler das Spiel gegen Computer durchaus als Bereicherung ansieht.

1. Der Computer hat nie Ausflüchte, wenn man gegen ihn spielen will. Er habe erst nächste Woche Zeit oder er sei nicht disponiert, hört man von ihm nicht.

2. Er bläst mir keinen Zigarettenrauch ins Gesicht. Er versucht auch nicht, mit dem trockenen Rauch unausgedrückter Zigaretten aus dem Aschenbecher meine Augen oder meinen Verstand zu provozieren.
3. Er trommelt in schlechten Stellungen nicht mit seinen Fingern auf den Tisch und pfeift auch nicht vor sich hin, wenn er seine Stellung für gewonnen hält.
4. Selbst wenn ich gegen die Regel „Berührt, geführt!“ verstößen habe, übersieht mein Computer das großzügig.
5. Wenn ich die Partie ohne Angabe von Gründen abbrechen und erst nächste Woche fortsetzen will, fällt es meinem Computer nicht ein, dagegen zu protestieren.
6. Am wichtigsten aber scheint mir, daß es der Computer diskret für sich behält, wenn er mich besiegt hat und er schweigt auch nach einer ganzen Serie von Siegen wie ein Kavalier.

Auch diese Aufzählung ist nicht vollständig, verrät aber doch, warum manche Schachspieler den Computer für den sympathischeren Gegner halten.



aus Chess Life Januar 1989

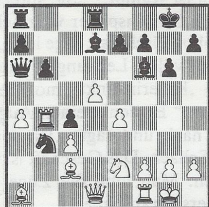
Ludwig Steinkohl

##### H.-P. KETTERLING:

#### Die 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria (III)

##### PLYMATE - FIDELITY - Grünfeld-Verteidigung -

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.cd5: ♘d5: Hiermit ist die Abtausch-Variante der Grünfeld-Verteidigung entstanden, Weiß errichtet ein gewaltiges Bauernzentrum, welches der Schwarze dann unter Druck setzt.  
5.e4 ♘c3: 6.bc3: ♘g7 7.♘c4 0-0 8.♘e2 c5 Schwarz beginnt das weiße Bauernzentrum anzugreifen.  
9.0-0 ♘c6 10.d5 Bis hierher ist alles Theorie, Weiß setzt normalerweise mit 10.♘e3 fort. Der Textzug könnte nach Euwe mit 10.♘a5 11.♘d3 e6 beantwortet werden.  
10.♘e5 11.♘b3 ♘g4 Das richtet sich gegen den Bc3.  
12.♘b2 c4 13.♘c2 ♖a5 14.a4 ♚fd8 15.♚b1 ♘f6 Die Partie wird nun streckenweise von planlosem Umhergeziehe geprägt.  
16.♘a1 b6 17.♚b5 ♖a6 18.♚e1 ♘d3 19.♚f1 Die Fortsetzung 19.♘d3: cd3: 20.♘d3: ♖a4: gefiel dem Anziehenden offenbar nicht sehr.  
19.- ♘d7 20.♚b1 ♘c5 21.♚b4 ♘b3 Schwarz will sich anschließend den Ba4 holen, da die weiße Dame an die Bewachung des ♘e2 gebunden ist.



Stellung nach dem 21. Zug von Schwarz

22.♘b3 cb3: 23.♘d4 Das bringt den Springer ins Spiel, der Bb3 kann warten.  
23.- ♘a4: 24.♘b2 b5 25.♖d3 ♘e5 26.♚a4: Damit beginnt Weiß ein trickreiches Opferspiel, erst im 32. Zuge holt er sich die Qualität zurück.  
26.- ♖a4: 27.♘c6 ♖a2 28.♖d2 ♘f4 29.♖e2 ♖a6 30.♖f3 ♘c7 31.♚a1 ♖b6 32.♘d8: ♚d8:

Schwarz hat einen Mehrbauern bei schlechterer Bauernstellung, die er jedoch reparieren kann.

33.♚a3 a5 34.♚b3: Zwar hat sich Weiß diesen Bauern holen können, die schwarze Bauernwalze macht ihm jetzt aber zu schaffen.  
34.- a4 35.♚b4 ♘d6 36.♚d4 a3 37.♘a1 ♚a8 38.g3 a2 39.♚d2 ♘e5 40.♚b2 ♖c5 41.♚b3 ♚a4 42.♖e2 b4 43.♚d1 Das Feld a1 muß überdeckt werden.

43.- ♖c4 44.d6 Das ist das Eingeständnis, daß Weiß nichts mehr hat.  
44.- ed6: 45.♚b2 bc3: Nach dem Fallen dieses Bauern wird der Anziehende schnell erdrückt.

46.♚b8+ ♘g7 47.♖c2 ♖e4: 48.♖c1 c2 49.♚b2 ♘b2: 50.♖b2+: ♚d4 Weiß kann die Felder a1 und c1 nicht gleichzeitig kontrollieren.

51.h3 ♖e1+ 52.♘g2 c1 ♖53.♖d4+: ♖e5 Weiß gab auf, er hat in dieser Partie zwar viel kombiniert, aber dabei nicht genug auf seine Stellung geachtet, was ihm schließlich zum Verhängnis geworden ist. Immer wieder zeigt es sich, daß gute taktische Fähigkeiten für gutes Schachspielen unerlässlich sind, daß diese allein aber nicht ausreichen, Positionsverständnis und Langzeitplanung müssen die taktischen Kenntnisse abrunden.

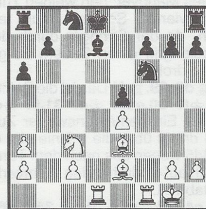
Ein zweites Duell zwischen den beiden gab es in der vierten Runde in der kommerziellen Gruppe mit ebenfalls zwei min/Zug mittlerer Rechenzeit.

##### FIDELITY - PLYMATE - Sizilianisch -

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cd4: 4.♘d4: e5 Fast durchweg wird hier 4.- ♘f6 gespielt.  
5.♚b5 ♘f6 6.♘g5 ♘bd7 Das ist ein indirektes Tauschangebot verbunden mit dem Versuch, sich des rückständigen Bauern zu entledigen, da 7.♘d6: ♘d6: 8.♖d6: ♘e4: den angebotenen Bauern sofort zurückgewinnt.  
7.♘1c3 ♘b6 8.♘e2 ♘e6 9.f4 ♘e7 Sieht natürlich aus, ist aber ungenau.  
10.fe5: de5: 11.♖d8+: ♘d8: Damit gibt Schwarz die Rochade auf, ♚ad8: hätte aber den Ba7 gekostet,

der lästige ♘b5 hätte demnach schon längst vertrieben werden müssen, also war schon 13.- ♘e7 nicht korrekt.

12.♘e3 ♘c8 13.♚d1+ ♘d7 Das scheint wegen der Gabeldrohung gegen c7 erzwungen zu sein. Die Fesselung, in welche sich Schwarz nun begeben hat, sieht aber alles andere als vertrauenerweckend aus.  
14.0-0 a6 15.♘a3 ♘a3: 16.ba3:



Stellung nach dem 16. Zug von Weiß

16.- ♘e7 Schwarz hätte die Fesselung schleunigst aufheben sollen, allerdings bekäme Weiß nach 16.- ♘e7 17.♘g5 ♘c6 18.♘d5+ ♘d5: 19.ed5: das Läuferpaar, was aber das weit kleinere Übel wäre.

17.♘h6 Das unterminiert den ♘f6 und verstärkt infolgedessen die Fesselung des ♘d7.

17.- gh6: 18.♚f6: ♚c8 19.♚fd6 ♚c7 20.♘g4 Weiß setzt das Spiel konsequent gegen d7 fort und Schwarz erliegt dem Druck langsam.

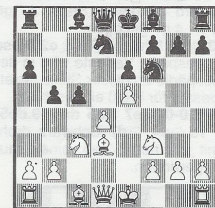
20.- f5 21.ef5: h5 22.♘h3 ♘c8 23.♚d2 h6 Nach 23.- ♚c3: 24.♚d7+: ♘e8 25.♚d8+ verliere Schwarz auf der Stelle Haus und Hof.  
24.f6 ♚h7 25.♚f5 ♚f7 26.♘e6 ♚f6: Das ist erzwungen, da der Bauer nach 26.- ♚f8 27.♚d7+: ♘d7: 28.♚d7+: ♘e8 29.f7+ übermächtig werden würde, nun aber ist der ♘d7 fällig.

27.♚d7+: ♘d7: 28.♚d7+: ♘e8 29.♘h3 ♘c6 30.♘d5 ♚d6 31.♘c7+ ♘f8 32.♘e6+ ♘g8 33.♘c5 b5 34.♘e6+ ♘h8 35.♚d6: Schwarz läßt sich den Rest nicht mehr zeigen und streckt die Waffen. Er hat die Kraft der Fesselung unterschätzt, das ist aber nicht nur eine Sache der Variantenberechnung, sondern auch des Wissens um die Gefahren solcher Motive.

Aus der gleichen Runde ist die mit 1 min/Zug gespielte folgende Partie sehr interessant.

##### MEHPISTO - FIDELITY - Meraner Verteidigung -

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.c4 c6 4.♘c3 e6 5.e3 ♘bd7 6.♘d3 dc4: 7.♘c4: b5 8.♘d3 a6 9.e4 c5 10.e5



Stellung nach dem 10. Zug von Weiß

Der letzte Zug von Weiß verschärft das Spiel, und es kommt zu einer Abtauschaktion, wobei Weiß jederzeit rochadebereit ist, Schwarz aber nicht. Neu ist diese Stellung allerdings nicht, wir befinden uns mitten in der Meraner Verteidigung.

10.- cd4: Die Alternativen 10.- ♘d5 und 10.- ♘g4 sind ungünstig, was aber nur ausgedehntere Analysen ans Licht bringen.

11.♘b5: Dieser Zug stammt von Blumenfeld und gab dieser Variante der Meraner Verteidigung ihren Namen.

11.- ♘e5: 12.♘e5: ab5: 13.♘b5+: Die beste Fortsetzung ist 13.♖f3 und stammt von Stahlberg.

13.- ♘d7 14.♘d7: ♖a5+ Nach diesem Zug bekommt Weiß Gelegenheit, die schwarze Stellung etwas zu demolieren.

15.♘d2 ♖b5: 16.♘f6+: ♖g6: Das ist zwar alles noch Theorie, muß deshalb aber noch lange nicht gesund sein.

17.a4 Bekannt ist 17.♖e2, die Partie gerät nun aber doch in unbekannte Gefilde. Weiß opfert den a-Bauern, um den Gegner anschließend besser unter Druck setzen zu können.

17.- ♖b2: 18.0-0 ♘d6 19.♖f3 Das legt den Finger auf die schwachen Punkte.

19.- ♘e7 Dieser Zug scheint alles zu dem mehr zeigen und streckt die Waffen, da der schwarze König steht nun aber doch zu exponiert. Die nachteiligen Folgen des siebzehnten Zuges von Schwarz werden nun deutlich.

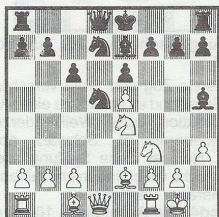
20.♚fb1 Das ist der entscheidende Schlag, Schwarz kann sich noch einen Bauern holen, der König ist aber nicht mehr zu retten.

20.- ♖h2:+ Auch den ♖d2 gleich zu nehmen, ist nicht gesünder.  
 21. ♖h2: ♖d2: 22. ♖b7+ ♖d6  
 23. ♖d1 ♖h6+ 24. ♖g1 ♖a4: Noch ein weißer Bauer muß dran glauben, schnell aber kommt das böse Erwachchen für Schwarz.  
 25. ♖c3 ♖b8 26. ♖c7+ ♖d5  
 27. ♖b8: ♖e4 28. ♖c2+ ♖f4  
 29. ♖c1+ und Weiß gewinnt auch noch die Dame, Schwarz gibt auf. Der unsicher stehende König war wieder einmal der partieentscheidende Faktor.

Eine Prestigefrage war das Abschneiden in der Herstellergruppe, in der nur zwei Firmen am Start waren. Hier tobte das Duell Richard Lang contra Kathy und Dan Spracklen. Über die Eröffnungstricks und alle anderen Geschehnisse am Rande dieses Teiles der Veranstaltung wurde ja schon ausgiebig berichtet, so daß wir uns nun den interessantesten Partien zuwenden können, die alle unter normalen Turnierbedingungen, also mit einer Rechenzeit von 2h für 40 Züge gespielt wurden. Gleich in der ersten Runde kam es zwischen den „zweiten Brettern“ zu der folgenden interessanten Partie:

**FIDELITY 2 - MEPHISTO 2**  
 - Pirc-Ufimzew-Verteidigung -

1.e4 d6 2.d4 ♖f6 3.♗c3 c6 Meistens wird an dieser Stelle 3.- g6 nebst 4.- ♗g7 gezogen.  
 4.♗f3 ♗g4 5.h3 ♗h5 6.♗e2 Diese selten gespielte Variante wird in der Enzyklopädie an dieser Stelle als etwas besser für Weiß eingeschätzt.  
 6.- e6 7.0-0 ♗e7 8.e5 de5: 9.de5: ♗d5 10.♗e4 ♗d7 Schwarz droht nun mit ♗f3: nebst ♗e5:, einen Bauern zu gewinnen.

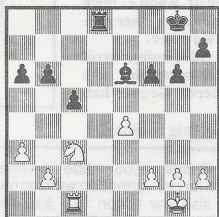


Stellung nach dem 10. Zug von Schwarz

11.♗d6+ ♗d6: 12.ed6: Schwarz konnte den Springervorposten natürlich nicht ungeschoren lassen. Wenn Weiß den Bd6 nun durch baldiges Bc2-c4-c5 stützen könnte, würde er die Rolle des Pfahles im Fleische übernehmen.  
 12.- 0-0 13.c4 ♗f6 14.♗e3 ♗e4 15.♖d3 ♗g6 16.♖a3 c5 Damit hat der Nachziehende den Bd6 erst einmal faktisch isoliert.  
 17.♖ad1 ♖f6 18.♖fe1 b6 19.♗d3 h6 20.♗c1 ♗g5 21.♗g5: ♗d3: Das ist weniger gut, wie sich gleich herausstellen wird.  
 22.♖d3: hg5: 23.♖g3 ♖f5 24.♗g5: Weiß hat nun einen Bauern kassiert.  
 24.- f6 25.♗c1 e5 26.♖b3 ♖f7 Dieser Königszug sieht merkwürdig aus.  
 27.♖a4 ♖h8 28.f4 ♖hd8 29.♗d5 ♖g6 30.♖h1 ♖g3 31.♗d2 ♖f2 32.♖d1 ♗g8 33.♖g4 ♖f8 Schwarz zieht nur planlos herum.  
 34.b3 a6 35.♖e6 a5 36.f5 ♖ac8 37.♖e4 Nun wird es brenzlig, weil u. a. ♗e1 nebst ♖h4 droht.  
 37.- ♖b8 38.♗h6 So kann man die Nuß auch knacken.  
 38.- ♖d7 Bei Annahme des Läuferopfers mit 38.- gh6: wäre nach 39.♖e7+ nebst 40.♖g4+ sofort Schluß gewesen.

39. ♖g4 ♖f1+ 40. ♖h2 Schwarz gab auf, weil 31. ♗g7: ♖g7: 42. ♖c8: ♖f7 43. ♖c7+ ♖f8 44. ♖g7: ♖e8 45. ♖e7 ♖ droht und 40.- ♖e8 41. ♗g7: ♖g7: 42. ♖f6: nebst 43. ♖g7 ♖ bzw. 40.- ♖cd8 41. ♗g7: ♖g7: 42. ♖f6: ♖e8 43. ♖e5: ♖d7 44. ♖g7: nebst ♖c7 ♖ auch schnell zu Ende geht. Während Schwarz diese Partie planlos führte, hat Weiß nach einer Phase der Unsicherheit dann langsam den Druck verstärkt, bis schließlich eine taktische Lösung des Stellungsproblems möglich wurde.

In der vierten Runde kam es in der Partie MEPHISTO 3 - FIDELITY 2, die mit einem Damengambit eröffnet wurde, zu einem interessanten Turmendspiel:



Stellung nach dem 27. Zuge

Weiß stellt eine hübsche Falle, indem er dem Gegner einen Bauerngewinn vorgaukelt, um dann jedoch mit einigen Finessen in ein Turmendspiel abzuwickeln.

28. ♗d5 Das ist in Wirklichkeit ein raffiniertes Manöver, den weißen Turm zu aktivieren. Schwarz muß tauschen, da der Springer durch den Doppelangriff einen Bauern zu gewinnen droht.

28.- ♗d5: 29. ♖d1 Das ist die Pointe. 29.- ♖f7 30.ed5: ♗e7 31.f4 ♗d6 32. ♖e1 Ein bemerkenswerter Zug, Weiß dringt über die e-Linie ein, da der Bd5 wegen des nach dem Turmschach auf d1 drohenden Turmverlustes tabu ist.

32.- c4 33. ♖e6+ ♖c5 34. ♖c6+ ♖b5 35.a4+ Das zerstört den schwarzen Damenflügel.

35. ♖a4: 36. ♖b6: ♖a5 37. ♖f6: ♖d5: 38. ♖c6 ♖d1+ 39. ♖f2 ♖d2+ 40. ♖f3 ♖b2: 41. ♖c4: Nun hat Schwarz einen freien a-Bauern und Weiß die vom König unterstützte Mehrheit am Königsflügel.

41.- ♖b7 42. ♖e4 ♖c7 43.g4 ♖c3+ 44. ♖e3 Hier hätte 44.- ♖e3: 45. ♖e3: ♖b5 für Weiß noch sehr gefährlich werden können.

44.- ♖c2 45.f5 Weiß wird sofort aktiv.

45.- gf5: 46.gf5: ♖h2: Das war natürlich verlockend, der Bauerngewinn hält aber zu lange auf. Schwarz hätte umgehend mit ♖c6 eine Anfangstellung aufbauen und den freien a-Bauern als Gegenrumpf einsetzen sollen.

47.f6 ♖h1 48. ♖g2 ♖h5 49.f7 ♖f5 50. ♖f3 Nun ist alles gelaufen.

50.- ♖f7 51. ♖f7: ♖b6 Der König läuft in die falsche Richtung und Schwarz begibt sich damit der letzten Chance zur Gegenwehr, Weiß hätte bei bestem Gegenspiel noch sehr genau spielen müssen.

52. ♖h7: ♖b5 53. ♖f3 a5 54. ♖e3 ♖c4 55. ♖a7 ♖b4 56. ♖d4 ♖b5 57. ♖b7+ ♖c6 58. ♖b2 und Schwarz gab wenige Züge später auf. Je weniger Material auf dem Brett verblieb, desto schwächer hat Schwarz das Endspiel behandelt, obgleich er dem Anziehenden an mehreren Stellen noch ernsthafte Probleme hätte bereiten können.

**Schach den Phantasie losen.**

Nicht nur unsere Schachspiele sind ausgefallen. Bei uns finden Sie immer eine besondere Anregung.

**geschenke hansen**

Einfach eine Freude machen!

In Freiburg am Rathaus

In der fünften Runde trafen die „Spitzenbretter“ erneut aufeinander und wieder konnte Richard Langs Programm sich durchsetzen.

**FIDELITY 1 - MEPHISTO 1**  
 - Pirc-Ufimzew-Verteidigung -

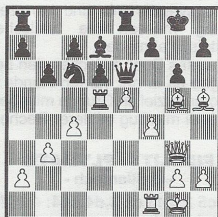
1.e4 d6 2.d3 Wenn man so will, hat Weiß die Pirc-Ufimzew-Verteidigung damit abgelehnt. Er versucht sein Glück abseits ausgetretener Theoriepfade.

2.- ♖f6 3.♗f3 ♗c6 4.♗e2 e5 5.0-0 ♗e7 6.c4 0-0 7.♗c3 ♗e6 8.d4 ♗d4: 9.♗d4: ed4: 10.♖d4: Nachdem sich Weiß zunächst sehr zurückhielt, hat er nun die Dame zentralisieren können.

10.- ♗d7 11. ♗f4 ♗f6 12. ♖d2 ♗c3: 13. ♖c3: Weiß hat das Läuferpaar, die Stellung hat aber noch immer keine klaren Konturen.

13.- ♖h4 14. ♖e3 ♖f6 15.b3 ♖fe8 16. ♖ad1 b6 17. ♖g3 ♗e5 18. ♗h5 ♗d7 Es war für die schwarze Dame eng geworden.

19. ♗g5 ♖e6 20.f4 ♗c6 21.e5 g6 22. ♖d5



Stellung nach dem 22. Zug von Weiß.

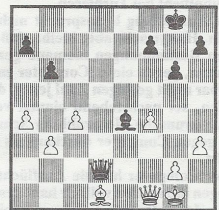
22.- ♗e7 Weiß konnte den Läufer wegen 22.- gh5: 23.f5 ♖f5: 24. ♖f5: ♗f5: 25.ed6: ♗g6 26.d7 ♖f8 27. ♖c7: ♗d8 28. ♗h6 oder 26.- ♖eb8 27. ♖c7: ♗d8 28. ♗f6 a5 29. ♖e5 ♗e6 30. ♖e6: fe6: 31.d8 ♖+ ♖d8: 32. ♖g7 ♖ nebst anbieten. Wie weit der Computer dabei wirklich vorausgerechnet hat, ist nicht ganz klar, immerhin hätte er nach acht Halbzügen Dame und

Bauern für Turm und Läufer bekommen können. Auf 23. ♗f6+ ♖g4 hätte Weiß übrigens keine geeignete Fortsetzung gehabt und 23.h3 ging wegen 23.- ♖g6 genauso wenig.

23. ♗e7: ♖e7: 24.ed6: ♖d6: 25. ♖fd1 ♗e6 26. ♖d6: Das ist erst einmal ein Bauer.

26.- ♖ad8 27. ♖d8: ♖d8: 28.a4 ♗f5 29. ♗f3 ♖e3+ Da hat Weiß einen Augenblick locker gelassen und schon wendet sich das Blatt.

30. ♖f2 ♖d1: 31. ♗d1: ♖c1 32. ♖f1 ♖d2 33.h3 ♗e4



Stellung nach dem 33. Zug von Schwarz

34. ♖h2 ♗g2: Nun muß Weiß Federn lassen, die Dame ist überlastet.  
 35. ♖e2 ♖e2: 36. ♗e2: ♗c6 Nach 36.- ♗e4 37. ♗d1 wäre der weiße Läufer kaltgestellt.  
 37. ♖g3 ♖g7 38. ♗f3 Der Übergang in das Bauernendspiel will in solchen Stellungen wohlüberlegt sein, davon kann hier keine Rede sein, zumal die Folge zeigt, daß der Anziehende wenig Verständnis für das Bauernendspiel entwickelt. Schwarz gelingt es schließlich, sich einen spielentscheidenden Freibauern zu verschaffen.  
 38.- ♗f3: 39. ♗f3: ♖f6 40.b4 ♗e6 41. ♖e4 ♖d6 42. ♗d3 h6 43. ♖d4 f6 44. ♖d3 ♖c6 45. ♖d4 a5 46.ba5: ba5: 47. ♖d3 ♖c5 48.h4 g5 49.hg5: hg5: 50.fg5: und Weiß gab auf. Dieses Endspiel hat Weiß sang- und klanglos in den Sand gesetzt.

# Europa-Rochade - Januar/Februar 1989

## Dr. László Lindner: Die wiederauferstandene Mikro-Weltmeisterschaft

### 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria

László Lindner

#### Die wiederauferstandene Mikro-Weltmeisterschaft

Die 8. Mikroweltmeisterschaft in Spanien, bei Almeria, erlebte ich unter ganz ungewöhnlichen Umständen. Ich war dabei, und war es doch nicht; ich war Augenzeuge und war es doch nicht; ich habe die Kämpfe nicht miterlebt und habe sie doch; diesmal konnte ich mit meiner Kamera die Geschehnisse nicht verewigen, und die Bilder sind doch da.

Das scheint etwas rätselhaft zu sein, oder? Die Nuß ist aber jedoch gar nicht so hart. Es stellt sich nur die Frage, was das alles die Leser der **EUROPA-ROCHADE** angeht, er bekommt ja von Ing. Hans-Peter Ketterling, einem der besten Sachverständigen in der Schachmikrowelt, einen detaillierten Bericht. Ich habe mindestens drei Gründe dafür, daß ich das Wort erhebe. Erstens: Zur Geschichte dieser WM gehört auch einiges Vorhergegangene, das nicht nur unsere Leser interessieren könnte, sondern sollte auch in der Computerschachgeschichte ihren Platz finden. Zweitens: Diese Geschehnisse sind äußerst lehrreich, die die zukünftigen Organisatoren ähnlicher Weltturniere vor der Wiederholung solcher Vorfälle hüten sollten. Drittens fühle ich mich mit den Lesern der **EUROPA-ROCHADE** solchermaßen vertraut, daß ich für sie meine persönliche Rolle in diesem Ereignis offen schildern möchte.

Als Amador Cuesta, der in Madrid eine Schachcomputervertretung gründete (COMAJESA), und als großer Liebhaber des Computerschachs für dessen Förderung ein großzügiges Angebot machte (von 1987 bis 1989 jährlich 10.000 Dollar zur Verfügung der ICCA; die Annahme der Organisation der Mikro-WM 1988 in Spanien mit Sicherung aller Begebenheiten und Maßnahmen an Ort und Stelle und einer zusätzlichen Stiftung zum Budget des Turniers von 5.000 Dollar; nebst einer Option für die Organisation des Weltturniers 1990 voraussichtlich in Sevilla, mit einer Garantie von 80.000 Dollar), welches vom Präsidenten der ICCA, David Levy im ICCA Journal (Vo. 10. No. 4., Seite 198) veröffentlicht wurde, mich auf der Nürnberger Spielwarenmesse persönlich, und dann in seinem Brief vom 18. April - samt meiner Frau - als „internationalen Berater des Organisationskomitees“ mit Deckung unserer Reise- und Aufenthaltsspesen einlud, habe ich selbstverständlich gerne zugesagt. Das Komitee bestand neben mir aus Jan Louwman aus Rotterdam und Gerhard Piel aus Hamburg. Die Absicht des ambitionösen Spaniers war, mit solchen Experten zu arbeiten, die jeweils schon eine Mikro-Weltmeisterschaft (1981, Travemünde; Piel; 1983, Budapest; Lindner; 1985, Amsterdam; Louwman) organisierten. Er hat uns alle in seiner letzten Meldung eine Woche vor dem Turnier nach Almeria gerufen, so daß wir genügend Zeit haben, die Veranstaltung vorzubereiten.

Fortsetzung im Februar-Heft!

### Europa-Rochade - Januar 1989

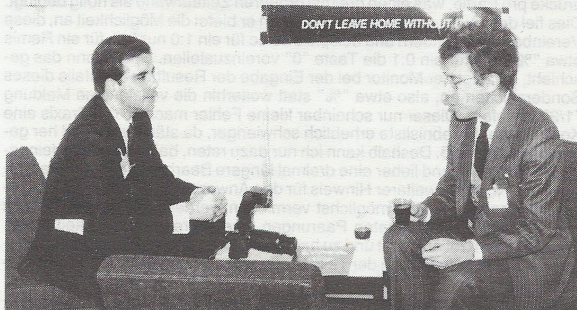
#### Dr. László Lindner: Die wiederauferstandene Mikro-Weltmeisterschaft

#### 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria

László Lindner

Fortsetzung aus dem Januar-Heft:

#### Die wiederauferstandene Mikro-Weltmeisterschaft



Vorbesprechungen an der Nürnberger Spielwarenmesse  
Amador Cuesta u. David Levy

Man kann sich leicht unsere Verblüffung vorstellen, als wir nach unserer Ankunft (Samstag, den 17. September) erfuhren, daß Amador Cuesta nicht anwesend ist. Es hat uns seine Mitarbeiterin, Frau Viktoria Schumann, vom Flughafen abgeholt, auch Gerhard Piel war dabei, der einen Tag vorher eingetroffen ist. Jan Louwman kam am nächsten Tag an. Frau Schumann richtete uns aus, daß Herr Cuesta am Sonntag noch wichtige Besprechungen in der Frage der finanziellen Unterstützung hat, und kann nun am Dienstag erwartet werden. Das befriedigte uns selbstverständlich keinesfalls. Ich wollte sofort Levy telefonieren, Louwman und Piel waren aber dagegen. Herr Louwman behauptete (und äußerte sich später auch demgemäß im Turnierbulletin), ICCA hätte mit dieser Veranstaltung nichts zu tun (Levy später: totaler Unsinn, und er hatte recht...), wir sind Amador Cuesta verantwortlich, er soll mit David Levy in Kontakt treten, falls es Schwierigkeiten gibt, und besonders, wenn er das ganze Turnier abzusagen beabsichtigt. Wie er es auch tat am Dienstag, per Telex und per Telefon, ohne im Vorhinein darüber David Levy oder uns informiert zu haben.

Ich persönlich befand mich in einer äußerst schwierigen Situation. Ich wußte, daß eine Entscheidung schon am Sonntag getroffen werden muß, weil sonst die beiden ungarischen Teilnehmer, Attila Kovács und Gyula Horváth am Dienstag bzw. Mittwoch in Almeria eintreffen, ihre Flugkarten sind gelöst. Die Spesen der beiden (von Attila Kovács sogar der Flug) wären von Amador Cuesta übernommen; was geschieht aber, wenn das Turnier nicht stattfindet? Von wo wird das Geld für ihre Zimmer - bis sie zurückfliegen können - hervorgezaubert? Nachdem ich im Organisationskomitee mit meiner Meinung, mit Levy zu telefonieren, in der Minderheit blieb, hatte ich keine andere Wahl, als Attila Kovács anzurufen und mit großem Bedauern zu sagen: er und Horváth sollen ihren Flug absagen; wenn es zu einer positiven Wendung käme, würde ich sie verständigen. Ich selbst mit meiner Frau stand vor dem gleichen Problem: unsere Rückflugkarten waren für den 2. Oktober fest gebucht. Es gelang uns jedoch, bei der Fluggesellschaft Iberia - unsere Lage erklärend - die Tickets für eine Woche früher, den 24. September (Tag der 1. Runde der Mikro-WM) geltend zu machen. Mit der Warnung: eine weitere Umbuchung wäre unmöglich.

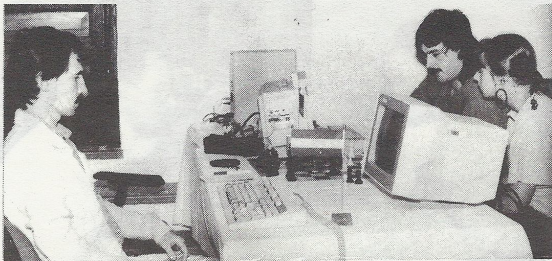


Amador Cuesta und Prof. Tony Marsland

### Europa-Rochade - Februar 1989

#### Dr. László Lindner: Die wiederauferstandene Mikro-Weltmeisterschaft

#### 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria



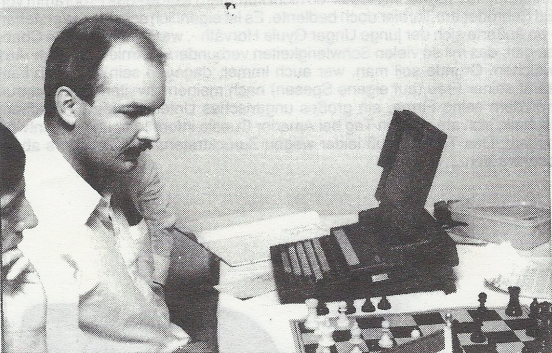
Doppelweltmeister Gyula Horváth bei Pandix gegen Wolfgang Delmare und Frau bei Chat



Kein junges Paar, sondern scharfe Gegner: Helmut Weigel/Mephisto und Teri Everett/Fidelity

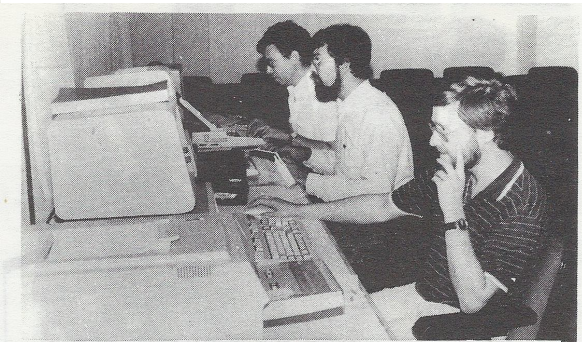


Gerhard Piel und Jan Louwman, der Rebell '88 bedient

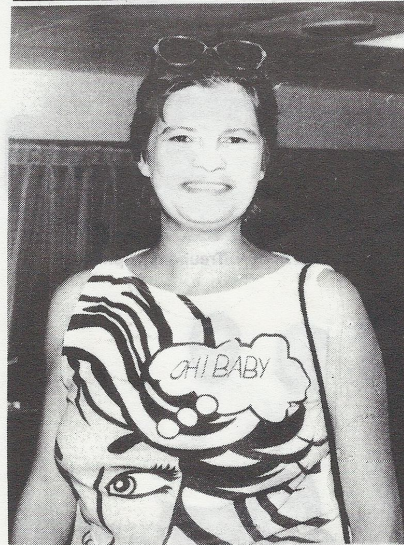
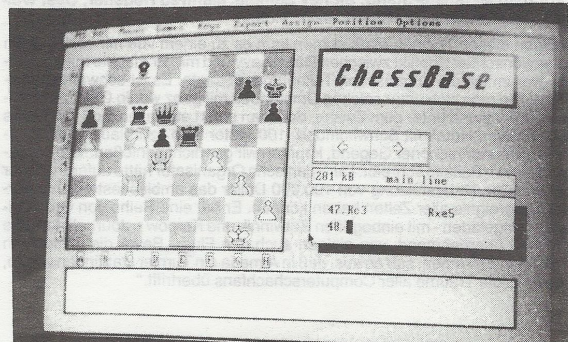


Dap Hartmann, der junge holländische Wissenschaftler mit seinem kleinen hübschen Toshiba

Fazit: Amador Cuesta war - mit milden Worten - leichtsinnig, als er sukzessiv mündlichen Versprechen verschiedener Mäzene vertraute. Frau Schumann bezweifelte, ob er im Besitz eines schriftlichen Kontrakts war. Anstatt das Turnier per Rundtelex und Telefongespräche abzusagen, hätte er unbedingt mit David Levy und uns konsultieren sollen. Er hat mit uns, die er nach Spanien eingeladen hatte, gar keinen Kontakt aufgenommen, und ließ seitdem auch nichts mehr von sich hören. Weder eine Erklärung, noch ein Wort des Bedauerns. David Levy hat die Lage mit phantastischer Willenskraft und Energie gerettet, und die Autorität der ICCA dadurch verstärkt. Was offen blieb ist die Zukunft der Mikro-Weltmeisterschaften. Im Bulletin machte Levy einen Vorschlag bekannt, daß dementsprechend ein Vorturnier stattfinden



Dieter Steinwender, Frederic Friedel und David Levy bei der Arbeit



Viktoria Schumann - ebenfalls unentbehrlich



sollte, um das Recht der Herausforderung des amtierenden Weltmeisters. Die Frage ist, ob in diesem Falle die großen Firmen den Kampf mit mehr Lust aufnehmen würden. Daß sich die Weltmeisterschaft auf einen zweitägigen Stichkampf beschränken soll ist keinesfalls zu begrüßen. Nebenbei sollte man eine gute Lösung zum Konkurrieren der Programmierer - berufliche und Amateure - herausfinden. Die jüngste Reform, die Liberalisierung der Hardware-Bedingungen, hatte nur einen Teilerfolg. Noch immer gibt es Stimmen - zuletzt eben in der **EUROPA-ROCHADE**, im Artikel von Hans-Peter Ketterling über den äußerst interessanten Harry Schnapp-Test - daß es sich um eine „Pseudo-Weltmeisterschaft“ handelt, und daß Richard Lang sein Talent eher Computerschachfreunden als solchen Veranstaltungen widmen sollte. Das ist zwar wieder zu bestreiten - wem dienen denn die Experimente mit den 16- und 32-Bittern, wenn nicht dem Publikum? - aber daß das WM-System einer gründlichen Reform unterworfen werden sollte, ist kaum zu bezweifeln.

## Europa-Rochade - Februar 1989

**Dr. László Lindner: Die wiederauferstandene Mikro-Weltmeisterschaft**

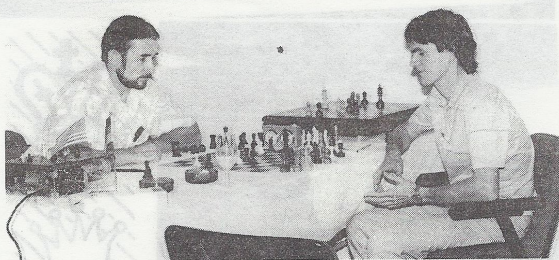
**8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria**



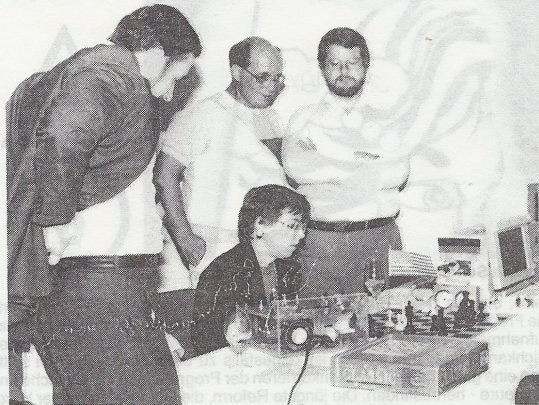


**Vor dem Mephisto-Stand: Sidney Samole, Manfred Hegener, Ossi Werner und Teri Everett** Fotos: László Lindner

Wegen diesen, meinen Maßnahmen kam es zu einem von mir vollkommen unerwünschten Konflikt zwischen David Levy und mir. Er machte mir Vorwürfe, warum ich die ungarischen Teilnehmer absagte. Es ist schwer zu schildern, wie man sich unter solchen Umständen mit ganz wenig Geld, am Rande Europas und unter dem Zwang, daß man sofort etwas tun muß, fühlt. Das erstklassige Hotel mit Schwimmbad, 100 Meter vom azurblauen Meer entfernt in wunderschöner Gegend, konnten wir gar nicht genießen. Wie es David Levy im Bulletin schreibt: Der spanische Organisator hätte aufgrund einer finanziellen Unterstützung von 100.000 Dollar das ambitionöseste Computerschachereignis aller Zeiten haben können. Er hat eine Reihe von Großmeistern eingeladen - mit einbegriffen Botwinnik und Karpow -, Journalisten, alle Spesen übernehmend, von einigen auch den Flug. „Bevor die schlechten Nachrichten kamen, sah es aus, daß in Almeria ein Turnier stattfinden würde, welches die Träume aller Computerschachfans übertrifft.“

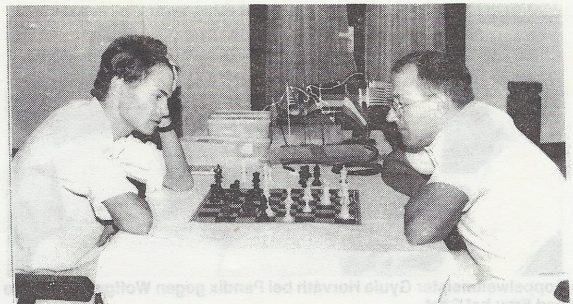


**Juri Bondarenko/Fidelity und Andy v. Treuberg/Mephisto**



**Das Fidelity-Team: Bondarenko, Samole und Ron Nelson neben Kathe Spracklen**

Und es gelang David Levy das Turnier, wenn auch unter bescheideneren Umständen, aber an Ort und Stelle, unter der gleichen schönen Sonne, am Ufer desselben wunderbaren Mittelmeeres unter Dach zu bringen. Er hat die Lage gerettet. Wie er es sagte: Er befand sich drei Tage ununterbrochen neben seinem Telefon und Telexgerät, um einen Sponsor zu finden (wie er sagte, 10.000 genügten), um allen Teilnehmern und einigen Eingeladenen zu versichern, daß das Turnier stattfinden wird. Mir gelang es auch Gyula Horváth „herzuholen“, der mit seiner Frau kam (auf eigene Spesen), die ich vor meiner Abfahrt unterrichtete, wie man mit meiner Ricoh Kamera umgehen muß, die ich dort ließ; so bin ich in der Lage, von ihr eine kleine Bilderreportage



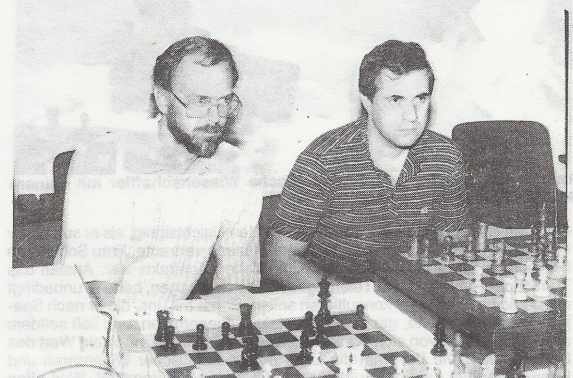
**Richard Lang, der Weltmeister-Programmierer von Ivo Jovan, neuer Marketing-Direktor von Hegener & Glaser, analysieren**

ge für die Leser der **EUROPA-ROCHADE** zu übermitteln. Meine Frau und ich konnten leider den Termin unserer umgebuchten Flugkarte nicht mehr ändern. David Levy hat freundlicherweise angeboten, unsere Einladung seitens der ICCA aufrechtzuerhalten. Wie auch die Attila Kovács, der an der Universität, wo er vor kurzem seine erste Stelle als Lehrer antrat, seine Sprechstunden nicht absagen konnte. So sind nur er und zwei Holländer von der Softwaregruppe weggeblieben, die - wie uns Herr Louwman erklärte - wegen der unsicheren Lage die Teilnahme absagten.



**Die Spracklens, Kathe und Dan, beobachten ihr jüngstes Gerät**


Letzten Endes muß ich meiner Freude Ausdruck geben, daß die WM trotz der ungewöhnlichen Schwierigkeiten stattfand, und ein Erfolg war. Auch freut es mich, daß es sich Jan Louwman überlegt hat, und - trotz seiner öfters verkündeten Aussage, mit dem Turnier nichts zu tun zu haben, sich um das von ihm unterstützte Programm Rebell '88 nicht kümmern würde - das Programm von Ed Schröder am Turnier doch bediente. Es ist eigentlich schwer zu verstehen - so äußerte sich der junge Ungar Gyula Horváth -, wenn es doch eine Chance gibt, das mit so vielen Schwierigkeiten verbundene Turnier zu retten. Aus welchem Grunde soll man, wer auch immer, dagegen sein? Horváth kam samt seiner Frau (auf eigene Spesen) nach meinem zweiten Telefonanruf, trotzdem seine Firma, ein großes ungarisches Unternehmen für Rechen-technik, sich am vorigen Tag bei Amador Cuesta informierte und die Antwort bekam: Das Turnier muß leider wegen Zurücktretens des Sponsors abge-sagt werden...



**Ulf Rathsmann und sein Berater Sandro Necci, bei Y188**

## Europa-Rochade - Februar 1989

### Dr. László Lindner: Die wiederauferstandene Mikro-Weltmeisterschaft 8. Mikroschachcomputer-WM 1988 in Almeria



Europa's Nr.1 für  
**SCHACHCOMPUTER**

Jetzt mit noch besserem Service:

- \* Eilbestellungen ab sofort auch per **Telefax** möglich
- \* Wir akzeptieren alle gängigen **Kreditkarten**, auch im Versand
- \* Bei größeren Anschaffungen **Finanzierung** möglich
- \* Zahlreiche Schachcomputer auch im **Verleih**
- \* Kauf ohne Risiko durch die HCC - **Niedrigstpreisgarantie**

**MEPHISTO ALMERIA**

Die Wundermaschine: **6-facher Weltmeister 1988**

**Unvergleichlich die Hardware:**

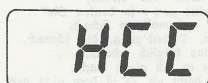
Almeria 16 Bit mit 68.000 Prozessor, 128 KByte ROM, 512 KByte RAM  
Almeria 32 Bit mit 68.020 Prozessor, 128 KByte ROM, 1024 KByte RAM

**Unvergleichlich die Ausstattung und der Komfort:**

32-stellige Punktmatrix-Anzeige, menügesteuerte Bedienung, Eröffnungen frei programmierbar (1000 Züge), Dauerspeicher, bis zu 50 Partien speicherbar, Turnier- und Blitzstufen beliebig programmierbar, Hash-Tables, blitzschnelle Stellungseingabe (ohne Tastendruck !) und vieles mehr .....

**Unvergleichlich die Spielstärke und Schnelligkeit:**

Schätzungsweise 100 Elo besser als alle bisherigen Spitzengeräte.  
Völlig neu entwickeltes WM-Programm bietet sensationelle Leistungen in Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel.



**HOBBY COMPUTER CENTRALE**  
Ossi Weiner Vertriebs GmbH  
Barerstr.67 • 8000 München 40  
Tel. (089) 2720797 / 2717284  
Telefax (089) 2714609



**Europa-Rochade - März 1989**  
**Werbung Weiner Vertriebs - München**  
**Mephisto Almeria**

**Internet**

<https://chessprogramming.wikispaces.com/WMCCC+1988>

[8th WMCCC Almeria 1988]

[http://de.wikipedia.org/wiki/L%C3%A1szl%C3%B3\\_Lindner](http://de.wikipedia.org/wiki/L%C3%A1szl%C3%B3_Lindner)

[Wikipedia: Dr. László Lindner]

[http://www.chesscomputeruk.com/html/mephisto\\_almeria\\_turniermaschine.html](http://www.chesscomputeruk.com/html/mephisto_almeria_turniermaschine.html)

[Mephisto Almeria Turniermaschine]