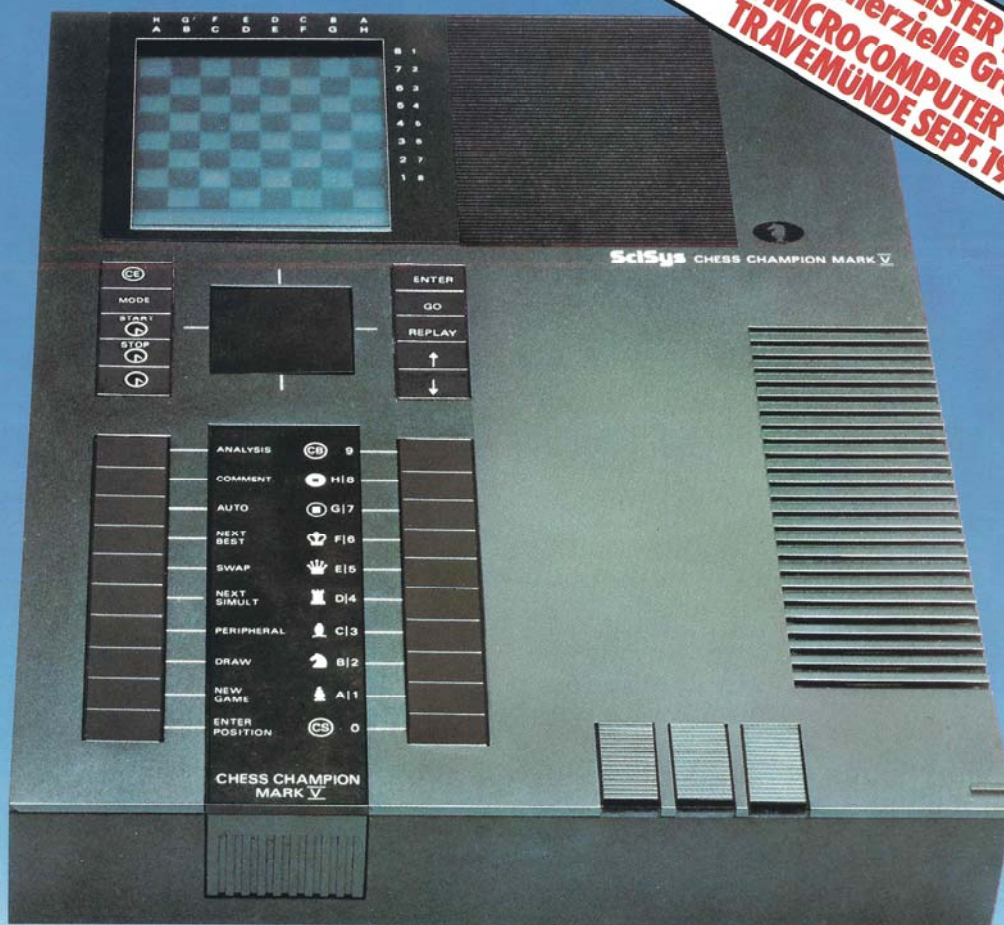


**WELTMEISTER 1981
(Kommerzielle Gruppe)
2. MICROCOMPUTER WM.
TRAVEMÜNDE SEPT. 1981**



chess champion MARK V

Neue Dimensionen in Computerschach

Vom Weltschachbund (FIDE) insbesondere für den
schachbegeisterten Vereinsspieler empfohlen.



SciSys Prospekt 1981 - Chess Champion Mark V

(photo copyright © by www.schaakcomputers.nl)



chess champion MARK V

Neue Dimensionen in Computerschach

Der Chess Champion Mark V ist einer der fortschrittlichsten und anspruchvollsten Schachcomputer der Welt. Er ist zugleich einer der spielstärksten. 1981 wurde er Weltmeister in der kommerziellen Gruppe der Zweiten Mikrocomputer-Weltmeisterschaft. Seine Spielstärke setzt neue Maßstäbe und dringt erstmals in den Bereich von sehr guten Klubspielern vor.

Neue Dimensionen in Spiel, Kommentar und Analyse

Neben seinem spielerischen Können besitzt der Chess Champion Mark V zahlreiche Eigenschaften und Fähigkeiten, die Sie bei jedem anderen Schachcomputer vergeblich suchen werden: Er ist der einzige Schachcomputer, der alle Turnierregeln des Weltschachbundes kennt und korrekt einhält. Will er beispielsweise Remis durch Zugwiederholung reklamieren, verweist er sogar auf den entsprechenden Paragraphen der Regeln.

Spielt bis zu 12 Partien gleichzeitig!



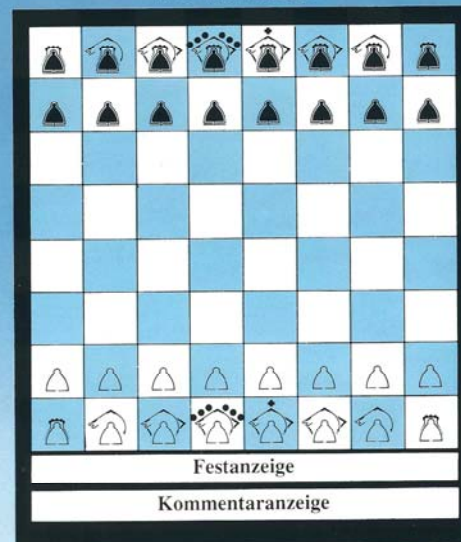
Wenn Sie es wollen, spielt er auf zwölf Brettern gleichzeitig (Simultanspiel), merkt sich alle Züge und die verbrauchten Zeiten für jedes Brett und kann jede Partie für Sie nochmals abspielen.

Er besitzt ein eingebautes LCD-Schachbrett, auf dem die Figuren automatisch gezogen werden. Er hat eine 16-stellige LCD-Anzeige für Kommentare und Analysen. Während des Rechengangs zeigt er Ihnen den besten bis dahin gefundenen Zug, die erwartete Erwidern des Gegners, sowie seine augenblickliche Bewertung der Stellung (+ 999 bis - 999). In hoffnungsloser Lage gibt er selbständig auf, in remis-verdächtigen Situationen bietet er Remis an, akzeptiert Ihr Remisangebot oder lehnt es ab.

Neue Dimensionen in der Bedienung

Trotz seines hohen schachlichen Anspruchs läßt sich der Chess Champion Mark V besonders leicht bedienen. Er hilft Ihnen sogar, falsche Eingaben und Tastenbedienungen zu korrigieren. In Verbindung mit dem Intelligenten Sensor-Brett (Zusatzgerät), das die Lage, Art und Farbe jeder einzelnen Figur erkennt, gehört der Chess Champion Mark V zu den "menschlichsten" Schachcomputern, die es je gegeben hat.

LCD-Schachbrett



So gibt der MARK V u.a. Kommentar

13. - - - TA1-E1+	Zugnotation
MATT in 4	Mattankündigung
REMIS ?	Remisangebot
Oh23'15 Oh 38'43	Schachuhren
ILLEGALER ZUG	Unzulässiger Zug
BRETT NR. 8	Simultanpartien
FALSCHER TASTE	Bedienungskorrektur
ICH GEBE AUF OK?	Aufgabe
REMIS ABS.12.3.A	Remis durch Zugwiederholung (FIDE-Regel 12.3.A)
ERZWUNGEN	Zugkommentare
EINZIGER ZUG	
REMIS ANGENOMMEN	Annahme Ihres Remisangebots
G2F4 G1H: +064	Analyse (erwogener Zug, erwarteter Gegenzug, Stellungsbewertung)

SciSys Prospekt 1981 - Chess Champion Mark V

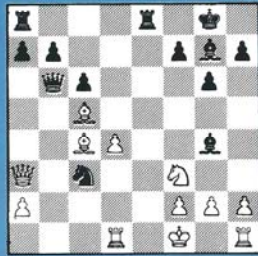
(photo copyright © by www.schaakcomputers.nl)

Beispielhafte Leistungen des CHESS CHAMPION MARK V

Die Jahrhundertpartie

1956 spielte beim Dritten Rosenwald-Gedenkturnier in New York ein 13-jähriger Junge in der Meistergruppe mit. In der achten Runde traf er auf den Internationalen Meister Donald Byrne, der die weißen Steine führte. Nach dem 17. Zug von Weiß war diese Stellung entstanden:

Fischer Schwarz am Zuge.



Byrne

In dieser Stellung spielte der Wunderknabe, der Bobby Fischer hieß, Lg4-e6 und begründete damit seinen Weltruhm. Reuben Fine gibt diesem Zug vier Ausrufezeichen ("Eine verblüffende Erwiderung, die in allen Varianten gewinnt") und der Altmeister Hans Kmoch erklärte die Partie zur "Partie des Jahrhunderts". Mit diesem Zug opfert Fischer seine Dame, leitet jedoch einen Angriff ein, der 24 Züge(!) später zum Matt führt.

Der Chess Champion Mark V spielt diesen Zug nach nur 3,5 Minuten Bedenkzeit: die nächsten 12 Züge des Computers sind mit denen des jugendlichen Meisters identisch (Einstellung: 10 Sek/Zug). Hier die Züge:

Byrne	Fischer	Mark V
17. -	Lg4-e6	Lg4-e6
18. Lc5xb6	Le6xc4+	Le6xc4+
19. Kf1-g1	Sc3-e2+	Sc3-e2+
20. Kg1-f1	Se2xd4+	Se2xd4+
21. Kf1-g1	Sd4-e2+	Sd4-e2+
22. Kg1-f1	Se2-c3+	Se2-c3+
23. Kf1-g1	a7xb6	a7xb6
24. Da3-b4	Ta8-a4	Ta8-a4*
25. Db4xb6	Sc3xd1	Sc3xd1
26. h2-h3	Ta4xa2	Ta4xa2
27. Kg1-h2	Sd1xf2	Sd1xf2
28. Th1-e1	Te8xe1	Te8xe1
29. Db6-d8+	Lg7-f8	Lg7-f8
30. Sf3xe1	Lc4-d5	b7-b5

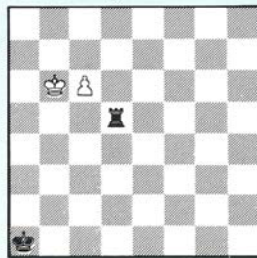
Hier ist die Partie bereits entschieden. Byrne gab nach wenigen Zügen auf.

*Für diesen Zug brauchte MARK V 90 Sekunden.

Das Saavedra-Problem Wie gewinnt Weiss?

Diese Studie, die in England veröffentlicht wurde, erregte um die Jahrhundertwende die Gemüter. Sie wurde als Remis gewertet, da nach 1. c6-c7 Td5-d6+; 2. Kb6-b5 (der König darf nicht auf die c-Linie gehen, sonst kommt Td1 und anschließend Tc1 mit sofortigem Remis). 2. - Td6-d5+ 3. Kb5-b4

Weiss am Zuge.



Td5-d4+; 4. Kb4-c3 Td4-d1; 5. Kc3-e2 Schwarz mit dem witzigen Zug 5. - Td4! noch Remis halten könne: 6. c7-c8D Td4-c4+! 7. Dc8xc4 patt!

Der Mönch Fernando Saavedra wies jedoch darauf hin, daß es doch noch einen Gewinnweg für Weiß gibt. Saavedras Schachruhm beruht allein auf der Entdeckung des Gewinnzugs. Finden auch Sie eine Gewinnstrategie für Weiß? Der Chess Champion Mark V behandelt die Studie tadellos (Einstellung z.B. 60 Sek/Zug) und findet Saavedras Zug sofort.

Lösung:

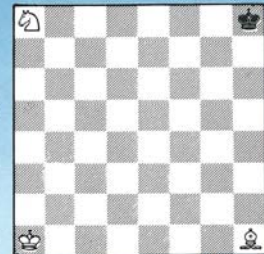
Weiß muß im 6. Zug einen Turm nehmen! Danach funktioniert die Pattfalle nicht mehr und es droht einzig matt durch Ta8. Schwarz muß 6. - Td4-a4 spielen. Es folgt 7. Kc2-b3 und nun muß Schwarz den Turm opfern, um das Turmmatt auf c1 zu verhindern. Also 7. - Ka1-b1; 8. Kb3xa4, gefolgt vom Matt in wenigen Zügen.

Die schwierigste Mattführung: Kein Problem für MARK V Läufer und Springer gegen König

Das Endspiel mit Läufer und Springer gegen König beherrschen nur geübte Schachspieler. Um zu gewinnen, muß man den gegnerischen König in die "richtige" Ecke zwingen, d.h. die Ecke, die der Läufer beherrscht. Dazu ist ein kompliziertes Manöver erforderlich, bei dem König, Läufer und Springer präzise zusammenwirken müssen. Versuchen Sie es mal mit dem Chess Champion Mark V aus folgender Stellung:

Wenn Sie mit den weißen Steinen gegen den Computer spielen, werden Sie vermutlich Schwierigkeiten haben, den schwarzen König in weniger als 50 Zügen mattzusetzen (danach reklamiert der Computer Remis nach der 50-Züge-Regel!). Versuchen Sie aber auch umgekehrt, mit Schwarz zu spielen und dem Mattnetz des Computers zu entgehen. Sie werden bald feststellen, daß der Chess Champion Mark V dieses Endspiel vorzüglich beherrscht und Sie sicher mattsetzt!

Weiss am Zuge.



Beispiel: Gegen einen geübten Spieler spielte der Computer mit Weiß (Einstellung 10 sek/Zug):

1. Kb2 Kg7; 2. Kc3 Kf6; 3. Kd4 Kf5; 4. Le4+Kf6; 5. Sc7 Kf7; 6. Ke5 Kf8; 7. Kf6 Kg8; 8. Sd5 Kh8; (der König flüchtet in die "sichere" Ecke) 9. Sf4 Kg8; 10. Sg6 Kh7; 11. Ld5 Kh6; 12. Lg8 (der Computer weiß, daß der König auf h8 nicht mattzusetzen ist) 12. - Kh5; 13. Se5 Kh6; 14. Sg4+Kh5; 15. Kf5 Kh4; 16. Kf4 Kh5; 17. Lf7+Kh4; 18. Se5 Kh3; 19. Lg6 Kg2; 20. Sd3 Kh3; 21. Se1 Kh2; 22. Kf3 Kg1; 23. Sg2 Kf1; 24. Lc2 Kg1; 25. Kg3 Kf1; 26. Ld1 Kg1; 27. Le2 (es ist vorbei, der Computer kündigt Matt in drei Zügen an). 27. - Kh1; 28. Sf4 Kg1; 29. Sh3+ Kh1; 30. Lf3 Matt.



chess champion MARK V

Neue Dimensionen in Computerschach

Der Chess Champion Mark V ist einer der fortschrittlichsten und anspruchvollsten Schachcomputer der Welt. Er ist zugleich einer der spielstärksten. 1981 wurde er Weltmeister in der kommerziellen Gruppe der Zweiten Mikrocomputer-Weltmeisterschaft. Seine Spielstärke setzt neue Maßstäbe und dringt erstmals in den Bereich von sehr guten Klubspielern vor.

Neue Dimensionen in Spiel, Kommentar und Analyse

Neben seinem spielerischen Können besitzt der Chess Champion Mark V zahlreiche Eigenschaften und Fähigkeiten, die Sie bei jedem anderen Schachcomputer vergeblich suchen werden: Er ist der einzige Schachcomputer, der alle Turnierregeln des Weltschachbundes kennt und korrekt einhält. Will er beispielsweise Remis durch Zugwiederholung reklamieren, verweist er sogar auf den entsprechenden Paragraphen der Regeln.

Spielt bis zu 12 Partien gleichzeitig!



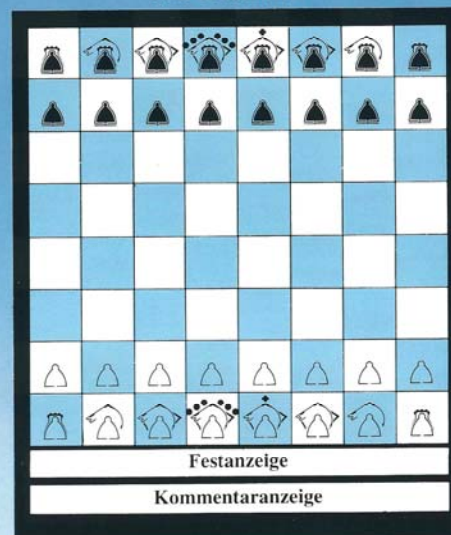
Wenn Sie es wollen, spielt er auf zwölf Brettern gleichzeitig (Simultanspiel), merkt sich alle Züge und die verbrauchten Zeiten für jedes Brett und kann jede Partie für Sie nochmals abspielen.

Er besitzt ein eingebautes LCD-Schachbrett, auf dem die Figuren automatisch gezogen werden. Er hat eine 16-stellige LCD-Anzeige für Kommentare und Analysen. Während des Rechenvorgangs zeigt er Ihnen den besten bis dahin gefundenen Zug, die erwartete Erwidernung des Gegners, sowie seine augenblickliche Bewertung der Stellung (+ 999 bis - 999). In hoffnungsloser Lage gibt er selbständig auf, in remis-verdächtigen Situationen bietet er Remis an, akzeptiert Ihr Remisangebot oder lehnt es ab.

Neue Dimensionen in der Bedienung

Trotz seines hohen schachlichen Anspruchs läßt sich der Chess Champion Mark V besonders leicht bedienen. Er hilft Ihnen sogar, falsche Eingaben und Tastenbedienungen zu korrigieren. In Verbindung mit dem Intelligenten Sensor-Brett (Zusatzgerät), das die Lage, Art und Farbe jeder einzelnen Figur erkennt, gehört der Chess Champion Mark V zu den "menschlichsten" Schachcomputern, die es je gegeben hat.

LCD-Schachbrett



So gibt der MARK V u.a. Kommentar

13. - - - TA1-E1+	Zugnotation
MATT in 4	Mattankündigung
REMIS ?	Remisangebot
Oh23'15 Oh 38'43	Schachuhren
ILLEGALER ZUG	Unzulässiger Zug
BRETT NR. 8	Simultanpartien
FALSCHER TASTE	Bedienungskorrektur
ICH GEBE AUF OK?	Aufgabe
REMIS ABS. 12.3.A	Remis durch Zugwiederholung (FIDE-Regel 12.3.A)
ERZWUNGEN	Zugkommentare
EINZIGER ZUG	
REMIS ANGENOMMEN	Annahme Ihres Remisangebots
G2F4 G1H: +064	Analyse (erwogener Zug, erwarteter Gegenzug, Stellungsbewertung)

SciSys Prospekt 1981 - Chess Champion Mark V

(photo copyright © by www.schaakcomputers.nl)