

Europa und der Stier (490 v. Chr.)

IM Gerald Hertneck:

# EUROPA-ROCHADE

Offizielles Verkündungsorgan folgender Landes(Bezirks)-Verbände des Deutschen Schachbundes: Niedersachsen, Industriegebiet, Rheinland-Pfalz, Hessen, Württemberg. Mit weiteren Regionalteilen für Baden, Bayern (Österreich, Schweiz u.a.) sowie Nordrhein-Westfalen

Okt. 1985

DM 2.50

D 7818 E

**10**

**Schach-Magazin und Pressespiegel für den deutschen Sprachraum**

## 5. Computer-Schachweltmeisterschaft in Amsterdam Siegelauf für Mephisto!



Die diesjährige Weltmeisterschaft der Schachcomputer fand vom 7. - 15. September im neu eröffneten „World Trade Center“ in Amsterdam statt. In

der Hauptgruppe, d. h. der Gruppe der kommerziellen Geräte, beteiligten sich die drei „Großen“ **Hegener + Glaser**, **Novag Industries** und **SciSys Computer**, sowie das Münchner Autorenduo **Nitsche/Henne**, die britische Firma **Contemporary Chess Computers** und das schwedische **Sistemhuset Sundbyberg**. Allgemein bedauert wurde die Tatsache, daß die amerikanischen Hersteller von **Fidelity Electronics** nicht teilnahmen. In der Amateurgruppe der nichtkommerziellen Geräte hatten sich neben drei Holländern auch ein ungarischer und ein rumänischer Programmator angemeldet.

Als Mitglied des Mephisto-Teams hatte der Berichterstatter die Atmosphäre der Meisterschaft hautnah miterlebt und insbesondere die Stärken und Schwächen der verschiedenen Schachcomputerprogramme kennengelernt.

In der Hauptgruppe durfte jede Firma bis zu drei (verschiedene) Geräte starten lassen. So kam schließlich eine Teilnehmerzahl von 16 zusammen, wobei jeweils die drei Geräte einer Firma identisch waren (und einfach durchnummeriert wurden, etwa mit X, Y, Z) mit Ausnahme des Geräts Mephisto Amsterdam 1, das ca. eineinhalb mal so schnell (in der Rechenzeit) war wie seine „Brüder“ Mephisto Amsterdam 2 und 3. Die Paarungen wurden nach Schweizer System vorgenommen, mit der Zusatzbestimmung, daß Geräte derselben Firma nicht gegeneinander gelost werden durften. Die Spielzeit betrug 2h/40 Züge plus je 5 Minuten Bedienungszeit.

Bereits in der ersten Runde war die Sensation perfekt, als Plymate gegen Mephisto 0:3 verlor! (Die Auslosung dreimal Mephisto gegen dreimal Plymate war übrigens Zufall). Doch auch die Orwell-Programme hatten sich nach vorne gepunktet und so vermutete man in der zweiten Runde bereits ein weggenommenes Spitzenduell der beiden Konkurrenten Mephisto - Orwell. Übrigens verbergen sich hinter dem Namen „Orwell“ die früheren Mephisto-Programmierer Nitsche/Henne, die sich mittlerweile selbständig gemacht haben und in Amsterdam ge-

### Computerweltmeisterschaft Amsterdam 1985

	Platz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	P.
1. PrinChess	4.	S	0	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4,5
2. Mephisto Amsterdam 1	1.	1	C	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8,0
3. Mephisto Amsterdam 2	2/3.	1	0	H	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7,0
4. Mephisto Amsterdam 3	2/3.	1	0	0	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7,0
5. Orwell X	7/10.	0	0	0	0	C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3,5
6. Orwell Y	7/10.	0	0	0	0	0	H	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3,5
7. Orwell Z	11/14.	0	0	0	0	0	0	A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3,0
8. Novag Blitzmonster C	7/10.	0	0	0	0	0	0	0	B	0	0	0	0	0	0	0	0	3,5
9. N.B. Monster X	16.	0	0	0	0	0	0	0	0	T	0	0	0	0	0	0	0	1,0
10. N.B. Monster Y	5/6.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	E	0	0	0	0	0	0	4,0
11. Turbostar 440	11/14.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3,0
12. Turbostar G	15.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	L	0	0	0	0	0	2,5
13. Turbostar K	11/14.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3,0
14. Plymate X	11/14.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3,0
15. Plymate Y	5/6.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4,0
16. Plymate Z	7/10.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3,5

meinsam mit dem bekannten Hardware-Spezialisten Klein und dem Münchner Schachspieler Hornung auftraten. Diese vier Spezialisten genossen nicht nur deswegen großes Interesse, weil sie als „Einzelgänger“ die großen Firmen herausfordern wollten, sondern weil ihr Programm eine neuartige Konzeption unter Schachcomputern darstellt.

Während nämlich die „normalen“ Schachprogramme hauptsächlich Materialverhältnis und statische Elemente einer Position zur Grundlage von Bewertungen nehmen, ist die „Orwell-Methode“ viel dynamischer. Faktoren wie Zentrumsdruck, guter/schlechte Läufer und Gebundenheit gegnerischer Steine (Fesselung, Deckungsaufgaben) gehen ebenfalls ein. Allerdings sollte sich gerade in diesem Turnier der relative Mißerfolg dieses Konzepts erweisen. Deutliche Schwächen sind noch: schlechte Endspieltechnik, takti-

sche Anfälligkeit, miserable Vorteilsverwertung (Es trat tatsächlich der Fall auf, daß das Programm technische Gewinnstellungen über 20 Züge lang nicht verwerten wollte, weil dafür ein optimal plazierter Stein vorübergehend deaktiviert werden mußte). Doch zurück zum Turnierverlauf: Orwell Z gewann tatsächlich gegen Mephisto Amsterdam 3 (s. Partienteil), was die anderen beiden Mephisto-Computer durch zwei Siege und damit Führung in der Mannschaftsverwertung kompensierten. Ab der dritten Runde trat ein bisher noch nie dagewesenes Phänomen auf, das mit den beiden Worten „Mephisto unschlagbar“ charakterisiert werden kann. Alle drei Geräte setzten nämlich zu einem beispiellosen Siegelauf an, der am Ende des Turniers in einer Deklassierung aller Konkurrenten mündete. Es folgt eine kleine Auswahl der Mephisto-Rekorde:

Fortsetzung Seite 13!



**Der neue Star-Programmierer von Mephisto: Richard Lang, 29 - Engländer (rechts) neben Dipl.-Ing. Ossi Weiner**

## Gerald Hertneck: 5. Computer-Schachweltmeisterschaft in Amsterdam Siegelauf für Mephisto Amsterdam!

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> - Oktober 1985) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

# 5. Computer-Schachweltmeisterschaft in Amsterdam Siegelauf für Mephisto!

Fortsetzung von Seite 1:

- Platz 1, 2 und 3 für Mephisto!
- Ein Abstand von 3,5 Punkten vom Weltmeister auf das beste Konkurrenzgerät!
- Mephisto Mannschaftsweltmeister mit mehr Punkten als der Zweite und Dritte zusammengenommen!
- Mephisto Amsterdam 1 Weltmeister mit 100% der Punkte (8 aus 8)! Diese nackten Fakten und Zahlen lassen schon ahnen, daß sich mit der Entwicklung des neuen Mephisto-Programms eine kleine Revolution auf dem Gebiet der kommerziellen Schachcomputer vollzogen hat. Auf dem Gebiet der Mittelspiel-Strategie und der Endspiel-Technik sind ganz neue Maßstäbe gesetzt worden. Typische Faktoren der neuen Strategie sind: Kenntnis von Sprengungszügen, Vermeidung von schädlichen Bauern- und Königszügen, organisches Figurenspiel, Ausnutzen gegnerischer Fehler und taktische Weitsicht. Die eigentliche Spezialität aber sind die Endspiele, in denen ein Mehrbauer meist mühelos zum Sieg verwertet wurde (sogar in Turm- und ungleichfarbigen Läuferendspielen!). Weitere Informationen zur Spielweise des Programms können Sie den beiden kommentierten Partien entnehmen.

Eine große Überraschung stellte das schwedische Programm der Autoren Rathsmann/Hjörth namens Plymate dar. Obwohl Plymate am häufigsten gegen Mephisto gelost wurde (Score 0:8), sah sich das Programm schließlich auf Platz 2 der Mannschaftswertung. Während des Turniers war der Name Plymate immer gut für aggressives kombinatorisches Schach. Wäre ein Schönheitspreis ausgesetzt worden, wäre er sicherlich auf die Partie Plymate Y - Novag Blitzmonster X entfallen (s. Partienteil). Eine Überraschung anderer Art lieferten **Novag** und **Sci Sys**. Beide Programmentwicklungen machten nicht gerade den Eindruck, als ob sie schon ausgereift seien, im Gegenteil. Wenn einmal aus der Eröffnung oder dem Mittelspiel Vorteil erzielt wurde, hielt dieser meist nicht lange vor oder konnte nur mit gegnerischer Hilfe realisiert werden (Einmal kam Turbostar 440 gegen Mephisto Amsterdam 2 auf die Idee, noch vor Damentausch mit dem bereits rochierten König ins Zentrum zu laufen, wo er nach Unterminierung der Zentralbauern gerechterweise mattgesetzt wurde). Diese eklatanten Programmschwächen wirkten sich darin aus, daß beide Firmen um den letzten Platz kämpften, den sie sich am Schluß in der Mannschaftswertung teilten. Während bei den **SciSys**-Geräten Marke Turbostar die Statistik in Ordnung ist (Abweichung von 0,5), wirft die statistische Abweichung bei **Novag** in Höhe von 3 Punkten Fragen auf. Das Novag Blitzmonster X hat mit 1 aus 8 Punkten das mit Abstand schwächste Ergebnis.

Die echt starke Schachzeitung  
**EUROPA-ROCHADE**

### Mannschaftswertung:

1. Mephisto/BRD	22,0 (24)
2. Plymate/S	10,5
3. Orwell/BRD	10,0
4/5 Bitzmonster/HK	8,5
4/5 Turbostar/HK	8,5

### Amateurgruppe:

1. Nona/NL	4,0 (4)
2/3 Rebel/NL	2,5
2/3 Tumult/ROM	2,5
4. Kempelen/H	1,0
5. PK 83/NL	0,0



### W.: Mephisto Amsterdam 1 - S.: Novag Blitzmonster Y

1.c4 ♖f6 2.♗c3 e5 3.♗f3 ♘c6 4.e3 ♗e7 5.d4 ed4x 6.♗d4x 0-0 7.♗d3 d5 8.cd5x ♗d4x 9.ed4x ♗b4 10.0-0 ♗c3x 11.bc3x ♗d5x 12.♗e1 ♗e6 12.- ♗c3?! 13.♗c2 13.♗c2 ♗h4 14.♗e4 ♗f6 15.♗e5 g6? 16.♗h6? ♗fe8 17.♗g5 Nach diesem offensichtlichen Tempoverlust kann sich Schwarz ausreichend verteidigen. Besser war daher 16.♗g5 (statt ♗h6) ♗g7 17.♗d2 ♗fe8 18.♗ae1 mit starkem Druckspiel auf den schwarzen Feldern.  
17.- ♗g7 18.♗c4 c6 Nicht 18.- ♗e3? 19.♗e3x ♗c4x 20.♗c5  
19.♗ae1 h6 20.♗c1 b5?! Unter Computern wiegen solche Augenblickserfolge wie die Vertreibung einer aktiven Figur oft schwerer als eine gesunde Bauernformation. Allerdings ist in dieser Stellung der Schaden nicht allzu groß, denn die rückständigen Bauern c3 und c6 heben sich gegenseitig auf, und wenn Schwarz nach 20.-b5 21.♗d3 gar zu ♗b6 käme, stünde er gewiß nicht schlechter. Weiß hat aber vorgesorgt, denn auf 21.- ♗b6? folgt 22.♗g6x ♗c4 23.♗e2 mit Bauerngewinn.  
21.♗d3 ♗d7! 22.♗d2 ♗e5x 23.♗e5x ♗e8 24.♗e8+x ♗e8x



25.♗b3 Ein bemerkenswerter Zug. Anstatt mit c4 die Bauern am Damenflügel aufzulösen, überführt Weiß die Dame auf ein aktiveres Feld und wartet auf einen Fehler des Gegners. Diese Sparsamkeit mit Bauernzügen ist für das neue Weltmeister-Programm charakteristisch und zugleich ein wichtiger Faktor für seine Überlegenheit über andere Programme. Übrigens führt 25.c4 nach der plausiblen Folge bc4x 26.♗c4x ♗h7 27.♗e4 f5! 28.♗d5x cd5x 29.♗d5x ♗f7 nur zu Remis.  
25.- ♗b6? Dieser leichtsinnige Zug sollte die Partie kosten. Dagegen wäre nach dem simplen 25.- ♗h7 (25.- f5?! 26.♗a3 b4 27.cb4x ♗b4x 28.♗h6x ♗d4x 29.♗f1+-) 26.♗a3?! b4 oder 26.♗e4?! ♗b6 das dynamische Gleichgewicht intakt.  
26.♗a3 f5 27.♗d6 ♗h7 28.♗b8! ♗f7 Besser war 28.- ♗e7 mit nachfolgendem 29.- ♗f7.  
29.♗c2! c5? Schlecht war natürlich 29.- ♗a2x 30.♗e8x ♗c2x 31.♗f7+ ♗h8 32.♗f8+ ♗h7 33.♗h6x ♗g8 34.♗g6x+ usw. Das Bauernopfer 29.- c5 30.de5x gibt aber keinen Sinn, weil die mögliche Punkte 30.- ♗d5 am einfachsten mit 31.♗f4 beantwortet wird. Daher war immer noch 29.♗e7 angezeigt.  
30.dc4x ♗c4 31.♗b3 ♗d7 32.♗f4 g5 33.♗c4x? Damit zeigt das Programm eine offensichtliche Schwäche: In Läuferendspielen

mit Bauernvorteil muß ein Malus auf ungleichfarbige, ein Bonus auf gleichfarbige Läufer gegeben werden. Bei Kenntnis dieser Regel wäre 33.♗d6 als Gewinnzug erkannt worden.  
33.- bc4x 34.♗d6 ♗g6 35.f3? Ein weiterer Fehler ähnlicher Art wie der vorige. Weiß möchte nämlich Damen tauschen und den König möglichst schnell ins Zentrum bringen. Richtig war aber (wegen der ungleichfarbigen Läufer) Damentausch zu vermeiden und den König in Sicherheit zu bringen. Daher 33.h3!  
35.- ♗a4 36.♗b2 ♗d1+ 37.♗f2 ♗c6 38.♗e2 ♗e2+ 39.♗e2x ♗f6 40.♗e3 ♗e6 41.♗d4 g4! 42.fg4x fg4x 43.g3 a6 44.♗f4 h5 45.♗d6 Dieser und die folgenden Züge lassen erkennen, daß Weiß (begrifflicherweise) kein Konzept mehr hat. Erst als Schwarz, wahrscheinlich um Zugwiederholung zu vermeiden (!), das Manöver a4-a5 zuläßt, wird es wieder spannend.  
45.- ♗b5 46.♗f8 ♗f7 47.♗h6 ♗e6 48.♗e3 ♗c6 49.♗f4 ♗b5 50.♗d2 ♗c6 51.♗e3 ♗f3 52.a4 ♗c6 53.a5 ♗b5 54.♗f4 ♗f6? Frappanterweise ist nach diesem für den Computer selbstverständlichen Zug (weil kein Bauer fällt) die Partie nachweislich verloren, während nach 54.♗c6! 55.♗c4x ♗f5 kein Stellungsvorteil zu erkennen wäre, da der weiße König nirgendwo eindringen kann. Der Rest des Endspiels ist wirklich ein ästhetischer Genuß und mit einer Technik vorgetragen, die an Capablanca's beste Leistungen erinnert.  
55.♗d5 ♗e7 56.c6 ♗d8 57.♗c5 ♗c8 58.♗b6 ♗a4 59.c7 ♗b5 60.♗a7 ♗c6 61.♗a6x ♗d7 62.♗b6 ♗e6 63.a6 ♗f7 64.a7 ♗d5 65.♗c5 ♗g2 66.♗c4x ♗d7 66.- ♗b7? 67.a8♗+!  
67.♗b5 ♗c8 68.c4 ♗b7 69.c5 ♗d7 70.♗b6 ♗c8 70.- ♗a8 71.c6+! ♗c6 72.c8♗+ 71.c6 ♗a8 72.♗e3 h4 73.g4x g3 74.hg3x 1:0 74.- ♗c6 75.h5+—

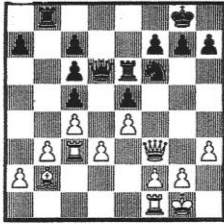
### Stets im Mittelpunkt — die EUROPA-ROCHADE

### W.: Plymate X - S.: Mephisto Amsterdam 3

1.e4 e5 2.♗c3 ♗c5 3.♗f3 d6 4.♗e4 ♗c6 5.♗c5x dc5x 6.♗b5 ♗g4? Ein unverständlicher Zug, denn die Triplierung des c-Bauern ließ sich sowohl mit 6.- ♗d6! als auch mit 6.- ♗d7 7.♗c6x ♗c6x 8.♗e5x ♗e4x (8.- ♗g5?! 9.♗f3 ♗g2x 10.♗g1 ♗h3 11.d3! +-) 9.♗g4 ♗g6 vermeiden.  
7.♗c6x bc6 8.0-0 ♗f6 9.h3 ♗f3x 10.♗f3x 0-0 11.d3 ♗b8 12.b3 Mit einer Reihe von natürlichen Zügen hat Weiß dauerhafte positionelle Vorteile erzielt (guter Läufer, fixierter Tripelbauer). Leider machen die nächsten Züge deutlich, daß dies höchstens ein Zufallsprodukt gewesen sein muß, denn die folgenden Bauernzüge sind nicht nur nicht nützlich, sondern direkt schädlich (Bauernschwächung, rückständige Bauern). Hätte Schwarz nun versucht, die weißen Pläne mit 12.- ♗d4 zu stören, wäre das Resultat nach 13.♗b1 ♗c3? 14.♗b2 ♗c2x 15.♗e5x (droht ♗b2 und ♗f6x) ♗d7 16.♗g7x eher negativ ausgefallen.  
12.- ♗e8 13.♗b2 ♗d7?! 14.c4? Ein adäquater Plan war etwa 14.♗e3 ♗d6 15.f4 e4x 16.♗f4x! (♗d5 17.♗g3) mit Druckspiel.  
14.- ♗d6 15.♗ac1 Nach diesem Zug wurde vom Mephisto-Team Remis angeboten und vom Plymate-Team angenommen. Auf Protest von Herrn Nitsche mußte die Partie wiederaufgenommen werden, weil „während der Partie in ihren (determinierten) Ablauf eingegriffen wurde“. Nach Beendigung der Partie protestierte Herr Nitsche erneut, weil beide Parteien mit ihrem „Eingriff“ einen Regelverstoß begangen hätten und daher beiderseits genullt werden müßte. Dieser letztere Protest wurde abgewiesen.  
15.- ♗e6 16.♗c3?!

## Gerald Hertneck: 5. Computer-Schachweltmeisterschaft in Amsterdam Siegelauf für Mephisto Amsterdam!

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> - Oktober 1985) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



16. d7! Ein sehr flexibler Zug, der die Überführung des Turms auf den Königsflügel und anschließend die des Springers nach d4 vorbereitet. Insbesondere die Tatsache, daß der „aktive Springer f6 sich bis auf die Grundreihe zurückzieht, um das Optimalfeld d4 anzusteuern, ist ein weiteres Beispiel für die charakteristische strategische Überlegenheit des neuen Programmes.

17. a4? g6 18. a5? f8! 19. h4? e6 20. h5? f6 21. g4 d4 In der Folge scheint das schwarze Spiel keine rechten Fortschritte zu machen, weil der Druck auf die weiße „Festung“ vorerst nicht zu verstärken ist. Daher verlegt sich Schwarz aufs Lavieren...

22. d1 h6 23. a3 d8 24. e1 e6 25. e3 a6 26. g4? f4 27. e2 Nach 27. d1 d4 entwickelt Schwarz Drohungen: 28. d2? e4x

27.- d4 28. f1 b8 29. b1 e7 30. d1 f6! 31. f3 31. d2 ist auch möglich wegen b3x? 32. b3x b3x 3. b2; allerdings könnte folgen 31. g4 (droht d3+ und g5). 31.- e7 32. e1 h4! Und dies ist bereits die Einleitung des Schlußangriffs. Es droht bereits f3x+

33. f1 g3 34. c1 34. e5x f3x+ 35. f3x f3x 36. f3x e1+ nebst c3x 34.- b3x 35. a1 h4 36. e1 h2+ 37. f2 d3x 38. d1 f3x+! 39. f3x f4 0:1 40. f4x f4x+ führt zu Matt; 40. c3 f3x+ 41. f3 g2x ist hoffnungslos.

**Plymate Y - Novag Blitz Monster X**  
1. e4 c5 2. d3 d6 3. d4 c4 4. d4: f6 5. d3 a6 6. g5 e6 7. f4 e7 8. f3 c7 9. 0-0-0 b7 10. b1 h6 11. f6x f6x 12. f5 e5 13. h3 0-0 14. fe6x fe6x 15. e2 b5 16. h5 h8?! 17. hf1 b4 18. ce2 b7 19. de6x! Ein riskanter Bauerngewinn, dessen Ausgang nach 19.- b3! 20. ab3x (jetzt ist die Entfesselung h3-b3 verhindert) e7 21. d2d4 d7 (droht f6) unklar gewesen wäre. 19.- b3! 20. ab3x e4x! 21. d6x b4



(12-10)

Plötzlich haben die Verwicklungen ihren (ersten) Höhepunkt erreicht. Schwarz droht (außer d6x) c4 nebst d2+ und Qualitätsgewinn. Auf d4 folgt b6 mit unangenehmen Drohungen. In dieser Situation findet Weiß einen umwerfenden Zug: 22. g3! Die Pointe ist 22.- d6x 23. f8x f8x 24. e5x 22.- e6x 23. e6x c4! 24. ff6x! ff6x ist ungenügend wegen d2+ 25. c1 f1x. Auf f4 könnte folgen b2x 25. c4x a3 26. c3 b3x 27. h6x+ g8! 28. g7x+! g7x 29. g6+ h7 30. c7+ f7 31. f7x+ f7x 32. h6+ h6x 33. f7x a3 unklar. 24.- d2+ 25. c1 f6x 26. f6x



(10-7)

Schwarz hätte nun den lästigen f6 schlagen sollen, wonach ein friedlicher Remisschluß durch Dauerschach wahrscheinlich war: 26.- g6x 27. g6 e4 (droht e1 Matt) 28. h6x+ g8 29. g6+ h8 = 26.- e4? 27. h6x+! gh6x Oder 27.- g8 28. f7+! (A) f7x 29. g6+ f8 (g8 30. e6+ f8 31. h8 Matt) 30. h8+ e7 31. g7x+ e6 32. h6+ d5 33. f4+ c5 34. e5 Matt (B) f8 29. h8+ f7x 30. c7+ f6 31. c3!+- 28. e5+ h7 29. c1! c3x 29.- b7 30. f3+- 30. f5+ g8 31. g6+ h8 32. f6+ g8 33. f7+ f8 34. d5+ e8 35. e6c6 Matt.

**W: Mephisto A'dam 3 - W: Orwell Z**  
1. c4 c5 2. f3 g6 3. d3 g7 4. a3 d6 5. d4? cxd4 6. dxd4 c6 7. e3 d7 8. e2 h6! 9. 0-0 dxd4! 10. exd4 f5 11. d5 b6 12. d3 0-0 13. e1 e5 14. e2? f8 15. a2 ac8 16. d2 b3 17. d1 a4? 18. b1 d7 19. d1 xd1 20. xd1 a6 21. a4 d4 22. e4 b3 23. e3 f5! 24. g5? a5 25. xf5 gx5 26. d4 d4 27. xd4 xc4 28. xc4 dxc4 29. b3? b6 30. c2 h6 31. f3 d5 und 0:1 im 90. Zug

**W: Orwell Y - S: Blitz Monster C**  
1. e4 e5 2. d3 d6 3. e5 a6 4. a4 f6 5. 0-0 e7 6. e1 b5 7. b3 d6 8. c3 0-0 9. h3 a5 10. c2 c5 11. d4 c7 12. d2d2 cxd4 13. cxd4 b7 14. d5 ac8 15. d3 d7 16. f1 c4 17. b3 cb6 18. b2? f5! 19. c1 d8 20. xc8 xc8 21. b1 f6 22. c1 d7 23. exf5 dxd5 24. e1 f4 25. g3 d5 26. c2 b7 27. f1 e8 28. c8 b6 29. d7 d8 30. c2? f6 31. c8 e4! 32. h1



32.- b7! 33. b8 d5! 34. d3 g5 35. xb7 xb7 36. xe4 f7 37. c6 f6 38. c2 d2 39. f3 d5 40. xa6 c8 41. d4 c3 42. xd6 wxd6 43. xb5 d2 44. xc3 xc2 45. a4 b1+ 46. h2 d7 47. f6 xa2 0:1.

**W: Plymate 2 - Turbostar G**



(2-3)

Schwarz ist am Zug und kann mit 1.- h5x 2. f5 f6! 3. g6 e8! gewinnen. Stattdessen folgt der wohl schlechteste Zug des Turniers: 1.- h1? 2. f7 g3 3. e6?? Weiß revançiert sich: Statt den letzten Bauern zu schlagen, stellt er die Gewinnstellung für

Schwarz wieder her. Aber.. 3.- c6?? 4. f7 f5?? Komödie der Irrungen! Der Bh5 ist anscheinend immer noch unberührbar und als Zugabe gibt Schwarz den Bg7 drauf!! 5. g6 h4+? (g3) 6. g7x f5+ 7. g6 e7+ 8. f7 f5 9. h6! An diesem Punkt erreichte die Spannung der Kiebitze ihren Höhepunkt. Würde Schwarz den „perfekten Bluff“ des Weiblen glauben und den angebotenen Bauern zum viertenmal (!) nicht nehmen, oder dem lustigen Tanze mit h6x+ ein abruptes Ende bereiten? Nach ca. 10 Minuten (!) Rechenzeit fiel die Entscheidung 9.- h6x+! Remis.

G. Hertneck

### Die große Herausforderung des Richard Lang!

Eigentlicher Gewinner der Computer-WM war natürlich der neue Mephisto-Programmierer, der 29 Jahre alte Engländer Richard Lang. Sein Weg zum Erfolg ist fast märchenhaft zu nennen angesichts der Tatsache, daß er als Autor des weltbesten kommerziellen Schachprogramms nicht einmal Mitglied eines Schachvereins ist! Studiert hat Richard nicht etwa Informatik, sondern Physik. Nach Abschluß seines Studiums kam er bei der British Gas Corporation unter. Offenbar füllte ihn seine Arbeit nicht vollständig aus, denn er legte sich einen Heimcomputer zu, und war von der Idee fasziniert, ein Schachprogramm zu schreiben. Er selbst spielte aber nur in der Schule oder mit Kollegen. Bereits im Jahr 1981 war der Durchbruch im Computerschach für Richard da, als sein Programm „Cyrus“ Europameister wurde. Sofort bot ihm der Computer-Experte Levy einen Vertrag an, der die Grundlage für eine zweijährige Zusammenarbeit legen sollte. Seit Anfang 84 arbeitete Richard bereits an dem jetzigen WM-Programm, wobei längere Pausen und Unterbrechungen miteinzurechnen sind. Mitte 85 schloß er einen Vertrag mit Hegner + Glaser, wonach er unter Hochdruck verbesserte Programmversionen fertigstellte, nachdem ihm der Münchner Schachcomputerhändler Weiner (der früher selbst sehr aktiv und erfolgreich als Schachspieler war) wertvolle Tipps gegeben hatte. Trotz seines vollendeten Triumphs auf der WM ist Richard Lang bescheiden geblieben, und wer ihn erlebt hat, wie er in schlechten Stellungen mit seinem Programm litt, während er nach den wohlverdienten Siegen sein Glück gar nicht fassen konnte, der muß ihn für einen äußerst sympathischen Menschen halten.

### Der Schachcomputer

Meist sind Computer zuverlässig, doch ohne Herz und sehr gehässig. Was ihnen wurde programmiert hat manchen Schachfreund schon pikiert. Und viele hat er auch verwirrt. Man fragt sich dann, wer hat geirrt? Die Technik spielt schon mal verrückt, weil sie nicht auf den Menschen blickt, nicht seine Wesensart erkennt und ihn auch nicht beim Namen nennt. Sie bleibt ein Machwerk ohne Seele und hat dazu noch manche Fehle. Obwohl- und das sei hier vermerkt- er spielerische Leistung stärkt. Durch des Computers Findigkeit erlernt man Tricks und Neugierde. Doch keiner greife zu den Sternen; das Denken darf man nicht verlieren.

Manch einer den Computer mag, doch ich spiel ungern mit ihm Schach. Er spricht nicht, will nur dirigieren, vermag mich nicht zu inspirieren. Drum liebe ich das Spiel zu zweit, Entspannung und Geselligkeit. Fritz Aust, Raubach

## Gerald Hertneck: 5. Computer-Schachweltmeisterschaft in Amsterdam Siegeslauf für Mephisto Amsterdam!

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> - Oktober 1985) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Weiner Vertriebs GmbH

**HOBBY  
COMPUTER  
CENTRALE**

**Preisliste**

Artikelbezeichnung	A	B
<b>Schachcomputer von Hegener + Glaser AG (Deutschland)</b>		
NEU: Teufelchen	148,-	145,-
NEU: Mephisto Mondial	298,-	285,-
Mephisto Mobil	348,-	333,-
Mephisto Mirage	498,-	448,-
Tasche Kunstleder (für Mobil) mit Figuren	29,50	28,-
NEU: Mephisto Modular II (30cmx30cm)	798,-	760,-
NEU: Mephisto Exclusive II (40cmx40cm)	998,-	950,-
NEU: Mephisto München II (50cmx50cm)	1498,-	1435,-
NEU: Austauschmodul MM II (für alle Modular/Exclusive/München)	398,-	378,-
Blitz- und Problemlösungs - Modul (für alle Modular/Exclusive/München)	398,-	378,-
NEU: Eröffnungsmodul HG 180 (für Modular II/ Exclusive II/München II)	198,-	188,-
Kunstlederkoffer für Modular (BK 550)	118,-	110,-
Kunstlederkoffer für Exclusive (BK 650)	148,-	140,-
Netzadapter für Mephisto-Schachcomputer	39,-	35,-
NEU: Mephisto Exclusive "S" (16 Bit) mit neuem superstarken Programm	2998,-	2948,-
NEU: Mephisto München "S" (16 Bit) mit neuem superstarken Programm	3498,-	3448,-
NEU: Modul Mephisto "S" (16 Bit) für alle Modular/Exclusive/München	2298,-	2248,-
Netzadapter für Mephisto "S"- Geräte	98,-	98,-
<b>Schachcomputer von Novag Industries (Hongkong)</b>		
Constellation Junior	298,-	265,-
Constellation 3,6	548,-	468,-
Superconstellation	848,-	768,-
Netzadapter für Novag-Schachcomputer	39,-	35,-
<b>Schachcomputer von Fidelity Electronics (USA)</b>		
Elite "S" (Glasgow-Programm, 5 MHz)	2448,-	1998,-
Elite Privat	1798,-	1398,-
Elegance	1598,-	998,-
Netzteil für Fidelity-Schachcomputer	45,-	40,-
<b>Schachcomputer von Conchess (Irland/Deutschland)</b>		
Ambassador P (inkl. Netzadapter)	998,-	948,-
Monarch S (inkl. Netzadapter)	1398,-	1348,-
Monarch T (inkl. Netzadapter)	1998,-	1948,-
Austauschkassette P (2 MHz)	348,-	328,-
Austauschkassette S (3,2 MHz)	598,-	548,-
Austauschkassette T (6 MHz)	1198,-	1148,-

**Spalte A** = Listenpreise (bei Nachnahme) \* **Spalte B** = Unsere Abholungs- bzw. Vorauszahlungspreise  
 Alle Aufträge werden von uns nur gemäß unseren umseitigen Verkaufs-, Lieferungs- und Zahlungsbedingungen angenommen und ausgeführt. Diese Preisliste ist gültig ab **15. September 1985**.  
 Änderungen und Irrtum vorbehalten. Mit Erscheinen dieser Preisliste werden alle vorangegangenen ungültig.

**Mephisto Amsterdam:**

Neu: Mephisto Exclusive "S" (16 Bit) mit neuem superstarken **Amsterdam** Programm: DM 2998,00

Neu: Mephisto München "S" (16 Bit) mit neuem superstarken **Amsterdam** Programm: DM 3498,00

Neu: Modul Mephisto "S" (16 Bit) **Amsterdam** für alle Modular/Exclusive/München: DM 2298,00



EUROPA-ROCHADE Herausgeber: H.Köhler, Vogelsbergstraße 21, D-6457 Maintal  
Postvertriebsstück D 7818 E Gebühr bezahlt

## Spielen Sie Schach mit dem Weltmeister!

„Noch nie in der zwar kurzen, aber ereignisreichen Geschichte der Computer-Schachweltmeisterschaften beherrschte ein Gerät bzw. eine Marke das Feld so eindeutig. Mit 22:2 Punkten spielten die MEPHISTOS der Münchner Firma Hegener + Glaser die Konkurrenz in Grund und Boden.“ (Schach Magazin 64 – 19/85)

Endlich können Sie nun einen Computer besitzen, von dem Sie auch dann noch etwas lernen können, wenn Sie selbst ein starker Spieler sind. Denn die Spielstärke des MEPHISTO beruht auf dem völlig neuartigen Programm-Konzept des z. Zt. wohl weltbesten Schach-Programmierers Richard Lang: Hier wird – analog zur Denkweise des menschlichen Gehirns – eine selektive Vorauswahl unter den möglichen Zügen getroffen, aber

gleichzeitig das Risiko, danebenzugreifen, entscheidend minimiert. So wird eine höhere Rechen-tiefe von bis zu 20 Halbzügen erreicht! Das Programm sieht weiter voraus – dank eines superschnellen 16-Bit-Microprozessors und des vier-fach vergrößerten Arbeits-speichers!

Im übrigen werden Sie sich schon bei der Eröffnung teuflische Mühe geben müssen! Denn der Weltmeister MEPHISTO kennt über 3.000 Eröffnungsvarianten bzw. 24.000 Positionen! Und er erkennt automatisch alle Zug-umstellungen! Wenn Sie noch ein paar Eröffnungen mehr kennen, können Sie die problemlos dazuprogrammieren!

Eine teuflisch gute Sache, oder? Aber es kommt noch besser: Der Weltmeister MEPHISTO kann die voraus-berechnete Hauptvariante bis zu 8 Halbzügen tief anzeigen und auf Wunsch dazu die nächstbesten Alternativen errechnen!

Wenn Sie jetzt Teufel, Teufel sagen... dann hilft Ihnen vielleicht der Hinweis: Die Spielstufen (Schwierig-keitsgrade) können Sie ganz nach Belieben einstellen.

Übrigens auch für Blitzschach und Problemschach!

Überzeugt, daß Sie endlich einen würdigen, teuflisch guten Gegner im Schach gefunden haben?

Probieren Sie ihn doch mal aus. Schachcomputer der MEPHISTO-Familie gibt es in großer Auswahl und für jeden Geldbeutel, in jedem guten Spielwarengeschäft und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

Die teuflisch guten Schachcomputer für jeden

Mephisto®



(Hegener+Glaser – München – <https://rochadeuropa.com/> – Dezember 1985) (600 dpi)

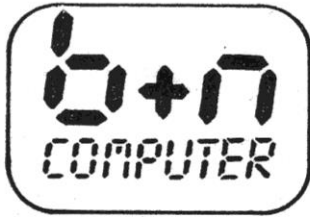
## 5. Microcomputer Schachweltmeisterschaft, Amsterdam 7.-15. Sept. 1985

Fast unangefochten kam Mephisto in Amsterdam zu einem sensationellen Triumph über die ausländische Konkurrenz. In der Einzelwertung errang **Mephisto Amsterdam 1** den Weltmeistertitel mit dem Rekordergebnis von 8 Punkten aus 8 Runden nach Schweizer System, während **Mephisto Amsterdam 2 und 3** mit je 7 Punkten den 2. und 3. Rang teilten. Diese tolle Leistung brachte **Mephisto Amsterdam** zusätzlich den Weltmeistertitel in der Mannschaftswertung ein. Mit einem Turniergeamtergebnis von 22 - 2 Punkten (über 90%) wurden die übrigen Wettbewerber mit großem Vorsprung auf die Plätze verwiesen.

Mit bereits 2,5 Punkten Rückstand wurde **Princess 6** (identisch mit **Conchess T**) Vierter in der Einzelwertung, gefolgt von **Plymate V** und **Blitzmonster V**, die mit je 4 Punkten den 5./6. Platz teilten. Die übrigen 10 Teilnehmer blieben alle unter der 50%-Marke, wie umseitiger Tabelle zu entnehmen ist. In der Mannschaftswertung (je 3 Geräte) wurde **Plymate** im spannenden Finish Vizeweltmeister mit 10,5 Punkten, gefolgt von **Orwell** mit 10 Pkt., **SciSys Turbostar (8 MHz)** mit 9 Pkt., und **Novag Blitzmonster** mit 8 Pkt., jeweils aus 24 Partien.

Einige kurze Erläuterungen zu den Teilnehmern der Weltmeisterschaft: Bei **Hegener + Glaser's Amsterdam 2 und 3** handelte es sich um ganz normale Seriengeräte, während der **Amsterdam 1** mit einem 32-Bit Mikroprozessor ausgestattet ca. 50% schneller lief. **Plymate** ist das neueste Programm des Schweden Ulf Rathsmann, das auch in den neuen Mephisto-Geräten unter der Bezeichnung **MM II** zum Einsatz kommt. Von **Thomas Nitsche** und **Elmar Henne** mehr als Hobby gemeldet wurde **Orwell**, ein Programm, das auf einem schnellen 32-Bit Rechner lief. Bei **SciSys Turbostar** und **Novag Blitzmonster** handelte es sich offenbar um getunte Ausführungen der neuesten Programme von **Julio Kaplan** und **Dave Kittinger**, die natürlich beide recht unzufrieden mit ihrem Abschneiden waren. Kaum vermißt wurden übrigens die **Fidelity** Geräte, die für einen Spitzenplatz sicher nicht in Betracht gekommen wären, trotz des (Zufalls-) Erfolgs beim US-Open. Aber die Amerikaner haben momentan weitaus ernstere Probleme als eine Computer-WM ....

Will man die Ergebnisse zusammenfassen, so kann man kaum umhin, von einem totalen Mephisto-Triumph auf der ganzen Linie zu sprechen. (Selbst der neue Amateur-Weltmeister **Nona**, der mit 7 aus 7 überlegen siegte, kommt in einem neuen Mephisto-Gerät - dem **Mondial** - auf den Markt!). Das neue, nach der selektiven A/B-Strategie arbeitende, **Amsterdam**-Programm des wohl weltbesten Schachprogrammierers **Richard Lang** hat ohne Zweifel den großen Durchbruch dieser Methode geschafft. Der bisherige Schwachpunkt, eine gewisse taktische Anfälligkeit solcher Programme, konnte beseitigt werden ohne wesentlich an Rechentiefe und Geschwindigkeit einzubüßen. Deutlich ist geworden, daß die 6502 (8-Bit) Mikroprozessoren selbst mit Taktfrequenzen von 8 MHz und mehr nicht mit der Entwicklung der 16-Bit Prozessoren mithalten können. Es erscheint daher fraglich, ob der technologische Vorsprung der Münchner innerhalb absehbarer Zeit aufzuholen ist. Oder war dies vielleicht die letzte Microcomputer-WM ?



# Brandecker + Niehues

Computervertrieb

## 5. Micro - Computer Schachweltmeisterschaft in Amsterdam

Fast unangefochten kam der deutsche Schachcomputer MEPHISTO zu einem sensationellen Triumph über die ausländische Konkurrenz. Neuer Weltmeister wurde "Mephisto Amsterdam 1", der mit einem nie dagewesenen Ergebnis von 8 Punkten aus 8 Partien die Einzelwertung souverän für sich entschied.

Den 2./3. Platz teilten sich "Mephisto Amsterdam 2 und 3 mit je 7 Punkten. Das MEPHISTO - Team errang zusätzlich den Weltmeister-Titel in der Mannschaftswertung mit 22:2 Punkten (über 90% !!).

Nun kurze Erläuterungen zu den Teilnehmern:

Wie bekannt war Hegener + Glaser mit drei Geräten am Start. MEPHISTO "Amsterdam 1" war mit einem 32 Bit Prozessor ausgestattet und lief ca. 50% schneller als die Seriengeräte "Amsterdam 2 und 3".

Weiterhin nahm Ulf Rathsmann aus Schweden mit seinem Programm "PLYMATE" teil, welches in den Mephisto Geräten unter der Bezeichnung H# II zum Einsatz kommt. Auch Mephisto's Ex - Programmierer Nitsche und Henne schickten ihr Programm "Orwell" in den Kampf.

Schließlich waren noch die neuesten Programme von David Kittinger (Novag) und Julio Kaplan (Scisys) am Start.

Leider war diesmal die Firma FIDELITY nicht vertreten, denn nach dem Gewinn der US - Open wäre es sicher zu interessanten Partien der Spitzen - Rechner gekommen.

Mit seinem nach der selektiven A/B - Strategie arbeitenden "Amsterdam-Programm" hat Richard Lang (England) ohne Zweifel den großen Durchbruch in dieser Methode geschafft.

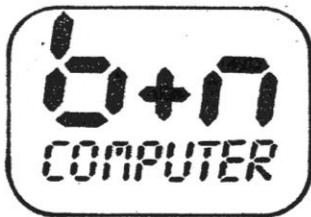
In Amsterdam ist eine neue Ära im Computer - Schach angebrochen !

Teilnehmer	1	2	3	4	5	6	7	8	Punkte
1 Amsterdam 1	W13/+	S8/+	S9/+	W12/+	W4/+	S6/+	S7/+	W5/+	8
2 Amsterdam 2	W4/+	W11/+	S12/=	S14/+	W5/+	S9/+	W13/+	S8/=	7
3 Amsterdam 3	S6/+	W12/-	S11/+	W10/+	W14/+	S4/+	W9/+	S13/+	7
4 Frinchess 6	S2/-	S16/=	W15/+	W8/+	S1/-	W3/-	S14/+	W11/+	4,5
5 Blitzmon. Y	W10/=	S7/=	W8/=	S9/=	S2/-	W14/+	W6/+	S1/-	4
6 Plymate Y	W3/-	S15/=	W16/+	S7/=	W10/+	W1/-	S5/-	W12/+	4
7 Orwell X	S9/=	W5/=	S14/-	W6/=	W15/+	S11/=	W1/-	S10/=	3,5
8 Orwell Y	W14/+	W1/-	S5/=	S4/-	W11/-	S15/=	S16/+	W2/=	3,5
9 Plymate Z	W7/=	S10/+	W1/-	W5/=	S12/+	W2/-	S3/-	W15/=	3,5
10 Turbostar K	S5/=	W9/-	W13/+	S3/-	S6/-	W16/+	S11/=	W7/=	3,5
11 Blitzmon. C	W15/+	S2/-	W3/-	S13/-	S8/+	W7/=	W10/=	S4/-	3
12 Orwell Z	W16/+	S3/+	W2/=	S1/-	W9/-	S13/-	W15/=	S6/-	3
13 Plymate X	S1/-	W14/-	S10/-	W11/+	S16/+	W12/+	S2/-	W3/-	3
14 Turbostar 4	S8/-	S13/+	W7/+	W2/-	S3/-	S5/-	W4/-	W16/+	3
15 Turbostar G	S11/-	W6/=	S4/-	W16/=	S7/-	W8/=	S12/=	S9/=	2,5
16 Blitzmon. X	S12/-	W4/=	S6/-	S15/=	W13/-	S10/-	W8/-	S14/-	1

7090 Ellwangen-Rindelbach Moselstr 14 · 07961/2782

Ellwanger Volksbank Bankleitzahl 614 910 10 Kontonummer 212 758 004

(Brandecker+Niehues - September 1985) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



# Brandecker + Niehues

Computervertrieb

## Preisliste

Marke	empf. VKP	Unser Preis
<u>Nephisto Computer</u>		
München "Amsterdam" (16 Bit) Weltmeister 1985	3.596,--	3.200,--
Exclusive "Amsterdam" (16 Bit)	3.096,--	2.850,--
Modul - Set "Amsterdam" (16 Bit) für Modular/Exclusive/München	2.198,--	2.050,--
München II	1.537,--	1.350,--
München II "Special 5,2 MHz."		1.598,--
Exclusive II	1.037,--	950,--
Exclusive II "Special 5,2 MHz."		1.199,--
Modular II	837,--	730,--
Modular II "Special 5,2 MHz."		950,--
Modul München II (für Modular/Exclusive)		370,--
Modul München II "Special 5,2 MHz."		650,--
Mondial	298,--	265,--
b+n Special Tuning: Tuning aller B+P und München II Module auf 5,2 MHz. 295,--		
<u>Fidelity Computer</u>		
Elite A/S (Glasgow-Prg.)	1.648,--	1.398,--
Elite "Privat"	1.398,--	1.198,--
Module: Enzyklopädie, CB 16, Tarrasch-Verteidigung je		260,--
<u>Novag Computer</u>		
Constellation "Expert"	1.498,--	1.350,--
Super - Constellation	849,--	770,--
Drucker	350,--	290,--
Conchess Computer: Preise auf Anfrage		
Alle Geräte inclusive Netzadapter. Lieferung portofrei, frei Haus. Gerichtsstand ist Ellwangen. Bis zur vollständigen Bezahlung bleiben die Geräte unser Eigentum.		

7090 Ellwangen-Rindelbach Moselstr 14 · 07961/2782

Ellwanger Volksbank Bankleitzahl 61491010 Kontonummer 212 758 004

(Brandecker+Niehues - Preisliste September 1985) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



**HCC**

# Schachcomputer von Weiner - Denn besser versteht's keiner!



- ① **MEPHISTO** gewinnt in Amsterdam überlegen  
sämtliche Weltmeistertitel 1985!  
Fordern Sie unseren kostenlosen WM-Bericht an!
- ② Die neuen **MEPHISTO** ab sofort lieferbar!
- ③ **MEPHISTO EXCLUSIVE** und **MÜNCHEN** mit  
**AMSTERDAM-Modul** (16 Bit WM-Programm!)
- ④ **MEPHISTO MODULAR II, EXCLUSIVE II,**  
**MÜNCHEN II** mit Modul **MM II**  
(= Vizeweltmeister-Programm Plymate!)

**Fordern Sie unverbindlich unsere Prospekte an:**

**HCC**

**HOBBY COMPUTER CENTRALE** ● Weiner Vertriebs GmbH  
Barerstraße 67 ● 8000 München 40 ● ☎ 089/2720797 / 2717284

(HCC – <https://rochadeuropa.com/> – Oktober 1985) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)