

MILLENNIUM CHESS SYSTEM

...ein Interview mit Ossi Weiner...

Kurz vor Weihnachten 1998 erschien das mit großer Spannung erwartete **MILLENNIUM CHESS SYSTEM**. Der Vorabwerbung war zu entnehmen, daß es damit - endlich - einen Wettbewerb, eine echte Alternative zu dem absolut hochklassigen Enginekonzept der **CHESS BASE**, Hamburg, geben würde. So gut das singuläre Produkt einer Firma auch sein mag; es ist für den Konsumenten unbefriedigend, mangels Vergleichsmöglichkeit/Alternative kaufen zu „müssen“ - so man sich für diese Variante des Computerschach begeistern kann.

Die in Aussicht gestellten Engines von bewährten, hochqualifizierten Autoren in Verbindung mit manchen weiteren Ankündigungen sowie dem Wissen um den seit Jahren hohen Produktstandard der **GENIUS** Reihe ließ also bereits im Vorfeld manch' berechtigte Hoffnungen aufkommen.

Nun ist ein knappes viertel Jahr nach Einführung ins Land gegangen und da selten ein Schachprogramm so kontrovers diskutiert wurde, zumindest im Internet bei der kleinen Schar der „Intensivnutzer“ (Freaks) erschien es mir angezeigt, Ossi Weiner die Gelegenheit zu bieten, zu Kritik Stellung zu beziehen, Unklares aufzulösen und ggf. Unwahres richtig zu stellen.

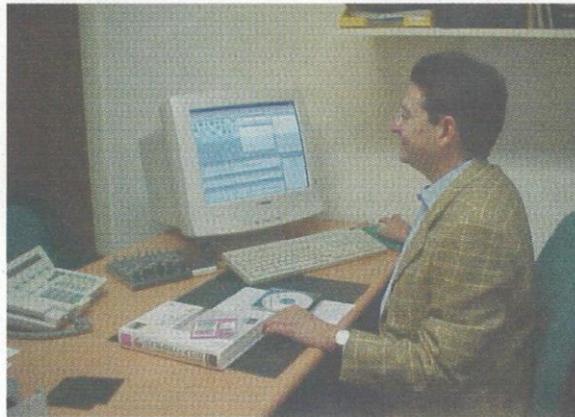
Trotzdem der Zeitpunkt, kurz nach der Spielwarenmesse in Nürnberg und mitten zwischen anderen Geschäftsaktivitäten von einiger Bedeutung, einigermaßen ungelegen und kurzfristig zu sein schien, hat sich der Münchener dennoch spontan am Telefon zu diesem bereit erklärt.

Pordzik: Herr Weiner, **MCS** ist nun, wie oben dargestellt, ein knappes viertel Jahr auf dem Markt. Von verschiedenen Stellen war zwischen durch immer wieder zu hören, man sei kurzfristig ausverkauft. Hat sich diese Situation nun gelegt - wie kam es dazu, und wie sind Sie insgesamt mit der Akzeptanz beim Kunden nach dieser ersten, kurzen Abverkaufsspanne zufrieden?

O.W.: Wir waren in der Tat hochzufrieden mit der Nachfrage von Seiten unserer Kunden und vor Weihnachten innerhalb von wenigen Tagen vollkommen ausverkauft. Mittlerweile haben wir die verbesserte Version ausgeliefert, und die Lieferengpässe sind überwunden.

Pordzik: Was hat Sie eigentlich prinzipiell dazu bewogen, von Ihrem etablierten Singulärproduktstandard abzuweichen? Sie haben mit Richard Lang den 10-fachen WM Programmierer im Stall, die GUI des **GENIUS** gehörte neben **SHREDDER** zum besten, was man überhaupt bei einem Schachprogramm bekommen konnte - warum dann dieser Sprung auf neues Terrain?

O.W.: Da möchte ich Ihnen gerne eine kleine Geschichte erzählen: Bei der letzten Computer-WM in Paris lief Frederic Friedel (**CSS-Herausgeber** und **Chessbase-Gesellschafter** in



Millennium Chess System-Erfinder Ossi Weiner

einer Person) im Turniersaal herum und erzählte jedem, der es hören wollte, wie seiner Meinung nach die Zukunft im Computerschach aussieht. Bei der nächsten WM sollten nach Vorstellung von Herrn Friedel 20-30 verschiedene Fritz-Engines unter der einheitlichen Chessbase-Oberfläche antreten, der Einfachheit halber gleich von einem Server startend. Das hätte auch den Vorteil, daß sich die Teilnehmer während der Partien gemütlich die Stadt anschauen oder zum Shopping gehen könnten, denn es würde ja alles automatisch ablaufen.

Einige prominente Schachprogrammierer regten sich über diese Äußerungen mächtig auf, und so kam es, daß kurz danach ein Programmiermeeting in München stattfand. Immerhin hat **MILLENNIUM** mit Richard Lang, Stefan Meyer-Kahlen, Chirilly Donninger und Marty Hirsch vier der weltbesten Programmierer unter Vertrag, und da mußte es doch möglich sein, die Kräfte dieser Spitzenleute in irgendeiner Form zu bündeln. Bisher mußten drei verschiedene Benutzeroberflächen, drei verschiedene Stellungseingaben, drei verschiedene Problemmodi, drei verschiedene Druckerausgaben etc. geschrieben werden. Das ist doch eigentlich eine sinnlose Energieverschwendung. Faßt man dagegen alle Programme unter einer einheitlichen, professionellen Benutzeroberfläche zusammen, dann können sich die einzelnen Programmierer in Zukunft ausschließlich ihrer eigentlichen Arbeit, nämlich der Verbesserung der Engine-Spielstärke widmen. Auch für den Benutzer hat ein Multi-Engine-Konzept große Vorteile, muß er doch nur noch eine einzige Bedienungsanleitung studieren und ist dann bei allen Programmen sofort mit allen Funktionen vertraut.

Leider hatte das ganze auch einen Haken: Richard Lang übernahm die Verantwortung für das ganze System, denn wäre er nicht rechtzeitig mit dem neuen **MILLENNIUM CHESS**

SYSTEM fertig geworden, dann hätten ja die Kollegen Donninger, Meyer-Kahlen, Kittinger und Stanback ihre Engines nicht verkaufen können. So kam es, daß sich Richard für die anderen „aufopferte“, indem er vorübergehend auf eine Weiterverbesserung seiner Genius-Engine verzichtete.

Pordzik: Analog zu obigem kann man durchaus annehmen, daß darüber hinaus auch ein Stück Experimentierfreudigkeit und der Effekt „neue Horizonte“ mit im Spiel waren. Dennoch: ich kann mich nicht entsinnen, daß in den vergangenen Jahren so kurz nach Markteinführung ein Schachprodukt derart kontrovers diskutiert worden ist. Die Spanne der Äußerungen im Internet reichte von durchaus zufriedenen Kunden über moderate, m.E. nach qualifizierte und berechtigte Kritik bis hin zu erstaunlichen Äußerungen wie „Betrug“.

Abgesehen davon, daß sich sowas eigentlich von selbst disqualifiziert, schildern Sie doch bitte einmal unseren Lesern, wie es Ihrer Ansicht nach überhaupt dazu hat kommen können.

O.W.: Ich hatte manchmal fast den Eindruck, daß diese Diskussionen von interessierter Seite angeheizt wurden. So etwas ist in Internet-Usergroups möglich. Wir haben in unserer Werbung weder eine Genius 32 bit-Engine noch eine deutliche Spielstärkesteigerung versprochen. Allerdings habe ich Verständnis dafür, daß gerade bei einem neuen Programm von **RICHARD LANG** - dem erfolgreichsten Schachprogrammierer aller Zeiten - die Erwartungshaltung von Seiten der Schachfreunde außerordentlich hoch ist, und daß es angesichts dieser hochgesteckten Erwartungen auch Enttäuschungen gab. Wenn es hier allerdings zu bösen Entgleisungen bis hin zu „Betrugsvorwürfen“ kam, dann haben weder **RICHARD LANG** noch ich hierfür das geringste Verständnis.

Pordzik: Gut, das erscheint nachvollziehbar. Dennoch, unser Autorenteam

ist nicht eben für Parteilichkeit berüchtigt - demzufolge habe ich hier m.E. nach quasi im Auftrag unserer Leser / Produktutzer einige gewichtige Mängel vorzustellen. Sie hatten eine erstklassige GUI - wie konnte es dazu kommen, daß diese beim MCS hinter allen vorherigen Standards zurückgeblieben ist? Beispiele: Brettgröße nicht mehr sinnvoll konfigurierbar; bei Verkleinerung erschienen die Figuren förmlich aufzuquellen; die Hintergrundfarben waren nicht mehr frei wählbar, die Brettfarben auch nicht - usw.

Viele WINDOWS Standards, die vorher von Ihrem Haus quasi selbstverständlich und perfekt zur Grundausstattung gehörten sind verschwunden; haben Sie das Interfacetam ausgetauscht?

O.W.: Sie haben leider Recht. Es gab bei der Erstausslieferung von **ChessGenius 6** einige „Kinderkrankheiten“, welche aber Gott sei Dank zeitweilig beseitigt wurden. Am neuen **MILLENNIUM CHESS SYSTEM** haben eine Reihe von erstklassigen Fachleuten mehr als ein Jahr lang sehr hart gearbeitet. Aber wir sind alle nur Menschen, und Menschen machen manchmal Fehler. Ich kann nur eines tun, nämlich mich im Namen von **RICHARD LANG** und unserem gesamten Team bei allen Kunden zu entschuldigen, welche die erste Version erworben haben und sich anfangs etwas herummärgern mußten. Auf der anderen Seite ist **RICHARD LANG** nicht nur der erfolgreichste Schachprogrammierer der Welt, ja, er war das Idol einer ganzen Generation von Programmierern! Und gerade deshalb finde ich es äußerst unfair, wenn ein solch' verdienter Mann nun von bestimmten Kreisen total niedergemacht wird. Das hat er nicht verdient! Vielleicht noch ein Wort zu unserem Interface-Team. Wie Sie vielleicht wissen, macht dies seit Jahren der Engländer Adrian Millet. Dieser hat in den vergangenen Jahren einige wirklich sehr gute Arbeiten abgeliefert, und gerade daher traf es uns sehr hart, daß er im vergangenen Jahr längere Zeit krankheitsbedingt ausfiel. Natürlich ist es äußerst schwierig, einen solch qualifizierten Mann kurzfristig zu ersetzen, und so wurden wir zeitlich stark zurückgeworfen.

Es gab noch andere interne Probleme, die ich hier nicht weiter ausbreiten will, aber das Gravierendste war folgendes: Ein komplett neu geschriebenes 32 bit-Programm wie **ChessGenius 6** hätte normalerweise noch über einen gewissen Zeitraum hinweg von mehreren erfahrenen Beta-Testern gründlich überprüft werden müssen. Aber genau dafür reichte die Zeit nicht mehr aus, denn wir hatten Verpflichtungen sowohl gegenüber unseren Kunden aber auch - wie schon erwähnt - den anderen Engine-Autoren. Im Nachhinein betrachtet wäre es aber möglicherweise besser und stressfreier gewesen, wenn wir die

Detlef Pordzik: Millennium Chess System – Ein Interview mit Ossi Weiner

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> - März 1999) (photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Auslieferung um ein paar Wochen verschoben hätten. Hinterher ist man immer klüger

Pordzik: Der priore Sinn des Systems, das **MULTI-ENGINE-KONZEPT**, funktionierte, nennen wir es freundlich, hakelig. Unserer Redaktion stand als Beta eine 32 bit Version des Genius 6 zur Verfügung, deswegen hat mein Kollege **PETER SCHREINER** auch nach damaligem Stand völlig zu Recht darauf hingewiesen. Im Nachhinein wurde uns das im Internet als massive und unlautere Parteinahme ausgelegt. Und letztlich gab es diese gravierende Irritation mit 16 / 32 bit. Was ist was, was war wie gemeint - usw.

Sie sehen, eine Menge - berechtigter, meine ich - Kritikpunkte. Ich denke, Sie sollten an dieser Stelle alle Dinge final aufklären, um nunmehr diese Endlosdebatten, die andernorts sogar noch geschürt und verzerrt werden (darauf komme ich noch zurück), zu beenden und Ihren Kunden und den Lesern einen verlässlichen Stand der Dinge mitteilen.

Q.W.: Zunächst einmal möchte ich festhalten, daß ChessGenius 6 nach unseren bisherigen Erfahrungen auf allen Computersystemen **einwandfrei und ohne Abstürze** läuft. Das kann man von manchen Konkurrenzprodukten nicht immer sagen. Wir erhalten beispielsweise zahlreiche Kundenreklamationen zu Fritz 5.32, denen zufolge dieser häufig abstürzt und unter Windows 98 kaum zu gebrauchen sein soll. Solche Reklamationen haben wir bei unserem neuen **MILLENNIUM CHESS SYSTEM nicht** erhalten. Auch das anfangs aufgetretene Problem im Multi-Engine-Betrieb wurde zwischenzeitlich beseitigt, wie auch einige andere kleinere Bugs. Dies ist in der Branche allgemein üblich, ohne daß bestimmte Fachmagazine dies gleich zum Anlaß nehmen, das jeweilige Programm in Bausch und Bogen zu verdammen.

Was nun die Debatte zum Thema 16/32 bit Genius-Engine betrifft, so muß zunächst einmal festgehalten werden, daß wir in unseren Anzeigenwerbungen keinen Genius 32 bit versprochen haben. Natürlich wollte Richard Lang eine neue, deutlich stärkere 32 bit-Engine herausbringen. Aber im Laufe des letzten Jahres stellte es sich heraus, daß eine Portierung des Programms von 16 auf 32 bit - entgegen anderslautenden Ansichten - leider nichts bringt. Für die Kunden bedeutet dies, daß sie durch die Lieferung einer 16 bit-Engine keinerlei Nachteil haben, ganz im Gegenteil, läuft diese ja besonders stabil und fehlerfrei. Für **RICHARD LANG** dagegen stellte sich die Frage, welchen Sinn die Auslieferung einer 32 bit-Engine haben sollte, wenn sie weder schneller noch stärker als der 16 bit-Vorgänger wäre. Das Geschrei wäre sicher groß gewesen, deswegen haben wir es besser sein lassen. Jetzt, wo die Arbeiten am **MCS-System** abgeschlossen sind, kann sich Richard wieder in Ruhe seiner Engine und dem Thema Spielstärke zuwenden.

Pordzik: Herr Weiner, man kann immerhin sehen, daß Sie nicht zu denen gehören, die Dinge verniedlichen oder berechnete Kundenwünsche ignorieren. Das verdient absolut Respekt - und die bislang erschienenen Patches haben ja erfreulicherweise auch schon eine Menge Erratae behoben.

Dennoch: ein weiterer Kritikpunkt; für viele eine mittlerweile lästige Sache. Jedoch bin ich von Lesern des

öfteren gebeten worden, Ihnen das gelegentlich vorzutragen - und so will ich dem auch nachkommen:

Wir wissen alle, daß die Zeit der Autosensoryboards vorüber ist - leider, möchte ich persönlich sagen.

Zu einer Zeit, wo faktisch das Ende auch schon da war, hat **GENIUS 5** mit einer „einfachen“ .dll die perfekte Anbindung an Ihr eigenes Board und an das **TASC**-Board zur Verfügung gestellt, die es überhaupt gab. Bei MCS ist dies bedauerlicherweise der Ratio zum Opfer gefallen. Allerdings hatten Sie bereits im Vorfeld signalisiert, bei erkennbarem Interesse diese Entscheidung ggfs. aus Gründen der Kundenfreundlichkeit zu überdenken. Vor dem Hintergrund, daß **SCHROEDER B.V** nun wieder einen implement geschafften hat und selbst das **NOVAG** board einen brandneuen Treiber für das andere **MULTI-ENGINE-KONZEPT** vorgestellt hat, können Sie den Lesern diesbezüglich wieder Hoffnung machen, zumal Ihre eigene .dll ja perfekt war / ist?

Q.W.: MCS funktioniert derzeit mit dem Sensorbrett Auto232 und angeblich auch mit dem **DGT**-Board (kann ich aber bisher nicht überprüfen). Was das **TASC**-Board betrifft, so konnten wir unserer bisherige 16 bit DLL leider nicht mehr verwenden, denn, wie schon gesagt, bei **ChessGenius 6** handelt es sich ja um ein 32 bit-Programm. Nach langem Zögern hat **TASC** zwischenzeitlich eine 32 bit-Schnittstelle veröffentlicht und wir sind zuversichtlich, daß wir die **MCS**-Anbindung bei Erscheinen dieser Rochade-Ausgabe bewältigt haben werden.

Pordzik: Nun haben wir ja die Vergangenheit ausreichend beleuchtet. Es ist wohl nun an der Zeit, vielleicht einen kleinen Ausblick in die nähere Zukunft zu tun.

Was können Sie uns hier ankündigen? Was ist geplant, was wird sich in Sachen des **MCS** in nächster Zeit tun? Ich nehme wohl an, daß es quasi nun „eigentlich erst richtig losgehen“ soll?

Q.W.: Bereits jetzt verfügt das **MILLENNIUM CHESS SYSTEM** über einige herausragende Eigenschaften im Vergleich zum Wettbewerb. Nach dem jetzt die neuen Engines **Zarkov 5.0**, **WChess 2000**, **Shredder 3** und **Nimzo 2000** endlich zur Verfügung stehen, macht der einzigartige Multi-Engine-Modus erst richtig Spaß. Die **gleichzeitige Analyse von vier starken Schachprogrammen** in verschiedenen Fenstern auf dem Bildschirm ist beispielsweise für Fernschachspieler von höchstem Nutzen, und in dieser Form bei keinem anderen Schachprogramm verwirklicht. Darüberhinaus laufen derzeit bereits mehr als 15 verschiedene Freeware-Engines aus dem Internet mit Hilfe unserer kostenlosen Winboard-Konverters im **MCS**-System. Auch diese können in separaten Fenstern angezeigt werden oder Engine-Turniere gegeneinander spielen.

Aber das ist noch nicht alles: Wir sprechen derzeit mit einer ganzen Reihe von bekannten Programmierern, welche großes Interesse daran bekundet haben, bei unserem zukunftsweisenden **MCS**-System mitzumachen. Der entscheidende Vorteil bei unserem System besteht nämlich darin, daß die Schnittstelle für **jeden offen zugänglich** ist, das heißt auch ein **ED SCHROEDER** oder **MARTY HIRSCH** können ohne großen Aufwand (circa 4 bis 5 Tage) ihre eigene **MCS**-Engine schreiben und selbst

vertreiben, ohne irgendeine vertragliche Vereinbarung mit uns abschließen zu müssen. Das ist beim Wettbewerb natürlich nicht möglich.

Pordzik: Ein paar Worte zu **RICHARD LANG**. Er hat sich ja quasi für 2 Jahre „zurückgezogen“, um eine neue Engine zu kreieren. Daß eine simple Portierung des G 5 von einem 16 auf 32 bit core allein diesem Mann mit seinen eigenen, hohen Ansprüchen und Selbstverständnis, sowie der berechtigten Erwartung seiner Fans nicht reichen würde, dürfte klar sein. Programmierer sind Künstler - ich weiß das wohl ganz gut; Sie kennen ihn aber sehr lange und haben ständigen Kontakt. Wie steht es um Richard und seine neue Entwicklung, was können Sie uns hier vorhersagen?

Q.W.: Es freut mich mehr, daß Sie dem großen Programmierkünstler **RICHARD LANG** Respekt erweisen. Leider ist das nicht bei all Ihren Kollegen der Fall. Es ist sicher keine Übertreibung, wenn man Richard als den „Vater“ der wissensbasierten Schachprogramme bezeichnet, vielleicht zusammen mit dem Team Nitsche/ Henne, mit denen ich Anfang der Achtziger Jahre ebenfalls zusammenarbeitete. Über mehr als ein Jahrzehnt hinweg konnte Richard Lang mit diesen „intelligenten“ Programmiermethoden die Weltspitze halten und insgesamt 10 Weltmeistertitel einsammeln. In letzter Zeit ist leider deutlich geworden, daß die neuen, superschnellen Mikroprozessoren und die riesigen Arbeitsspeicher von bis zu 128 MB (und manchmal noch mehr) eher die schnellen, „dummen“ Programme bevorzugen. Wenn man etwas wirklich Revolutionäres, Überlegenes schaffen will, dann muß man ganz neue Wege gehen. Wir haben hier konkrete Vorstellungen und Ideen, die wir aber aus verständlichen Gründen zum heutigen Zeitpunkt noch nicht offenlegen wollen. Eines kann ich Ihnen aber jetzt schon versprechen, einige Herren werden sich ganz schön warm anziehen müssen...

Pordzik: Unter Berücksichtigung dessen möchte ich auf einen erstaunlichen Vorfall aus jüngster Zeit zu sprechen kommen. Da ich geschäftlich für einige Wochen stark angespannt war und mich wenig um interne Informationen kümmern konnte, war ich ziemlich überrascht, in einem anderen Schachcomputermagazin ein Interview mit Ihnen zum **MCS** vorzufinden, wobei es mir hier logischerweise nicht um ein Interview als solches geht. Wenn mir jemand dieses Interview vorgelesen hätte und sodann erklärt: „...das ist Ossi Weiner, O-ton“, dann hätte ich das mit „ausgeschlossen“ kommentiert. Wir beiden kennen uns nicht eben seit gestern, um es so zu formulieren; - das ist ja überhaupt kein Geheimnis - aber diese Formulierungen und Ausdrucksweisen, die ja jeder Mensch ziemlich typisch für sich hat, habe ich von Ihnen noch nie so gehört. Was war das - ein Irrtum von mir? Oder was hat es mit diesem „Interview“ auf sich?

Q.W.: Sie meinen das Interview mit Christian Liebert in der **CSS** 1/99, und Sie haben leider ganz recht. Dieser „weltberühmte Fachjournalist“ verfolgt unsere Firma und unsere Produkte seit Jahren mit einer penetranten Berichterstattung, die oft haar-scharf an Geschäftsschädigung grenzt. Der Anti-HCC-Artikel von Liebert vom April 1998 mit seinen zahlreichen unwahren Unterstellungen wurde nicht nur von **ED SCHROEDER** als „**ekelerregend**“ bezeichnet,

und auch von der **ROCHADE EUROPA** verurteilt.

Natürlich protestierte ich sofort beim Herausgeber Dieter Steinwender gegen die für mich völlig unverständliche Wahl Lieberts als **Genius**-Rezensent. Die Antwort lautete sinngemäß, Herr Liebert wäre das beste Pferd im **CSS**-Stall, und die einzige Alternative Bauernmeister doch eher zweiklassig.

Das Interview fand dann per Email, in einer äußerst feindseligen Atmosphäre statt. Ich mußte mit nicht geringer Verwunderung feststellen, daß Herr Liebert sowohl die Fragen als auch die Antworten **vorformuliert** hatte und von mir allen Ernstes erwartete, daß ich lediglich noch kleinere Korrekturen vornehmen sollte. Nachdem ich Herrn Liebert klar machte, daß sich dies nicht mit meinem Verständnis von Journalismus deckte, gestattete er mir gnädigerweise, meine eigenen Antworten zu formulieren. Allerdings bestand er darauf, nach einigen meiner Antworten ein „korrigierendes Statement“ zu setzen, vielleicht um diese Antworten „zu relativieren“. Nachdem ich Herrn Liebert äußerst deutlich meine Meinung über seine schachliche und fachliche Kompetenz sowie seine „unabhängige Einstellung“ deutlich machte, kam schließlich ein Elaborat heraus, welches ich trotz einiger Bauchschmerzen zur Veröffentlichung freigab, natürlich unter der Maßgabe, daß **keine Veränderungen** mehr stattfinden dürfen.

Wie sich dann herausstellte, haben sich Herr Liebert bzw. die **CSS** nicht an meinen Wunsch gehalten, sondern ganz im Gegenteil sehr gravierende Eingriffe vorgenommen. Ein Beispiel: Herr Liebert, der (logischerweise) mit keinem Wort auf die schachlichen Eigenschaften des **Genius**-Programms einging, versteifte sich immer wieder darauf, daß unsere Anzeigenwerbung „überaus irreführend“ gewesen sei. Dies ganz so, als hätte dieser feingestimmte junge Mensch nie zuvor eine Werbung gesehen, in der irgend ein Hersteller seine Produkte anpreist. Ich entgegnete darauf, daß ich dies nicht so sehe, ja daß wir meiner Meinung nach im Vergleich zum Wettbewerb relativ zurückhaltend agieren. Ich zitierte die aktuelle Werbung eines bekannten Hamburger Herstellers, welcher sein aktuelles Programm in großformatigen Anzeigen als „amtierenden Weltmeister“ anpreist, obwohl es bei der letzten Computer-WM in Paris gerade einmal Sechzehnter (!) wurde.

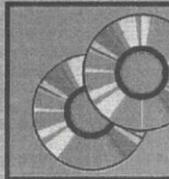
Es ist nicht uncharakteristisch für das journalistische Selbstverständnis des unabhängigen Fachmagazins **CSS**, daß **gerade diese subtile Stelle einer redaktionellen Kürzung zum Opfer fiel**. Ich denke, jeder Leser kann sich selbst seinen Reim darauf machen....

Pordzik: Im Kontext dazu: Zugegeben, für eine sehr kleine Leserschaft, aber immerhin, wurde da ein „Leserbrief“ in einer Länge präsentiert, wie ich ihn selten gesehen habe, der eine einzige Auflistung von Mängeln, Fehlern u.a.m. des **MCS** anprangerte. Kleine Leserschaft hin oder her: aus dieser Quelle wird zitiert, und mein Kollege **SCHREINER** und ich haben in unserer Eigenschaft als Redakteure jede Menge Nachfragen von RE-Lesern dazu bekommen: per Telefon, per email und per Fax. Daraufhin haben wir diese vorgebliche Mängelliste anhand unserer regulären Vollversionen auf Stichhaltigkeit überprüft.

Resultat: 4/5 der Anwürfe sind nicht

Detlef Pordzik: Millennium Chess System – Ein Interview mit Ossi Weiner

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> – März 1999) (photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



MILLENNIUM Chess System

Das geniale Schachsystem für das neue Jahrtausend

Aktuelle MILLENNIUM News

Winboard-Konverter kostenlos:

Die neueste Version gibt es kostenlos zum Download unter www.computerchess.com.

Neues ChessGenius 6 Update:

Die neue Programmversion gibt es für Genius 6-Besitzer kostenlos zum Download unter www.computerchess.com, oder als Update-Diskette bei Ihrem Fachhändler.

Begeisterte Reaktionen zum revolutionären Multi-Engine-System:

"Die Beobachtung der Hauptvarianten von bis zu vier parallel arbeitenden Engines bei der Analyse ist außerordentlich reizvoll. Genius bietet als erstes reines Schachprogramm dieses Feature." (Computerschach + Spiele 1/99)

Neue, superstarke MCS-Engines:

Shredder 3 (inkl. Crafty-Engine) und **Nimzo 2000** (inkl. Vollversion!) sorgen für frischen Wind in der Schachszene. Etwas Interessantes zum Thema Spielstärke: 7 der letzten 10 Computer-Schachturniere wurden von MILLENNIUM Programmen gewonnen!

Knapper Zweikampfsieg im französischen Internet Live Turnier:

ChessGenius 6 schlägt **Fritz 5.32** mit 3,5 : 2,5 (Turnierstufe)

ChessGenius 6 (Grundausstattung)

Das neueste Top-Programm des **10-fachen Weltmeisters Richard Lang**. Zum Lieferumfang gehören die Engines ChessGenius 3, 4, und 6, eine hochwertige Schach-Datenbank mit > 540.000 Meisterpartien, sowie eine neue Eröffnungsbibliothek in Form eines Positionsbaums mit über 2 Millionen Stellungen.

ChessGenius 6: DM 199,-

Engines und Module

a. WChess 2000

Vielen Schachfreunden ist der Amerikaner Dave Kittinger noch als Autor des legendären Superconstellation-Programms in bester Erinnerung. Sein neuestes Produkt zeichnet sich durch enorme Spielstärke vor allem im Schnellschach aus, es gehört zur absoluten Spitze bei Internet-Schachturnieren.

b. Zarkov 5.0

Der Amerikaner John Stanback gehört zu den bekanntesten Schachprogrammierern der ersten Stunde. Seine Programme gehören zu den beliebtesten überhaupt. Testen Sie selbst, warum!

c. Shredder 3

Das neueste Spitzenprogramm von Stefan Meyer-Kahlen, der 1996 als erster Deutscher Microcomputer-Weltmeister wurde. Extrem spielstarkes Programm von einem der talentiertesten Autoren der Welt.

d. Nimzo 2000

Das neueste Meisterwerk von Dr. Chrilly Donniger ist noch stärker und schneller als seine Vorgänger, wobei Nimzo '98 immerhin erfolgreichstes Turnierprogramm des Jahres und Nr. 1 der MILLENNIUM-Rangliste war. Eines der derzeit spielstärksten Programme am Markt (Engine-Betrieb mit Konverter. **Inklusive Vollversion!**).

e. GrandmasterBooks II

Professionelle Eröffnungsbibliothek (als Positionsbaum einsetzbar für alle MCS-Engines, sowie andere bekannte Spitzenprogramme) und hochaktuelle Schach-Datenbank (mit über 1.200.000 Partien) in einem. Ein absolutes "Muß" für jeden Schachfreund!
Voraussichtlich ab Ende März '99

Alle Module je DM 99,-

Freeware-Engines

Mit Hilfe des kostenlosen Winboard-Konverters sind derzeit mehr als 15 Freeware-Schachprogramme aus dem Internet einsetzbar.

Überragende Turnierfolge:

MILLENNIUM Programme gewannen 7 der letzten 10 Computer-Schachturniere!



MILLENNIUM 2000 GmbH

HEGENER & WEINER

Liebigstraße 28

D-80538 München

Tel. 089-29 00 35-0

Fax 089-29 00 35-20

E-Mail: hcc@computerchess.com

Internet: www.computerchess.com

Millennium Chess System – Das geniale Schachsystem für das neue Jahrtausend

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> – März 1999) (photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

vorhanden, um den Ausdruck „aus der Luft gegriffen“ zu vermeiden. Herr Weiner, was ist da denn los? Wie kann es denn zu so einer Verunsicherung, zu solchen Leserbriefen Ihrer Ansicht nach kommen, das hat es in der Form noch nie auf der Szene gegeben. Wobei ich gutgläubigerweise Authentizität unterstelle, obgleich unlängst im Internet in verschiedenen Foren zu dieser Art Leserbriefen Verblüffendes zu lesen war.

Q.W.: Ich habe den Beitrag eines früheren CSS-Mitarbeiters gelesen, welcher Manipulationen im Bereich CSS-Leserbriefe zugab. Kaum zu glauben! Was sich die CSS mit dem von Ihnen erwähnten Leserbrief (Echtheit unterstellt) erlaubt, ist wirklich brutal, ja haarscharf am Rande der Geschäftsschädigung. Über mehr als eine Seite wird unser Produkt in überbestimmter Weise angegriffen, ohne daß sich die - sonst so überaus kompetente - CSS-Redaktion die Mühe gemacht hat, diese angeblichen Mängel nachzuprüfen. Und natürlich, ohne daß dem Hersteller MILLENNIUM Gelegenheit gegeben wurde, dazu Stellung zu nehmen. Die wenigen zu treffenden Punkte waren bei Erscheinen der CSS im Februar überwiegend bereinigt.

Ich kann mir schwer vorstellen, daß ein ähnliches Leserbrief zum Abdruck gelangt wäre, wenn er sich kritisch gegen ein Produkt einer bestimmten Hamburger Firma gewandt hätte...

Pordzik: Um noch einmal bei der zitierten Quelle zu bleiben:

Ein RE-Autor, Herr Carstens, hat angeblich bei Ihnen aufgrund Ihrer neuen Lizenzbedingungen für das MCS um die Veröffentlichung einer Partie mit G6 im Vorfeld ersucht, der Sie nicht stattgegeben haben sollen. Diesen Vorgang aufgreifend hat ein junger Rechtsanwalt im Auftrag dieses Magazins eine Untersuchung der Rechtspositionen von Käufern/Lizenznehmern - und andererseits Lizenzinhaber erstellt. Diese Recherche begann in einem Stil, die mich an PALANDT - „Kommentare zum kfm. Recht“ erinnerte - und endete erstaunlich indifferenter. Das alles ist geeignet, die Leser/Kunden immer mehr zu verwirren. Können Sie das einmal aufklären?

Q.W.: Erneut ein Angriff knapp unter der Gürtellinie, indem uns die CSS beabsichtigt „Pressezensur“ unterstellt. Herr Carstens hat in der Vergangenheit nachgewiesenermaßen manipulierte Partien veröffentlicht und sich über Schachprogramme aus unserem Hause in ungehöriger Weise lustig gemacht. Wir haben ihn (vor längerer Zeit!) gebeten, von weiteren Veröffentlichungen dieser Art Abstand zu nehmen, und er hat das akzeptiert. Was hier geschrieben wird, ist einfach lächerlich.

Jeder Autor hat das Recht, sein geistiges Werk vor Mißbrauch zu schützen. Hier denken wir natürlich insbesondere an die höchst umstrittenen Testmethoden eines schwedischen Feiernabend-Vereins, die in der Vergangenheit in der gesamten internationalen Fachpresse (mit Ausnahme der CSS) heftiger Kritik ausgesetzt waren.

Wenn uns die ausgerechnet die CSS „Pressezensur“ unterstellen will, dann ist dies ein völlig ungerechtfertigter Vorwurf. Widerlegt wird dies schon alleine durch die Tatsache, daß in der gleichen Nummer ein Weihnachtsturnier von Professor Irazoqui abgedruckt wird, bei dem unsere Program-

me (mit unserer Zustimmung!) mit-spielten.

Umgekehrt möchte ich mir die Frage erlauben, warum sich der Vorwurf der Pressezensur nicht in weitaus stärkerem Maße gegen die Firma Chessbase richtet? Bekanntlich brachte diese vor mehr als einem Jahr ihr Fritz 5-Programm mit einem Geheim-Autoplayer heraus, welcher nur wenigen Freunden des Hauses sowie den schwedischen Testern zur Verfügung stand. Soweit mir bekannt ist, hat damals Deutschlands größte Schachzeitung ROCHADE EUROPA um ein Exemplar zu Testzwecken gebeten, was ihr jedoch verweigert wurde!! Die unabhängigen Fachjournalisten der Rochade waren also nicht in der Lage, Serientests mit dem Fritz 5-Programm durchzuführen.

Und war es nicht die CSS, die vor einiger Zeit einen Genius 5-Artikel Ihres Kollegen PETER SCHREINER (ohne dessen Zustimmung und Wissen!) „inintreu“ zurechtbog? Da stellt sich die Frage: Wer zensiert hier eigentlich wen?

Pordzik: In letzter Zeit gabe es in den internationalen Foren des Internet immer wieder Diskussionen um ein Thema - ja, selbst auf dem neuen Forum des CSS servers gab es massive Anwürfe dazu: CSS sei - zu stark - mit CHESSE BASE verstrickt; die Rezensionen der CB Produkte würden in geradezu peinlicher Manier „abgejubelt“ - ehemalige MA des Blattes bekräftigten diese Anwürfe obendrein. Es erscheint fast so, als sei in Wirklichkeit niemand mit der CB involviert, um die Beispiele des Herrn FRIEDEL anzuführen, der nicht müde wird, seine absolute Neutralität hervorzuheben oder GM Dr. NUNN, dem absolute Unabhängigkeit, lediglich Freundschaft mit Herrn FRIEDEL attestiert wird, während er im CB Magazin - mit Bild - und im Editorial der CSS, unentwegt als „ständiger Mitarbeiter“ abgebildet und geführt wird. Wäre dem so, würde m.E. nach ein ganz ungutes Licht auf die NUNN Tests fallen. Unlängst hat sich ED SCHROEDER zu dieser Thematik ähnlich geäußert - was sagen Sie selbst dazu?

Q.W.: Daß es personelle (und wirtschaftliche) Verflechtungen zwischen der CSS-Redaktion und der Firma CHESSE BASE gibt, ist nun beileibe keine große Neuigkeit. Soweit mir bekannt ist, liegt die CSS-Abonnentenzahl bei gerade einmal 900 Abo-Kunden. Wahrscheinlich müßte der Vögel-Verlag dieses Blatt bald einstellen, wenn es nicht finanziell gestützt würde. Das ist für mich logisch nachvollziehbar, aber warum müssen diese Hamburger Fritzen - quasi unter dem Deckmäntelchen der Pressefreiheit - permanent ihre Wettbewerber vors Schienbein treten? Warum können die nicht einfach ihren (sicher recht einträglichen) Geschäften nachgehen und uns in Ruhe arbeiten lassen?

Aber wie der kluge Holländer ED SCHROEDER ganz richtig sagte: „Man muß nicht unbedingt Schmutz mit Schmutz beantworten“.

Pordzik: Ein weiterer Aspekt, der in jüngster Zeit für erhebliche Verwirrung sorgte:

Die RE berichtete kürzlich nach einer Info von Ihnen, daß die geplante Engine von Dr. Donninger nun bald kommen würde. Einige Tage später erschien das andere Blatt und behauptete, Dr. Donninger wäre auf Nachfrage sehr überrascht gewesen, habe überhaupt „nur aus der Presse davon

erfahren“ Zitat CSS, Ende. Das erweckte den Eindruck, als wäre überhaupt keinerlei Kontakt mit Ihnen gewesen, Ihre Ankündigung mithin schlicht erfunden. Auf Nachfrage unserer Redaktion blieben Sie jedoch bei Ihrer Aussage - und in der neuesten Ausgabe dieses Blattes steht auf einmal etwas von „gravierenden Differenzen“ zwischen Ihnen und Dr. Donninger, der erst durch „Vermittlung des Herrn Hegner habe beigelegt werden können“. Darüber hinaus werde es eine NIMZO 2.000 engine sowie einen „leicht verbesserten NIMZO 98“ geben, damit ende dann die Kooperation. Das erweckt den Eindruck, sie würden in Kürze ein veraltetes Produkt als neuen Release bringen, da es ja bekanntlich bereits den NIMZO 99 gibt. Was können Sie unseren Lesern zu dieser Thematik mitteilen?

Q.W.: Ein schönes Beispiel für die „gewissenhaft recherchierte Informationspolitik“ dieses „bedeutenden“ Fachmagazins. Die in der CSS 6/98 veröffentlichte Meldung war schlicht und einfach falsch, diente aber immerhin dem Zweck, potentielle MCS-Kunden zu verwirren, ja sogar Zweifel an der Werthaltigkeit unseres modularen Systems zu schaffen. Wahr ist, daß uns Chrilly Donninger vor längerer Zeit eine Nimzo-Engine versprochen hat, welche - laut seiner vertraglicher Zusage - merkbar spielstärker sein wird als die Vorgänger Nimzo 98 und Nimzo 99 - Engine (CB). Wenn unsere Donninger-Engine nicht wie geplant vor Weihnachten zur Auslieferung kam, dann lag das nicht an irgendwelchen „gravierenden Differenzen“ mit M2000, sondern vielleicht eher an gravierenden Einmischungen Dritter...

Pordzik: Wie ich im Vorfeld erfahren habe, haben Sie - oder werden Sie in Kürze, die Betreiber der sattsam bekannten „schwedischen Liste“ SSDF auffordern, weder MCS, sprich GENIUS 6 neu zu testen und auch alle GENIUS Vorversionen aus der Liste herauszunehmen. Ihr früherer Vertragspartner, ED SCHROEDER, hat dies ja unlängst auch getan; mittlerweile kursieren Gerüchte um eine eventuell bevorstehende Einigung, die ED mir mittlerweile aber in der Form nicht mehr bestätigt hat; vorläufig jedenfalls, wie er sagt. Was ist an diesen Gerüchten um Ihr MCS dran - und wenn es wahr ist, was hat Sie zu dieser Entscheidung bewegt?

Q.W.: Die schwedische SSDF-Liste genöß jahrelang einen sehr guten Ruf, da sie zwei Grundprinzipien folgte: Es wurden nur kommerziell erhältliche Schachprogramme getestet, und zwar zu gleichen und fairen Bedingungen für alle. Leider wurde dieses - eigentlich selbstverständliche - Prinzip im letzten Jahr durchbrochen, indem man eine „fette Extrawurst“ für Fritz 5 briet. Zwischenzeitlich ist es nicht mehr überraschend, daß einige prominente Programmierer die Nase gestrichen voll haben und nicht mehr bei diesem Verein mitspielen wollen. Internationale Fachleute wie der spanische Professor Enrique Irazoqui haben gründliche Untersuchungen angestellt und deutlich gemacht, daß die schwedischen Resultate keine signifikante Aussage über die Spielstärke eines Schachprogramms darstellen. Die erzielten Testergebnisse sind lediglich für die dort verwendeten Testmethoden charakteristisch, lassen aber keinerlei Rückschlüsse über die tatsächliche Spielstärke in Computerturnieren oder gar gegen

Menschen zu. Was Professor Irazoqui damit sagen will, ist klar: In der SSDF-Liste wird leider nicht mehr das stärkste Schachprogramm ermittelt, sondern der „raffinierteste“ Autoplayer.

Dies wird durch eine andere Tatsache deutlich unterstrichen: Bei den letzten 10 Computer-Schachturnieren haben siebenmal Programme aus dem Hause MILLENNIUM den Sieg davongetragen (Nimzo, Shredder, ChessGenius, MChess), aber kein einziges Mal Fritz 5 (das aktuelle CSS-Referenzprogramm!). Diese Tatsache steht in krassm Gegensatz zu den Ergebnissen der schwedischen Schachfreunde, was natürlich einige Fragen aufwirft.

Pordzik: Wie wir erfahren haben, ist Ihnen ein ziemlich „dicker Fisch“ in Person des amtierenden Weltmeisters ANATOLY KARPOV „ins Netz“ gegangen. Ihr Haus berichtet von einem Kooperationsvertrag, der sogar die aktive Einbindung des Weltmeisters in Ihre Produktreihe einschließen soll. Es war von einem Brettcomputer zu lesen, der den Namen des Meisters tragen wird und daß er darüber hinaus auch noch verstärkt beratend bei der Verbesserung des GENIUS Schachmotors mitwirken soll. Einen Schachenthusiasten würde sowas in der Tat regelrecht begeistern; was hat es damit auf sich?

Q.W.: Wir haben vor kurzem einen Kooperationsvertrag mit dem amtierenden Schachweltmeister ANATOLY KARPOV abgeschlossen. Dieser sieht als erstes vor, daß wir einen speziellen Karpov-Schachcomputer mit den berühmtesten Partien und Lieblings-Eröffnungen des Weltmeisters herausbringen werden. Anschließend werden wir auch über eine mögliche Zusammenarbeit im Bereich PC-Schachsoftware nachdenken, wobei uns sehr interessante russische Ressourcen zur Verfügung stehen werden.

Pordzik: In der 02 / 99 Ausgabe der ROCHADE EUROPA haben Sie die Initiierung eines großen Amateurprogrammiererwettbewerbs mit einem beachtlichen Preisfond bekanntgegeben. Kollege SCHREINER hat die Details dazu ja dezidiert erläutert. Vielleicht erklären Sie einmal, warum es Ihnen hierbei besonders geht, was der Kerngedanke dieses Wettbewerbs ist?

Q.W.: Unser offenes, flexibles MCS-System eröffnet jetzt neue Möglichkeiten der Nachwuchsförderung, wie beim großen ROCHADE / MILLENNIUM Programmierer-Wettbewerb für Amateure. Bereits in den ersten zwei Wochen haben sich 15 Teilnehmer (!) dafür interessiert, und es werden täglich mehr. Wir halten dies für eine hervorragende Möglichkeit, neue Talente - vor allem im deutschsprachigen Raum - zu entdecken und herauszubringen. Diese - und das ist der Kerngedanke - können sich dabei ausschließlich auf die Engine-Programmierung konzentrieren, die professionelle 32 Bit-Benutzeroberfläche ist ja vorgegeben. Wer weiß, vielleicht entdecken wir gar einen neuen Stefan Meyer-Kahlen, der eines Tages einen WM-Titel nach Deutschland holen kann?

Pordzik: Abschließend noch eine Frage, quasi in eigener Sache, dennoch Ihre Interessenlage berührend: In der letzten Ausgabe der RE habe ich ja die Entwicklung Ihrer Firmengeschichte im Rahmen meiner Historien den Lesern vorgestellt. Ich bin ein Mensch, keine Datenbank - und ich möchte einmal behaupten, daß der Artikel unter anderem eine ziemlich

Detlef Pordzik: Millennium Chess System – Ein Interview mit Ossi Weiner

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> – März 1999) (photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

umfangreiche Leistung wichtiger, kleinerer und kaum bekannter Details beinhaltete. Bedauerlicherweise, daß soll-hier auch klar erwähnt werden, liegt der Redaktion der RE ein „Leserbrief“ des Chefredakteurs der CSS vor, der dem Artikel schwerste, sächliche Mängel nahezu an allen Fronten vorwirft und ihn ausdrücklich als „unter Amateurstatus“ (sic) einstuft. Wohlverstanden: Kein Mensch – und erst recht nicht ich, ist perfekt – und bei so einer Datenmenge könnten ja durchaus einige kleinerer Erratae vorhanden sein. Und selbstredend steht unsere Redaktion absolut freimütig zu evtl. Fehlern; wir setzen uns persönlich und unentgeltlich – täglich – mit Fragen, Hilfestellung – und auch Kritik unserer Leser auseinander; jede mail wird von uns beachtet und beantwortet.

Dewegen: was können Sie mir / unseren Lesern hierzu abschließend sagen? Habe ich mich nun von A-Z vertan, ist mir die Geschichte, soweit ich sie damals ja als unmittelbar in der Szene beruflich beteiligt habe nachvollziehen können, völlig falsch in Erinnerung, oder was ist da so in Bausch und Bogen vorgeblich mißlungen? Immerhin ist dieser Anwurf in seiner Sprachwahl und Massivität ein bislang noch nicht gekamter Vorgang.

O.W.: Der Mephisto-Artikel in der Rochade 2/99 war eine sehr aufwendige, mit viel Mühe und Liebe recherchierte Arbeit, das muß ich anerkennend feststellen. Natürlich gibt es einige Kleinigkeiten, die man vielleicht präzisieren könnte. Beispielsweise war das WM-Programm Mephisto Exclusive S von Glasgow 1984 vom

Team Nitsche/Henne (nicht von Ulf Rathsmann) und mit den neuesten Mephisto-Modulen Senator/Magellan hatte ich nichts mehr zu tun. Vielleicht hätte man auch deutlicher machen können, daß ich von 1983 bis Anfang 1994 gleichzeitig Geschäftsführer von HCC und Productmanager der Hegener + Glaser AG (unter dem Vorstand Manfred Hegener) war, und daß ich in letzterer Eigenschaft für die Entwicklung zahlreicher Schachcomputer (einschließlich der WM-Geräte) Verantwortung trug. Aber das sind doch eher nebensächliche Details, in großen Zügen haben Sie die Entwicklung spannend und zutreffend dargestellt.

Was die unkollegialen Anwürfe von Seiten der CSS-Redaktion betrifft, so sollten Sie diese einfach ignorieren, nach dem Motto: „Wer selbst im Glashaus sitzt, soll nicht mit Steinen werfen.“ Was haben die denn schon vorzuweisen, Herr Pordzik? Hat von diesen großen Schachexperten – im Gegensatz zu Ihnen – überhaupt irgend jemand eine Elo-Zahl?

Bei einigen Zeitgenossen scheint allein die Erwähnung des Namens Ossi Weiner bereits die Nackenhaare hochzustellen, den Vorurteils-Generator an- und das Gehirn auszuschalten. Sehen Sie, Herr Pordzik, ich habe ein Dutzend Schachturniere gewonnen, ein Hochschulstudium absolviert, einige Bücher und zahllose Artikel geschrieben, an 10 Weltmeisterprogrammen mitgewirkt, und beim historischen Sieg von ChessGenius über Garry Kasparov saß ich höchstpersönlich am Tisch, bediente das Siegerprogramm, war weltweit im Fernsehen und in der Presse. Unsere Firma

MILLENNIUM 2000 ist mit fast einer halben Million verkauften Einheiten in den letzten zwei Jahren mit Abstand Marktführer im Bereich Computerschach. Nimmt es da Wunder, wenn diese nicht abbreisende Erfolgsstory bei einigen Leuten Neidgefühle produziert? Wissen Sie, ich habe mein Leben lang sehr hart dafür gearbeitet, mir ist absolut nichts geschenkt worden, das dürfen Sie mir gerne glauben. Und weil das so ist,

prallen primitive Aggressionen an mir einfach ab ...

Pordzik: Herr Weiner, ich danke Ihnen auch im Namen unserer Leser, daß Sie sich so „zwischen Tür und Angel“ aus Gründen der Aktualität für dieses lange und wohl auch nicht unkritische Interview zur Verfügung gestellt haben.

Detlef Pordzik
Dpordzik@owl-online.de

Der beste Bauer ist der a-Bauer, denn er ist am weitesten vom gegnerischen König entfernt.
Wilhelm Steinitz

Kooperationsvereinbarung zwischen Schachweltmeister Anatoly Karpov und MILLENNIUM 2000



München: Zwischen dem amtierenden Schachweltmeister Anatoly Karpov (Moskau) und der MILLENNIUM 2000 GmbH, Hegener & Weiner (München) wurde in dieser

Woche eine Kooperationsvereinbarung unterzeichnet.

Gegenstand dieser Vereinbarung ist eine werbliche Unterstützung der MILLENNIUM ' Computerschach-Produkte, welche seit zwei Jahren Marktführer in Deutschland sind. Der Weltmeister wird aktiv an der Entwicklung eines speziellen Anatoly Karpov-Schachcomputers mitwirken, der in der zweiten Jahreshälfte 1999 auf den Markt kommen soll. Geplant ist auch eine neue Trainings-Schachsoftware für PCs, an der Herr Karpov mitwirken soll.

Aufgrund der Zusammenarbeit mit MILLENNIUM 2000 wird man den amtierenden Schachweltmeister in Zukunft öfters in Deutschland sehen, sicher zur Freude seiner zahlreichen Fans und der interessierten Öffentlichkeit. ■

Detlef Pordzik: Millennium Chess System – Ein Interview mit Ossi Weiner

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> – März 1999) (photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Ossi Weiner (rechts im Bild) ging dieses Jahr in den Ruhestand. Ich hatte die Gelegenheit, ihn ein paar Mal persönlich zu treffen. Gemeinsam mit Ruud Martin organisierten wir im Oktober 2020 ein Geschäftsessen mit Thomas Karkosch und Ossi Weiner in München. Das Gespräch drehte sich um das Design und die Entwicklung des Millennium Mephisto Phoenix, der zwei Jahre später auf den Markt kommen sollte.

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>)