

## 11-1981 [K-0801] SciSys - Chess Champion MK V

Graag duik ik weer eens diep in mijn archief om oude herinneringen naar boven te halen uit vervlogen tijden. Als ik aan de **MK V** denk, dan heb ik daar altijd tweeslachtige gevoelens aan overgehouden, want was dit apparaat nou werkelijk in 1981 een wereldkampioen onder de microschaakcomputers? Zeker weten doe je het nooit, maar ik heb zo mijn twijfels. **Mephisto ESB II** was namelijk onder dubieuze toernooireglementen uitgesloten van deelname en **Applied Concepts** moest voortijdig de handdoek in de ring gooien wegens ernstige programmafouten in het **MGS III Capablanca eindspelmoduul**. Maar ja, soms speelt geluk ook een rol en zo wist **SciSys** het microwereldkampioenschap in Travemünde te winnen, en was de commerciële versie van de **Mark V** vanaf november 1981 te koop.



**Überragende Spielstärke und Sieger in der kommerziellen Gruppe der 2. Mikrocomputer-Weltmeisterschaft 1981: SciSys Chess Champion Mark V**  
(Bild: Heinz-Gerd Lehmann)

Een jaar later verscheen het moduul **Mark VI/Philidor**, maar van een doorbraak in speelsterkte was zeker geen sprake. Vanaf het begin adverteerde **SciSys** met een aansluitbaar elektronisch schaakbord met schaakstukkenherkenning. '**SciSys**' wat staat voor '**Scientific Systems**' had echter grote problemen om deze nieuwe technologie te implementeren in dit nieuwe schaakbord, en daardoor verscheen dit bord pas na ruim twee jaar (!), zij het zonder herkenning van de schaakstukken. Het probleem wat **SciSys** toen had, doet mij nu sterk denken aan de firma **Phoenix Chess Systems** wat in samenwerking met **DGT** de **Revelation II** op de markt wil brengen. **DGT** is verantwoordelijk voor de schaakstukkenherkenning in het bord, maar tot nu toe gaat dat nog niet geheel naar tevredenheid, en zodoende loopt nu de introductie enige vertraging op en zal de **Revelation II** helaas niet in 2012 verschijnen. Rest mij nog te vertellen, dat **SciSys** destijds een thermische printer wilde ontwikkelen voor de **MK V**, maar helaas is dat er nooit van gekomen.

## SciSys MK V introduction november 1981...

Congratulations on purchasing your Chess Champion Mark V, the worlds strongest chess microcomputer. Whether you are an experienced player or a newcomer to the world of chess, Chess Champion Mark V will provide you with countless hours of interest and enjoyment, both as an opponent and as an instructor, helping you to increase your understanding of the game and thereby bringing you greater pleasure and satisfaction.

No doubt you are anxious to start your first game against the current World Champion. To speed you on your way, read section 2. When you can drag yourself away from playing against the Mark V, read sections 3 to 9 to gain a deeper understanding of everything the Chess Champion Mark V can do for you.

If you just want to enjoy playing through some games, then turn to section 10 where you will find the games played by the Chess Champion Mark V on its way to the title of "World Champion" in the commercial class of the 1981 World Microcomputer Chess Championship.

We greatly enjoyed creating the world's best for you and wish you as much pleasure in your enjoyment of the Chess Champion Mark V



**SciSys Chess Champion Mark V,  
Schachcomputer für Liebhaber und Sammler...**  
(Bild: Heinz-Gerd Lehmann)

# Computerschaak (1981)

## Jan Louwman

### SciSys Mark 5

Een opmerkelijke schaakcomputer met mogelijkheden die u tevergeefs bij andere computers zult zoeken. In het voorjaar komt als supplement een Auto Response Board ter beschikking. Qua technisch concept is dit ARB uniek, omdat alle schaakstukken via HF-straling door dit ARB worden herkend. In de huidige uitvoering heeft deze Mark 5 een LCD schaakbord met naar keuze de witte en zwarte stukken aan de onderzijde van dit bord.

De schaakfiguren zijn echter niet duidelijk, loper en paard zijn nauwelijks te onderscheiden. Alle mogelijke bedenktijden (met bijv. handicap voor één der partijen) zijn te programmeren. Zelfs wisselende bedenktijden. Men bepaalt dus het aantal zetten en de toegestane totale bedenktijd. De Mark 5 blijft daar dan zelfs belangrijk onder. Het apparaat speelt vrij snel en is ook een goede vluggeraar.

Deze schaakcomputer (en dat is uniek) stelt remise voor, laat het toe dat u remise voorstelt en geeft steeds tijdig op wanneer u, als geroutineerde schaker dat ook zou doen! Hij geeft via de 'comment'-toets relevant schaakcommentaar. Lost snel en goed (met minorpromotie) schaakproblemen op tot en met mat in zeven. Geeft in punten een stellingswaardering voor elke kleur. Zijn probleemoplossingen, ook in het middenspel, zijn uitstekend.

Uitgebreide openingsbibliotheek is aanwezig, wel met merkwaardige openingsvarianten erbij, om zijn tegenstander te misleiden! Geeft elke berekende boom tot 3 ply weer. Van de vijf geteste computers behandelt hij het eindspel het beste, uiteraard naar schaakcomputermaatstaven. Fraaie weergave van de bedenktijden. Heeft een verwisselbaar programma en beschikt over 25 Kbyte programma in ROM.

Een hinderlijk verschijnsel is dat veel technische storingen optreden. Dat komt zo goed als zeker door de te snelle productie. Naar redelijke verwachtingen verdwijnen deze mankementen binnenkort wel en overigens staat Importeur Electronics BV te Amsterdam steeds klaar voor deskundige reparatie. Deze mooie schaakcomputer met zijn vele mogelijkheden werd ontworpen door David Levy en Kevin O'Connell en werd in dit toernooi derde. Klap op de vuurpijl: speelt tegelijk 12 schaakpartijen simultaan! Prijs: Fl. 1299,00.

\*\*\*

*Bron: Computerschaak - december 1981, Jan Louwman: The big five - Vijf sterke schaakcomputers getest.*

*N.B.: Behalve de SciSys Chess Champion Mark V, testte Jan ook de Mephisto II, Fidelity Champion Sensory Chess Challenger, Novag Savant en Applied Concepts Morphy GGM met het nieuwe en verbeterde Capablanca eindspelmoduul.*

## The LCD chessboard

The Chess Champion Mark V has the largest liquid crystal display (LCD) of any computer game in the world. This LCD chessboard displays the current position in your game, so that you can play chess against the computer without the use of a conventional chessboard and set. You may view the board from either side - if you are playing Black you may simply turn the board round by use of the SWAP key, so that the black pieces will be playing up the board and White will be moving towards you. (SciSys - 1981)



## The LCD message area

Immediately below the chessboard, the LCD incorporates an additional area which is divided into two halves. This is the "message area", and is used by the Chess Champion Mark V to convey a variety of information to you. The lower half of this area comprises a 16-character display. Amongst the items which you may see displayed here are the moves played by the computer; the clock times of both players (you and the computer); announcements concerning the status of the game, such as draws according to the 50-move rule or by threefold repetition of position; and the computer's own analysis and assessment of the position. (SciSys - 1981)

## Kan MK V onderstaand probleem (mat in één zet) oplossen?

White to move and mate in one move!

Solution: 1. axb6# (en passant)



Een dergelijke stelling heet ook wel een retrograde probleem. Wegens tijdgebrek heb ik het niet getest met de MK V. Misschien iets voor Luuk om dat uit te proberen?

Voor meer informatie over een retrograde probleem zie:  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Retrograde\\_analysis](http://en.wikipedia.org/wiki/Retrograde_analysis)

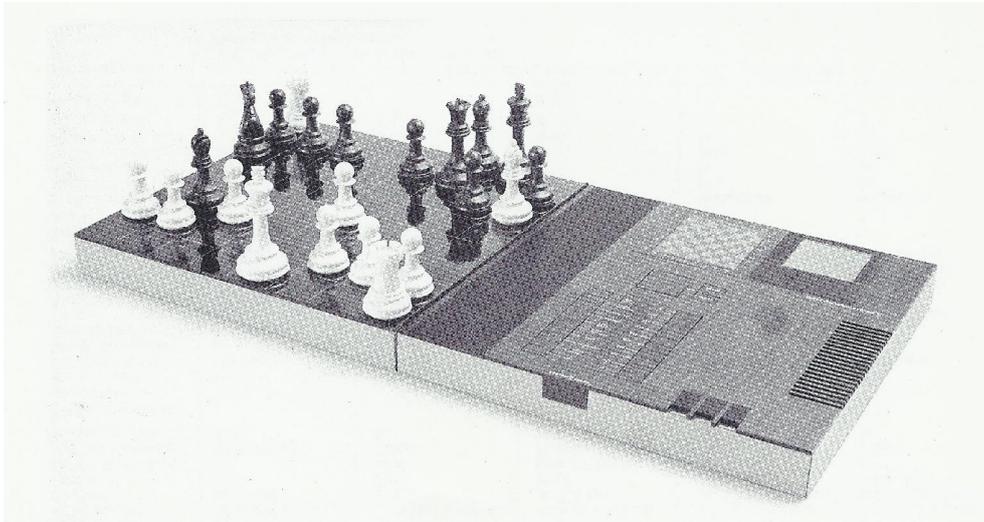
# **Björn Schwarz**

## **Heim-Schachcomputer (1981)**

### **SciSys Chess Champion MK V**

Als der kommende Star unter den Heim-Schachcomputern hat der von SciSys vertriebene Chess Champion MK V aufgrund seiner ungewöhnlich hohen Spielstärke bereits einige Vorschuß-Lorbeeren geerntet.

Das 26 cm x 33 cm x 4 cm große Gerät besitzt anstelle der heute üblichen Programmstufen kontinuierlich wählbare Antwortzeiten von 1 s bis 24 Std. und enthält ein LCD-Schachbrett.



**SciSys Chess Champion MK V**  
(Bild: Björn Schwarz)

Nach Aussage des Herstellers soll der mit einem austauschbaren 24K-Programm (Mitautor David Levy) ausgestattete Chess Champion MK V sämtliche Siebenzähler lösen und im Laufe der Partie vereinzelt 10 ~ 12 Halbzüge vorausdenken.

Als Zubehör für den Schachcomputer kann ein Sensor-Schachbrett angeschlossen werden, dessen herausragendes Merkmal die Unterscheidung sämtlicher Schachfiguren ist. Wird eine Figur auf eines der Felder des Sensor-Schachbretts gestellt, so erscheint diese sofort als Symbol auf dem LCD-Schachbrett des Grundgerätes.

Wie auch die beiden übrigen Schachcomputer der Firma SciSys wird der Chess Champion MK V vorerst nur im Versandhandel erhältlich sein. Als Einführungsstermin wurde der September 1981 genannt.

\*\*\*

*Quelle: Björn Schwarz, Heim-Schachcomputer - Ergänzungsband 1 (1981).*

## IM David Levy zum Computerschach in der ROCHADE:

### Mephisto unschlagbar ?

Wie wir erfahren haben, ist in Deutschland der Eindruck entstanden - gefördert durch Anzeigen der Firma Hegener & Glaser und durch einige Zeitungsartikel -, daß die Mephisto Schachcomputer die spielstärksten Geräte auf dem Markt seien, daß sie von keinem anderen Schachcomputer in offiziellen Turnieren besiegt werden könnten und zudem eine Reihe von internationalen Turniersiegen aufzuweisen hätten. Dieser Eindruck ist irreführend und wenig dazu geeignet, die Käufer von Schachcomputern objektiv zu informieren. Wir möchten das Bild ein wenig korrigieren.

Es ist vielleicht nicht allgemein bekannt, daß der häufig zitierte Sieg des Mephisto X in einem Pariser Mikrocomputer-Turnier im Juni 1981 durch eines von drei (!) Mephisto-Programmen errungen wurde, die am Turnier teilnahmen. Die anderen beiden Programme erreichten die Plätze 4-5 und 6-8. Eine solche Mehrfachteilnahme erhöht natürlich die Chancen, daß ein Programm besonders gut abschnidet.

Bemerkenswerter ist vielleicht die Tatsache, daß die Ergebnisse des jüngsten Turniers (Stockholm 23.-29.11.1981) in der deutschen Presse anscheinend kaum beachtet worden sind. In diesem Turnier wurde Mephisto fünfter von insgesamt acht Teilnehmern und verlor seine Partien gegen Fidelity und den Mark V. Wir haben die Partie Mephisto ESB gegen Mark V kommentiert und hoffen, daß der „ungeschlagen in offiziellen Turnieren“-Mythos damit ein Ende findet.

### Weiß: Mephisto ASB - Schwarz: Chess Champion Mark V

Stockholm, 23. Nov. 1981, Runde 1.

#### Sizilianisch

1. e2-e4 c7-c5 2. Sb1-c3 d7-d6 3. g2-g3 Sg8-f6 4. b2-b3 Unge-  
wöhnlich. Der Läufer gehört bei dieser Variante auf e3. 4. ...e7-e5 5.  
Lc1-b2 Sb8-c6 6. Lf1-b5?! Weiß sollte den Läufer franchettieren.  
So hat der Zug 3. g3 keinen Sinn. 6. ...Lf8-e7 7. Sg1-f3 0-0 8.  
Lb5xc6 Sonst ist 8. ...Sd4 stark. Nun hat Weiß aber arge Schwächen  
auf den weißen Feldern. 8. ....b7xc6 9. 0-0 a7-a6 10. Sf3-g5?!  
Lc8-g4 11. f2-f3 Lg4-d7 Droht 12. ...h6 mit Figurengewinn.  
12. f3-f4 Ld7-g4 Ebenfalls möglich war 12. ...ef4: 13. gf4: (nicht  
13. Tf4: h6 14. Sf3 g5!) h6 14. Sf3 d5! mit gutem Spiel für Schwarz.  
13. Dd1-c1 h7-h6 14. f4xe5 Sf6-d7! 15. e5-e6? Nach 15.  
Sf3 Lf3: 16. Tf3: Se5: hat Schwarz kaum noch Vorteile. 15. ...f7xe6!  
16. h2-h3 Erzwungen. 16. ...Tf8xf1+ 17. Kg1xf1 Falls 17. Df1:  
folgt Lg5: 18. hg3: Ld2: 17. ...Le7xg5 18. h3xg4 Dd8-f6+ 19.  
Kf1-e2 Ta8-f8 Droht 20. ...Df3+ nebst 21. ...Df1+ 20. Dc1-f1  
Df6-d4! Stärker als 20. ...Df1+ 21. Tf1: Tf1: 22. Kf1: Ld2:, das nur  
einen Bauern gewinnt. 21. Df1-e1 Lg xd2! 22. Sc3-d1! Nicht 22.  
Dd2: Tf2+! 2. 2. ...Ld2xe1 23. Lb2xd4 Le1xg3 24. Ld4-e3 Sd7-  
f6 25. Ke2-f3 Lg3-e5 26. Ta1-c1 Sf6-d5+ 27. Kf3-e2 Sd5xe3  
28. Sd1xe3 Tf8-f4 29. Ke2-d3 Le5-d4 30. Tc1-d1 Tf4-f3 31.  
Td1-e1 Tf3-g3 32. c2-c4 a6-a5 33. a2-a4 Ld4xe3 34. Te1xe3  
Tg3xg4 35. Kd3-c3 d6-d5? Führt zu unnötigen Komplikationen.  
35. ...Kf7 oder 35. ...h5 hätten leichter zum Gewinn geführt. 36. e4xd5  
e6xd5 37. Te3-e6 Tg4-g3+ 38. Kc3-b2 Tg3-g2+ 39. Kb2-a3  
Tg2-g3 40. Ka3-b2 Tg3-g2+ 41. Kb2-a3 Tg2-c2! 42. Te6xc6  
d5xc4 43. Tc6xc5 c4xb3 44. Tc5xa5 b3-b2 45. Ta5-b5 Kg8-f7!  
Gut ausgerechnet. Falls 46. a5 Tc5! 47. Tb7+ Kf6 48. a6 Ta5+ mit  
gewonnener Stellung. 46. Tb5xb2 Tx2xb2 47. Ka3xb2 Kf7-e6  
48. a4-a5 Oder 48. Kc3 Kd6 49. Kb4 Kc6 usw. 48. ...Ke6-d5 49.  
Kb2-b3 Kd5-c5 50. a5-a6 Kc5-b6 51. a6-a7 Kb6xa7 52. Kb3-  
c3 Ka7-b6 53. Kc3-d4 Kb6-c6 54. Kd4-e5 Kc6-d7 55. Ke5-f5  
Kd7-e7 56. Kf5-g6 und Weiß gab auf.

Nach einigen Schwierigkeiten konnten wir inzwischen einen Mephisto II bekommen und erste Erfahrungen sammeln. Wir sind nur mäßig beeindruckt. Es gibt deutliche Schwächen im Eröffnungsspiel und in der taktischen Mittelspielführung. Die wichtigste Verbesserung scheint die Behandlung von Freibauern zu sein, die einen hohen Bewertungsbonus erhalten und bedingungslos vorgerückt werden. Dadurch können einige schöne Gewinnpartien zustandekommen, falls der Gegner die Gefährlichkeit eines vorgerückten Freibauern zu lange unterschätzt. In den meisten Fällen wird die Partie jedoch viel früher entschieden, wie das folgende hübsche Beispiel, das uns ein deutscher Benutzer zuschickte, verdeutlicht.

### Manfred Mädler Schachverlag und -bedarf

Niederrheinstr. 106, 4000 Düsseldorf 30  
Tel. 0211 453185

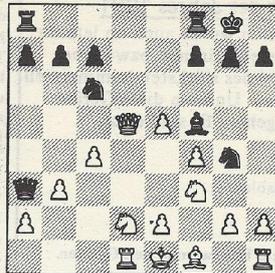


Große Auswahl in deutscher u. englischer  
Schachliteratur.  
Schachuhren, Schachspiele, Computer,  
Fernschachbedarf. - Ständig interessante  
Angebote. Schnelle, zuverlässige Lieferung

### Weiß: Mephisto II, Spielstufe A4

Schwarz: Mark V, 50 Züge in 30 Minuten

1. d4 Sf6 2. e4 e5 3. de5: Sg4 4. Dd4 d5 5. Dd5: Lb4+ 6. Ld2  
Ld2:+ 7. Sd2: De7 8. f4 0-0 9. Sf3 Sc6 10. b3 Lf5 11. Tc1 Da3  
12. Td1



12. ...Sb4! Gewinnt die Dame und die Partie: 13. e4 (nicht Db7?? Sc2+ ) Sd5: 14. cd5: Ld7 usw.

Aber auch 13. Sb1 löst keine Probleme für Weiß. Gegen diese Verteidigung spielt Mark V überzeugend 13. ...Lb1: und z.B. 14. Db7: Sc2+ 15. Kd2 Tad8+ 16. Kc3 (oder Dd5 Se3! 17. Dd8: Td8:+ 18. Sd4 Td4:+ 19. Kc3 Tc4:+ 20. Kd2 Db4+ ) 16. ...Da5+ 17. Kb2 Da2:+ 18. Kc1 Td1:+!

19. Kd1: Scc3+ (kündigt Matt in drei Zügen an) 20. Ke1 Dc2 21. Dd5 Dc1+ 22. Dd1 Dd1:≠

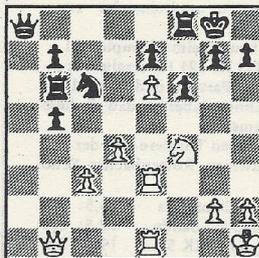
Es ist interessant, die Zeiten der beiden Computer bei der Lösung von Schachproblemen zu vergleichen. Wir haben zu diesem Zweck die sieben Aufgaben (1. Halbjahresturnier der ROCHADE 1982) aus dem letzten Heft gewählt. Hier die Lösungszeiten:

Problem Nr.	Matt in	Mephisto II	Mark V
354	2	22 Sek.	3 Sek.
355	2	70 Sek.	7 Sek.
356a	3	54 Sek.	4 Sek.
356b	3	68 Sek.	9 Sek.
357	3	54 Sek.	8 Sek.
358	4	3 h 56 Min.	21 Min.
359	5	4 h 43 Min.	16 Min.
	Insgesamt	8 h 43' 28''	37' 31''

Der Mark V scheint also bei der Lösung von Schachproblemen im Durchschnitt ca. 14 mal schneller zu sein, als Mephisto II! Alle Probleme wurden übrigens vom Mark V geprüft und erwiesen sich als nebenlösungsfrei, d. h. es gab jeweils nur einen Schlüsselzug und bei keiner Aufgabe war ein Matt in weniger als der geforderten Zugzahl möglich.

Von den drei Studien, die im gleichen Heft veröffentlicht wurden (S.12), löste der Mark V zwei in wesentlich weniger als 3 Minuten pro Zug. Die Nadeschwili-Studie (W: Ka4, Bb7, c6, g7: S: Kd8, Dg3, Ba7, b2, d3) benötigt eine Suche von mindestens 27 Halbzügen (11. Sg8: d2 12. Db3-13. Ka3 - 14. Kb2:) und wurde in einem Versuch über 24 Stunden nicht gelöst. Leider war es nicht möglich, Mephisto II diese Studien zu geben, da er die Unterverwandlung nicht kennt.

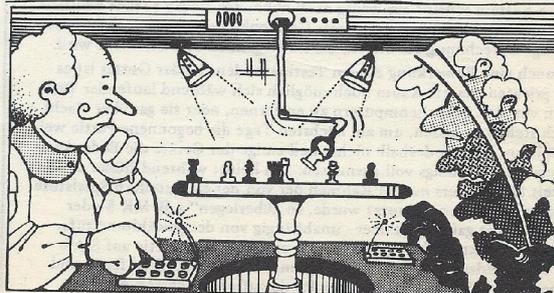
Wir haben es daher mit einer Stellung von Ketterling (ROCHADE 209, S. 18) versucht.



Diese Stellung ist als Test für Schachcomputer gedacht und Ketterling berichtet, daß die meisten Rechner die Kombination 1. Dh7+: Kh7: 2. Th3+ Kg8 wegen des stillen Zuges 3. Sg6! und wegen der Verführung zum Qualitätsgewinn durch 1. Sd5. Ta6 2. Sc7 nicht finden. Für die wenigen Computer, die die Aufgabe lösen, ermittelte er Lösungszeiten bis zu 28 Tagen! Mephisto dagegen braucht nur etwas über 5 Stunden, um die Kombination zu finden, wird aber dennoch vom Mark V, der sie nach 7 1/2 Minuten sieht, deutlich unterboten.

Wir hoffen, daß diese Ausführungen dazu beitragen werden, eine gerechtere Beurteilung der auf dem Markt befindlichen Schachcomputer zu ermöglichen.

- David Levy -

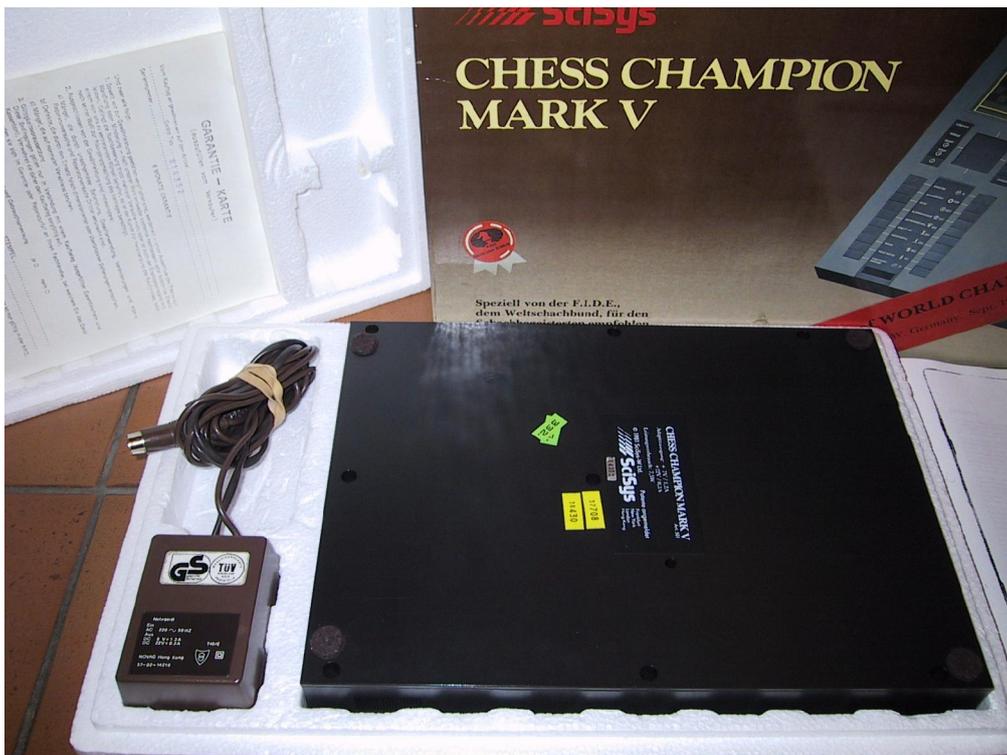


(Illustration de J. C. Martinez)

**Rochade - April 1982, IM David Levy zum Computerschach in der Rochade: Mephisto Unschlagbar?**

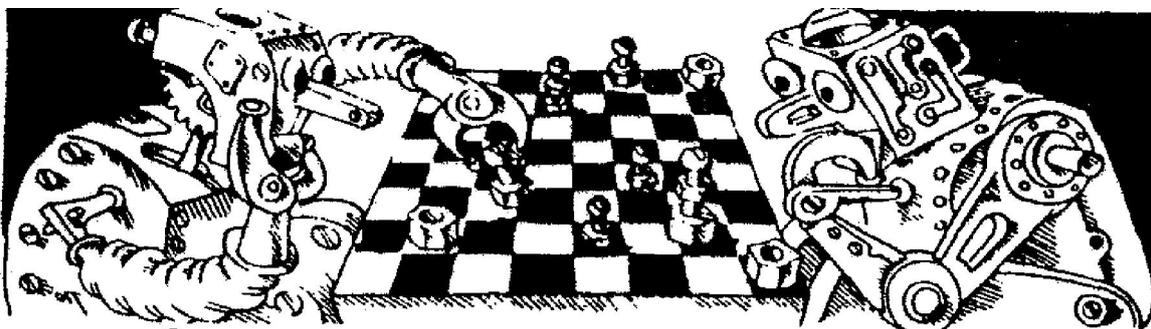


**Der Mark V kam Ende 1981 für 898,00 DM auf den deutschen Markt, zunächst allerdings ohne Sensorbrett...**  
 (Bild: Heinz-Gerd Lehmann)



# Schach-Echo (1982)

## Helmut Schöler: Was können Schach-Computer? Computertest - Chess Champion Mark V (MK V)



### Was können Schach-Computer?

Von Helmut Schöler, Kempten

#### Computertest Scisys Mark V Amtierender Weltmeister 1981/82

Liebe Leser des SCHACH-ECHO!

Heute habe ich das Vergnügen, Ihnen den „amtierenden Weltmeister“ der Micro-Schachcomputer vorzustellen: „Chess Champion Scisys Mark V“ (MK V)! Er gewann vom 21. bis 27. September 1981 in Travemünde die 2. Microcomputer-Schachweltmeisterschaft überlegen mit 8½ Punkten aus 12 Partien (davon zwei Partien kampflös gegen Grünfeld/Morphy/Capablanca, da dieses Programm-Trio vorzeitig aus dem Kampf genommen worden war wegen damaliger Programmfehler im Endspielmodul Capablanca) vor Champion Sensory Challenger (Fidelity, USA), SAVANT (Novag, Hongkong) und Grünfeld/Morphy/Capablanca (Applied Concepts, USA).

Im anschließend fälligen Stichkampf gegen den Weltmeister der Experimentiergruppe, Fidelity Experimental, unterlag Mark V jedoch mit 0:3 Punkten. Wenn man bedenkt, daß Fidelity Experimental das Programm des jetzt bereits zu kaufenden Challenger „Elite“ (DM 4.000,—) gehabt haben soll . . . und Mark V „nur“ DM 900,— kostet, darf man hier keine konkreten Vergleiche ziehen.

Mark V bietet einen schier unglaublichen Bedienungskomfort:

Hohe Spielstärke, bezogen auf bisher erhältliche Schachcomputer, mit Elo ca. 1710 (Ingo 140) in der Turnierstufe (40 Züge in 2 Stunden).

In Kürze soll ein völlig neues Sensor-Schachbrett als Zusatzgerät angeboten werden, das die Lage, die Art und sogar die Farbe der einzelnen Figuren erkennt. Zugeingabe dann über das Sensorbrett.

Computer analysiert während der laufenden Partie! Gibt den erwarteten Gegenzug an bzw. den gerade selbst erwogenen (Bewertung von +999 bis -999).

16-stellige LCD-Anzeige für Kommentare und Analysen. Die Anzeigen werden dem Spieler nicht aufgezwungen, sondern er kann sie auf Wunsch abfordern.

Eingebautes LCD-Schachbrett für ständige Spielstandskontrolle. Man kann auch sehr gut damit ohne großes Brett spielen! Im Gegensatz zum SAVANT zeigt Mark V seinen letzten Zug optisch auf der 16-stelligen Anzeige an, so daß man keine Schwierigkeiten hat, ihn zu erkennen.

Vollständige internationale Notation auf der Anzeige, z.B. De2x4.

Spielt bis zu 12 Partien gleichzeitig(!), behält alle Züge, Einstellungen und Zeiten, falls das Gerät an das Stromnetz angeschlossen bleibt!

Behält alle Zeiten (für beide Parteien also) einer Abbruchstellung auch nach dem Ausschalten und Trennen vom Netzgerät und Stromnetz! (Nicht aber bei Speicherung einer über „Simul“ gespielten Partie!)

Automatisches Wiederholen einer Partie (Replay) im gewünschten Sekundenintervall, um evtl. mitschreiben zu können.

Rücknahme beliebig vieler Züge, evtl. bis zur Ausgangsstellung.

Umdrehen des LCD-Schachbrettes auf Tastendruck, Vorgang beliebig oft zu handhaben.

Automatische Unterverwandlung in die geeignetste Figur.

Getrennte Schachuhren für jede Partie (Simultan). Bei Simultanspielen kann das Gerät zwar ausgeschaltet werden, man darf es jedoch nicht vom Stromnetz trennen, da sonst die Simultantpartien gelöscht werden. Eine „normale“ Partie kann ohne weiteres „mitgetragen“ werden zum Freund im nächsten Ort, der sie dann mit Ihnen nachspielt und analysiert!

Unterbrechung des Rechenvorganges jederzeit möglich.

Unterschiedliche Spielführung bei Normal-, Blitz- und Turnierpartien.

Veränderung der Spielstärke durch Zeitvorgabe, flexible Einteilung der verfügbaren Bedenkzeit durch den Computer.

Am besten spielt man in „Tourn“ mit „40 in 120“ (=erste Einteilung); ferner stellt man am besten jeweils „20 in 60“

ein — etwa die Turnierversion eines Wettspiels. Bei anderen Zeiteinteilungen auf der Achter-Skala des Computers kam Mark V des öfteren ins „Schwimmen“! Also: Zeit 1: „40 in 120“, Zeit 2: „20 in 60“, Zeit 3: „20 in 60“, Zeit 4: „20 in 60“; das müßte reichen, denn weiche Partie hat schon mehr als 100 Züge (!). Pedanten sei hierbei höflichst empfohlen, diese Zeiteinteilung gefälligst bis zur höchsten (achten) Möglichkeit fortzusetzen . . . (es könnte sich ja jemand über 140 Züge lang mit Mark V abquälen müssen . . . !)

Wirksamer, aber leider nicht ausschaltbarer Zufallsgenerator.

Sehr bequeme Eingabe von Stellungen mit Sensorbrett (später) oder Cursortaste (Computer fragt ggf., ob noch die Rochade möglich ist!).

Nutzt die Bedenkzeit des Gegners (Permanant brain).

Spielt genau nach den internationalen Regeln (3-Züge- bzw. 50-Züge-Regel!).

Zeigt Schach, Matt und Patt an.

Kündigt Matt an, schlägt Remis vor! Dabei sollte man jedoch etwas skeptisch sein, denn der Computer „möge“ allzu gerne . . .!, akzeptiert oder lehnt Remisangebote ab, gibt in aussichtsloser Stellung selbständig auf.

Weitreichendes Eröffnungsrepertoire im praktischen Teil einer Partieranlage, wobei ich (negativ) feststellen mußte, daß Mark V auf 1. d4 Sf6 2. c4 nur die Gegenzüge 2. — c5 (Benoni) oder 2. — e5! (Budapester Gambit — viel zu riskant!) anzubieten hat. Er verlor mit 2. — e5! eigentlich ohne sein direktes Zutun (dies taten die Herren Programmierer!) fast immer gegen Mephisto ESB II sein Spiel! Besser wäre eine Eröffnungs-Programmierung auf Nimzowitsch-Indisch, Königsindisch oder einfach 2. — d5(!) gewesen, was Mark V viele Niederlagen erspart hätte.

Starkes Endspielprogramm, das jedoch vom „Capablanca“-Modul übertroffen wird, während Champion Sensory Challenger und — mit einigen Abstrichen — auch Mephisto ESB II hier etwas schwächer ausgelegt sind. (Der Mephisto ESB II, der bislang spielstärkste Computer, zieht im reinen technischen Endspiel nach Punkten zu mindest den kürzeren; seine Überlegenheit resultiert aus seinem hervor-

ragenden Eröffnungs- und besonders Mittelspiel!)

Hervorragender Problemlöser (bis Matt in 7 Zügen). Der Computer prüft auch die Nebenlösbarkeit eines Problems! (War bisher nur beim schwachen „Intelligent Chess“ zu sehen! Siehe dazu Bericht in Heft 19/81 des SCHACH-ECHO!)

Akustische Signale sind nach Belieben ein- oder ausschaltbar!

Beleuchtung für das eingebaute kleine LCD-Brett und für die 16-stellige Anzeige variabel. Ohne Sensorbrett kann mit dem Schalter „LCD“ die Markierungsstärke der Figuren etwas verändert werden, indem man ihn hinaufschleift, wonach die Symbole schärfer zu erkennen sind.

Austauschbare Programm-Module, die von IM David Levy (England) konzipiert werden.

Weltmeister Scisys Mark V (MK V) ist somit ein hervorragend konzipierter, mit vielen lukrativen Extras ausgestatteter Micro-Schachcomputer, der dem Heer von Schach-Enthusiasten nicht nur ein einfacher Gegner, sondern auch ein geduldiger Lehrmeister sein wird. Wegen seines günstigen Verhältnisses „Preis/Leistung“ müßte er ein Verkaufsschlager werden!

Bezüglich Spielstärke sieht es zur Zeit so aus, daß Mark V lediglich bei Mephisto ESB II auf Granit beißt und mindestens 60% seiner Punkte abzuliefern pflegt. Ich selbst spielte zwei Wettkämpfe: Zunächst 5:5 mit dem „normalen“ Mephisto II (ohne Sensorbrett), anschließend mit dem ESB II 7:3 für Mephisto, der dem Weltmeister kaum reelle Gewinnchancen gelassen hatte. (Hier möchte ich gleichzeitig bemerken, daß Mephisto ESB II in einem anderen Wettkampf den Vizeweltmeister Champion Sensory Challenger glatt mit 8½:½ vom Brett fegte!) Wegen dem nicht ausschaltbaren Zufallsgenerator bei Mark V (der folglich sehr verschiedene seine Züge variiert) hörte ich in letzter Zeit die seltsamsten Ergebnisse, positiv wie negativ . . . auf beide Geräte bezogen! So besiegte z.B. Mark V in sieben Partien den ESB II mit 6½:½, während ein anderer Tester genau das Gegenstück (1:7) mit Beispielen belegte! Ich persönlich bin jedoch der neutralen Ansicht, daß

**Schach-Echo - Mai 1982, Helmut Schöler: Was können Schach-Computer?  
Computertest - SciSys Chess Champion MK V**

Mephisto ESB II am besten spielt! (Nicht zuletzt deswegen, weil ich selbst Zeuge eines großen Sieges war!)

Von diesem Wettkampf später im Partienteil einige Parade-Beispiele. Der Zweikampf zwischen Weltmeister und Vize-Weltmeister, Mark V — Champion Sensory Challenger, endete nach langem Hin und Her 6:4 für Mark V. Dazu sei gesagt, daß in keinem Stadium von einer „Wundermaschine“ etwas zu spüren gewesen war (jedenfalls bemerkte ich davon nichts)! Das bei der letztjährigen Weltmeisterschaft in Travemünde ausgeschiedene „Trio“ Grünfeld/Morphy/Capablanca (wegen eines Programmfehlers im Endspielmodul Capablanca vorzeitig aus dem Rennen genommen) könnte jedoch in der Lage sein, mit Mark V zumindest spielerisch mitzuhalten, falls der Einwechsel-Zeitpunkt des Capablanca-Endspielmoduls beim Mittelspielmodul Morphy eher einsetzt (rechts am Display durch einen Punkt, der etwa ab 29 Figuren-Wertungspunkten am Brett aufleuchtet; d.h. Bauer = 1 Punkt, Läufer und Springer = je 3, Turm jeweils 4½, Dame 8 und König 4 Punkte.) Capablanca spielt nämlich bereits im frühen Mittelspiel wesentlich besser als Morphy (!), unterliegt diesem aber im Eröffnungsstadium! Dennoch spielt die reine Kombination zwischen Grünfeld S/Capablanca besser als nur Grünfeld/Morphy. Am besten wechselt man eigenwillig (nach etwaigen Figuren-Abholungen) das Capablanca-Modul ein, ohne auf den Punkt am Display zu warten, denn bis dahin hat Morphy meist schon viel zu viel verpatzt, als daß es später Capablanca auszubügeln vermag. In vielen Partien kam Capablanca gar nicht erst zum Einsatz wegen „zu frühen Mats“ von Morphy . . . !

Da ich meine Tests stets so gestalte, daß man Spiele nachprüfen kann, mußte ich mich an die von den Programmierern vorgeschriebenen Einwechsel-Zeitpunkte halten. In einem solchen Wettkampf erreichte Grünfeld S/Morphy/Capablanca gegen Mephisto ESB II ein gutes 5:5-Unentschieden, wobei erst in der letzten Partie Capablanca in einem großartigen Turmendspiel (T+B gegen I) den Ausgleich schaffte. Gegen Mark V steht das Trio nach zwei Partien ½:1½, doch ich habe einige Zweifel, ob Mark V diesen Vorsprung bis zur 10. Partie halten kann. Zur Zeit kommt das verstärkte Modul „Capablanca S“ auf den Markt, das über 2000 Elo-Punkte erreichen soll (!). Falls das Mittelspiel ebenfalls verstärkt wird und der Einwechsel-Zeitpunkt früher kommt, müßte diese Kombination schier unschlagbar sein.

Mark V genießt also gegenwärtig nur den Ruf, ein sog. „primus inter pares“ zu sein, so wie es Tigran Petrosjan 1963 als Weltmeister war. Bedenkt man jedoch den günstigen Preis für ihn, dann sollte er um einige Nasenlängen vorne stehen.

### Ergebnisse von Mark V gegen die Konkurrenz:

Gegen Champion Sensory Challenger spielte er mit 5 Sek. je Zug gegen Stufe 1:6:2 (!); 30 Sek. je Zug gegen Stufe 2:2:2; 1 Min. je Zug gegen Stufe 3:4:2; 2 Min. / Zug gegen Stufe 5:2:3 (Partie 3); 40 Züge in 2 Std. gegen Stufe E 6:4 (Partien 4-6).

Gegen Mephisto ESB II: 3 Sek. je Zug gegen Stufe 1-C 1:0; 7 Sek. je Zug gegen

Stufe 2-C 1:1; 15 Sek. je Zug gegen Stufe 3-C 0:3; 45 Sek. je Zug gegen Stufe 4-C 5:5; 90 Sek. je Zug gegen Stufe 5-C 1:4 (!); (Partie 2); 40 Züge in 2 Std. gegen Stufe 6-C 3:7 (!) (Partien 7-9).

Gegen SAVANT: 10 Sek. je Zug gegen Stufe 1:0; 15 Sek. je Zug gegen Stufe 2:1:0; 45 Sek. je Zug gegen Stufe 3:1:4 (!); 90 Sek. je Zug gegen Stufe 3:1:1; 40 Züge in 2 Std. gegen Stufe 5:3½:1½ (Partie 11).

Gegen Grünfeld S/Morphy/Capablanca: 10 Sek. je Zug gegen Stufe 1 Best 1:0; 20 Sek. je Zug gegen Stufe 2 Best 2:1; 50 Sek. je Zug gegen Stufe 3 Best 0:2; 40 Züge in 2 Std. gegen Stufe 8 Best 1½:½ (Partie 10).

Zur vorletzten Einstellung sandte mir IM Ingemar Johansson (Schweden) interessante Tests gegen Mark V: Mark V mit 50-60 Sek. je Zug gegen Grünfeld/Morphy (also ohne Capablanca) 13½:6½ (!), (Partie 1); Mark V (mit der gleichen Zeiteinteilung) gegen Grünfeld/Capablanca (hier also ohne Morphy-Modul) 4½:7½ (!); Mark V gegen Grünfeld/Morphy/Capablanca mit Einwechsel des Endspiel-Moduls vor dem Aufleuchten des Punktes 1:6 (!). Das heißt im Klartext: Morphy ist gut zu gebrauchen bis zum frühen Mittelspiel, dann sollte jedoch Capablanca kommen und alles klarmachen . . . !

Hier jetzt die Partiebeispiele: IM Johansson schickte mir zur 50-Sek.-Einstellung von Mark V folgende Partie, die wohl die „Runde“ um die Computertest machen dürfte:

#### Partie 1

##### Benoni

Grünfeld/Morphy (Stufe 3 Best) — Mark V (50 Sek./Zug)

1. d4 Sf6 2. e4 c5 Hier wechselt Mark V per Zufallsgenerator stets zwischen 2. — c5 und 2. — e5!?

3. d5 e6 4. Sc3 ed5: 5. cd5: d6 6. e4 g6 Eigener Zug.

7. Sf3 Lg4 8. Lc4? Besser 8. Lc2; auf c4 steht der Läufer deplaziert!

8. — Lg7 9. 0-0 0-0 10. Dh3 10. h3! nbst ggf. 11. Lf4 und gutem Spiel!  
10. — b6? Warum nicht 10. — Lf3; 11. Db7; Lg2; 12. Kg2; Sbd7! mit besserem Spiel.

11. Lf4 a6 12. Dd1? (a4!) 12. — Lf3: (b5!) 13. Df3: b5 14. Le2? (Ld3!) 14. — b4 15. Sa4? 15. Sd1 nbst evtl. 16. Sc3 und 17. Sc4 war zu spielen mit einigem Gegenspiel!

15. — Te8! 16. Ld3 e4! 17. Lc4: 17. Lb1? DaS! —+

17. — Se4: 18. Tfel f5 19. Dd3 Da5 20. Lh3 Sbd7 21. Tac1 Tab8 22. f3 Le5! 23. De3? Weiß sollte 23. Lc3 ziehen, wonach Schwarz zwar besser stehen würde, aber noch einiges zeigen müßte.

23. — Se6 24. Le5: Se5: Nun deutliches Stellungsplus für Mark V! Im folgenden ist es imponierend, mit welcher Präzision Schwarz den K.O. anstrebt.

25. f4? Morphy, ohne seinen Starkmacher Capablanca sichtlich total überfordert, kann diese komplizierte Stellung unmöglich meistern! Nach 25. Dd4 nbst 26. Te2, mit dem Plan Te1 usw., konnte er noch kämpfen.

25. — Seg4 26. Dd4 Se4 Riesentröser!

27. Te6? Ermöglicht einen phantastischen Schluß! Weiß hätte 27. h3

ziehen können mit ebenfalls schlechterem Spiel.

27. — Sc3!! IM Johansson wörtlich: „Super! How could Mark V find that?! The game is over!“ — „Hervorragend! Wie konnte Mark V nur sowas finden?! Das Spiel ist entschieden!“

28. Te8:† Te8: 29. Dd2 Sa4: Wert +029, d.h. für Schwarz gewonnen — bei einem Stellungswert von mehr als 25!

30. La4: Da4: 31. Td6:† Noch immer war 31. h3 angebracht. Jetzt macht Mark V Schluß:

31. — Dc2!! Zwar nicht schwer zu sehen, dennoch amüsant!

32. Tg6:† Verzweiflung!

32. — hg6: 33. Dd3 Dd3: Wert 1999, d.h. Mattansage!

34. g3 Te1† 35. Kg2 Df1#, 0:1. Großartig! Dieses Spielvermögen blieb Mark V (leider) in vielen weiteren Partien schuldig!

Daß es zu einer deklassierenden 1:4-Niederlage von Mark V gegen Mephisto ESB II (90 Sek. je Zug gegen Stufe 5-C) kam, liegt nicht nur an der überragenden Mittelspielfähigkeit von Mephisto, sondern auch am riskanten Opferspiel von Mark V, der in dieser Beziehung die Shannon-B-Programmierung (selektive Rechenweise) aufblitzen ließ: Im 17. Zug opferte er frech auf h3 seinen Läufer „auf Chancen“! Mir fällt kein anderer Micro-Computer ein, der in jener Stellung auf h3 genommen hätte! Nachdem Mephisto sich umsichtig verteidigt hatte, stand er bereits im 21. Zug (Tf6:!) auf Gewinn! Zum Schluß spann er sogar noch ein Mattnetz, das Mark V die Dame kostete . . . Eine turbulente Partie!

#### Partie 2

##### Spanisch (Berliner Verteidigung)

Mephisto ESB II (Stufe 5-C) — Mark V (90 Sek. je Zug)

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lh5 Sf6 4. Sc3 Eigener Zug.

4. — Lc5 5. Lc6: dc6: 6. 0-0 0-0 Ebenfalls eigen.

7. h3? Besser 7. h3.

7. — Lg4 8. d3 a6 9. Le3 Le3: 10. fe3: De7 11. Del Tf8 12. Dg3 Tde8 13. h3 Ld7 14. Dg5 Tad8 15. Tac1 Dc5 16. Sa4 Da5 17. c4 Lh3:?! 18. c5! Mephisto ESB II kontert eiskalt! Von nun an bis zum Schluß spielt er auf der Höhe seines Könnens. Es ist direkt schenswort, wie der Weltmeister jetzt auseinandergenommen wird.

18. — h6 19. Dg3 Td3: 20. Se1! Nun hängen drei Figuren: Td3, Lh3 und Sf6! Ein Universalzug!

20. — Lg2:† Die schwächste Abwicklung, doch von der schwarzen Stellung ist nur noch eine Ruine übrig geblieben — drei Züge erst nach dem frechen Opfer!

21. Tf6:† Dd2 22. Sd3: Dd3: 23. Tf5 (Tf2!) Le4: 24. Tf2 Te6 25. Kh2 Dd5 26. Dh3 f5 27. Tg1 a5 28. Sc3 Dd7 29. Sc4: fe4: 30. Dg4 b6 31. cb6: cb6: 32. Tgfl Dd5 33. Td1! h5 34. Df5 Dd1: 35. De6:† Kh8 36. Dg6 Kg8 37. De8† Kh7 38. Dc6: Dd3 39. Tg2! Jeder Zug sitzt!

39. — g5 Erzwingen!  
40. Dc7† Kg6 41. Db6:† Kf7 42. Tg5: De2† 43. Tg2 Dd3 44. Tf2† Ke7 45. Da5: Ke6 46. Dc5 Da6 47. Df8 Dd3

48. Df7† Kd6 49. b4 Kc6 50. a4 Dd6 51. Tf6: Schwarz gab auf.

Mark V hatte es nicht leicht gegen die Konkurrenz. Auch sein Kurz-Wettkampf gegen Champion Sensory Challenger (2 Min. je Zug gegen dessen Stufe 5) ging mit 2:3 verloren. Davon wählte ich absichtlich diese Partie aus, die Mark V zwar gewinnt, doch nur nach einem „chronischen Fehler“ von Challenger: Mark V zieht im 10. Zug stets fehlerhaft 10. — Lc5?, wonach Weiß 11. e6! mit Qualitätsgewinn entgegnet! Im 15. Zug nimmt Weiß jedoch auf a7 mit dem Läufer einen vergifteten Bauern, der nur mittels Rückgabe der Qualität befreit werden kann. Mark V erhält danach das bessere Spiel. Mit 24. — c3! übernimmt er das Gesetz des Handelns. Eine trotz beidseitiger Fehler konsequente Partie von MK V!

#### Partie 3

##### Spanisch (Berliner Verteidigung)

Champion Sensory Challenger (Stufe 5) — Mark V (2 Min. je Zug)

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lh5 Sf6 4. 0-0 Se4: 5. d4 Sd6 6. Lc6: Eigener Zug.

6. — dc6: Ebenfalls eigen.

7. de5: Se4 Die Theorie hält Sf5 für genauer.

8. Dd8:† Kd8: 9. Td1† Ld7? (Kc8!) 10. Lc3 Lc5? 11. e6! Gewinnt die Qualität.

11. — fe6: 12. Se5 Ld6 13. Sf7† Ke7 14. Sh6: Th8: 15. La7:† Mark V „denkt“ nicht im Traum daran, diesen Bauern zu schlagen — falls er die Gegenpartei spielen würde!

15. — e5? Besser 15. — b6! usw.

16. f3 Sf6 17. Td3 Ta8 18. Ta3 c4 19. Ld4 La3: 20. Sa3: b5 21. Td1 Lc6 22. Kf2 g5 23. Ke2 Sd5 24. Kd2 c3†: Stark!

25. bc3: Kd6! Die Pointe!

26. c4 Ta3: 27. cd5: ed5: 28. Ta1 Arm-selig!

28. — h5 29. Lf6 g4 30. f4 Relativ am besten.

30. — Ld7 31. Le5† Kc6 32. c3 Lf5 Trotz ungleicher Läufer steht Schwarz klar besser.

33. g3 Kb6 34. Lf6 e5! 35. Kc1 Kc6 36. Kb2 Ta4 37. Te1? Ein schwerer Fehler; mit 37. Te1 konnte Weiß noch etwas hinhalten.

37. — Te4! Klar!

38. Kb3 c4† 39. Ka3 Te2 40. Th1 Le4 41. Tf1 Th2: Abgang!

42. Te1 Tg2 43. Te3 Lb1 44. Te6† Kd7 45. Tb6 Ta2:† 46. Kb4 Tg2 47. Lh4 Tb2† 48. Kc5 Le4 49. Th7† Ke6 50. Tb5:† Tb5:† 51. Kb5: Kd6? 51. — d4! gewann sofort!

52. Lf6(!) Lc2 53. Le5† Ke6 54. Kc6 Le4 55. Kc7? Besser 55. Kc5, doch nach 55. — Kf5 56. Kd4 h4! ist es aus.

55. — Lb1 55. — Kf5! nbst h4! gewann!

56. Ld4 Lg6 57. Lc5 Lb1 58. Ld4 Ld3 59. Lc5 Kf5 60. Kc6 Le4 61. Kd6 h4 62. gh4: Kf4: 63. Ke6 g5 64. h5 Kg5 65. h6 Kh6: 66. Ke5 Kg5 67. Le3† Kg4 68. Lb6 g2 69. Le3 Kg3 70. f g1 Kf3 71. Lc5 Ke2 72. Lb6 Kf1: 0:1. Zeit: Weiß 1 Std. und 52 Min., Schwarz 2 Std. und 17 Min.

(Fortsetzung folgt!)

## Schach-Echo - Mai 1982, Helmut Schöler: Was können Schach-Computer? Computertest - SciSys Chess Champion MK V

## Was können Schach-Computer?

Von Helmut Schöler, Kempten

(Fortsetzung aus Mai-Doppelheft 9-10)

### Turnierpartien

Vom 6:4-Sieg des Mark V gegen Champion Sensory Challenger nun drei spannende Partien, die Höhen und Tiefen beider Computer aufzeigen sollen. Zunächst ein „leichter Sieg“ von Mark V, der es glänzend verstand, innerhalb von sechs Zügen aus einem „harmlosen“ Bauern auf d4 eine Dame zu machen — hier sogar „nur“ einen Turm mit derselben Wirkung: Matt! (Vierte Partie des Wettkampfes am 26. Dezember 1981).

Partie 4

#### Nimzowitsch-Indisch

Mark V (40 Züge in 2 Std., danach 20 in 60) —

Champion Sensory Challenger (Stufe E, 40 Züge in 2 Std.)

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4 4. f3 0-0 (eigen) 5. e4 (eigen) Lc3:† 6. bc3: Sc6 7. Ld3 Sh5 (gekünstelt) 8. Se2 Dh4† 9. g3 Dh3 10. La3 d6 11. e5 Dg2 12. Tg1 Df3: 13. Dc2! +—; diese Stellung ergab sich mehrere Male!

13. — f5 Noch am besten.

14. ed6: cd5: 15. Ld6: Td8 16. c5 Sf6 17. 0-0-0 Sg4 18. Tgf1 Dg2 19. Dh3 Sh2: 20. Sf4! Dg3: 21. Tg1 De3+ 22. Kb1 Sf3 23. Tgf1 Td6: Sd2: Td2: ist wegen Lf5:! nicht gut.

24. cd6: Df4: 25. d5! Der Start!

25. — Se5: 26. de6: Sd2+ 27. Td2: Dd2: 28. e7† Le6 29. De6:† Kh8 30. e8T† Te8: 31. De8:†

Ein Sieg von Challenger zum 3:3-Ausgleich des Wettkampfes! Schuld an der Niederlage von Mark V ist die schwache Eröffnungsprogrammierung per Zufallsgenerator, die der ungebrauchlichen Ponziani-Eröffnung den Vorzug gibt gegenüber Spanisch und dgl. Obwohl Schwarz nicht die stärksten Gegenzüge findet, gewinnt er ohne besondere Mühe. In dieser Partie ist Mark V schwach aufgetreten (30. Dezember 1981).

Partie 5

#### Ponziani-Eröffnung

Mark V (40 Züge 2 Std., dann 20 in 20) — Champion Sensory Challenger (Stufe E, 40 Züge in 2 Std.)

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. c3?! d5! (eigen) 4. Da4? Zweischneidig! Besser 4. ed5: Dd5: 5. d4! ed4: 6. cd4: Lg4 7. Le2.

4. — Dd6 Ebenfalls nicht exakt! Viel schwerer hätte es Weiß gehabt nach 4. — Ld7!, z. B. 5. ed5: Sd4! 6. Dd1 Sf3:† 7. Df3: Sf6 8. d4!? ed4: 9. cd4: De7† 10. Le3 Db4† 11. Sbd2 Lg4 12. Dg3 Ld6 13. Lf4 Lf4: 14. Df4: 0-0 15. f3 Tfe8† 16. Le2 Ld7! 17. a3 Db2: 18. Tab1 Dc3 19. Tb3 Dcl† 20. Kf2 Dh1: 21. Lf1 (falls 21. Tb1, so 21. — Te2:† und 22. — Dg2:† usw.) 21. — Sd5: 22. Dg3 Te6 23. Dh3 Te2† 24. Le2: Lh3:, und Weiß gab auf in Hofstätter — Rapp, Junioren-Länderkampf Schweiz — Deutschland 1968.

5. d4 ed4: 6. ed5: Dd5: 7. Sd4: Ld7 8. Sd2? (Le3) Sd4: 9. Dd4: Dd4: 10. cd4: 0-0-0 11. Lc4 (Sf3!) Te8†! 12. Kf1 Le6 (—+) 13. Le6:† Te6: 14. Sc4 Lb4 15. Lg5 h6 16. a3 hg5: 17. ab4: a6 18. Se5 f6 19. Sf7?? Ein Irrläufer!

19. — Th4! 20. b5 Te7 21. ba6: ba6: 22. Te1 Kd7 23. g3 Th5 24. Se5† fe5: 25. de5: g4 26. Td1† Kc8 27. Td4 Sh6, und Weiß gab auf.

Nun die 10. Partie des Wettkampfes. Mark V markierte den Endstand von 6:4 mit guter positioneller Leistung in vorwiegend „Shannon-B-Charakter“. Es ist nur Zufall, daß ich drei Partien brachte, in denen Mark V mit den weißen Steinen spielte; mit Schwarz gewann er die Spiele Nr. 1, 3 und 7. Ein überzeugender Sieg! (31. Dezember 1981).

Partie 6

#### Angelehntes Damengambit

Mark V (40 Züge in 2 Std., danach 20 in 60) — Champion Sensory Challenger (Stufe E, 40 Züge in 2 Std.)

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sf3 (eigen) Sf6 (noch programmiert) 4. Sc3 Sc6 5. cd5: ed5: 6. Lf4 Lg4 7. e3 Lb4 8. Ld3 Se4 9. Tc1 0-0 10. h3 Lf3: 11. Df3: Te8 12. Le4: Lc3:† 13. Tc3: Te4: 14. 0-0 Tc8 15. Tc5 Se7 16. Tfc1 c6 17. b3 Sg6 18. Lg3 Dd7 19. a4 Tce8 20. b4! Erkennt den Schwerpunkt der Partieranlage: Den Damenflügel!

20. — Dd8 21. Dh5 Df6 22. b5 T4e6 23. a5 a6? Fehler! 23. — cb5:! mußte geschehen.

24. bc6:! bc6: 25. De2! Ignoriert bewußt die „Drohung“ Dd4:.

**Schach-Echo - Juli 1982, Helmut Schöler: Was können Schach-Computer?  
Computertest - SciSys Chess Champion MK V**

25. — Dd4: 26. Da6: Db2 27. Db6!  
(+—) Db6? Verliert zwangsläufig,  
aber es war schon alles schlecht!

28. ab6: f5 29. Tc6: Tc6: 30. Tc6:  
Se5 31. Le5: d4 32. b7; 1:0 — Tech-  
nisch brillant!

Einen viel schwereren Stand hatte  
Mark V gegen Mephisto ESB II! Ich  
habe für Sie, verehrte Leser, ebenfalls  
drei spannende Partien herausgesucht  
und kommentiert. Selbst eingefleischte  
„Verehrer“ von Mark V müßten beim  
Nachspielen der ausgewählten Partien  
zugeben, daß Mark V in jenem Gegner  
seinen Meister gefunden hat, der ihn  
mit 7:3 besiegte. Im folgenden Spiel  
nahm ich die (damals) von IM David  
Levy angegebene „beste“ Zeiteinteilung  
vor: 1. 5 in 15, 2. 5 in 30, 3. 10 in 35,  
4. 5 in 20, 5. 15 in 15(?), 6. 10 in 35,  
7. 10 in 20, 8. 20 in 60 (Erklärung:  
„1. 5 in 15“ heißt z. B.: Der Computer  
soll die ersten 5 Züge durch freie Zeit-  
einteilung binnen 15 Minuten absolviert  
haben!) Was dabei herauskam?  
Nun, sehen Sie selbst:

#### Partie 7

#### Ponziani-Eröffnung

Mark V („Tourn“ wie oben) —  
Mephisto ESB II (Stufe 6-C)

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. c3?! Siehe Partie  
Nr. 5 gegen Challenger!

3. — Sf6 4. d4 Se4: 5. d5 Se7 6. Se5:  
Sg6 Soweit die Programmierungen  
der beiden Computer.

7. Sg6:(?) Besser Sf3. Der Textzug öff-  
net die h-Linie zugunsten von Schwarz.

7. — hg6: 8. Ld3 De7 9. Le2 (De2!)  
Sf6 10. Lf4 De4 (=+) 11. Lc7: Sd5:  
12. Lg3 Sf4! 13. Lf4: Df4: 14. h3  
Ld6! Gegen die Rochade gerichtet!  
15. Sd2 0-0 16. g3 De5 17. Sc4 De4  
18. 0-0 Le7 19. Ld3 Dc6 20. Te1 d5  
Zeitvergleich: Weiß 53 Min., Schwarz  
52 Min.

21. Se5 Db6 22. Df3 Db2: 23. Dd5:  
Le6 Schwarz steht besser.

24. Df3 Dc3: 25. Db7: Ld6 26. Tac1  
Da3! Falle!

27. Lc4?? Fällt tatsächlich darauf rein!  
Der Zug kam ziemlich rasch. Sollte die  
von den Programmierern empfohlene  
Zeiteinteilung schuld daran sein?! Mark V  
mußte „nur“ vier Halbzüge voraus-  
sehen, dennoch stellte er hier glatt  
eine Figur ein! „15 in 15“ war gerade  
an der Reihe, 1 Minute pro Zug also.  
Die Stellung erforderte eindeutig mehr  
Zeit! Am besten stellt man ein: 1. 40 in  
120, 2. 20 in 60, 3. 20 in 60 usw. Siehe

dazu meine Einleitung unter „Verände-  
rung der Spielstärke durch Zeitvor-  
gabe“.

27. — Le5: 28. Le6: fe6: 29. De4  
Mark V gibt sich an dieser Stelle den  
Wert von —012, d. h. wesentlich  
schlechtere Position.

29. — Ld6 30. De6:† Kh7 31. Tc4 g5!  
32. Te3 Db2 33. Te2 Da1† 34. Te1  
Df6! 35. De3 Tae8 36. Dd3† g6 37.  
Tf1 Te1! Mark V wird von Mephisto  
ESB II erbarmungslos ausgepunktet!

38. Tc2 Wert —019, d. h., er fühlt sich  
noch nicht ganz verloren!

38. — Tf1:† 39. Kf1: Lc5 40. Dd7†  
Kh6 Zeit: Weiß 101 Min., Schwarz  
104 Min.

41. f4 Lb6 42. Tc4 Db2! 43. Ke1 Hier  
fragte Mark V höflichst an: „Ich gebe  
auf, okay?“

43. — Df2† Das wollen wir schon  
noch sehen, oder?!

44. Kd1 Df1† 45. Kd2 Dc4: 46. fg5:†  
Kg5: 47. De7† Tf6 48. De5† Tf5 49.  
De7† Kh6 50. Dh4† Dh4:; Weiß gab  
auf! Zeiten gesamt: Weiß 1 Std., 53  
Min., Schwarz 2 Std., 5 Min. — Eine  
gute Partie von Mephisto ESB II!

Die nächste Partie gewinnt ebenfalls  
Mephisto ESB II; es ist die fünfte des  
Wettkampfes — zum 4:1-Zwischen-  
stand! Ein eigentlich leichter Sieg!  
Weiß bricht mit dem Turm auf der  
„Siebenten“ ein, gewinnt eine Figur  
(43. f4), spielt ein exaktes Endspiel und  
gewinnt mit der Mehrfigur mühelos.

#### Partie 8

#### Benoni

Mephisto ESB II — Mark V  
Zeitgabe wie zuvor

1. d4 Sf6 2. c4 e5 3. dc5: e6 4. e3 Sc6  
(eigen) 5. Le2 (eigen) Lc5: 6. Sc3 0-0

7. Sf3 d5 8. cd5: ed5: 9. 0-0 Lf5 10.  
Db3 Sa5 11. Db5 b6 12. b4 Ld7 13.  
Dd3 Lb4: 14. Sd5: Sd5: 15. Dd5: Lc3  
16. Tb1 Le6 17. Dd8: Tad8: 18. Lb2  
Lb2: 19. Tb2: Sc4 20. Tc2 Sd6 21.  
Tfc1 Ld5 22. Tc7 a5 23. a3 f6 24. Sd4  
f5 25. Tb1 Se8 26. Te7! Tf6 27. Tb5  
Kf8 28. Ta7 Falls 28. Tc5, so 28. —  
Sc7!.

28. — f4(!) 29. Sf3 Lf3: 30. gf3: fe3:  
31. fe3: Td2 32. Kf1 Ta2 33. Tb7 Ta3:  
34. Kf2 Sd6 35. Tb8† Kf7 36. T5b6:  
Se4† 37. Kg2 Ta2 38. T8b7† Kg6  
39. Tb2 Tb2: 40. Tb2: Sg5 41. Ta2  
Te6 42. e4! (+—) Te5 Verzweigung!

43. f4 Te4: 44. Ld3! Stark!

44. — Kf7 45. fg5:?! (Le4:!) Tg4†  
46. Kh1 Tg5: 47. Tf2†! Ke6 48. Lh7:  
Th5 Zeitvergleich: Weiß 2 Std. und  
1 Min., Schwarz 1 Std. und 57 Min.

49. Lc2 Tc5 50. Lb3† Ke5 51. Kg2  
g5 52. h3 Ke4 53. Lf7 Ke3 54. Lg6  
a4(?) 55. Ta2 Ta5 56. Ta3†! Ke2  
57. Le4 Gutes Endspiel von Me-  
phisto ESB II!

57. — Ke1 58. Lc6 Te5 59. Ta4: Tc5  
60. Lf3 Kd2 61. Ta3 Tf5 62. Kg3 Tb5  
63. Le4! Tb4(!) 64. Kf3 Tc4 65. Ta2†  
Ke1 66. Ta5 Tc3†, und Schwarz gab  
gleichzeitig auf.

Nach folgender guter Leistung im  
Wettkampfspiel kam Mark V auf 2:4  
heran. Als er auch noch die 7. Partie  
gewann, wurde es wieder spannend;  
doch ein „Hatrick“ von Mephisto  
ESB II in den drei restlichen Partien  
machte alles klar — zum Leidwesen  
von Mark V! Daß dieser im techni-  
schen Endspiel stärker spielt als Me-  
phisto ESB II, beweist diese Partie.  
Nachdem Mark V die Eröffnung ver-  
patzt hatte, übernahm Mephisto die  
Initiative, eroberte einen Bauern (13.  
— Sc2:!) und stand dann auf Gewinn!

### SCHACH-COMPUTER Ihr elektronischer Spielpartner!

Module Mephisto II sowie ESB sofort lieferbar!  
Auch alle anderen neuesten Modelle erhalten  
Sie günstig von

Deutschlands führendem  
Schachcomputer-Spezialversand

Besonders interessant:  
Sonderkonditionen für Schachvereine und Wiederver-  
käufer (auch im Ausland).

Bitte fordern Sie unverbindlich unseren Prospekt an.



MÜNCHNER SCHACHVERLAG

Leopoldstraße 108 A - 8000 München 40 - Telefon (089) 346166

**Schach-Echo - Juli 1982, Helmut Schöler: Was können Schach-Computer?  
Computertest - SciSys Chess Champion MK V**

Erst ein Fehler von Mephisto (28. — Ld4?) ließ Mark V wieder etwas aufatmen, der nun den Bauern zurückerobern konnte; doch selbst da stand Mephisto noch etwas besser. Der entscheidende Fehler unterlief Mephisto im 46. Zug (46. — e5?), der stattdessen mit 46. — h6! die drohenden Freibauern auf g und h stoppen konnte. Nun ergriff der Weltmeister die Chance, ließ die Freibauern laufen, spielte ein präzises Endspiel und gewann in weltmeisterlicher Manier!

#### Partie 9

##### Sizilianisches Fianchetto

Mark V — Mephisto ESB II  
Zeiteinteilung wie zuvor

1. e4 c5 2. b3 Sf6 (eigen) 3. d3 (eigen) d5(!) 4. Lb2(?)! de4: 5. Lf6: gf6: 6. de4: Dd1:† 7. Kd1: Lh6(!) 8. Lb5† Sc6 9. Sc3 Lg4† 10. f3 0-0-0† 11. Ld3 Le6 12. g4? Sb4! 13. Ke2 Sc2:!(—+) 14. Lc2: Td2† 15. Ke1 Tc2: 16. Sb5 a6 17. Sa3 Tc3 18. h4 Td8 19. Kf2 Td2† 20. Se2 Te3 21. The1 Ted3 22. Tec1 Le3† 23. Ke1 Tb2 24. Tc2 Tdd2 25. Tb2: Tb2: 26. Kd1 Td2† 27. Ke1 Td7 28. Sc2 Ld4? Schwach! Nach 28. — Lh6! blieb Schwarz im Vorteil.

29. Scd4:† cd4: 30. Tc1† Kb8 31. Td1 d3 32. Sf4 Erobert den Bd3, doch Schwarz steht weiterhin gut.

32. — Tc7 33. Td3: Tc1† 34. Kd2 Th1 35. Se6: fe6: 36. Td8† Kc7 37. Te8 Kd6 38. h5 Th2† 39. Ke3 Ta2: 40. Td8† Kc6 41. f4 Tg2 42. Kf3 Th2 43. b4 Tb2 44. Tc8† Kd7 45. Tc4 Tb3† 46. Kg2 e5? Der eigentliche Fehler, der die Freibauern auf g und h zu Riesen macht. Richtig war 46. — h6! mit guten Chancen für Schwarz.

47. fe5: fe5: 48. g5! b5 Mephisto ist „ahnungslos“!

49. Tc5 e6 50. g6! hg6: 51. hg6: Tb2† 52. Kf3 Tb1 53. Kg4! Mark V nun perfekt im Endspiel!

53. — Tg1† 54. Kh5 Ke7 55. Tc7† Kd6 Er fühlt sich noch immer besser stehend.

56. Ta7 Th1† 57. Kg5 Tg1† Mephisto bewertet die Stellung als remis.

58. Kf6 Mark V „denkt“ gar nicht an Zugwiederholung!

58. — Tf1† 59. Kg7 Interessant ist auch die Bewertung der Stellung von Mark V: Er begreift sein Glück noch gar nicht!

59. — Tf4 60. Ta6:† Kd7 61. Tb6 Te4: 62. Tb5: Kc6 63. Tc5† Kd6 64.

Tb5 Kc6 65. Tc5† Kd6 66. Tb5 Kc6 67. Tb8! Kc7 68. Ta8! Sehr fein!

68. — Tb4: 69. Kf6 Kd6 70. g7 Jetzt merkt er es!

70. — Tg4 Hier beurteilt er die Stellung als für Weiß gewonnen.

71. g8D Tg8: 72. Tg8: e4 73. Tg5 e3 74. Te5; 1:0 — Perfektes Endspiel von Mark V!

Mark V gegen Grünfeld S/Morphy/Capablanca bislang 1½:½, mehr liegt mir bisher noch nicht vor, da mein SARGON-Grundgerät 12 Wochen in „Reparatur“ war. Ich werde den Wettkampf auf 10 Partien jedoch noch nachholen. Hier zeige ich die zweite Wettkampfpattie, in der Morphy wegen zu frühem Matt seinen Starkmacher Capablanca gar nicht mehr rufen konnte . . .

#### Partie 10

##### Benoni

Grünfeld S/Morphy (Stufe 8 Best) — Mark V (wie in Partie 7)

1. d4 Sf6 2. c4 e5 3. d5 e6 4. Sc3 ed5: 5. cd5: d6 6. g3 Lg4 (eigen) 7. Lh3 (eigen) Sbd7 8. Lf4 g6 9. Dd3 Lh3: 10. Sh3: Le7 11. 0-0 0-0 12. Tad1 Tb8 13. b3 a6 14. Se4 Se4: 15. De4: b5 16. Le3 Lf6 17. Df4 Alles leicht verständlich.

Wir liefern sofort:

### Schachcomputer Mephisto ESB

mit elektronischem Schachbrett

### Schachcomputer Mephisto II Einzelmodul-Kassetten Mephisto II

Sonderkonditionen — Fordern Sie Prospekte an — Spesenfreies Rückgaberecht innerhalb von 8 Tagen

### Nordbayrischer Schachcomputer-Vertrieb

#### Werner Hufnagel

8560 Lauf (bei Nürnberg)  
Waldstr. 20, Tel. 0 91 23 / 56 04

Hier kaufen Sie beim Computerfachmann!

17. — Le5 18. De4 Sf6 19. Dd3 Dc8 20. Sf4 g5 21. Sg2 e4 22. Dc2 Dg4 23. bc4: bc4: 24. f4 Tb2 25. Dc4: gf4: 26. Sf4: Lf4: 27. Lf4: Te8! 28. Da6:? Tee2: 29. a4 Tg2† 30. Kh1 Th2:† 31. Kg1 Tbg2#

Mark V gegen SAVANT 3½:1½; die dritte Wettkampfpattie zwischen den fernöstlichen Computern zeigt Mark V wiederum als Endspielkünstler! Mit zwei gegen drei Bauern gewinnt er im Turmendspiel. SAVANT trotz der Niederlage sehr stark — eine spannende Partie!

#### Partie 11

##### Königsindisch

Mark V (40 Züge in 2 Std., danach 20 in 60) — SAVANT (Stufe 5)

1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 Lg7 4. e4 d6 5. h4!? Eigener Zug! Mark V greift schon jetzt an, und SAVANT wehrt hervorragend ab!

5. — 0-0 6. f3 e5 7. Le3 ed4: 8. Ld4: c5? (schwächt d6; besser 8. — Sc6) 9. Le3 Sc6 10. Dd2 Le6 11. 0-0-0 Se5 12. Dd6:? Warum nicht zunächst 12. b3!; nach 12. — Se8 käme 13. Lc5:†+—.

12. — Dd6: 13. Td6: Lc4: 14. Sge2 Mark V hat in der Eröffnung nichts erreicht.

14. — Sd3† 15. Kb1 Tfd8 16. Td8:† Td8: 17. g4 Se5! Vorteil für SAVANT!

18. Sg3 Ld3† 19. Ld3: Td3: 20. Lc5: Tf3: 21. Tg1 b6 22. Ld4 Sfg4: (—+) 23. Sd5 Td3 24. Se2 Td2 25. Tg2 Kh8 26. Kc1 Lh6 27. Kb1 Td1† 28. Kc2 Td2† 29. Kb3 Lg7 30. Lc3 Td1 31. Sd4! Td3 32. Sb5 Sf6? Verspielt den mühsam erkämpften Vorteil wieder! Besser war 32. — f5! usw.

33. Sf6: Lf6: 34. Sa7: Te3 35. Sc8 Lh4: 36. Sb6: Damit sind auf a und b gefährliche Freibauern entstanden!

36. — Te4: 37. Sc4! f6 38. Sd6 Te3 39. Sc4 Sc4: 40. Kc4: Kg8 41. b4! Es geht los!

41. — Kf7 42. b5 f5 43. b6 Te7 44. a4 Ke8 45. Kb5 Kd8 46. Td2† Kc8 47. Tc2 Kb7 48. Tc2 Kb7 49. a5 Gewinnt; die drei schwarzen Freibauern sind zu langsam!

49. — f4 50. a6† Kb8 51. a7† Kb7 52. Ld4! Td7 53. Tc7†!! Tc7: 54. bc7: Kc7: 55. a8D; 1:0 — Eine unglückliche Niederlage von SAVANT.

Mit einem stärkeren Modul sollte Mark V selbst einem Turnierfuchs gefährlich werden. Ob es überhaupt erscheint — und wann — vermag ich nicht zu sagen.

**Schach-Echo - Juli 1982, Helmut Schöler: Was können Schach-Computer? Computertest - SciSys Chess Champion MK V**

BROCHURE 1981

**WERELDKAMPIOEN 1981**  
**(Commerciële Klasse)**  
**2e MICROCOMPUTER WK.**  
**TRAVEMÜNDE SEPT. 1981**



# chess champion MARK V

*De schaakcomputer met vele, totaal nieuwe mogelijkheden*

Aanbevolen door de Wereldschaakbond (FIDE),  
in het bijzonder voor schakers op clubniveau.



**SciSys brochure - 1981: Chess Champion Mark V (MK V)**



# chess champion MARK V

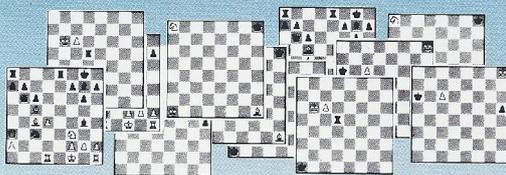
## Nieuwe dimensies in computer-schaak

De CHESS CHAMPION MARK V is een van de veelzijdigste en meest vooruitstrevende schaakcomputers, die tot nu toe ontwikkeld werden. Tegelijkertijd is het ook één van de sterksten. In 1981 werd MARK V Wereldkampioen in de "Commerciële groep" (d.w.z. van in de winkel verkrijgbare computers) bij de 2e Microcomputer-wereldkampioenschappen. MARK V maakt computerschaak nu ook interessant voor sterke clubschakers.

## Nieuwe dimensies in spel, commentaar en analyses

De CHESS CHAMPION MARK V beschikt bovendien over tal van eigenschappen en mogelijkheden, die u vergeefs bij andere schaakcomputers zult zoeken. Zo is hij de enige schaakcomputer, die alle toernooiregels van de Wereldschaakbond kent en zelfs citeert... Reklameert hij bijvoorbeeld remise door herhaling van zetten, dan noemt hij de desbetreffende paragraaf van het FIDE-reglement. Wanneer u het wilt, speelt hij gelijktijdig op 12 bordes (simultaan), waarbij hij alle zetten en verbruikte tijden voor alle bordes onthoudt en op alle partijen kan herhalen.

## Speelt tot 12 partijen gelijktijdig!

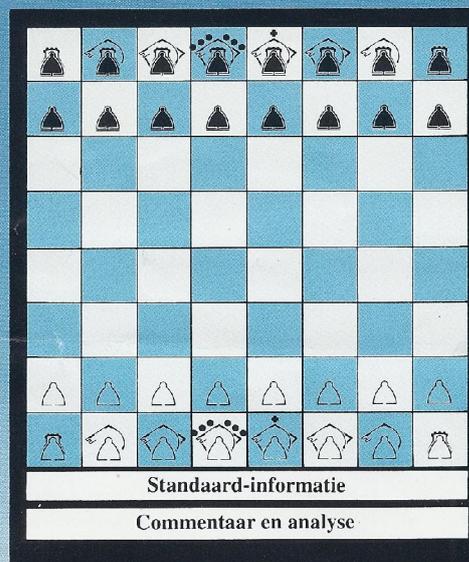


MARK V heeft een ingebouwd LCD-schaakbord, waarop alle stukken automatisch verplaatst worden. Op de display onder het schaakbord leest u commentaren en analyses. Tijdens het rekenproces toont MARK V de zet, die hij overweegt, de verwachte tegenzet en zijn beoordeling van de stelling (tussen +999 en -999). U kunt tegen MARK V een echte toernooipartij spelen, door hem bijv. op 40 zetten in 2½ uur in te stellen: Hij deelt dan zelf zijn tijd in. Is zijn stelling hopeloos, geeft hij zelfstandig op; hij biedt remise aan en accepteert of weigert een remise-voorstel uwerzijds.

## Nieuwe dimensies in bedieningscomfort

Ondanks zijn veelzijdigheid en hoog technisch niveau kan de CHESS CHAMPION MARK V gemakkelijk bediend worden. Daarbij helpt hij u zelfs om vergissingen en fouten bij de bediening te corrigeren. In combinatie met het "Intelligent Sensor Board" (extra toebehoor), dat de stand en de kleur van elk afzonderlijk stuk herkent, is de CHESS CHAMPION MARK V één van de "menselijkste" schaakcomputers, die ooit ontwikkeld werden.

## LCD-schaakbord met display



## Zo geeft de MARK V o.a. commentaar

13. --- D7-D6+	Zetnotatie
MATE IN 4	Mataankondiging
DRAW?	Remise-voorstel
On23'15 On38'43	Schaakklokken voor wit en zwart
ILLEGAL MOVE	Illegale zet
BOARD NUMBER 8	Simultaanpartijen
WRONG KEY	Foute toets gedrukt
I RESIGN OK?	Geeft op
ONLY ONE MOVE	Kommentaar
FORCED MOVE	Kommentaar
DRAW ART. 12.3.A.	Remise door herhaling van zetten (FIDE-regel 12.3.A)
DRAW ACCEPTED	Remise-voorstel geaccepteerd
G2F4 G1H1 1064	Analyse: overwogen zet, verwachte tegenzet, beoordeling van de stelling

# Verbluffende schaak-prestaties van de CHESS CHAMPION MARK V

## De partij van de eeuw

In 1956 speelde in het derde Rosenwald-Herdenking-toernooi in de meestergroep een jongetje van dertien jaar mee. In de achtste ronde moest hij tegen de Internationale schaakmeester Donald Byrne spelen. Byrne had wit en na zijn 17e zet was de volgende stelling ontstaan:

In deze stelling speelde het wonderkind, dat Bobby Fischer heette, Lg4-e6 en vestigde met deze zet in één klap zijn wereldroem. Grootmeester Rueben Fine zette achter deze zet vier uitroepingstekens ("Een verbluffend antwoord, dat in alle varianten wint.") en de bekende schaakjournalist en schaakmeester Hans

Kmoch verklaarde deze partij tot de "Partij van de eeuw". Met deze tekstzet offert Fischer zijn dame, maar start daarmee een aanval, die 24 zetten (!) later tot mat leidt.

CHESS CHAMPION MARK V vindt deze beroemde zet na een bedenktijd van slechts 3½ minuut! Nog verbluffender: de 12 volgende zetten van de computer zijn identiek met die van Bobby Fischer (tijdinstelling 10 seconden per zet). Pas in de 30ste zet wijkt de computer af, maar dan is het lot van wit al bezegeld. Dit waren de zetten:

Byrne	Fischer	MARK V
17. ---	Lg4-e6	Lg4-e6
18. Lc5xb6	Le6xc4+	Le6xc4+
19. Kf1-g1	Pc3-e2+	Pc3-e2+
20. Kg1-f1	Pe2xd4+	Pe2xd4+
21. Kf1-g1	Pd4-e2+	Pd4-e2+
22. Kg1-f1	Pe2-c3+	Pe2-c3+
23. Kf1-g1	a7xb6	a7xb6
24. Da3-b4	Ta8-a4	Ta8-a4*
25. Db4xb6	Pc3xd1	Pc3xd1
26. h2-h3	Ta4xa2	Ta4xa2
27. Kg1-h2	Pd1xf2	Pd1xf2
28. Th1-e1	Te8xe1	Te8xe1
29. Db6-d8+	Lg7-f8	Lg7-f8

30. Pf3xe1 Lc4-d5 b7-b5  
Hier is de partij reeds beslist. Byrne werd op de 41ste zet matgezet.

(\*) Voor deze zet had de computer 90 sec. nodig.

## Moeilijke eindspellen:

### Geen probleem voor MARK V Loper en Paard tegen Koning

Het eindspel van Loper en Paard tegen Koning wordt maar door weinig schaakspelers goed beheerst. Om te winnen, moet de zwarte koning naar de "goede" hoek gedwongen worden. Dat is een van de hoekvelden, die door de witte loper bestreken worden. Daar is een gecompliceerde manoeuvre voor nodig, waarbij het op een preciese samenwerking tussen koning, paard en loper aankomt. Probeer u het eens met de CHESS CHAMPION MARK V vanuit de volgende stelling:

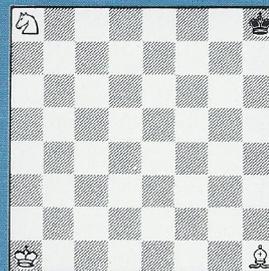
Wanneer u met wit tegen de computer speelt, zult u het misschien moeilijk hebben om de zwarte koning binnen 50 zetten mat te zetten (daarna reclameert MARK V remise volgens de 50-zetten-regel!). Maar probeert u het ook omgekeerd door met zwart te proberen de matvoering van de computer te ontlopen.

U zult al gauw vaststellen, dat CHESS CHAMPION MARK V dit eindspel voortreffelijk beheerst en u zonder meer matzet.

### Voorbeeld:

Tegen een geofezende schaker speelde de computer met wit (instelling 10 sec./zet): 1. Kb2 Kg7 2. Kc3 Kf6 3. Kd4 Kf5 4. Le4+ Kf6 5. Pe7 Kf7 6. Ke5 Kf8 7. Kf6 Kg8 8. Pd5 Kh8 (de zwarte koning vlucht in de "veilige" hoek) 9. Pf4 Kg8 10. Pg6 Kh7 11. Ld5 Kh6 12. Lg8 (de computer weet, dat de koning op h8 niet kan worden matgezet) 12. ... Kh5 13. Pe5 Kh6 14. Pg4+ Kh5 15. Kf5 Kh4 16. Kf4 Kh5 17. Lf7+ Kh4 18. Pe5 Kh3 19. Lg6 Kg2 20. Pd3 Kh3 21. Pe1 Kh2 22. Kf3 Kg1 23. Pg2 Kf1 24. Le2 Kg1 25. Kg3 Lf1 26. Ld1 Kg1 27. Le2 (het is voorbij; de computer kondigt mat in 3 zetten aan) 27. ... Kh1 28. Pf4 Kg1 29. Ph3+ Kh1 30. Lf3 mat.

Wit aan zet



## Hoe wint wit?

### Het Saavedra probleem

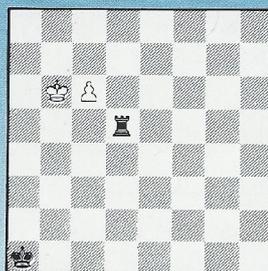
Deze stelling baarde omstreeks de eeuwwisseling groot opzien in de schaakwereld. Zij werd als remise beoordeeld, omdat na 1. c6-c7 Td5-d6 - 2. Kb6-b5 (de koning mag niet naar de c-lijn gaan, omdat anders Td1, gevolgd door Tc1, volgt met direct remise) 2. ... Td6-d5 + 3. Kb5-b4 Td5-d4 + 4. Kb4-c3 Td4-d1 5. Kc3-c2 zwart met de verbluffende zet 5. ... Td1-d4! nog remise houden kan: 6. c7-c8D Td4-c4+! 7. Dc8xc4 pat!

De monnik Fernando Saavedra toonde echter aan, dat er toch een winstmogelijkheid voor wit zit. De roem van Saavedra berust enkel en alleen op het vinden van de winnende zet. Ziet u ook hoe wit toch kan winnen? CHESS CHAMPION MARK V behandelt de studie feilloos (Instelling 60 sec./zet) en vindt de zet van Saavedra meteen.

### Oplossing:

Wit moet op de zesde zet een toren kiezen! Daarna werkt de patval niet meer en dreigt er mat door Ta8. Zwart moet daarom 6. ... Td4-a4 spelen. Er volgt 7. Kc2-b3 en nu moet zwart zijn toren opofferen om het torenmat op c1 te verhinderen: 7. ... Ka1-b1 8. Kb3xa4 met mat in een paar zetten.

Wit aan zet



## Eindspelstudie van Réti Is er nog redding voor wit?

Kent u deze beroemde eindspelstudie van de tsjechische grootmeester Richard Réti? Sinds 1921, toen deze studie werd gecomponeerd, heeft dit eindspel steeds weer bewondering van alle schakers opgewekt.

De stelling schijnt voor wit hopeloos verloren.

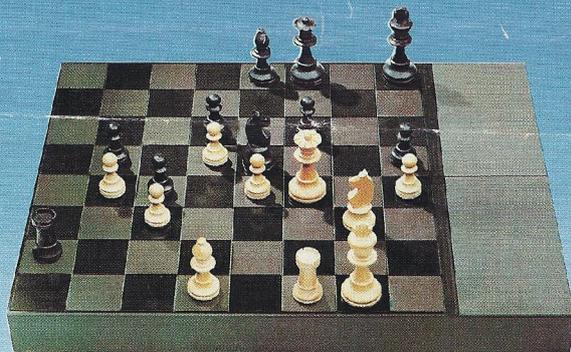
Terwijl de zwarte koning de witte pion zonder moeite kan opvangen, is de witte koning te ver verwijderd van de zwarte pion om hem nog in te halen. Tenminste...

Inderdaad kan wit op verbluffende wijze nog remise houden. Wanneer u deze stelling met zwart tegen

**CHESSE CHAMPION MARK V** speelt (Instelling 10 sec./zet) ontdekt u hoe.

**Oplissing:**

1. Kh8-g7 h5-h4 2. Kg7-f6 h4-h3 3. Kf6-e6! h3-h2  
4. c6-c7 Ka6-b7 5. Ke6-d7 h2-h1D 6. c7-c8D + remise,  
of: 2. ... Ka6-b6 3. Kf6-e5! Kb6xc6 4. Ke5-f4 h4-h3  
5. Kf4-g3 h3-h2 6. Kg3xh2 remise, of: 2. ... Ka6-b6  
3. Kf6-e5 h4-h3 4. Ke5-d6 h3-h2 5. c6-c7 Kb6-b7 6. Kd6-d7  
h2-h1D 7. c7-d8 remise. Wit kan altijd remise houden.



*Nieuwe dimensies - ook in de sensor-techniek*

**MARK V** kan aan een speciaal "Intelligent Sensor Board" worden aangesloten. Ook dit bord is een sensationele nieuwe ontwikkeling: U hoeft de stukken alleen maar op te stellen en te zetten zoals op een gewoon bord, zonder ze speciaal in te drukken. Het "Intelligent Sensor Board" herkent dank zij een geraffineerde aftast-techniek zonder meer elk stuk en de kleur. De zetten van de computer worden met behulp van verzonken lichtdioden gesignaleerd. Een foutieve stelling of zet wordt meteen opgemerkt en gecorrigeerd. Bijzonder gemakkelijk is het opstellen van partijstellingen, die u wilt analyseren en van problemen. Zetten en stellingen behoeven niet meer ingetoetst of ingedrukt te worden.

## De uitstekende eigenschappen van de CHESSE CHAMPION MARK V

- Keuze van de speelsterkte door tijdstelling (bijv. 10 sec./zet of 40 zetten in 150 minuten); flexibele tijndeling door de computer.
- Verschillende speeltechnieken voor normale, snel- en toernooi-partijen.
- Speelt tot 12 partijen tegelijkertijd, onthoudt alle zetten, instellingen en tijden.
- Ingebouwd LCD-schaakbord (voortdurende stellingscontrole).
- Uitvoeren van zetten door toetsen of cursor.
- Internationale schaaknotatie in de display.
- Uitvoerige analyse gedurende de partij; overwogen zet, verwachte tegenzet, stellingsbeoordeling (+ 999 tot - 999).
- LCD-display met 16 tekens voor commentaren en analyses.
- LCD-schaakbord kan door toetsdruk omgedraaid worden (zwart speelt "naar boven"), ook tijdens de partij.
- Ingebouwde schaakklokken voor alle 12 bordes, gescheiden voor wit en zwart.
- Terugname van een onbeperkt aantal zetten.
- Onthoudt afgebroken stellingen, tijden en alle instellingen na het uitschakelen.
- Automatisch herhalen van alle partijen.
- Onderbreking van het rekenproces te allen tijde mogelijk.
- Benut de bedenktijd van de tegenstander.
- Speelt precies volgens de internationale toernooiregels.
- Geeft schaak, mat en pat aan.
- Eist remise op volgens de 3- en 50-zettenregels.
- Kondigt mat aan, stelt remise voor, accepteert of weigert remise-voorstellen, geeft zelfstandig op.
- Omvangrijk openingenrepertoire, vindingrijke eindspelstrategieën.
- Actieve toevalsgenerator.
- Eenvoudig opstellen van stellingen door middel van de cursortoets
- Voortreffelijk oplosser van problemen (tot Mat in 7 zetten). Onderzoekt nevenoplossingen. Automatische minorpromoties.
- Accoustische signalen, verlichting van het LCD-schaakbord en de display-velden.
- Uitwisselbare programma-modulen.
- Programma's van de Internationale Schaakmeester en computer-expert David Levy.
- Afmetingen 342 x 255 x 46

Vertegenwoordigd in Nederland door:

Electronics Nederland B.V.

Tijnmuiden 15/17/19, 1046 AK Amsterdam.

Tel. (020) 139960. Telex 13406

In België en Luxemburg door

Electronics Belgium NV

11 Boudewijn Boulevard, 1000 Brussel

Tel. 02/17 39 03 - 02/218 40 02, Telex 62712 elbel b

SciSys schaakcomputers worden aanbevolen door de Wereldschaakbond (FIDE)



SciSys schaakcomputers zijn verkrijgbaar bij:

**SciSys brochure - 1981: Chess Champion Mark V (MK V)**

The 2nd World Microcomputer Chess Championship was played in Lübeck-Travemünde, West Germany, from the 21st to the 27th of September. The CHESS CHAMPION MARK V won the commercial group with some ease. Here are the crosstable and the games played by the Mark V.

	1	2	3	4	
1 Chess Champion Mark V	xxxx	0½01	½111	½1++	8½
2 Champion Sensory Challenger	1½10	xxxx	100½	110½	6½
3 Savant	½000	011½	xxxx	01++	6
4 Grunfeld/Morphy/Capablanca	½0--	001½	10--	xxxx	3

### ROUND 1

White : CHESS CHAMPION MARK V

Black : SAVANT

1. e2 – e4 e7 – e5 2. Ng1 – f3 Ng8 – f6 3. Nf3 × e5 d7 – d6 4. Ne5 – f3 Nf6 × e4  
5. d2 – d4 d6 – d5 6. Bf1 – d3 Bf8 – e7 7. 0 – 0 Nb8 – c6 8. Rf1 – e1 Bc8 – g4 9.  
c2 – c4 Bg4 × f3 10. Qd1 × f3 Nc6 × d4 11. Qf3 – e3 Nd4 – f5 12. Qe3 – h3  
Nf5 – d4 13. c4 × d5 Ne4 – f6 14. Nb1 – c3 Nf6 × d5 15. Bc1 – g5 f7 – f6 16.  
Bg5 – e3 Nd5 × c3 17. Be3 × d4 Qd8 × d4 18. Bd3 – g6+ Ke8 – f8 19. b2 × c3  
Qd4 – f4 20. Re1 – e4 Qf4 – d6 (Diagram 1) 21. Re4 – d4 Qd6 – a3 22.  
Rd4 – d7 Be7 – d6 23. Bg6 – e4 Qa3 – b2 24. Ra1 – b1 Qb2 × a2 25. Rb1 × b7  
Qa2 – e2 26. Be4 – d3 Qe2 – e1+ 27. Bd3 – f1 Qe1 – e4 28. Qh3 – f3 Qe4 × f3  
29. g2 × f3 a7 – a5 30. Bf1 – c4 a5 – a4 31. Rd7 – f7+ Kf8 – e8 32. Rf7 × g7  
Bd6 – e5 33. f3 – f4 Be5 × f4 34. Rg7 – g4 Bf4 – e5 35. Bc4 – b5+ Ke8 – e7 36.  
Bb5 × a4 Ra8 – g8 37. Rg4 × g8 Rh8 × g8+ 38. Kg1 – h1 Rg8 – g5 39. h2 – h3  
Rg5 – h5 40. Kh1 – g2 Rh5 – g5+ 41. Kg2 – f1 Rg5 – h5 42. Kf1 – g2 Ke7 – d6  
43. c3 – c4 f6 – f5 44. Rb7 – a7 Rh5 – g5+ 45. Kg2 – f1 Rg5 – h5 46. Ra7 – a6+  
Kd6 – c5 47. Ra6 – a5+ Kc5 – d6 48. Ra5 – d5+ Kf6 – e6 49. Ba4 – d7+  
Ke6 – f6 50. Kf1 – g2 Rh5 – g5+ 51. Kg2 – f1 f5 – f4 52. Kf1 – e2 Rg5 – g1 53.  
Bd7 – g4 Rg1 – c1 ½ – ½.

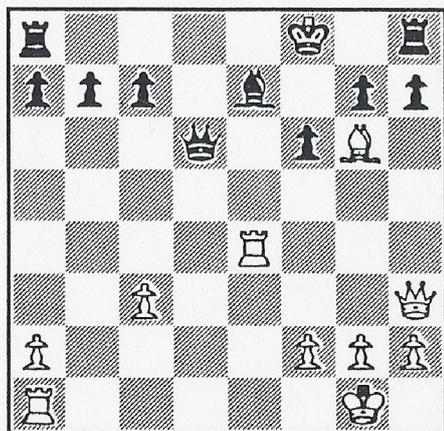
White : SAVANT

Black : CHESS CHAMPION MARK V

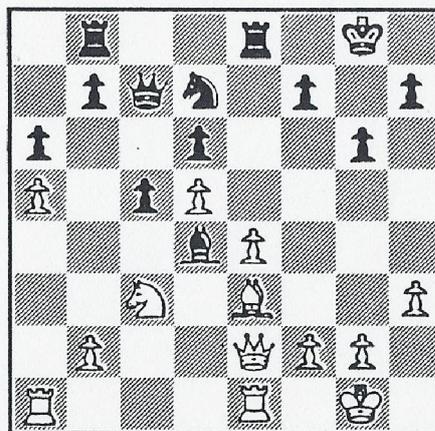
1. d2 – d4 Ng8 – f6 2. c2 – c4 c7 – c5 3. d4 – d5 e7 – e6 4. Nb1 – c3 e6 × d5 5.  
c4 × d5 d7 – d6 6. Ng1 – f3 g7 – g6 7. e2 – e4 Bc8 – g4 8. Bf1 – b5+ Nb8 – d7 9.  
h2 – h3 Bg4 × f3 10. Qd1 × f3 a7 – a6 11. Bb5 × d7+ Nf6 × d7 12. 0 – 0 Bf8 – g7  
13. a2 – a4 0 – 0 14. Bc1 – f4 Qd8 – b6 15. Qf3 – e2 Ra8 – b8 16. a4 – a5

**Games played in the 2nd world microcomputer chess championship in  
Lübeck-Travemünde, West Germany, from the 21st to the 27th of september 1981**

Qb6 – c7 17. Rf1 – e1 Bg7 – d4 18. Bf4 – e3 Rf8 – e8 (Diagram 2) 19. Be3 × d4 c5 × d4 20. Nc3 – b1 b7 – b6 21. a5 × b6 Nd7 × b6 22. Ra1 × a6 Nb6 × d5 23. Re1 – d1 Nd5 – f4 24. Qe2 – f3 Qc7 – c2 25. Nb1 – d2 d4 – d3 26. Kg1 – f1 Nf4 – e2 27. Kf1 – e1 Rb8 × b2 28. Ra6 × d6 Ne2 – c3 29. Rd6 × d3 Nc3 × d1 30. Rd3 – d7 f7 – f5 31. Qf3 × d1 Qc2 × d1+ 32. Ke1 × d1 f5 × e4 33. Rd7 – d4 e4 – e3 34. f2 × e3 Re8 × e3 35. Rd4 – d8+ Kg8 – f7 36. Nd2 – c4 Kf7 – e7 37. Rd8 – d4 Rb2 – b1+ 38. Kd1 – d2 Re3 – g3 0 – 1 (White lost on time).



1



2

## ROUND 2

White : GRUNFELD/MORPHY/CAPABLANCA

Black : CHESS CHAMPION MARK V

1. e2 – e4 e7 – e5 2. Ng1 – f3 Nb8 – c6 3. Bf1 – c4 Bf8 – e7 4. Nb1 – c3 d7 – d6 5. d2 – d4 Ng8 – f6 6. d4 × e5 d6 × e5 7. Bc1 – e3 0 – 0 8. 0 – 0 Bc8 – g4 9. Ra1 – b1 Qd8 – d7 10. Qd1 × d7 Bg4 × d7 11. Nc3 – d5 Be7 – d6 12. Nd5 × f6+ g7 × f6 13. Rb1 – d1 Ra8 – d8 14. Rf1 – e1 Bd7 – e6 15. Bc4 × e6 f7 × e6 16. g2 – g3 f6 – f5 17. e4 × f5 e6 × f5 18. Be3 – g5 Rd8 – e8 19. Bg5 – h6 Rf8 – f6 20. Bh6 – d2 e5 – e4 21. Bd2 – g5 Rf6 – g6 22. h2 – h4 h7 – h6 23. Bg5 – d2 Bd6 × g3 24. h4 – h5 Rg6 – g4 25. Kg1 – f1 Bg3 – f4 26. c2 – c3 Bf4 × d2 27. Rd1 × d2 b7 – b5 28. a2 – a4 b5 × a4 29. Nf3 – d4 Nc6 × d4 30. Rd2 × d4 a4 – a3 31. b2 × a3 Rg4 – h4 32. Rd4 – c4 Re8 – e7 33. Rc4 – a4 c7 – c5 34. Re1 – d1 Rh4 × h5 35. Rd1 – d8+ Kg8 – g7 36. Rd8 – d5 Rh5 – h1+ 37. Kf1 – g2 Rh1 – h5 38. Kg2 – f1 Rh5 – h1+ 39. Kf1 – g2 Rh1 – c1 40. Rd5 × c5 f5 – f4 41. Rc5 – c4 f4 – f3+ 42. Kg2 – g3 h6 – h5 43. Rc4 × e4 Re7 × e4 44. Ra4 × e4 Rc1 × c3 45. Re4 – e7+ Kg7 – g6 46. Re7 × a7 Kg6 – g5 47. Ra7 – a5+ Kg5 – g6 48. a3 – a4 Rc3 – b3 49. Ra5 – b5 Rb3 – d3 50. a4 – a5 Rd3 – c3 51. a5 – a6 Rc3 – a3 52. Rb5 – b6+ Kg6 – g5 53. Rb6 – c6 h5 – h4+ 54. Kg3 – h3 Ra3 – a4 55. Rc6 – b6 Ra4 – a1 56. Rb6 – b5+ Kg5 – f4 57. Rb5 – b4+ Kf4 – g5 58. Rb4 – b5+ Kg5 – f4 59. Rb5 – b4+ Kf4 – g5 60. Rb4 – b5+ ½ – ½ (Drawn by repetition).

**Games played in the 2nd world microcomputer chess championship in Lübeck-Travemünde, West Germany, from the 21st to the 27th of september 1981**

White : CHESS CHAMPION MARK V

Black : GRUNFELD/MORPHY/CAPABLANCA

1. e2-e4 c7-c5 2. Nb1-c3 Nb8-c6 3. d2-d3 Ng8-f6 4. Bc1-e3 e7-e5 5. Qd1-d2 d7-d5 6. e4x d5 Nf6x d5 7. f2-f4 Nd5x e3 8. Qd2x e3 Qd8-d4 9. Qe3x d4 Nc6x d4 10. 0-0-0 e5x f4 11. Ng1-f3 Bc8-e6 12. Nf3-h4 Bf8-e7 13. Nh4-f3 0-0 14. Bf1-e2 Nd4x e2+ 15. Nc3x e2 g7-g5 16. a2-a3 Rf8-e8 17. g2-g3 g5-g4 18. Nf3-e5 f4-f3 19. Ne2-f4 Be7-g5 20. h2-h3 Bg5x f4+ 21. g3x f4 h7-h5 22. h3x g4 h5x g4 23. Rh1-g1 f3-f2 24. Rg1-g2 f7-f5 25. Rd1-f1 Be6-d5 26. Rg2x f2 Ra8-d8 27. c2-c4 Bd5-e6 28. Rf1-e1 Kg8-h7 29. Rf2-h2+ Kh7-g7 30. Re1-h1 Re8-h8 31. Rh2x h8 Rd8x h8 32. Rh1x h8 Kg7x h8 33. Kc1-d2 Kh8-g7 34. b2-b4 (Diagram 3) g4-g3 35. Kd2-e3 c5x b4 36. a3x b4 b7-b5 37. Ke3-f3 b5x c4 38. d3x c4 Kg7-f8 39. Kf3x g3 Kf8-e7 40. Kg3-f3 Be6-g8 41. Kf3-e3 a7-a6 42. Ke3-d4 Ke7-d6 43. c4-c5+ Kd6-c7 44. Ne5-g6 Bg8-h7 45. Ng6-f8 Bh7-g8 46. Kd4-e5 Kc7-c6 47. Nf8-g6 Bg8-h7 48. Ng6-e7+ Kc6-d7 49. Ke5-f6 Kd7-c7 50. Kf6-g7 Kc7-d7 51. Ne7-d5 Kd7-c6 52. Nd5-e7+ Kc6-d7 53. Ne7-d5 Kd7-c6 54. Nd5-e3 a6-a5 55. b4x a5 Kc6-b5 56. Ne3-c2 Kb5x c5 57. a5-a6 Kc5-b6 58. Nc2-b4 Bh7-g8 59. Kg7x g8 Kb6-a7 60. Kg8-f7 Ka7-a8 61. Kf7-e6 Ka8-b8 62. Ke6x f5 Kb8-c7 63. Kf5-e6 Kc7-b6 64. f4-f5 Kb6-b5 65. a6-a7 Kb5x b4 66. a7-a8Q Kb4-c3 67. f5-f6 Kc3-d4 68. f6-f7 Kd4-d3 69. f7-f8Q Kd3-e3 70. Qf8-f3+ Ke3-d2 71. Qa8-c6 Kd2-e1 72. Qc6-c1 mate.

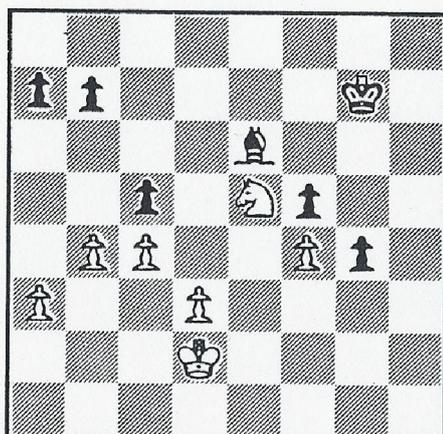
### ROUND 3

White : CHESS CHAMPION MARK V

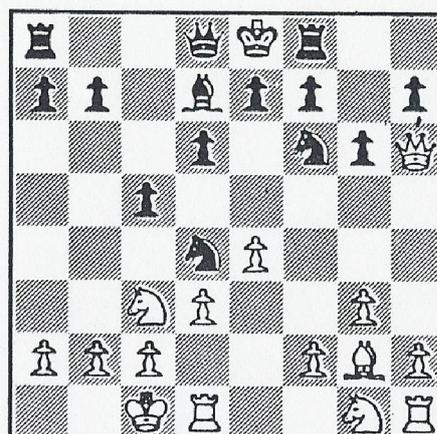
Black : CHAMPION SENSORY CHALLENGER

1. e2-e4 c7-c5 2. Nb1-c3 Nb8-c6 3. d2-d3 Ng8-f6 4. Bc1-e3 d7-d6 5. Qd1-d2 Bc8-d7 6. g2-g3 g7-g6 7. Bf1-g2 Bf8-g7 8. Be3-h6 Bg7x h6 9. Qd2x h6 Nc6-d4 10. 0-0-0 Rh8-f8 (Diagram 4) 11. Ng1-e2 Nf6-g4 12. Qh6-f4 e7-e5 13. Qf4-d2 Ng4x f2 14. Ne2x d4 Nf2x d1 15. Nd4-e6 Bd7x e6 16. Rh1x d1 f7-f6 17. Nc3-d5 Be6x d5 18. e4x d5 Qd8-d7 19. Rd1-f1 Qd7-a4 20. a2-a3 Rf8-f7 21. Bg2-h3 f6-f5 22. Bh3-g2 f5-f4 23. Qd2-f2 Qa4-d4 24. Qf2-f3 Qd4-e3+ 25. Kc1-b1 Qe3x f3 26. Bg2x f3 Rf7-c7 27. Rf1-e1 g6-g5 28. h2-h4 f4x g3 29. h4x g5 Rc7-g7 30. g5-g6 Ke8-e7 31. g6x h7 Rg7x h7 32. Re1-g1 Ra8-g8 33. b2-b4 c5x b4 34. a3x b4 b7-b6 35. b4-b5 Rh7-h2 36. Bf3-g2 Rg8-f8 37. Bg2-e4 Rf8-g8 38. c2-c3 g3-g2 39. d3-d4 Rh2-h1 40. Rg1x h1 g2x h1Q+ 41. Be4x h1 Rg8-g1+ 42. Kb1-c2 Rg1x h1 43. Kc2-d3 Rh1-h3+ 0-1.

**Games played in the 2nd world microcomputer chess championship in Lübeck-Travemünde, West Germany, from the 21st to the 27th of september 1981**



3

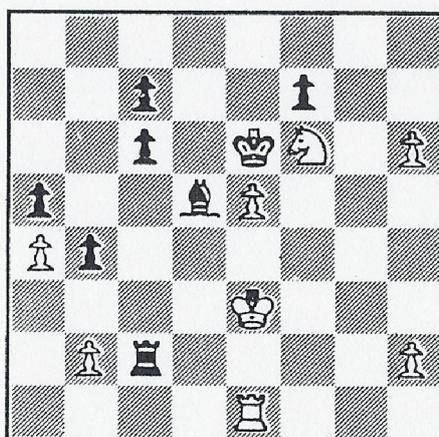


4

White : CHAMPION SENSORY CHALLENGER

Black : CHESS CHAMPION MARK V

1. e2 – e4 e7 – e5 2. Ng1 – f3 Nb8 – c6 3. Bf1 – b5 Ng8 – f6 4. 0 – 0 Nf6 × e4 5. d2 – d4 Ne4 – d6 6. Bb5 × c6 d7 × c6 7. d4 × e5 Nd6 – f5 8. Qd1 × d8+ Ke8 × d8 9. Rf1 – d1+ Bc8 – d7 10. Nf3 – g5 Nf5 – h6 11. Bc1 – e3 a7 – a5 12. Nb1 – c3 Kd8 – c8 13. Ng5 – e4 Bf8 – b4 14. Be3 × h6 g7 × h6 15. Ra1 – c1 Bd7 – e6 16. Rd1 – d4 Bb4 × c3 17. Ne4 × c3 b7 – b5 18. a2 – a4 b5 – b4 19. Nc3 – e4 Rh8 – d8 20. Rd4 × d8+ Kc8 × d8 21. Ne4 – f6 Be6 – f5 22. g2 – g4 Bf5 – e6 23. f2 – f4 Kd8 – e7 24. f4 – f5 Be6 – d5 25. Nf6 × h7 h6 – h5 26. g4 × h5 Ra8 – g8+ 27. Kg1 – f1 Rg8 – g4 28. Nh7 – f6 Rg4 – f4+ 29. Kf1 – g1 Rf4 × f5 30. Rc1 – e1 Ke7 – e6 31. Nf6 – e8 Rf5 – g5+ 32. Kg1 – f2 Ke6 – d7 33. Ne8 – f6+ Kd7 – e6 34. h5 – h6 Rg5 – g2+ 35. Kf2 – e3 Rg2 × c2 (Diagram 5) 36. Nf6 × d5 c6 × d5 37. Re1 – e2 Rc2 – c4 38. Ke3 – f3 Rc4 – h4 39. Re2 – c2 Ke6 × e5 40. Rc2 × c7 f7 – f5 41. h6 – h7 Rh4 × h2 42. Kf3 – g3 Rh2 – h6 43. Rc7 – e7+ Ke5 – d6 44. Re7 – a7 Kd6 – e5 45. Ra7 – e7+ Ke5 – d6 46. Re7 – a7 Kd6 – e5 47. Ra7 – e7+ Ke5 – d6 48. Re7 – a7  $\frac{1}{2}$  –  $\frac{1}{2}$  (Drawn by repetition).



5

**Games played in the 2nd world microcomputer chess championship in Lübeck-Travemünde, West Germany, from the 21st to the 27th of september 1981**

## ROUND 4

White : SAVANT

Black : CHESS CHAMPION MARK V

1. e2 – e4 e7 – e5 2. Bf1 – c4 Ng8 – f6 3. d2 – d4 e5 × d4 4. Ng1 – f3 d7 – d5 5. e4 × d5 Bf8 – b4+ 6. c2 – c3 Qd8 – e7+ 7. Bc4 – e2 d4 × c3 8. b2 × c3 Bb4 – d6 9. Bc1 – g5 0 – 0 10. 0 – 0 Bc8 – g4 11. h2 – h3 Bg4 × f3 12. g2 × f3 Qe7 – e5 13. f3 – f4 Qe5 × d5 14. Bg5 × f6 Qd5 × d1 15. Rf1 × d1 g7 × f6 16. Be2 – f3 Nb8 – c6 17. Bf3 × c6 b7 × c6 18. f4 – f5 h7 – h6 19. Nb1 – d2 Ra8 – e8 20. Nd2 – c4 Bd6 – c5 21. Rd1 – d7 Re8 – e2 22. Ra1 – f1 Re2 – c2 23. Nc4 – a5 Rc2 × c3 24. Na5 × c6 Bc5 × f2+ 25. Rf1 × f2 Rc3 × c6 26. Rf2 – g2+ Kg8 – h7 27. Rd7 – e7 Rc6 – c1+ 28. Kg1 – h2 a7 – a5 29. Rg2 – g6 Rc1 – c2+ 30. Kh2 – g3 Rc2 × a2 31. Re7 × c7 Ra2 – a3+ 32. Kh3 – h4 a5 – a4 33. Rg6 × f6 Kh7 – g7 34. Rf6 – a6 Ra3 – f3 35. Kh4 – g4 Rf3 – f1 36. Ra6 × a4 Rf8 – g8 (Diagram 6) 37. Ra4 – a5 Kg7 – h7+ 38. Kg4 – h4 Rf1 – f4+ 39. Kh4 – h5 Rg8 – g5 mate.

White : CHESS CHAMPION MARK V

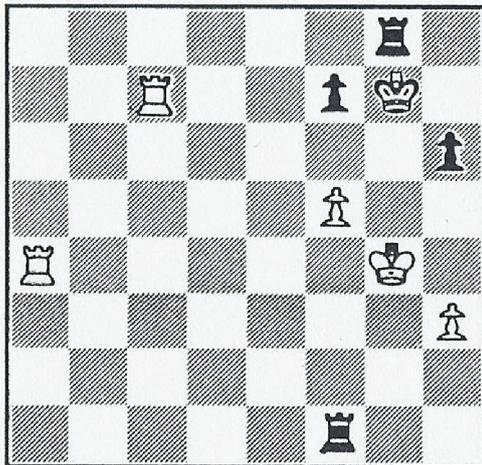
Black : SAVANT

1. e2 – e4 e7 – e5 2. Ng1 – f3 Ng8 – f6 3. Nf3 × e5 d7 – d6 4. Ne5 – f3 Nf6 × e4 5. d2 – d4 d6 – d5 6. Bf1 – d3 Bf8 – e7 7. 0 – 0 Nb8 – c6 8. Rf1 – e1 Bc8 – g4 9. c2 – c4 Bg4 × f3 10. Qd1 × f3 Nc6 × d4 11. Qf3 – e3 Nd4 – f5 12. Qe3 – h3 Nf5 – d4 13. c4 × d5 Ne4 – f6 14. Nb1 – c3 Nf6 × d5 15. Bc1 – g5 f7 – f6 16. Nc3 × d5 Qd8 × d5 17. Bg5 – f4 (Diagram 7) f6 – f5 18. Re1 – e5 Qd5 – d7 19. Ra1 – e1 Nd4 – c6 20. Bd3 – b5 a7 – a6 21. Re5 × e7+ Qd7 × e7 22. Re1 × e7+ Ke8 × e7 23. Bb5 × c6 b7 × c6 24. Qh3 × f5 Ra8 – c8 25. Qf5 – e4+ Ke7 – f6 26. Bf4 – e5+ Kf6 – f7 27. Qe4 – f5+ Kf7 – e7 28. Be5 × g7 Rh8 – e8 29. Qf5 × h7 Rc8 – d8 30. Qh7 – h4+ Ke7 – f7 31. Qh4 – f6+ Kf7 – g8 32. f2 – f4 Rd8 – d2 33. h2 – h4 Re8 – e1+ 34. Kg1 – h2 Rd2 – d6 35. Qf6 – f8+ Kg8 – h7 36. Bg7 – c3 Re1 – h1+ 37. Kh2 × h1 Kh7 – g6 38. Qf8 – c8 Rd6 – d1+ 39. Kh1 – h2 Rd1 – f1 40. Qc8 – e6+ Kg6 – h7 41. h4 – h5 Rf1 – h1+ 42. Kh2 × h1 c6 – c5 43. Qe6 – g6 mate.

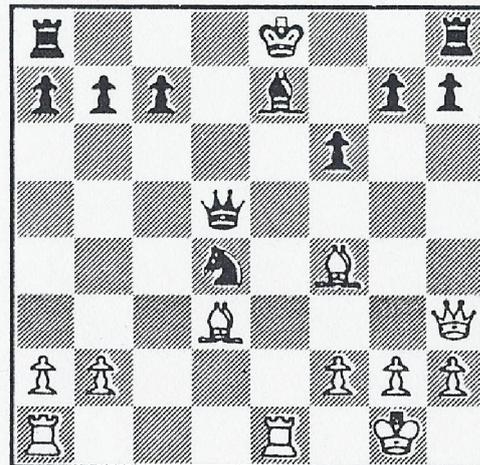
## ROUND 5

The Chess Champion Mark V won both games on time as Grunfeld/Morphy/Capablanca did not show up. Applied Concepts had decided to withdraw from the competition.

**Games played in the 2nd world microcomputer chess championship in Lübeck-Travemünde, West Germany, from the 21st to the 27th of september 1981**



6



7

## ROUND 6

White : CHESS CHAMPION MARK V

Black : CHAMPION SENSORY CHALLENGER

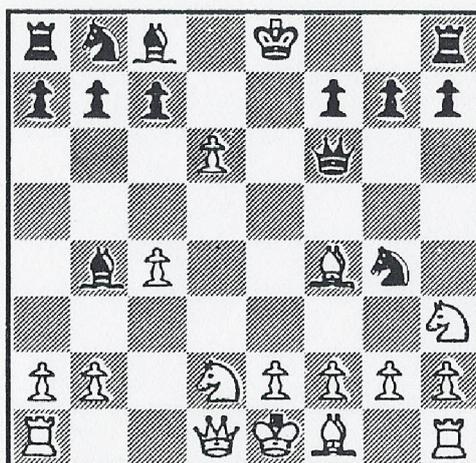
1. e2 – e4 e7 – e5 2. Ng1 – f3 Nb8 – c6 3. c2 – c3 d7 – d5 4. Qd1 – a4 Qd8 – d6  
 5. d2 – d4 e5 × d4 6. e4 × d5 Qd6 × d5 7. Nf3 × d4 Bc8 – d7 8. Nb1 – d2  
 Nc6 × d4 9. Qa4 × d4 Qd5 × d4 10. c3 × d4 0 – 0 11. Bf1 – c4 Rd8 – e8+ 12.  
 Ke1 – f1 Bd7 – e6 13. Bc4 × e6+ Re8 × e6 14. Nd2 – c4 Bf8 – b4 15. Bc1 – g5  
 h7 – h6 16. a2 – a3 h6 × g5 17. a3 × b4 a7 – a6 18. Nc4 – e5 f7 – f6 19. Ne5 – f7  
 Rh8 – h4 20. b4 – b5 Re6 – e7 21. b5 × a6 b7 × a6 22. Ra1 – e1 Kc8 – d7 23.  
 g2 – g3 Rh4 – h5 24. Nf7 – e5+ f6 × e5 25. d4 × e5 g5 – g4 26. Re1 – d1+  
 Kd7 – c8 27. Rd1 – d4 Ng8 – h6 28. Kf1 – g2 Re7 × e5 29. Rh1 – c1 Re5 – e2 30.  
 Rd4 – c4 Re2 – e7 31. b2 – b4 Kc8 – b7 32. Rc1 – d1 Rh5 – e5 33. Rd1 – d4  
 Re5 – e2 34. Rd4 – f4 c7 – c6 35. Rc4 – d4 Kb7 – b6 36. Rd4 – d8 g7 – g5 37.  
 Rf4 – f6 Nh6 – f7 38. Rd8 – g8 Re2 – e6 39. Rf6 – f5 Nf7 – h6 40. Rg8 – b8+  
 Kb6 – a7 41. Rf6 – f8 Re6 – e2 42. Rb8 – a8+ Ka7 – b6 43. Rf8 – f6 Nh6 – f7  
 44. Rf6 – f5 Re2 – e5 45. Rf5 – f6 Re5 – e4 46. Ra8 – b8+ Kb6 – a7 47.  
 Rb8 – c8 Nf7 – e5 48. Rf6 – f8 Re4 × b4 49. Rf8 – g8 Ne5 – f3 50. Rg8 – d8  
 a6 – a5 51. Rc8 – a8+ Ka7 – b6 52. Rd8 – b8+ Kb6 – c7 53. Rb8 – c8+  
 Kc7 – b6 54. Rc8 – b8+ Re7 – b7 55. Rb8 × b7+ Kb6 × b7 56. Ra8 – f8  
 Rb4 – b1 57. Rf8 – f7+ Kb7 – a6 58. Rf7 × f3 g4 × f3+ 59. Kg2 × f3 a5 – a4 60.  
 g3 – g4 a4 – a3 61. Kf3 – e4 a3 – a2 0 – 1.

**Games played in the 2nd world microcomputer chess championship in  
 Lübeck-Travemünde, West Germany, from the 21st to the 27th of september 1981**

White : CHAMPION SENSORY CHALLENGER

Black : CHESS CHAMPION MARK V

1. d2 – d4 Ng8 – f6 2. c2 – c4 e7 – e5 3. d4 × e5 Nf6 – g4 4. Bc1 – f4 Bf8 – b4+  
5. Nb1 – d2 d7 – d6 6. e5 × d6 Qd8 – f6 7. Ng1 – h3 (Diagram 8) Ng4 × f2 8.  
Ke1 × f2 Bc8 × h3 9. Kf2 – g3 g7 – g5 10. e2 – e3 Bh3 – d7 11. d6 × c7 g5 × f4+  
12. Kg3 – f3 f4 × e3+ 13. Kf3 × e3 Nb8 – a6 14. c7 – c8Q+ Ra8 × c8 15.  
Qd1 – c2 Qf6 – g5+ 16. Ke3 – e2 Bb4 × d2 17. Qc2 × d2 Bd7 – g4+ 18. Ke2 – e1  
Qg5 × d2+ 19. Ke1 × d2 0 – 0 20. Bf1 – d3 Na6 – b4 21. Kd2 – c3 Nb4 × d3 22.  
Kc3 × d3 Rf8 – d8+ 23. Kd3 – c3 b7 – b5 24. b2 – b3 Bg4 – e6 25. Ra1 – d1  
Rd8 × d1 26. Rh1 × d1 b5 × c4 27. b3 × c4 Be6 × c4 28. Kc3 – b2 Rc8 – b8+ 29.  
Kb2 – a3 f7 – f5 30. Rd1 – d7 a7 – a5 31. Rd7 – a7 Rb8 – b5 32. Ra7 – a8+  
Kg8 – f7 33. Ra8 – a7+ Kf7 – g6 34. g2 – g3 h7 – h5 35. h2 – h3 Rb5 – d5 36.  
Ra7 – c7 Rd5 – d3+ 37. Ka3 – b2 Bc4 – e6 38. Rc7 – e7 Kg6 – f6 39. Re7 – a7  
Rd3 × g3 40. Ra7 × a5 Rg3 × h3 41. a2 – a4 f5 – f4 42. Ra5 – c5 f4 – f3 43.  
Rc5 – c2 Rh3 – h4 44. a4 – a5 Rh4 – a4 45. Rc2 – c3 Ra4 – a2+ 46. Kb2 – b1  
f3 – f2 47. Rc3 – f3+ Kf6 – e5 48. a5 – a6 Ke5 – e4 49. Rf3 – f6 Be6 – c4 50.  
Rf6 – f8 Ke4 – e3 51. Rf8 – e8+ Ke3 – f3 52. Re8 – f8+ Kf3 – g2 53. Rf8 – f4  
f2 – f1Q+ 54. Rf4 × f1 Kg2 × f1 55. a6 – a7 Kf1 – e2 56. a7 – a8Q Ra2 × a8 57.  
Kb1 – c2 Ra8 – a4 58. Kc2 – c3 h5 – h4 59. Kc3 – d4 h4 – h3 60. Kd4 – e4  
h3 – h2 61. Ke4 – d4 h2 – h1Q 62. Kd4 – e5 0 – 1.

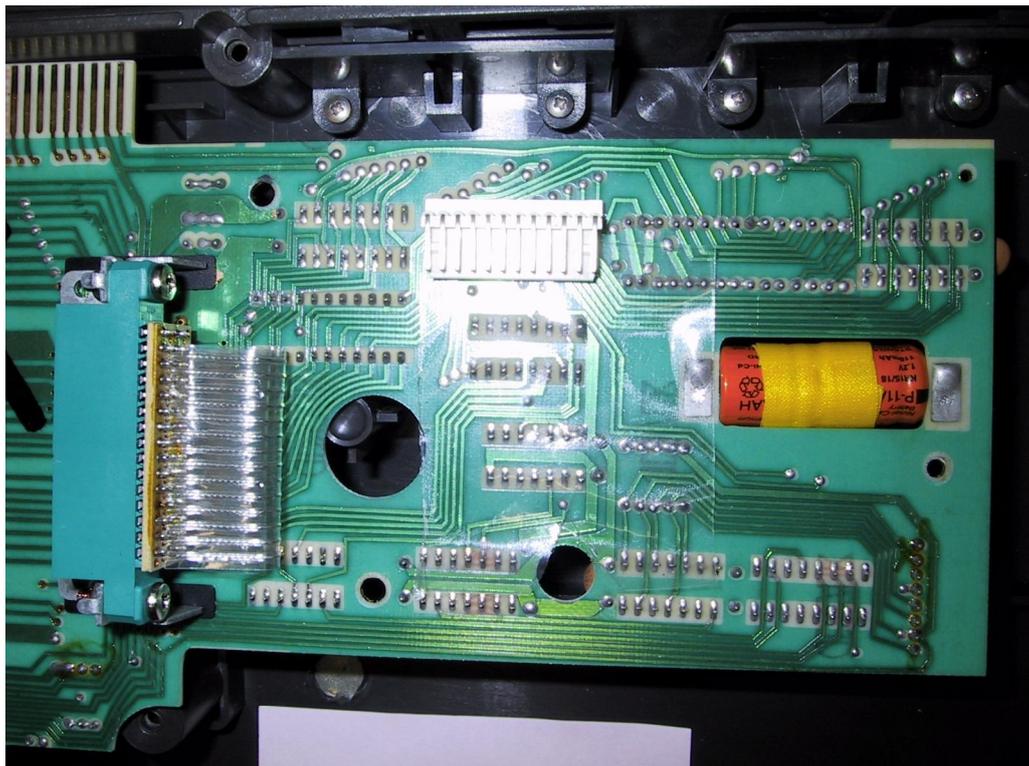


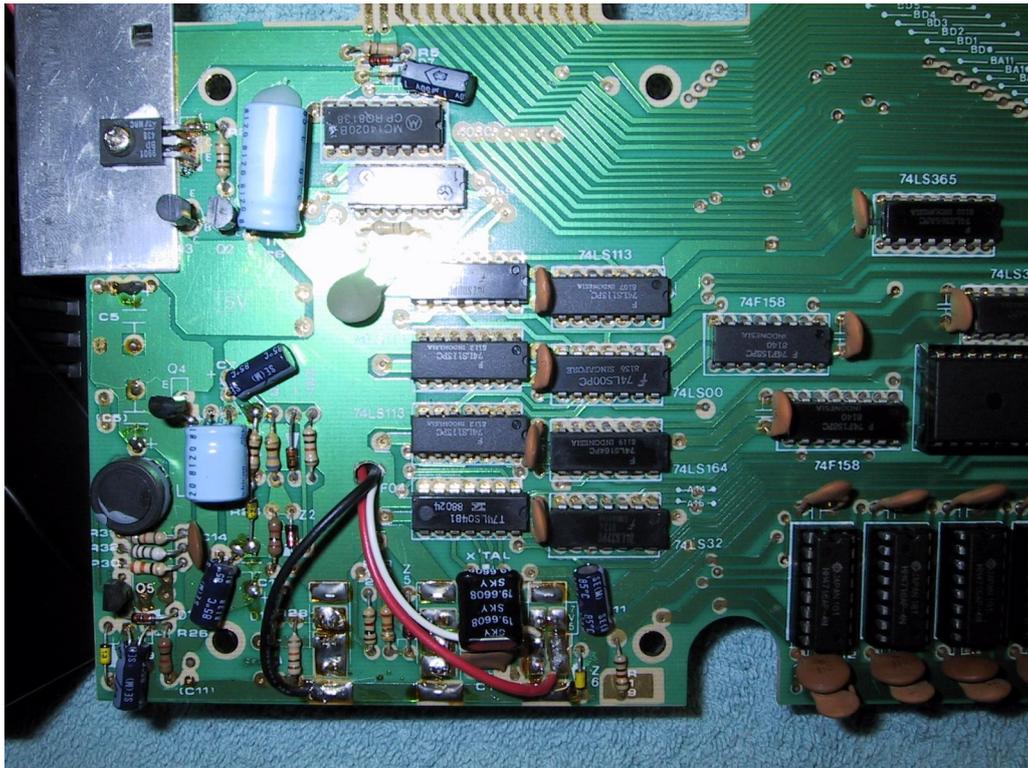
8

**Games played in the 2nd world microcomputer chess championship in  
Lübeck-Travemünde, West Germany, from the 21st to the 27th of september 1981**



**Printed circuit board design - SciSys Chess Champion MK V**  
(Bild: Heinz-Gerd Lehmann)





**Printed circuit board design - SciSys Chess Champion MK V**  
(Bild: Heinz-Gerd Lehmann)



## Hans-Peter Ketterling...

...Seine Spielweise zeigt mitunter einen recht menschlichen Einschlag, neben Superzügen kommen auch Schnitzer vor. Das dürfte daran liegen, daß er in relativ starkem Maße selektiv sucht und dabei gelegentlich wichtige Alternativen zu früh verwirft. Andererseits befähigt ihn das jedoch, viele Probleme recht schnell zu lösen und auch in taktisch gefährlichen Situationen schnell überraschende Züge zu finden...

...Das Eröffnungsrepertoire ist ein wenig eigenwillig aufgebaut und größtenteils "versteckt", oft gibt der Computer vor zu rechnen, obwohl er die Variante im Speicher hat, wie seine Schöpfer versichern...



**Der Mark V kam Ende 1981 für 898,00 DM auf den deutschen Markt, zunächst allerdings ohne Sensorbrett...**

(Bild: Heinz-Gerd Lehmann)

...Auch im Endspiel stößt man auf Grenzen. Die elementaren Mattführungen funktionieren nahezu optimal, bei der Mattführung mit zwei Läufern gibt es gelegentlich auch einmal zweitbeste Züge. Mit Läufer und Springer befindet man sich an der Grenze seines Könnens, meistens schafft er es, gelegentlich gibt es jedoch Remislöcher. Bauernendspiele überfordern den MK V, Gewinnstellungen verflachen oft zum Remis, und Remisstellungen werden vielfach zum Verlust verdorben. Bergersches Quadrat und Opposition werden nur bei ausreichender Rechentiefe beachtet...

...Darüber hinaus bietet der MK V als bisher einmalige Besonderheit die Möglichkeit des Simultanspiels an maximal 12 Brettern. Das ist auch nützlich, wenn man eine Partie unterbrechen muß und jemand anders in der Zwischenzeit spielen möchte...

## Computer auf dem Vormarsch Zwölfter Teil (I)

Aus den ursprünglich geplanten sechs Folgen sind nun doppelt so viele geworden, aber damit soll es mit dieser Artikelreihe genug sein. Zunächst nehmen wir uns noch einige dicke Brocken vor, danach kommt etwas leichte Kost und zum Abschluß ein kurzer Ausblick auf kommende Geräte.

Über den CHESS CHAMPION MARK V, das Paradeopfer von Scisy und Levys bislang bestes kommerzielles Programm, ist vor, während und nach der Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft 1982 genug geschrieben worden, vor allem Wundersames. Betrachtet man seine technische Seite, bleiben kaum noch Wünsche offen, und die etwas ungewöhnliche Bedienung erweist sich als wohldurchdacht, wenn man sich erst einmal damit vertraut gemacht hat. Bei diesem Computer wurde an fast alles gedacht, bis hin zum Simultanspiel von maximal 12 Partien. Gut ist auch, daß die meisten Bedienfunktionen während des Rechenvorganges verfügbar bleiben, im Gegensatz zu vielen anderen Geräten. Die Stellung wird auf einer Flüssigkristallanzeige dargestellt, die darüber hinaus noch allerlei Kommentare zeigt. Man kann sich auch den erwogenen Zug, die darauf erwartete Antwort und die Stellungsbewertung (1 Bauer ent-9 Punkten ansehen. Leider sind die Figurensymbole ein wenig unübersichtlich. Ist erst einmal das an den Computer anschließbare elektronische Schachbrett ISB lieferbar, alle Welt wartet sehnsüchtig seit nahezu einem Jahr darauf, spielt das allerdings eine untergeordnete Rolle. Hoffentlich wird es bald Realität und bleibt nicht nur Legende. Die Figurenbewegung kann über Tasten oder mit einem Cursor gesteuert werden und, und, und...Das ließe sich seitelang fortsetzen bis man all die vielen interessanten Möglichkeiten dieses Gerätes beschrieben hat. Wer sich für ein vielseitiges Gerät interessiert, sollte den MARK V jedenfalls in Erwägung ziehen, zumal das Programm austauschbar und das Gerät damit zukunftssicher ist, allerdings ist noch nicht ganz genau bekannt, wann man den MARK V modernisieren können wird.

Auffällig ist, daß sich der Computer die vorgegebenen Bedenkzeiten oft recht eigenwillig einteilt, vor allem, wenn man x Züge in y Stunden vorgibt. Eine Langzeitbegrenzung bei Spezialanalysen ist nicht möglich, man muß ihn auf unbegrenzte Analysedauer einstellen und dann zum gewünschten Zeitpunkt unterbrechen.

Auch schachlich ist der MARK V nicht uninteressant. Man sagt ihm eine recht menschliche Spielweise nach, mal findet er Superzüge, dann wieder patzt er furchterlich. Die Erklärung dafür liegt auf der Hand - das Programm enthält einen tüchtigen Schuß Shannon-B-Strategie. Schon im Initiativtest, der teilweise recht schnell nach vorangegangener zügiger Entwicklung zum Matt, teilweise jedoch zu endlosem Lavieren führt, wird dies deutlich. Meine diversen Testprobleme zur Ermittlung der Rechentiefe schmecken dem MARK V offenbar sehr gut, er löst sie fast durchweg recht überzeugend in sehr kurzen Zeiten. Mein spezielles vierzünftiges Mattproblem, das laut Levys Mitteilung in der ROCHADE Nr. 213 in siebeneinhalb Minuten geknackt wird, wollte mein Gerät zunächst nicht lösen, aber auch hier sind die schon erwähnten Zeiteinteilungsprobleme im Spiel:

Einstellung	Ergebnis
10 min/Zug	Keine Lösung
10 min/Zug Speed	Keine Lösung
10 Züge in 300 min	Keine Lösung
10 Züge in 600 min (mehrere Versuche)	7 min 10 s bis 7 min 57 s
Unbegrenzte Analyse	13 min 05 s
Matt in 4	43 min 41 s

Will man den Computer komplizierte Probleme lösen lassen, muß man selbst erst einmal das Problem lösen, welche Zeitvorgabe die optimale ist - das kann doch wohl nicht Sinn der Sache sein! Im Partierspiel muß man in schwierigen Stellungen auf der Hut sein, denkt man lange nach, nutzt der MARK V die Zeit und rechnet seinerseits voraus.

Das Eröffnungsrepertoire des MARK V ist ein wenig eigenwillig aufgebaut und die Hauptvarianten einiger gängiger Eröffnungen sind nur wenige Züge tief, obwohl die Bedienungsanleitung von einer der umfassendsten Eröffnungsbibliotheken, die je in einen Schachcomputer eingebaut wurde, spricht.

Die Tabelle zeigt in Stichproben nach wieviel Halbzügen der MARK V bereits zu rechnen beginnt:

Eröffnung	Mark V mit Schw.	Eröffnung	Mark V m. Weiß
Spanisch	12. Halbzug	Italienisch	11. Halbzug
Sizilianisch, offen	12. Halbzug	Mitteltambit	11. Halbzug
Mod. Benoni-Vert.	12. Halbzug	Russisch	11. Halbzug
Königsgambit	8. Halbzug	Ponziari-Eröff.	11. Halbzug
Ungarisch	6. Halbzug	Aljeh.-V. (2. Var.)	11. Halbzug(je)
Dreispringerspiel	6. Halbzug	Sizil. geschl.	11. Halbzug
Sizil. im Anzuge	4. Halbzug	Caro-Kann-Vert.	9. Halbzug
Bird's Eröffnung	2. Halbzug	Französisch	9. Halbzug
		Königsindisch	9. Halbzug
		Damengambit	7. Halbzug
		Pirc-Vert.	5. Halbzug
		Skandinavisch	3. Halbzug

Es ist unklar, wo das enorme Eröffnungswissen versteckt ist, denn der Hersteller spricht von Tausenden von Halbzügen, und über Sizilianisch im Anzuge, Damengambit und Pirc-Verteidigung kann man sich nur wundern.

Gestutzt habe ich allerdings beim Versuch mit Weiß Italienisch zu spielen: 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. Lc4 Computing. Der Computer wählte weder Italienisch noch das Zweispringerspiel, sondern Ungarisch und hatte trotz ausreichender Rechenzeit (120 min für 40 Züge) bald eine Figur weniger: 3. ...Le7 4. d4 Sf6 5. de5: Se4: 6. Dd5 0-0 7. De4: usw. Mit Weiß kennt der MARK V Italienisch sehr wohl: 3. ...Lc5 4. 0-0 Sf6 5. d4 Ld4: 6. Computing. Schr listig!?

Das Mittelspiel verläuft oft interessant und abwechslungsreich, jedoch ist eine deutliche Abtauschneigung unverkennbar, und der MARK V findet positionell nicht immer die besten Möglichkeiten. In der angeführten italienischen Spezialvariante, die häufig von dem jugoslawischen Meister Karalac gespielt wurde, erlangte der Computer zunächst eine sehr aktive Stellung, um dann den Druck durch Abtausch seiner aktiven Figuren aufzugeben und im Doppelturmenspiel sang- und klanglos einzugehen. In anderen Partien spielte er wiederum zäh wie Leder. Die elementaren Mattführungen sind problemlos, nur mit zwei Läufern gibt es ganz leichte Unsicherheiten. Mit Läufer und Springer muß man sich sauber verteidigen, um eventuell am Leben zu bleiben. Den Beweis, daß er nicht ganz sicher ist, bringt der MARK V übrigens allein. Ich gab ihm 3 min/Zug, stellte den Zugzähler auf 100 und ließ ihn über Nacht automatisch spielen. Am nächsten Morgen hatte er, ausgehend von einer Stellung, die in 16 bis 20 Zügen leicht zu gewinnen ist, aufgrund der 50-Züge-Regel remis reklamiert. Ich habe mir dann die Zugfolge genauer angesehen, man kann sie nachträglich abrufen und auch beliebig oft wiederholen.

In Bauernendspielen muß er weitgehend passen, Gewinne werden remis und Remisstellungen verdrorben, Opposition und Bergersches Quadrat sind ihm fremd. Die Tüftler unter den Lesern können ja die Stellungen des 11. Teils ausprobieren - ich habe es getan. Die Problemfreunde wird übrigens freuen, daß dieser Computer sämtliche Unterverwandlungen beherrscht. Erfreulich ist auch, daß er hoffnungslose Stellungen aufgibt.

Der MARK V ist meine große Haßliebe - reizvoll, eigenwillig und reichlich mit guten und weniger guten Seiten ausgestattet wie eine schöne Frau. Der Preis lag anfangs bei knapp DM 900,- und ist inzwischen deutlich gefallen. Das Philidor-Modul für den MARK V und das ISB sollen noch in diesem Herbst herauskommen.

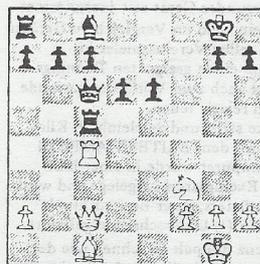
Auch der CHAMPION SENSORY CHESS CHALLENGER ist mittlerweile nicht mehr ganz unbekannt. Die Konzeption stammt vom CC SENSORY VOICE, den wir vor längerer Zeit ausgiebig betrachtet haben. Das Programm trumpte auf zwei Weltmeisterschaften auf, London 1980 und Travemünde 1981, und ist das weiter entwickelte SARGON 3,0 von Dan & Kathie Spracklen. Die genauere Betrachtung lohnt sich vor allem im Hinblick auf den Vergleich mit dem ELITE und dem CC Senory 9.

Man muß schon genau spielen, die Butter läßt sich der CHAMPION nicht vom Brot nehmen. Der Schachklub Tempelhof läßt schon seit Jahren in seinem jährlichen Klubturnier zu Vergleichszwecken jeweils einen der besten verfügbaren Schachcomputer mitlaufen, diesmal hat der CHAMPION in der dritten Klasse aufgeräumt und nur knapp den Aufstieg verpaßt. Die bisherigen Ergebnisse spiegeln den Trend der Schachcomputerentwicklung deutlich wieder:

Saison	Typ	Klasse	Ergebnis	Platz
78/79 ++	CC 10 A +	4.	4,5/11	25./29. von 32
79/80	CC VOICE	3.	5,5/13	14. von 15
80/81 ++	SARGON 2,5 MGS	3.	5,5/13	41. von 63
81/82	CCs CHAMPION	3.	6,0/11	5. von 12

+ wegen mangelnder Endspielfähigkeiten wurden einige Partien nach 40 Zügen bzw. 4h abgeschätzt.  
++ Schweizer System.

Der folgende Partierschluß ist typisch dafür, wie der CHAMPION einige für ihn vorteilhafte Partien verlor:



Diese Stellung entstand in der 3. Klasse der Klubmeisterschaft 81/82 in der Partie meiner besseren Hälfte Heide gegen den CC sensory CHAMPION St. 6 nach einigen bösen Schnitzern von Weiß. Nachdem der Computer soeben mit 24. .. Tf5-c5 den Gewinn theoretisch endgültig gesichert hatte, konnte Weiß nur noch auf taktische Fallen hoffen, die Stellung war immerhin für einen Versuch geeignet: 25. Sg5 Tc4: Holz ist Holz, dem Computer schwant nichts Böses, nach 25...g6 hätte Weiß das Nachsehen gehabt.

26. Dh7: Kf8 27. Dh8+ Ke7 28. Dg7: Ke8 Weiß hat auf den ersten Blick Dauerschach, daß mehr drin ist, a h n t e Weiß zwar, kam aber nicht gleich dahinter, weil die Zeit schon recht knapp war. Es wäre nämlich sofort Matt geworden: 29. Df7+ Kd8 30. Se6: Le6: 31. Lg5+ Ke8 32. Df8+ Kd7 33. De7+ Ke8 34. Dd8# Nach einigen Zwischenzügen wiederholte sich die Stellung jedoch und Weiß hatte inzwischen die Lösung gefunden, Schwarz spielte jedoch schwächer: 34. ...Kd8? 35. Sf7+ Ke8 36. Dg8+ Ke7 37. Lg5+ Kd7 38. Dd8#

**Rochade - Sept. 1982, H.-P. Ketterling: Computer auf dem Vormarsch - Chess Champ. MK V, Champion Sensory Chess Challenger und Chess Challenger Elite Champion**

Der Computer hätte 8 Halbzüge vorausberechnen müssen, um dieses Matt zu vermeiden, nach 12 Halbzügen wäre es jedoch sowieso vorbei gewesen. Der CHAMPION kann eben nicht so tief rechnen, in Turniereinstellung sind es im Mittelspiel normalerweise etwa 4 bis 5 Halbzüge, in Endspielen mit weniger Steinen sind es 7 bis 10 Halbzüge. Trotz allem macht ihn dies in Verbindung mit seinen beachtlichen Problemlösefähigkeiten zu einem nicht ungefährlichen Gegner.

Schon in der Eröffnung findet man ihn mit einem Eröffnungsrepertoire von über 3500 Halbzügen in 64 gängigen und auch abrufbaren sowie einigen nicht abrufbaren Varianten wohl gerüstet. Es gibt bedeutende Varianten, die zwar gespielt werden, aber nicht abrufbar sind, beispielsweise die klassische Variante des Zweispringerspiels mit 4. Sg5, die 20 Halbzüge lang gespeichert ist. Wichtige Eröffnungskomplexe sind mit mehreren Varianten vertreten. Das Repertoire wurde in den Grundzügen vom CC sensory VOICE übernommen, in Teilen jedoch überarbeitet und erweitert. Vieles spielt der CHAMPION nicht selbst, obwohl es in seinem Eröffnungsrepertoire enthalten ist, er kann aber mithalten, wenn der Gegner eine derartige Spielweise wählt. Mit Zufallsgenerator spielt er ein breiteres Eröffnungsspektrum als ohne, im letzteren Fall variiert er die Eröffnungswahl zwar auch, beschränkt sich jedoch auf besonders solide Spielweisen. Auch die 64 Meisterpartien wurden vom Vorgänger übernommen, so daß der Lernende außer einem soliden Trainingspartner auch einen gewissen Einblick in die Meisterpraxis bekommt.

Der CHAMPION verfügt über eine eingebaute Schachuhr und 8 feste und unterbrechbare Spielstufen mit Rechenzeiten von 5 s bis 6 min/ Zug, wobei man sich auch die Rechentiefe in allen Stufen zeigen lassen kann. Weitere Stufen sind für variable Zeitvorgabe für eine festgesetzte Zahl von Zügen, eine Absolutzeiteingabe (z.B. für Schnell- und Blitzpartien) und eine Analysestufe, die bis zum Matt sucht oder bis man d. Computer unterbricht. Schließlich ist noch eine Mattsuchstufe vorhanden, die deshalb besonders schnell arbeitet, weil die zeitverbrauchende Bewertungsfunktion nicht benutzt wird. Den schon mehrfach strapazierten Vierzüger (vergl. Teil VIII bzw. Rochade Nr. 209) löst er in 13 min 54 s in der Analysestufe und in 14 min 44 s in der Mattsuchstufe, in diesem Fall also fast in der gleichen Rechenzeit. Die technisch mögliche maximale Rechentiefe liegt bei 31 Halbzügen. Es liegt auf der Hand, daß es nur sehr wenig Stellungen gibt, die in vertretbarer Zeit derart tief durchgerechnet werden können.

Die Bedienung gleicht ansonsten weitgehend der des Vorläufers, man kann beim CHAMPION jedoch nicht nur die Stimme laut und leise schalten und die Menge der Ansagen einschränken, sondern nach Belieben unabhängig davon auch einen Kontrollton ein- oder abschalten. Es lassen sich bis zu 39 Halbzüge zurücknehmen, allerdings werden sie nicht angezeigt, und man muß ggf. die Stellungskontrolle zu Hilfe nehmen. Auch bei diesem Gerät gäbe es noch vieles zu ergänzen - lassen wir es damit bewenden und stellen fest, daß alles Wesentliche geboten wird, inklusive des Nutzens der gegnerischen Bedenkzeit. Die Bedienung der Spezialfunktionen ist wie beim Vorgänger etwas umständlich, man muß sich halt darauf einstellen.

Der bisherige sehr positive Eindruck wird auch durch saubere Initiativtests mit Matt in 8 bis 9 Zügen nach schneller und gesunder Entwicklung abgerundet. An diesem DM 1.175,- teuren Gerät, dessen Preis inzwischen reduziert wurde, ist kaum etwas zu bemängeln. Lediglich das Endspiel zeigt die üblichen auch bei guten Geräten vorhandenen Schwächen. Die Mattführung mit der Dame ist gut, mit Turm oder zwei Läufern nicht schlecht, aber nicht optimal, mit Läufer und Springer geht nichts mehr. Die Bedeutung der Opposition ist dem CHAMPION in Bauernendspielen unbekannt, bei ausreichender Rechentiefe löst er dagegen viele Probleme, in denen das Bergersche Quadrat eine Rolle spielt. Auch mit Randbauern kann man nichts machen, wenn der König des Computers rechtzeitig herankommen kann. Bauernendspiele werden infolgedessen teils leidlich, teils schwach behandelt.

Alles in allem ist der CHAMPION ein gesundes Gerät mit integriertem druckempfindlichem Sensorbrett, das sein Geld im Vergleich zu Geräten ähnlicher Spielstärke durchaus wert ist, selbst Vereinsspieler bis hinauf zu mittleren Klassen finden in ihm einen geeigneten Trainingspartner. Der als Zubehör erhältliche und auch zum Vorläufer passende Drucker ist mit knapp DM 600,- jedoch relativ teuer.

Wer höhere Ansprüche an die Spielstärke stellt und zweieinhalb Kilomark locker machen will und kann, ist mit dem ELITE CHAMPION sensory CC gut bedient. Dieser Nobelcomputer wurde in einer limitierten Stückzahl von 500 nummerierten Exemplaren aufgelegt und wird mit dem eingravierten Namen des Eigentümers, einer Besitzurkunde und einer Qualitätsinspektionsliste mit 25 (!) Unterschriften geliefert. Der ELITE läuft mit 4 MHz Taktfrequenz doppelt so schnell wie der CHAMPION und nur unwesentlich langsamer als die mit 5 MHz betriebene Experimentalversion von Travemünde. Die höhere Rechengeschwindigkeit führt zusammen mit einem weiter verbesserten Programm, das die Verwandtschaft mit dem CHAMPION nicht leugnen kann, zu erstaunlichen Leistungen, wie G. Piel in seinem Bericht in der Rochade Nr. 214 bereits angedeutet hat. Im Mittelspiel wird eine Rechentiefe von 6 bis 7 Halbzügen erreicht, so daß ELITE kaum eine taktische Teufelei übersieht. So mancher bessere Spieler, der bisher ein wenig verächtlich auf die Leistungen der Computer blickte, wird sich mit die-

sem Gerät schwer zu tun beginnen, Klassespieler oberhalb der ELO-Grenze von 2000 Punkten können sich allerdings einstweilen noch sicher fühlen. Auch im Endspiel profitiert er von der erhöhten Rechengeschwindigkeit und der daraus folgenden gesteigerten Rechentiefe. Die Mattführung mit Läufer und Springer und die Opposition in Bauernendspielen sind auch für ihn immer noch ungelöste Probleme und noch immer kann man mit Randbauer und falschfeldrigem Läufer gewinnen, ohne Läufer jedoch nicht, es endet mit patt und ELITE sagt an: „Patt, Matt“. Das tut der CHAMPION übrigens auch. Trotz allem sind in Bauernendspielen weitere Verbesserungen spürbar.

Da dieses Gerät nur für sehr fortgeschrittene Spieler geeignet ist, hat man die 64 Meisterpartien weggelassen, dafür wurde das Eröffnungsrepertoire auf über 5000 Halbzüge ausgebaut, es ist jedoch nicht mehr abrufbar, dafür gibt er jetzt die materielle und positionelle Stellungsbewertung aus und zeigt auch, ob er in der Vorausberechnung ein Matt für sich oder den Gegner gefunden hat.

Anfang Dezember 1981 fand in Mailand ein doppelrundiges Computerturnier statt, in dem die Partien nach 70 Zügen abgeschätzt wurden. Die Rechenzeit betrug 40 Züge in 90 min und weitere 30 Züge in 60 min. Das Ergebnis zeigte sehr deutliche Überlegenheit des ELITE und die relativ eng beieinander liegenden Plazierungen des Restfeldes:

MAINLAND 1981	ERGEBNIS
CC ELITE	8,5 Punkte aus 10 Partien
CC CHAMPION	6,0 Punkte aus 10 Partien
MARK V	5,0 Punkte aus 10 Partien
MGS III & MC TRIO	4,0 Punkte aus 10 Partien
MORPHY ENCORE	3,5 Punkte aus 10 Partien
SAVANT	3,0 Punkte aus 10 Partien

Dipl.-Ing. H.-P. Ketterling (Schluß folgt)

### Computerschach - Mosaik

**ICCA:** Die Vereinbarung zwischen dem Weltschachbund (FIDE) und dem Internationalen Computerschach-Verband (ICCA) ist von der überwältigenden Mehrheit der Mitglieder des ICCA gebilligt worden. Das Abkommen über eine gegenseitige Zusammenarbeit, über das in der ROCHADE Nr. 212, S. 24 berichtet wurde, ist damit in Kraft getreten, nachdem es bereits 1981 von der Generalversammlung der FIDE anlässlich der Tagung in Atlanta (USA) angenommen worden war.

Nach dem Stand vom 24. Mai 1982 hat ICCA weltweit 578 Mitglieder. Davon entfallen auf Nordamerika (USA und Kanada) 360 und auf Europa 189. Die Verteilung der Mitglieder auf die einzelnen europäischen Länder zeigen die nachstehenden Zahlen: Schweden 61, Bundesrepublik 35, Großbritannien 27, Frankreich 13, Niederlande 11, Österreich 9, Belgien und Schweiz je 7, Norwegen 5, Finnland 4, Italien und Sowjetunion je 3, Dänemark 2, Jugoslawien und Ungarn je 1. Prominenteste Mitglieder sind z.Z. Exweltmeister Dr. M. Botvinnik aus Moskau, Fridrik Olafsson, der Präsident der FIDE, und Claude Shannon (USA), der „Vater der Schachprogrammierung“.

**Turniere:** Die 13. Nordamerikanischen Computer-Schachmeisterschaften finden vom 24. bis 26. Oktober 1982 in Dallas (Texas) statt. Der Internationale Schachmeister Mike Valvo wird als Turnierleiter fungieren. Gespielt werden 4 Runden nach dem Schweizer System. Titelverteidiger ist das Programm Belle.

Die Meisterschaften für Schachcomputer in den Niederlanden werden vom 24. - 26. September 1982 in Wageningen ausgetragen. Veranstalter ist wie im vergangenen Jahr der Niederländische Computerschach-Verband (CSVN). Titelverteidiger ist L.C. de Vries mit seinem Programm Ynct 1.0.

**Conchess im Test:** Der neue Schachcomputer Conchess ist im Juni 1982 von J. Louwman einem ersten Test unterzogen worden. Gegner waren die fünf spielstärksten Seriengeräte. Die Bedenkzeit betrug durchschnittlich 3 Minuten je Zug.

Der Vergleichstest ergab im einzelnen die folgenden Ergebnisse: Conchess - Mephisto II 7,5:2,5, Conchess - Mark V 7:3, Conchess - Morphy GGM 6,5:3,5, Conchess-Champion Challenger 8,5:1,5, Conchess-Champion Challenger Elite 1,5:2,5.

**Eröffnungsprogramm Schacher:** Schachfreund Rainer Luers hat ein spezielles Eröffnungs-Programm geschrieben, das für die Mikrocomputer TRS 80 und Video-Genie geeignet ist. Es sind 260 Eröffnungsvarianten mit je 12 Zügen (für Weiß und für Schwarz) gespeichert. Jede Eröffnung stellt sich auf dem Bildschirm mit dem Namen und Erläuterungen vor. Die einzelnen Züge sind teilweise von Anmerkungen wie gut/schlecht, Schach, Matt, en passant u.ä. begleitet. Nach dem 12. Zug, also am Ende einer Eröffnungs-Variante, wird eine Stellungsbewertung gegeben.

Schacher kann auf zweifache Weise benutzt werden: 1. Es wird ein Anfangszug eingegeben. Das Programm zeigt daraufhin die Folgezüge und alle dazu passenden Varianten. Möglich ist auch eine Folge von Eröffnungszügen einzugeben. Der Computer sucht dann die gespeicherten Fortsetzungen heraus. 2. Der Benutzer kann eine Eröffnungspartie von maximal 12 Zügen spielen und sich dabei vom Programm leiten lassen.

Das Programm steht auf Diskette für DM 60,- zuzüglich DM 5,- für Porto und Verpackung zur Verfügung. Interessenten wenden sich an den Autor: Postfach 1243, 4443 Schüttorf. — M. Gittel —

## **Rochade (Dezember 1981) Hans-Peter Ketterling Computer auf dem Vormarsch**

Bemerkenswert ist die Lösungszeit des folgenden Vierzügers, den bisher nur wenige Computer knackten, weil eine forcierte Opferwendung durch einen stillen Zug unterbrochen wird und außerdem eine dreizügige Verführung zum Qualitätsgewinn vorhanden ist:



**Lösung: 1. D<sub>xh</sub>7+ K<sub>xh</sub>7 2. Th3+ Kg8 3. Sg6 nebst Th8#**  
**Verführung: 1. Sd5 Ta6 2. Sc7 nebst Sxa6 und Qualitätsgewinn**

**SciSys Intelligent Chess** hat in Stufe P4 rund sechs Stunden für die Lösung benötigt, **Novag/SciSys Chess Champion Super System III (B)** rechnete sage und schreibe 681 Stunden, während **Mephisto I** rund einen Tag dafür brauchte. Viele andere Geräte, auch solche, die weit und breit als sehr spielstark bekannt sind, haben dieses zugegebenermaßen anti-computergerechte Problem nicht lösen können.

Daß Menschen hier einen besseren Blick haben, zeigt der Umstand, daß ein Spieler mit einer Elo-Zahl von 2100 dieses Problem in etwa 5 s löste, während ein 200 Punkte schwächerer Spieler 15 s benötigte. Beide waren auf die Existenz einer vierzügigen Mattwendung allerdings hingewiesen worden und die Ergebnisse sind natürlich bestenfalls als Stichproben zu werten.

### **SciSys Chess Champion MK V** (Rochade, September 1982)

Mein spezielles vierzügiges Mattproblem, das laut Levys Mitteilung in der Rochade Nr. 213 in siebeneinhalb Minuten geknackt wird, wollte mein Gerät zunächst nicht lösen, aber auch hier sind die schon erwähnten Zeiteinteilungsprobleme im Spiel:

<b>Einstellung</b>	<b>Ergebnis</b>
10 min/Zug:	Keine Lösung
10 min/Zug Speed:	Keine Lösung
10 Züge in 300 min:	Keine Lösung
10 Züge in 600 min (mehrere Versuche):	7 min 10 s bis 7 min 57 s
Unbegrenzte Analyse:	13 min 05 s
Matt in 4:	43 min 41 s

Will man den Computer komplizierte Probleme lösen lassen, muß selbst erst einmal das Problem lösen, welche Zeitvorgabe die optimale ist.

### **Fidelity Champion Sensory Chess Challenger** (Rochade, September 1982)

Den schon mehrfach strapazierten Vierzüger löst er in 13 min 54 s in der Analysestufe und in 14 min 44 s in der Mattsuchstufe, in diesem Fall also fast in der gleichen Rechenzeit.

# Computer-Schach & Spiele (1995)

## Karsten Bauermeister

### Antiquitäten aus guter alter Zeit

## Der legendäre Chess Champion Mark V

**Der heute weltweit größte Hersteller von Schachcomputern, die Firma Saitek, die bis 1985 SciSys hieß, hatte auf den bisherigen Weltmeisterschaften wenig Glück. Nur einmal, im Jahre 1981, konnte die begehrte Trophäe nach Hongkong geholt werden. Karsten Bauermeister erinnert sich.**

Die meisten Programme der Jahre 1980/81 waren dumme Brute-Force-Rechner mit nur minimalem Schachwissen, die teilweise noch nicht einmal alle Regeln beherrschten. Bei der Konzeption des Mark V bemühten sich SciSys und die Softwareschmiede Philidor von David Levy (der für das Programm zuständig war), dieses Verhältnis auf den Kopf zu stellen: Der neue Computer sollte nur "sinnvolle" Züge untersuchen, also ein selektives Programm bekommen. Auch das Äußere und die Ausstattung des neuen Spitzengerätes sollten alles bis dahin Gebaute in den Schatten stellen.



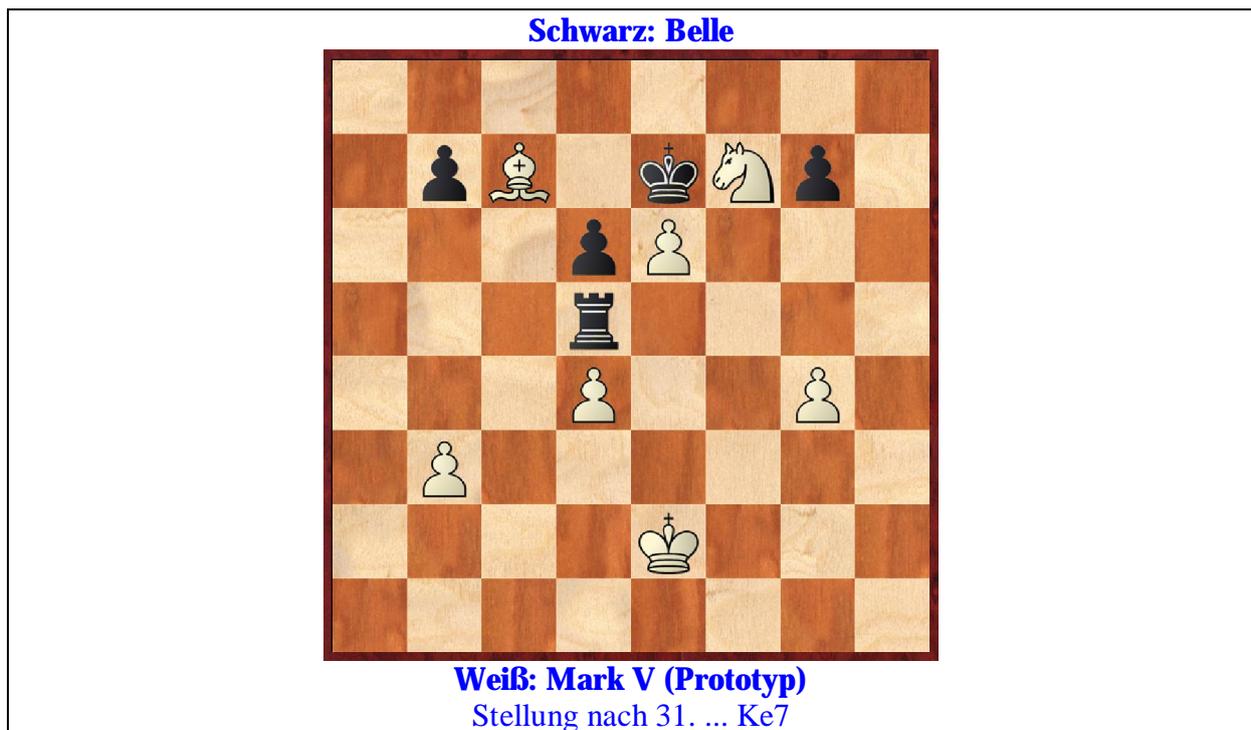
**Überragende Spielstärke und Sieger in der kommerziellen Gruppe der 2. Mikrocomputer-Weltmeisterschaft 1981: SciSys Chess Champion Mark V**  
(Bild: Heinz-Gerd Lehmann)

Im Februar 1981 auf der Spielwarenmesse in Nürnberg konnte die Öffentlichkeit das Ergebnis der Bemühungen bestaunen. Ein nur 4 cm hohes Gerät mit einem LCD-Schachbrett und Tastenbedienung. An der linken Seite war zusätzlich ein Sensorbrett mit automatischer Figurenerkennung (!) angesteckt. Auch die Aussagen der Programmautoren ließen auf Revolutionäres hoffen. Laut David Levy sollte der Mark V während einer Turnierpartie vereinzelt zehn bis zwölf Halbzüge im voraus rechnen, eine Elo-Bewertung von über 1800 haben und für jede gespeicherte Eröffnung einen strategischen Plan kennen.

Beim ersten Weltturnier für Schachprogramme im Mai 1981 konnte eine Vorversion mit dem geteilten 2./3. Platz dann aber noch nicht völlig überzeugen. Einen Monat zuvor hatte ein Prototyp hingegen noch ein sensationelles 1:1 gegen eine Version des damals eindeutig stärksten Schachrechners "Belle" erzielen können. Hier die erste, von Mark V gewonnene, Partie:

**Mark V (Prototyp) - Belle** [C22: Mittelgambit]

1. e4 e5 2. d4 exd4 3. Dxd4 Sc6 4. De3 Sf6 5. Ld2 Sg4 6. Dg3 h5 7. Sc3 Lc5 8. Sh3 d6  
 9. 0-0-0 h4 10. Df4 Le6 11. Ld3 Ld4 12. Sd5 Le5 13. Dg5 Sxh2 14. f4 Dxd5 15. Sxg5 Lxd5  
 16. exd5 Sb4 17. fxe5 Sxd3+ 18. cxd3 Sg4 19. e6 Sf2 20. Sxf7 Th5 21. Lg5 a5 22. g4 Th7  
 23. Txx4 Txx4 24. Lxx4 Sxd1 25. Kxd1 a4 26. b4 axb3 27. axb3 Ta5 28. Ke2 Txd5  
 29. Ld8 Tc5 30. d4 Td5 31. Lxc7 Ke7



32. Sxd6! Txd6 33. Lxd6+ Kxd6 34. d5 Ke7 35. Kf3 g6 36. Ke4 Kd6 37. g5 b6 38. b4 b5  
 39. Kd4 Ke7 40. Kc5 Aufgabe 1-0

Bei der Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft 1981 in Travemünde gewann der Mark V dann aber mit zwei Punkten Vorsprung vor dem **Fidelity Champion Sensory** den Titel. Allerdings gab es diverse Aufregungen, die dem Titel einen Makel anhefteten. Zunächst durfte **Mephisto II** nicht mitspielen, weil er während des Turnieres nicht kommerziell erhältlich war, was aber teilweise auch auf die anderen Teilnehmer zutraf. Außerdem wurden beim späteren Sieger in einer Vorab-Untersuchung Abweichungen von der kommerziellen Version festgestellt, die zunächst behoben werden mußten. Schließlich zog Applied Concepts sein **MGS III** zwei Runden vor Schluß wegen angeblicher Programmfehler in seinem Endspielmodul zurück, wodurch ausgerechnet der Mark V zwei kampflose Punkte erhielt! Ab Weihnachten 1981 konnte sich dann auch endlich die Öffentlichkeit ein Bild von dem neuen Computer machen.

## Schatten

Bei der Beschäftigung mit dem Mark V stellte sich bald heraus, daß Licht und Schatten sehr nahe beieinander lagen: Die strategischen Pläne waren so starr implementiert, daß der Computer sich in gleichen Eröffnungen praktisch immer gleich aufbaute. Laut Herstellerangabe betrug der Umfang der Eröffnungsbibliothek üppige 3700 Halbzüge. Bei näheren Untersuchungen zeigte sich jedoch, daß das Programm in keiner Variante mehr als 10 Halbzüge aus dem Speicher spielte und generell sehr variantenarm agierte. Gegen 1. d4 wurde nur modernes Benoni oder Budapest Gambit gespielt. Gegen 1. e4 zog der SciSys-Computer nur 1. ... e5 oder 1. ... c5. Bei 1. c4, 1. Sf3, 1. g3, 1. f4 oder noch exotischeren Anfängen mußte der Computer bereits passen.

Des Rätsels Lösung ließ David Levy einige Monate später verlautbaren: Aus Angst vor Killereröffnungen sei der Großteil des Repertoires versteckt. Das bedeutete, der Computer gab zwar vor, zu rechnen, machte den Zug aber tatsächlich aus der Bibliothek. Wohl ein einmaliger Fall englischen Understatements.

Auch das angekündigte Sensorbrett mit Figurenerkennung war nie erhältlich.

## ...und Licht

Andererseits zeigte der Mark V auch einige hervorragende Leistungen. So konnte er beispielsweise als eines der ersten Geräte einigermaßen sicher mit Läufer und Springer Matt setzen. Die Problemstufe arbeitete hervorragend, konnte sogar En-Passant-Züge als Lösungen finden, und auch Nebenlösungen waren kein Hindernis.

Ein einzigartiges neues Feature des Mark V war weiterhin, daß er bis zu zwölf Partien gleichzeitig spielen konnte. Diese Fähigkeit gab es erst Jahre später wieder im **Saitek Simultano**.



Karsten Bauermeister: Außerdem gab es unterhalb des LCD-Brettes eine Info-Zeile, die nicht nur über Zeiten, zwei Halbzüge Hauptvariante, Stellungsbewertung informierte, sondern auch schachbezogene Kommentare ("Ich gebe auf, o.k.?" ) abgab oder die entsprechende Regel bei der Remisreklamation zitierte.

Auch spielerisch gab es Positives und Negatives zu vermelden. So war der SciSys-Computer dem Spitzengerät von 1980, **Applied Concepts Sargon 2.5**, überlegen, mußte sich aber dem bei der WM nicht zugelassenen **Mephisto II** recht deutlich geschlagen geben. Hier eine in der Vorab-Werbung veröffentlichte Partie:

## Applied Concepts Boris/Sargon 2.5 - SciSys Chess Champion Mark V

[D03: Damenbauernspiele]

1. d4 e6 2. Sf3 d5 3. Sc3 Sf6 4. Lg5 Lb4 5. Lxf6 Dxf6 6. Dd3 0-0 7. 0-0-0 Sc6 8. e3 Ld7  
9. Le2 Tae8 10. Sb5?! a6 11. Sxc7 Tc8 12. Sxa6 bxa6 13. Dxa6 Ta8 14. Db7 Ta7 15. Db5  
Txa2 16. c3



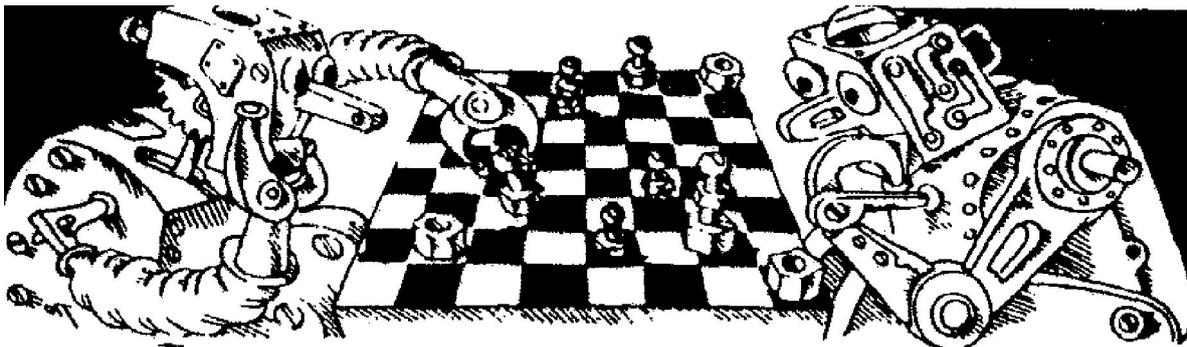
16. ... **Sxd4!** Heutzutage finden die Programme diese Kombination problemlos, aber 1981 stellte das Finden eines solchen Zuges Spitzenklasse dar. 17. **Dxb4 Sxe2+** 18. **Kc2 Sxc3** 19. **Ta1 La4+** 20. **Kd3 Lb5+** 21. **Kc2 Dg6+** 22. **e4 Tc8** 23. **Se5 Dxc2** 24. **Dxc3 Dxe4+** 25. **Sd3 Lxd3+** 26. **Kd2 De2+** 27. **Kc1 Txa1#** matt.



### **Das neue Programm: Philidor Mark VI**

1982, als die Zeit des Mark V durch Geräte wie **Prestige Challenger** und **Sensory Chess Challenger 9** von **Fidelity** oder **Mephisto ESB** eigentlich schon vorbei war, erschien für 298,00 DM dann ein neues Modul, das **Philidor Mark VI-Modul**. Leider brachte dieses keinen merklichen Spielstärkezuwachs. Eine frühere schwedische Elo-Liste billigte dem **Mark VI-Modul** lediglich zehn magere Pünktchen mehr als dem Mark V zu. Immerhin spielte das neue Programm aber wesentlich abwechslungsreicher in der Eröffnung, dafür klappte die Mattführung mit Läufer und Springer nun nicht mehr.

Endlich gab es 1982 auch ein Sensorbrett zu kaufen. Dieses war jedoch nicht mehr mit einer Figurenerkennung ausgestattet. Stattdessen war es als gewöhnliches Magnetsensorbrett ausgeführt. Leider konnte es nur mit dem neuen Modul, nicht jedoch mit dem alten Mark V-Programm betrieben werden. **Die Figuren mußten sehr genau geführt werden.** Von dem Komfort eines Blitzbrettes war man 1982 halt noch meilenweit entfernt.



### **Bei Sammlern begehrt**

Heute werden übrigens noch gelegentlich intakte Mark V angeboten, obwohl die Technik des Computers sehr anfällig war und viele Geräte daran zugrunde gingen. Das Sensorbrett und auch das Mark VI-Modul hingegen sind Raritäten, die mit mindestens 400,00 DM bzw. 250,00 DM Sammlerpreis auch teurer ausfallen als die Anschaffung des Grundgerätes. Auch wenn der Mark V sich nicht lange an der Spitze halten konnte, handelt es sich um eines der interessantesten und vielseitigsten Geräte, die je gebaut wurden. Trotz oder gerade wegen der zahlreichen Schwächen.

### **Literatur**

- Frederic A. Friedel - Ein Durchbruch in der Schachprogrammierung: Schach Magazin 6/81
- Frederic A. Friedel - Neuer Schachcomputer in Nürnberg: Rochade Nr. 200, März 1981
- Gerd Friedrich - Mark 5.0 - Prototyp gegen Prof. Botwinnik, Ludek Pachman in Hamburg und gegen einen "Kollegen" in London: Rochade Nr. 204, Juli 1981
- Martin Gittel - Philidor: Rochade Nr. 205, August 1981
- Dr. László Lindner - Die 2. Schachcomputer-WM in Travemünde: Rochade Nr. 207, Oktober 1981

\*\*\*

*Quelle: CSS Juni/Juli 1995, Karsten Bauermeister: Chess Champion Mark V.*

*N.B.: Hartelijk dank aan Karsten Bauermeister voor deze geschiedkundige bijdrage. Toch heb ik nog een kleine opmerking. Karsten schrijft in zijn artikel dat het elektronische sensorbord in 1982 verscheen. Helaas een kleine vergissing, want dit moet dec. 1983 zijn.*

# Merkmale / Characteristics

## SciSys Chess Champion Mark V

- Dunkelgraue Kunststoffgehäuse von 26 cm breit, 34 cm lang, 4,5 cm hoch.
- Zugeingaben über Tasten, Cursorsteuerung oder optionales Magnet Sensorbrett.
- Zugausgabe: LCD Schachbrett, 16-stellige Kommentar-Anzeige.
- Spielstufen: viele vordefinierte und frei programmierbar.
- Eingebautes LCD-Schachbrett für ständige Spielstandkontrolle.
- 16-Stellige LCD-Anzeige für Kommentare und Analysen.
- Volle Internationale Schachnotation in der Anzeige.
- Volle Analyse während der Partie: erwogener Zug, erwarteter Gegenzug.
- Bewertung: +999 bis -999.
- Zählt die Zahl der Züge.
- Spielt bis zu 12 Partien gleichzeitig (behält alle Züge, Einstellungen und Zeiten).
- Simultanspiel ist auf 12 internen Brettern möglich (von einem Brett zum anderen springen).
- Automatisches Wiederholen aller Partien (replay).
- Autoplay (Computer spielt gegen sich selbst).
- Man kann die gespielte Partie im Display hinterher ablaufen lassen (Tempo einstellbar).
- Umdrehen des LCD-Brettes auf Tastendruck (Schwarz spielt nach oben).
- Behält die Abbruchstellung, Zeiten und alle Einstellungen nach dem Ausschalten.
- Eingebaute Schachuhren, getrennt für jede Partie (Summenzeitmessung schaltbar).
- Rücknahme von beliebig vielen Zügen.
- Automatische Unterverwandlung.
- Veränderung der Spielstärke durch Zeitvorgabe, flexible Einteilung der verfügbaren Bedenkzeit durch den Computer.
- Unterschiedliche Spielführung bei Normal-, Blitz- und Turnierpartien.
- Unterbrechung des Rechenvorganges jederzeit möglich.
- Behält die Abbruchstellung, Zeiten und alle Einstellungen nach dem Ausschalten (auch wenn das Gerät vom Netz getrennt wird).
- Gibt dem Gegner Tips für den nächsten Zug.
- Zeigt an wieviel Halbzüge er berechnet.
- Wirksamer Zufallsgenerator (kann abgeschaltet werden).
- Bequemste Eingabe von Stellungen mit Sensorbrett oder Cursortaste (Computer fragt ggf nach Rochade).
- Brett Abräumen und Mehrzugeingabe.
- Hervorragender Problemlöser (bis Matt in 7 Zügen). Prüft auch Nebenlöslichkeit des Problems.
- Nutzt die Bedenkzeit des Gegners (Permanent brain).
- Spielt genau nach den internationalen Turnierregeln + Zeigt Schach, Matt und Patt an.
- Verlangt Remis nach 3-Züge- und 50-Züge-Regel.
- Kündigt Matt an, schlägt Remis vor, akzeptiert oder lehnt Gebote ab und gibt selbständig auf.
- Umfassendes Eröffnungsrepertoire von ca. 3700 Halbzüge.
- Ausgeklügelte Endspielalgorithmen (setzt Matt mit König, Läufer und Springer!).
- Akustische Signale (ein- und ausschaltbar).
- Beleuchtung für LCD-Brett und Anzeige.
- Austauschbare Programm-Moduln.
- Völlig neuartiges Sensorbrett (Zusatzgerät).
- Gewicht: 1560 Gramm.
- Anschluß nur über Netz (7,5W).

## **Programmierer / Programmer**

- David Broughton und Mark Taylor (Programm: Shannon-B-Strategie)

## **Baujahr / Release**

- Erste Einführung: November (!) 1981

## **Technische Daten / Technical specifications**

- Mikroprozessor: 6502A
- Taktfrequenz: 2 MHz
- Programmspeicher: 32 KB ROM
- Arbeitsspeicher: 16 KB RAM
- Permanentspeicher (CMOS): 128 Byte

## **Spielstärke / Playing strength**

- Spielstärke (DWZ/Elo): ca. 1450
- Bewertung: Am besten geeignet für Fortgeschrittene und Vereinspieler

## **Erweiterungsmöglichkeit**

- MK VI/Philidor-Modul: Einführung November (!) 1982 (!) - VKP 298,00 DM
- Sensorboard (Natural Play): Einführung Dezember (!) 1983 (!) - VKP 498,00 DM
- MK V / MK VI/Philidor printer: nie erschienen (never released)

## **Verwandt / Family**

- SciSys Chess Champion MK 5.0 (prototype)
- SciSys Chess Champion Mark VI/Philidor

## **Internet**

[http://www.schach-computer.info/wiki/index.php/SciSys\\_Chess\\_Champion\\_Mark\\_V](http://www.schach-computer.info/wiki/index.php/SciSys_Chess_Champion_Mark_V)  
[Schachcomputer.info - Wiki: Chess Champion MK V met artikel van Alwin Gruber!]

[http://www.chesscomputeruk.com/html/chess\\_champion\\_mark\\_v.html](http://www.chesscomputeruk.com/html/chess_champion_mark_v.html)  
[Website Mike Watters: SciSys Chess Champion MK V]

[http://www.schaakcomputers.nl/hein\\_veldhuis/database/files/09-1981,%20.%20Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft%20in%20Travemunde%20und%20Hamburg.pdf](http://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/09-1981,%20.%20Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft%20in%20Travemunde%20und%20Hamburg.pdf)  
[09-1981, 2. Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft in Travemünde und Hamburg]

[http://www.schaakcomputers.nl/hein\\_veldhuis/database/files/11-1981,%20DM-Vergleichstest,%20Ivan%20Kuhnmund,%20Schachcomputer%20Champion%20matt%20gesetzt.pdf](http://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/11-1981,%20DM-Vergleichstest,%20Ivan%20Kuhnmund,%20Schachcomputer%20Champion%20matt%20gesetzt.pdf)  
[DM-Vergleichstest (1981), Ivan Kühnmund: Schach-Computer Champion matt gesetzt]

---

First Published on December 9, 2012