

Mephisto schlug sie alle

Fünfte Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft in Amsterdam

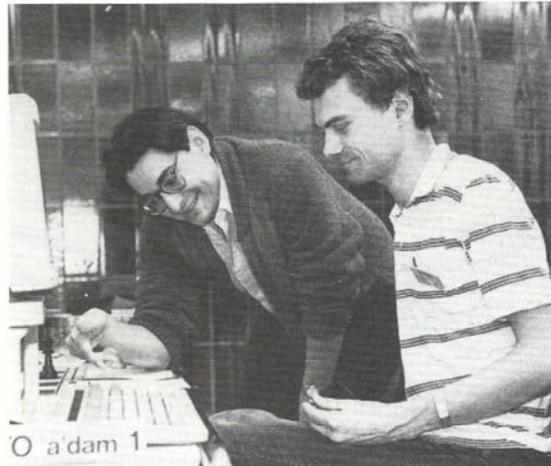
Die letzte Weltmeisterschaft in Glasgow bescherte uns gleich vier verschiedene Sieger und jeder Hersteller beanspruchte für sein Gerät die Lorbeeren. Bei der diesjährigen Mikro-WM, die vom 7. bis 15. September in Amsterdam ausgetragen wurde, gab es dagegen klare Verhältnisse: Auf breiter Front siegten lauter Mephistos, das Spitzengerät mit kaum vorstellbaren 22:2 Punkten! Die Konkurrenz wurde damit regelrecht deklassiert.

Eröffnet wurde das Turnier musikalisch, mit Ausschnitten aus Werken des französischen Schachmeisters und Komponisten François André Danican Philidor, der just am Eröffnungstag vor 259 Jahren geboren wurde. Doch dann regierte neun Tage lang im funkelnagelneuen *World Trade Center* die schachspielende Elektronik.

Das Budget für diese Veranstaltung betrug nach Angaben des Organisationskomitees 130.000 Gulden, wovon knapp ein Fünftel aus den Startgeldern (\$500,- pro kommerzielles Gerät) bestritten wurde. Der Rest kam vom World Trade Center und von *Electronics Nederland*, einer Firma, die in erster Linie die Schachcomputer der Firma *SciSys* vertreibt. Dutzende von Turbostars waren für das Publikum ausgestellt und Plakate von *SciSys* zierten die Gänge im Turniersaal. Sicherlich hatte Firmenchef Robby Kalkoene einen anderen Ausgang des Turniers erhofft.



Lebhafte Atmosphäre im neuen World Trade Center in Amsterdam, wo 21 Geräte um den Titel des Weltmeisters kämpften.



Die strahlenden Sieger: Mephisto Amsterdam 1, Teamchef Ossi Weiner und Programm-Autor Richard Lang (rechts).

Acht Runden wurden gespielt, um den besten „Ein-Chip“-Mikrocomputer zu ermitteln. Insgesamt 21 Geräte gingen an den Start, wovon fünf in der sogenannten Amateurgruppe unter sich spielten und nicht auf die 16 Geräte im Hauptfeld trafen. Letztere wurden von kommerziellen Unternehmen ins Rennen geschickt, im wesentlichen von fünf Herstellern oder Programm-Häusern, die zur Zeit den Markt beherrschen. Neben *White & Allcock*, die noch nie an einer Computer-WM teilgenommen haben, vermißte man vor allem *Fidelity*, die offenbar ganz andere Sorgen haben (siehe dazu „Nachrichten“ S. 31).

Hegener + Glaser

Die Münchner hatten alles auf ein neues Programm gesetzt, das auf 16-Bit-Hardware läuft und die bisherigen „S“-Module ablösen soll. Der Engländer Richard Lang mußte in den letzten Monaten alle übrigen Geschäfte beiseite schieben und mit Hochdruck daran arbeiten. Bei der WM starteten alle drei Mephistos mit seinem Programm. *Mephisto Amsterdam 1* war eine Spezialkonstruktion, bei der ein leihweise zur Verfügung gestelltes Entwicklungssystem von Motorola zum Einsatz kam. Dieser Kasten, der einen Wert von ca. \$50.000 darstellte, enthielt einen echten 32-Bit-Prozessor: Der

**Frederic Friedel und Dieter Steinwender: Mephisto schlug sie alle
Fünfte Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft in Amsterdam**

(Quelle: Computerschach und Spiele - Oktober/November 1985)



50 Prozent schneller als das Seriengerät: Der Turniersieger auf Super-Entwicklungshardware von Motorola.

68020 hat intern 32-Bit-Register und — im Gegensatz zum „kleinen Bruder“, dem 68000 — auch noch einen 32-Bit-Datenbus, so daß Speicherzugriffe in voller Geschwindigkeit ablaufen. Außerdem besitzt er einen sogenannten „Cache“-Speicher, mit dem viele Operationen stark beschleunigt werden.

Das aufwendige System brachte allerdings eine Geschwindigkeitssteigerung von nur 50% gegenüber den anderen beiden Mephistos, die mit der normalen S-Hardware (68000-Prozessor, 12 MHz) unter der Bezeichnung *Mephisto Amsterdam 2* und *3* liefen. Die Programme in allen drei Geräten waren absolut identisch: 28 KByte Code, 10.000 Stellungen in der Eröffnungsbibliothek, stark selektiv und mit neuem Mittel- und Endspielwissen.



Spannung in der Partie Plymate gegen Blitz Monster: Dave Kittinger (sitzend) und Ulf Rathsmann (rechts)

Frederic Friedel und Dieter Steinwender: Mephisto schlug sie alle Fünfte Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft in Amsterdam

(Quelle: Computerschach und Spiele - Oktober/November 1985)

So kommt der Weltmeister auf den Markt:

Die Geräte *Mephisto München S* und *Mephisto Exclusive S* werden von Hegener + Glaser ab sofort standardmäßig mit dem neuen Weltmeisterschafts-Programm von Richard Lang ausgerüstet. Daneben gibt es auch für Besitzer der normalen Mephisto-Modelle Modular/Exclusive/München das Lang-Programm als Modul-Einschub, mit dem sie in die „S“-Klasse aufsteigen können. Wer beispielsweise einen Mephisto Modular besitzt, kann ein Umrüst-Paket beziehen, das aus zwei Modulen (Programm und Tastatur/Anzeige) und einem besonderen Netzteil besteht. Da das 16-Bit-System nunmehr eine eigene Stromversorgung besitzt, braucht man den Computer nicht mehr zur Umrüstung einzuschicken.

Das Privileg, mit dem Weltmeister zu Hause spielen zu können, hat einen stolzen Preis: Der München S kostet DM 3498,- und der Exclusive S 2998,-, während für das Umrüst-Paket DM 2298,- zu bezahlen sind. Wer ein Gerät mit dem alten 16-Bit-Modul „Mephisto III S“ besitzt, kann den Programm-Einschub (ohne Tastatur und Anzeige) an den Hersteller einschicken und für DM 498,- umprogrammieren lassen. Bei diesen Preisen ist sicherlich eine Menge „Luft“ drin, aber es ist vorerst nicht damit zu rechnen, daß H + G nach dem überlegenen Sieg in Amsterdam ihr Paradedepferd zu einem populären Preis unters Volk bringt.

Sustemhuset Sundbyberg

Unter dem Namen *Plymate* starteten drei Geräte dieser schwedischen Firma. Freilich genühten einige Augenblicke, um zu erkennen, daß dahinter das *Princhess*-Programm von Ulf Rathsmann und Lars Hjörth steckte. Die verwendeten Geräte waren von Conchess, der 6502-Prozessor jeweils auf eine Höchstleistung von 9 MHz getrimmt. Allerdings gab es damit Probleme und die beiden Autoren mußten des Öfteren zum Schraubenzieher und Lötlisen greifen oder überhitzte Geräte komplett austauschen. Über den zweiten Mannschaftsplatz dieses Programms konnten sich die Leute von Hegener + Glaser ebenfalls freuen, denn das Programm wird unter der Bezeichnung *MM II* als Modul für Mephistogeräte angeboten (siehe „Nachrichten“ S. 31). Dort wird es als Nachfolger des B+P-Moduls mit gemächlichen 3,7 MHz seine Dienste tun.



Vier der teilnehmenden Programme stammten von ihm: Der schwedische Erfolgsprogrammierer Ulf Rathsmann

Ein weiteres Programm stammte ebenfalls von Ulf Rathsmann: *Princhess 6* wurde von der englischen Firma *Contemporary Chess Computers* angemeldet und unterschied sich in keinem wesentlichen Punkt von den drei Plymate-Geräten.

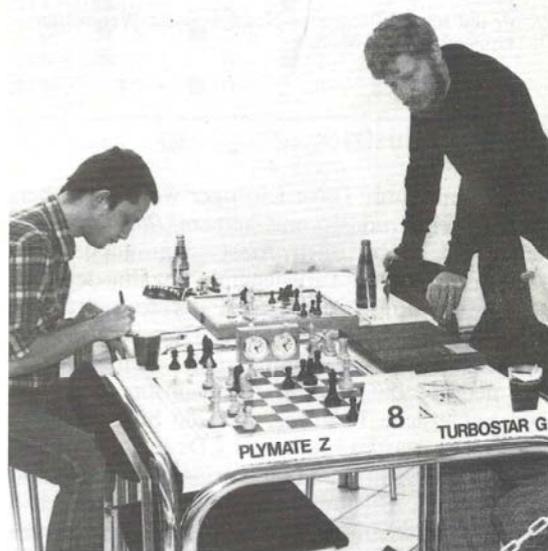
T.Nitsche/E.Henne

Unter dieser Firmenbezeichnung traten die Münchner Thomas Nitsche und Elmar Henne an, um der Welt (und insbesondere Hegener + Glaser, von denen sie sich getrennt haben) zu zeigen, daß mit ihnen noch gerechnet werden muß. Dabei setzten sie weniger auf Programmverbesserungen als vielmehr auf schwindelerregende Hardware,



Rolf-Dieter Klein (rechts) baute für Orwell-Autor Thomas Nitsche die schnellste Maschine im Saal.

die dem altbekannten Mephisto-III-Programm (nunmehr unter dem Namen *Orwell*) zu neuem Glanz verhelfen soll. Der NDR-Computercrack Rolf-Dieter Klein baute ein 68020-System zusammen, das sogar die oben beschriebene Entwicklungshardware von Motorola in den Schatten stellt (Richard Lang: „Auf der Maschine würde mein Programm so laufen, wie auf einem 68000 mit 32 MHz!“). Mit dem dritten Mannschaftsplatz waren die Münchner sichtlich unzufrieden (Nitsche trocken: „Unser Programm macht noch die gleichen Fehler wie früher, mit der neuen Hardware aber dreimal schneller!“) und meinten, die 20.000 DM, die der Einsatz in Amsterdam gekostet hatte, seien wohl in den Sand gesetzt.



Julio Kaplan (stehend) betrachtet aufmerksam die Züge seines Zöglings Turbostar.

SciSys Hongkong

Es war eine Freude, den Programm-Autor Julio Kaplan (Internationaler Meister, ehemaliger Jugendweltmeister) bei seinem ersten Computerturnier zu erleben. Der gebürtige Argentinier bewahrte trotz vielfältiger Pannen bei den Turniergeräten seinen erfrischenden Humor und betrachtete den vierten Mannschaftsplatz mit Gelassenheit. 1986 soll das große Jahr für sein noch junges Programm werden. Diesmal war er vom Pech verfolgt: Die neuen *Turbostars*, zu Wettkampfwegen hochgeputzt und mit den neuesten Programmversionen versehen, hatten Transportschäden erlitten und gaben alsbald ihren Geist auf. Zum Schluß des Turniers spielten reguläre Turbos, wie man sie seit Frühjahr im Geschäft kaufen kann.

Frederic Friedel und Dieter Steinwender: Mephisto schlug sie alle Fünfte Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft in Amsterdam

(Quelle: Computerschach und Spiele - Oktober/November 1985)



Wurde mit seinem Programm Nona Amateur-Weltmeister:
Der Holländer Franz Morsch

Novag Industries

Programm-Autor Dave Kittinger war ohne übertriebene Hoffnungen mit seinem *Blitz Monster* (65C02, 5 MHz) nach Amsterdam gekommen, aber der Platz am Tabellenende hat ihn dennoch erschüttert. Und Firmenchef Peter Auge trauerte den Tagen nach, als sein Super-Conny ganz ohne „WM-Zirkus“ zum Computer des Jahres wurde. Das neue Holz-Gerät sieht sehr ansprechend aus und hat etliche Features, auf die Super-Conny-Fans lange warten mußten: LEDs in jedem Feld, Anzeige der ganzen Hauptvariante, Nachspielen einer Partie, Stellungsbewertung (nur mit dem Drucker) und einiges mehr. Am interessantesten ist die eingebaute Parallel-Schnittstelle, mit der das Blitz Monster mit einem normalen Heimcomputer kommunizieren kann. Diese Fähigkeit wird ihm sicherlich eine spezielle Kundschaft garantieren.

Die Amateurgruppe

Die fünf Amateur-Programme liefen in erster Linie auf Heimcomputern: **Von Kempelen 1** aus Ungarn auf Commodore 128, **Tumult** aus Rumänien und **Nona** aus Holland auf Apple IIe, **PK 83** (NL) auf Digital 380 und **Rebel** (ebenfalls NL) auf einem umgestrickten Mephisto Modular B+P. Gesiegt hat Nona mit 7 Punkten, gefolgt von Rebel (4 Punkte), Tumult (3,5), von Kempelen (1,5) und PK 83 (0). Der Sieg von Nona war wiederum ein Grund zur Freude für Hegener + Glaser, da das Programm von Franz Morsch demnächst im neuen *Mephisto Mondial* (siehe „Nachrichten“ S. 31) eingesetzt wird.

Damit hat also die Firma Hegener + Glaser diesmal alles kassiert: Gold, Silber und Bronze in der Einzelwertung, Gold und Silber in der Mannschaftswertung, und den Titel des Amateur-Weltmeisters für ihr Lowcost-Gerät. Firmenchef Manfred Hegener lief in den letzten Tagen mit verlegenem Gesichtsausdruck herum: Nicht einmal in seinen wildesten Träumen hatte er sich ein solches Ergebnis vorgestellt.

Großmeister gegen Computer

In einer Sonderveranstaltung spielte der niederländische Großmeister Gennadi Sosonko (Elo 2565) gegen 31 Schachcomputer (alle 21 Turnierteilnehmer, außerdem drei weitere Turbostars und Mephisto S, zwei Superconny und zwei „Super Enterprise“ von White & Allcock). Acht Stunden benötigte der gebürtige Russe, bis er um 3:30 Uhr morgens mit einem Ergebnis von 25,5:5,5 die Simultanrunde abschließen konnte. Gewonnen haben bei den Computern drei Turbostars, ein Superconny und der Plymate X, während der Mephisto Amsterdam 1 dem Großmeister ein Remis abtrotzte.



Bei einer Mikro-WM darf ein deftiger Ossi-Weiner-Skandal (besser versteht's wirklich keiner) nicht fehlen, was auch die Holländer zu spüren bekamen. Als Sosonko den Mephisto-Teamchef mehrfach zum Ausführen eines Zuges aufforderte, zerriß dieser wütend sein Partiefeld und feuerte die Figuren durch die Gegend (Ulf Rathsmann: „In zehn Meter Entfernung hat mich ein weißer Bauer erwischt!“). Die Organisatoren drohten mit der Disqualifikation der gesamten Mephisto-Mannschaft, doch Weiner entschuldigte sich förmlich und man kehrte alsbald zur Tagesordnung zurück.

Frederic Friedel und Dieter Steinwender: Mephisto schlug sie alle Fünfte Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft in Amsterdam

(Quelle: Computerschach und Spiele - Oktober/November 1985)

Ergebnistabelle der 5. Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft

Teilnehmer	Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	Punkte
1. Mephisto Amst. 1		□ 13+	■ 8+	■ 9+	□ 12+	□ 4+	■ 6+	■ 7+	□ 5+	8
2. Mephisto Amst. 2		□ 4+	□ 11+	■ 12=	■ 14+	□ 5+	■ 9+	□ 13+	■ 8=	7
3. Mephisto Amst. 3		■ 6+	□ 12-	■ 11+	□ 10+	□ 14+	■ 4+	□ 9+	■ 13+	7
4. Prin chess 6		■ 2-	■ 16=	□ 15+	□ 8+	■ 1-	□ 3-	■ 14+	□ 11+	4,5
5. Blitz Monster Y		□ 10=	■ 7=	□ 8=	■ 9=	■ 2-	□ 14+	□ 6+	■ 1-	4
6. Plymate Y		□ 3-	■ 15=	□ 16+	■ 7=	□ 10+	□ 1-	■ 5-	□ 12+	4
7. Orwell X		■ 9=	□ 5=	■ 14-	□ 6=	□ 15+	■ 11=	□ 1-	■ 10=	3,5
8. Orwell Y		□ 14+	□ 1-	■ 5=	■ 4-	□ 11-	■ 15=	■ 16+	□ 2=	3,5
9. Plymate Z		□ 7=	■ 10+	□ 1-	□ 5=	■ 12+	□ 2-	■ 3-	□ 15=	3,5
10. Turbostar K		■ 5=	□ 9-	□ 13+	■ 3-	■ 6-	□ 16+	■ 11=	□ 7=	3,5
11. Blitz Monster C		□ 15+	■ 2-	□ 3-	■ 13-	■ 8+	□ 7=	□ 10=	■ 4-	3
12. Orwell Z		□ 16+	■ 3+	□ 2=	■ 1-	□ 9-	■ 13-	□ 15=	■ 6-	3
13. Plymate X		■ 1-	□ 14-	■ 10-	□ 11+	■ 16+	□ 12+	■ 2-	□ 3-	3
14. Turbostar 440		■ 8-	■ 13+	□ 7+	□ 2-	■ 3-	■ 5-	□ 4-	□ 16+	3
15. Turbostar G		■ 11-	□ 6=	■ 4-	□ 16=	■ 7-	□ 8=	■ 12=	■ 9=	2,5
16. Blitz Monster X		■ 12-	□ 4=	■ 6-	■ 15=	□ 13-	■ 10-	□ 8-	■ 14-	1

□ = mit Weiß gespielt; ■ = mit Schwarz gespielt; Zahl = Gegner; + gewonnen; - verloren; = remis.

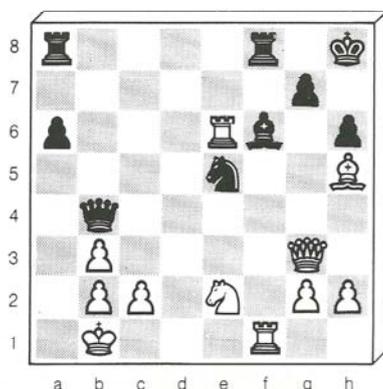
Die Partien

Wie erwartet brillierten die teilnehmenden Geräte der diesjährigen Mikro-WM wieder mit überraschenden Opferzügen und taktischen Feinheiten, die jeden Computerfan in Entzücken versetzen. Eine von beiden Seiten scharf gespielte und taktisch hochinteressante Partie gab es in der dritten Runde zu sehen.

Weiß: Plymate Y

Schwarz: Blitzmonster X

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Lg5 e6 7.f4 Le7 8.Df3 Dc7 9.0-0-0 Sbd7 10.Kb1 h6 11.Lxf6 Lxf6 12.f5 Se5 13.Dh3 0-0 14.fxe6 fxe6 15.Le2 b5 16.Lh5 Kh8 17.Thf1 b4 18.Sce2 Db7 19.Sxe6 b3 20.axb3 Dxe4 21.Txd6 Db4 22.Dg3! Lxe6 23.Txe6.



23...Sc4! Droht Sd2+ und Sxb2. 24.bxc4 scheitert natürlich an 24...Dxb2 matt.

24.Txf6! Sd2+ **25.Kc1 Txf6 26.Txf6 Se4!?** Schwarz versucht mit allen Mitteln zu gewinnen. Auf 26...gxf6 folgt 27.De3 Se4 28.Dxh6+ Kg8 29.Dg6+ mit Remis durch Dauerschach.

27.Txh6+!! Mit diesem kraftvollen Turmpopfer entscheidet Plymate die Partie. Alle anderen Züge hätten ihn dagegen in Schwierigkeiten gebracht, z.B. 27.c3 Sxg3 28.cxb4 Sxe2+ 29.Lxe2 gxf6 mit Vorteil für Schwarz oder 27.Dh4 Dd2+ nebst Sxf6. Außerdem muß Weiß ständig die potentielle Mattdrohung De1+ im Auge behalten.

27...gxh6+. Auf 27...Kg8 folgt 28.Lf7+! (a) Kxf7 29.Dg6+ Kf8 (Kg8, De6+) 30.Th8+ Ke7 31.Dxg7+ Kd6 32.Th6+ Kd5 33.Sf4+ Kc5 34.De5 matt oder (b) 28...Kf8 29.Th8+ Kxf7 30.Dc7+ Ke6 31.Dc6+ Ke7 32.c3.

28.De5+ Kh7 29.c3 Sxc3 30.Df5+ (Mattankündigung!) Kg8 31.Dg6+ Kh8 32.Df6+ Kg8 33.Lf7+ Kf8 34.Ld5+ Ke8 35.Lc6+ matt. 1:0

Schwache Grundreihe

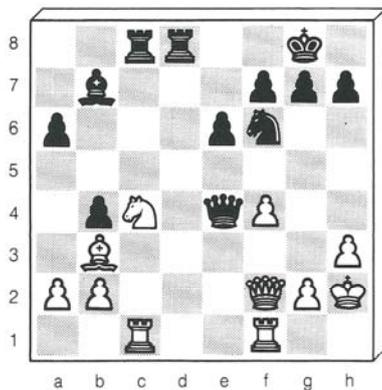
Nachdem der Turbostar in der dritten Runde in einem angenommenen Damengambit schon frühzeitig seinen isolierten Damenbauern verloren hatte, sah es ganz nach einem Sieg für Plymate aus. Doch

**Frederic Friedel und Dieter Steinwender: Mephisto schlug sie alle
Fünfte Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft in Amsterdam**

(Quelle: Computerschach und Spiele - Oktober/November 1985)

im Gegensatz zu seinem fernöstlichen Kontrahenten hatte es das schwedische Programm versäumt, ein Luftloch für seinen König zu schaffen.

Turbostar K — Plymate X



28...Dd4? Natürlich soll man bei Materialvorteil auf Abtausch spielen, doch dieser Zug ist völlig verfehlt. Sehen Sie die Widerlegung?

29.Dxd4 Txd4 30.Sa5! Txc1 31.Txc1 Txf4. Der Lb7 kann sich nicht rühren, weil er die Achillesferse c8 bewachen muß. 31...Td7 hilft natürlich auch nicht wegen 32.Sxb7 Txb7 33.Tc8+.

31.Sxb7 und Weiß gewann im 71. Zug. **1:0**

Minoritätsangriff und Damentreppe

Eine strategisch interessante Partie, in der sich Weiß nach langem Zögern doch noch zu dem thematisch angeratenen Minoritätsangriff entscheidet, bot sich dem Zuschauer in der 5. Runde.

Weiß: Mephisto Amsterdam 1

Schwarz: Princhess 6

1.c4 e6 2.Sc3 d5 3.d4 Sf6 4.cxd5 exd5* 5.e3* Lb4 6.Sf3 0-0 7.Ld3 Se4 8.Ld2 Sxd2 9.Dxd2 Sc6(?) 10.a3 Lxc3 11.Dxc3 Lg4 12.Se5? Mit diesem Zug gefährdet Weiß nur den bisher erlangten positionellen Vorteil. Besser wäre 12.Sd2 mit der Idee Sd2-b3-c5 oder 12.Le2.

12...Sxe5 13.dxe5 Te8 14.0-0 c6 15.Tac1 Dg5? Ein offensichtlicher Tempoverlust. Dagegen führt das plausible 15...De7 nach 16.f4 f6 17.exf6 Dxe3+ 18.Kh1 Le2! (18...gxf6 19.Tce1!) 19.Lxe2 Dxc3 zu einem besseren Turmendspiel für Schwarz.

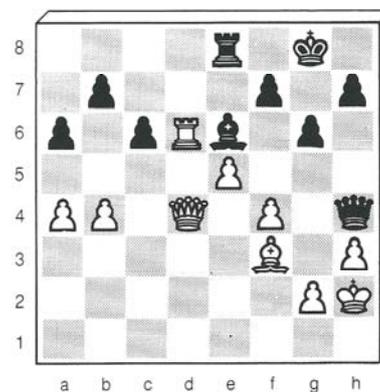
16.f4 Dh6 17.Db3 Te7 18.Dc2 Tae8 19.Dc5 a6 20.e4! Dg6. Nicht viel besser ist 20...dxe4 21.Lxe4 f6 22.Ld3 fxe5 23.fxe5, denn jetzt scheidert

23...Txe5? an 24.Lc4+! Weiß vergrößert von nun an kontinuierlich seinen Stellungsvorteil.

21.De3 dxe4 22.Lxe4 Dh5 23.h3 Le6? Hier und in den nächsten Zügen war der wichtige Blockadezug Lf5 dringend angeraten.

24.Tfd1 Td7 25.Txd7 Lxd7 26.b4 Le6 27.Tc3 g6 28.Dd2 Dh4 29.Td3. Weiß hat systematisch seine Schwerfiguren auf der d-Linie verdoppelt. Schwarz ist zur Passivität verurteilt.

29...Tc8 30.Kh2 Tf8 31.Lf3 Lf5 32.Td6 Tc8 33.a4 Le6 34.Dd4 Te8.



35.b5 c5? Princhess antwortet auf Mephistos Minderheitsangriff (2 gegen 3 Bauern) mit einem Fehler, der die Partie kostet. Nach 35...axb5 36.axb5 cxb5 37.Lxb7 Tb8 38.Ld5 (38.Tb6? g5!) 38...Lxd5 39.Txd5 De7! (39...b4? 40.e6! fxe6 41.Td7!) ständen die Chancen noch etwa gleich.

36.De3 axb5 37.axb5 Tb8 38.b6! Dh6 39.Ld5 Lxd5 40.Txd5 c4 41.e6! Df8 42.Td7. Noch schneller hätte 42.e7 De8 43.De5 (droht Dxb8 nebst Td8+) Tc8 44.Df6 gewonnen, denn 45.Td8 ist nicht mehr zu verhindern. Doch Mephisto zieht es vor, uns noch eine „Damentreppe“ mit Bauerngewinn vorzuführen.

42...fxe6 43.Dxe6+ Kh8 44.De5+ Kg8 45.Dd5+ Kh8 46.Dd4+ Kg8 47.Dxc4+ Kh8 48.Tf7 Dh6 49.Txb7! Der krönende Abschluß einer weltmeisterlich gespielten Partie! Auf 49...Txb7 folgt 50.Dc8+ Kg7 51.Dxb7+ Kf6 52.Dc7 nebst b6-b7-b8D.

49...Td8 50.Tf7 g5 51.b7 gxf4 52.Dd4+ Kg8 53.Dxd8+ Kxf7 54.b8D (Mattankündigung!) Dxb3+ 55.Kxb3 h5 56.Dxf4+ Kg7 57.De7+ Kg6 58.Dfg5 matt. **1:0**

Frederic Friedel und Dieter Steinwender: Mephisto schlug sie alle Fünfte Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft in Amsterdam

(Quelle: Computerschach und Spiele - Oktober/November 1985)

Gewagte Kombination

Ebenfalls in der 5. Runde demonstriert Plymate auf eindrucksvolle Weise seine taktische Gefährlichkeit.

Weiß: Orwell Z

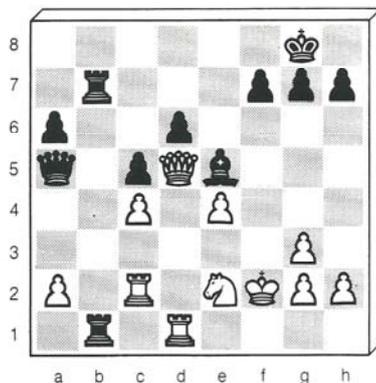
Schwarz: Plymate Z

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 d6 5.c4 Ld7 6.Sc3 Sf6 7.d4 Sxd4 8.Sxd4 exd4 9.Lxd7+ Dxd7 10.Dxd4 c5? Schwächt das Feld d5 und hinterläßt einen rückständigen Bauern auf d6.

11.Dd3 Le7 12.Lf4 Dg4 13.Lg3 Sh5 14.Dd5(?) Dieses schöne Plätzchen sollte eigentlich dem Springer vorbehalten bleiben.

14...Sxg3 15.fxg3 Dd7 16.Td1 Td8 17.0-0 Lf6 18.Td2 Ld4+ 19.Kh1 0-0 20.Se2 Tfe8 21.Df5 Le5 22.b3. Noch liegen die besseren Trümpfe bei Weiß, doch Orwell versteht seine Chancen nicht zu nutzen und läßt sich von Plymate regelrecht an die Wand spielen.

22...b5 23.Kg1 bxc4 24.bxc4 Dc7 25.Tf3 Tb8 26.Tf1 Tb4 27.Tc1 Teb8 28.Df3 Ta4 29.Dd3 Da5 30.Tcc2 Tb1+ 31.Kf2 Tab4 32.Dd5 Tb7 33.Td1.



33...Ld4+. Der Beginn einer ziemlich undurchsichtigen Kombination, die Plymate kaum voll durchgerechnet haben kann, aber dennoch souverän abwickelt.

34.Sxd4 Txd1 35.Dxb7 Nun kann Schwarz nicht einfach mit 35...Txd4 die geopfert Figur zurückerobern, weil Weiß mit Grundlinienmatt droht.

35...De1+ 36.Kf3 Df1+ 37.Kg4. Auf 37.Tf2 folgt 37...Td3+ 38.Kg4 h5+! mit Turmverlust.

37...h5+! 38.Kg5 Auch 38.Kxh5 ändert nichts an der Tatsache, daß Schwarz jetzt ein Fluchtfeld für seinen König besitzt.

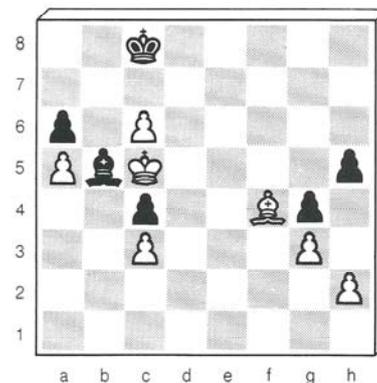
38...Df6+ 39.Kxh5 Dg6+ 40.Kh4 Txd4 41.Te2. Auf 41.g4 führt 41...Dh6+ 42.Kg3 Td3+ 43.Kf2 De3+ 44.Kf1 Td1 zum Matt.

41...f5 42.Dc8+ Kh7 und Weiß gibt auf, denn gegen die Mattdrohungen 43.Dg4 und 43.Dh6 ist nichts mehr zu erfinden. **0:1**

Weltmeister ohne Punktverlust

Bis zur letzten Runde hatte Mephisto Amsterdam 1 alles gewonnen und war bereits Weltmeister. In der letzten Partie sah es dann im Endspiel lange Zeit nach einem todsicheren Remis aus. Aber Mephisto brachte bei ungleichen Läufern und einem Mehrbauern durch geschicktes Spiel den Gegner immer wieder in Verlegenheit.

Mephisto Amsterdam 1 — Blitz Monster Y



58.Kb6 La4 59.c7 Lb5 60.Ka7 Lc6 (Zugzwang!) 61.Kxa6 Ld7 62.Kb6 Le6 63.a6 Lf7 64.a7 Ld5 65.Kc5 Lg2 66.Kxc4 Kd7 67.Kb5 Kc8 68.c4 Kd7 69.c5 Lb7 70.Kb6 Kc8 71.c6 La8 72.Le3 und nun ist Schwarz wieder in (diesmal tödlichem) Zugzwang.

72...h4 73.gxh4 g3 74.hxg3 und Dave Kittinger gab für sein Programm auf — zum Entsetzen seiner Programmierer-Kollegen. Denn immerhin gab es noch die Möglichkeit, daß ein Programmfehler beim Gegner zu 74...Lxc6 75.Kxc6?? patt führt — bei einem frisch gekürten Weltmeister sicher eine trügerische Hoffnung. **ff/ds**

Alle weiteren Partien der Weltmeisterschaft können Sie dem offiziellen Turnierbulletin entnehmen, das Sie von der CSS-Redaktion beziehen können. Schicken Sie dazu einen mit DM 1,10 (Drucksache) frankierten DIN A5-Rückumschlag mit Ihrer Anschrift an Dieter Steinwender, CSS-WM-Service, Borcherting 50, 2000 Hamburg 60. Für Kopierkosten legen Sie bitte DM 2,40 in Briefmarken oder die entsprechende Anzahl von internationalen Antwortscheinen bei.

Frederic Friedel und Dieter Steinwender: Mephisto schlug sie alle Fünfte Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft in Amsterdam

(Quelle: Computerschach und Spiele - Oktober/November 1985)