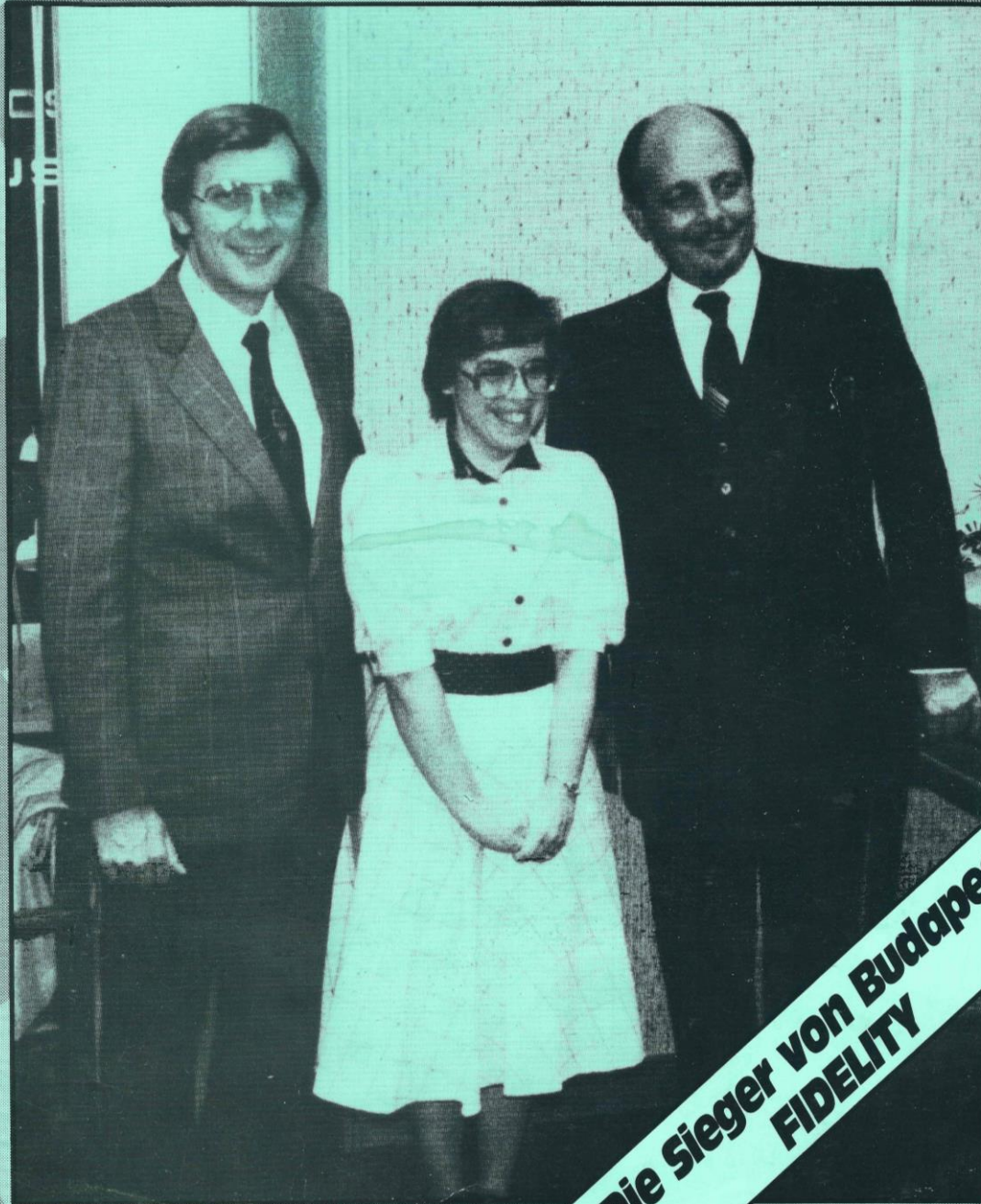


Zeitschrift des ersten Computerschachclubs der Bundesrepublik

# Computerschach<sup>2</sup>

International



**Frederic Friedel und Dieter Steinwender**  
**Fidelity in Budapest – ein historischer Rückblick**

(Die Sieger auf der Titelseite von *Computerschach International* 4/83)

(Quelle: *Computerschach International* 4/83 – Dezember 1983) (photo copyright © by <http://www.schaakecomputers.nl/>) (600 dpi)





Kathe Spracklen



Thomas Nitsche

## Fidelity in Budapest – ein historischer Rückblick

Bei der dritten Mikro-WM, die im Oktober 1983 in Budapest stattfand, siegte Fidelity. Damals, in der vierten Ausgabe der Zeitschrift *Computerschach International*, wurde die siegreiche Mannschaft auf der Titelseite abgebildet. In der allerersten Ausgabe der zwei Monate später gegründeten *Computerschach & Spiele* erschien ein ausführlicher Bericht. In diesem historischen Rückblick bringen wir Auszüge aus beiden Heften.

*Drei Fidelity-Geräte gingen in Budapest an den Start. In CSI 4/83 wurden sie und die in ihnen enthaltene state-of-the-art Hardware recht überschwänglich beschrieben:*

**Prestige:** Ein Holzgerät der höheren Preisklasse, ausgestattet mit einem neuen Programm mit dynamischer Bewertung der Endknoten. Das Programm umfaßt 20 KB EPROM und benötigt 14 KB RAM. Prozessor: 6502C, auf 4 MHz getaktet. Das Gerät schafft ca. 1000 Stellungen pro Sekunde, die spezielle Turnier-Eröffnungsbibliothek hat ca. 16.000 Stellungen.

**Elite A/S:** Dieses in Deutschland gefertigte Holz-Sensorgerät hat dasselbe Programm wie der Prestige. Allerdings ist die Taktfrequenz des Prozessors etwas geringer (3 MHz, daher auch nur 750 Stellungen in der Sekunde), und es stehen nur 3 KB RAM zur Verfügung.

**Chess Challenger Sensory 9:** Die neueste Version des bekannten Sensory 9. Das Programm wurde verbessert und eine ganze Reihe neuer Strategien eingebaut. Es ist bereits in ROM, umfaßt 16 KB und benötigt 2 KB RAM. Der 6502A Prozessor läuft mit 2 MHz (gegenüber 1,5 MHz des normalen CC9). Die Eröffnungsbibliothek hat ca. 3.000 Stellungen.

*Die Hauptkonkurrenten von Fidelity waren die Firmen Hegener + Glaser und Novag. Die erstgenann-*

*ten spielten mit drei im wesentlichen identischen Geräten (Mephisto Excalibur, Mephisto X und Mephisto Y). Es waren Holz-Sensorbretter mit 68000-Karten, besaßen also im Gegensatz zu Fidelitys Achtbitter echte 16-Bit-Prozessoren, die mit 8 MHz liefen. Das Programm von Thomas Nitsche und Elmar Henne war 43 KB groß und verwendete 128 KB RAM-Speicher. Wegen der extremen Selektivität schafften die Mephistos nur fünf Stellungen in der Sekunde. Die Eröffnungsbibliothek hatte ca. 1500 Stellungen. Der Preis der Geräte betrug DM 5000.*

*Auch Novag startete mit drei Geräten. Der Constellation hatte einen 3 MHz 6502B, 16 KB ROM, 2 KB RAM, 2500 Stellungen im Eröffnungsbuch und eine Suchgeschwindigkeit von 2500 Stellungen in der Sekunde. Der Super Constellation hatte einen 6502C mit 3,6 MHz, 32 KB Programmspeicher und 4 KB RAM. Geschwindigkeit: 1000 Stellungen in der Sekunde. Der Novag X konnte mit einem 34 KB Programm auf einem 6502C protzen. Von der Firma SciSys (heute Saitek) wurde noch ein Superstar X ins Rennen geschickt. Er hatte einen 6502A mit 2 MHz, ein 24 KB großes Programm, 4 KB RAM und 2500 Eröffnungszüge. Suchgeschwindigkeit: 400 Stellungen in der Sekunde.*

*In Computerschach & Spiele Ausgabe 1/84 erschien der Bericht »Budapest-Auslese« (S. 14 – 25), in dem die Ereignisse um die Mikro-WM ausführlicher geschildert wurden. Es folgen Originalauszüge.*

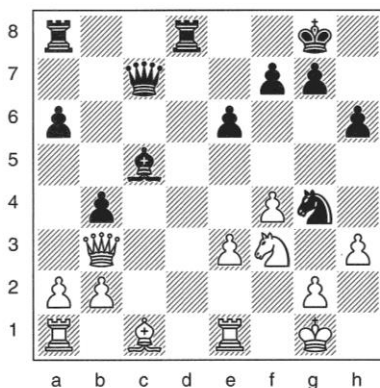
Den ersten Gewinnpunkt der WM konnte der Elite A/S verbuchen. In einer scharfen Wiener Partie beging sein Gegner Mephisto Excalibur einige Ungenauigkeiten, was dem Fidelity-Programm Gelegenheit zu einem vernichtenden Königsangriff gab. Nach nur 27 Zügen mußte das deutsche Team aufgeben. In der zweiten Runde konnte Elite einen weiteren eindrucksvollen Sieg erringen. Den kombinatorischen Ideen des von Kathe Spracklen liebevoll be-

**Frederic Friedel und Dieter Steinwender: Fidelity in Budapest – ein historischer Rückblick**

(Quelle: Computer-Schach & Spiele 1/97 – Februar 1997) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

dienten Computers hatte das dänische Amateurprogramm Logichess nichts entgegenzusetzen (Kommentar: Dr. László Lindner).

**Logichess 2.2 – Elite A/S** (D27 Angenommenes Damengambit): **1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Sf3 Sf6 4.e3 e6 5. Lxc4 c5 6.0-0 a6 7.Sc3 b5 8.Ld3 Lb7**. Die sogenannte Meraner Variante bietet ausgeglichenes Spiel für Schwarz. **9.Lc2 Sbd7 10.Sg5**. Ein völlig zweckloser Zug, der schon als Programmfehler betrachtet werden kann. Wozu hinausstürzen, wenn man jederzeit wieder zurückgetrieben werden kann? **10...Ld6 11.f4**. Dieser Aufbau rechtfertigt nicht die Tempoverluste, die er kostet. **11...0-0 12.dxc5? Lxc5 13.Le4 Dc7 14.Lxb7 Dxb7 15.Dd3 b4 16.Sce4 h6 17.Sxf6+ Sxf6 18.Sf3 Tfd8**. Weiß ist mit seiner Entwicklung wegen des schwachen 10. Zuges total zurückgeblieben. Zusätzlich hat er einen rückständigen Bauern auf der e-Linie. **19.Dc4 Db6 20.Te1 Sg4 21.Db3 Dc7!** Wenn das eine Meisterpartie wäre, könnte man voraussetzen, daß Schwarz bereits hier eine raffinierte Falle plante. Da wir aber wissen, daß Elite kaum mehr als sechs Halbzüge vorausrechnet, müssen wir davon ausgehen, daß er lediglich Dxf4 im Auge hatte. **22.h3**.



**22...a5!!** Wir erlauben uns die Behauptung: Dieser unwahrscheinliche Zug wäre vielen Meisterspielern nie in den Sinn gekommen. **23.hxg4**. Der Amateur-Gegner tappt hinein. **23...a4 24.Dd1**. Nach 24.Dc4 oder Dc2 kommt selbstverständlich **24...Lxe3+**. **24...Txd1 25.Txd1 Dxf4 26.Kf2 Dxc4 27. Td7 Dc4 28.Se5 Db5 29.Td1 Lxe3+ 30.Lxe3 Dxe5 31.Td4 Tc8 32.Tad1 Tc2+ 33.T1d2 Dxd4! 34.Txc2 Dd5 35.Lf4 Df5 36.Tc4 e5 37.g3 g5 38.Txb4 exf4 39.Kg2 Dd5+** und Weiß gab auf.

In der dritten Runde begann sich bereits die Spreu vom Weizen zu trennen. Die zwei Favoriten Novag X und Prestige lieferten sich ein langes, kompliziertes Gefecht. Das Experimentalgerät aus Hongkong kam mit den Verwicklungen am Ende besser zurecht und brachte dem Prestige die erste Niederlage bei. Am Spitzenbrett mußte sich Elite nach einem heftigen, aber nicht ganz geglückten Mittelspielangriff

**Frederic Friedel und Dieter Steinwender: Fidelity in Budapest – ein historischer Rückblick**

(Quelle: Computer-Schach & Spiele 1/97 – Februar 1997) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

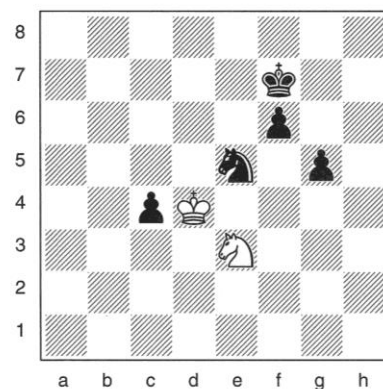


Fidelity Elite, das erste Schachcomputer-»Zweihirn«

im Endspiel gegen Mephisto X mit einem Turm gegen Läufer und Springer durchsetzen. Geschickt lenkte er die gegnerischen Figuren auf ungünstige Felder und holte sich schließlich einen Bauern nach dem anderen: 1:0 im 55. Zug.

Am vierten Tag konzentrierten sich die Blicke auf den Zweikampf der Spitzenreiter Elite A/S und Novag X. Würde Elite seine Führung verteidigen können? Beide Programme schienen sich der Wichtigkeit dieser Begegnung bewußt zu sein. Es wurde ein Kampf zweier gleichstarker Gegner, in dem keiner dem anderen etwas schenkte. Seine etwas ungünstigere Bauernstellung wurde dem Elite im Endspiel schließlich zum Verhängnis. Nach langem Manövrieren konnte der Novag-Computer zwei Bauern erobern und die Stellung durch Abtausch noch weiter vereinfachen. Die Sache kam ins Rollen. Durch Zugzwang ging der letzte weiße Bauer verloren, die Lage für Elite war hoffnungslos:

#### Elite A/S – Novag X



Schwarz am Zug

Doch nun wußte Novag X nicht so recht weiter: **73...g4 74.Sf5 Kg6 75.Sg3 Kf7 76.Sf5 Kg8 77.Kc3**



**Kf7 78.Kd4.** Plötzlich gab es hellste Aufregung am Spieltisch: Das halbe Elite-Brett hatte aufzublinken begonnen. Kathe Spracklen, die in den letzten Minuten nur noch nervös auf ihrem Stuhl herumgerutscht war, sprang auf und lief mit Freudentränen in den Augen zum Schiedsrichter. Ihr Computer hatte eine dreimalige Stellungswiederholung entdeckt. Die Nachprüfung brachte Gewißheit: Remis! So erleichtert Kathe in diesem Augenblick war, so geknickt war auf der Gegenseite Dave Kittinger. Wie konnte sein Programm das übersehen haben?

## Zwischenfall in der fünften Runde

Mikrocomputer-Turniere sind für die Hersteller von Schachcomputern ein riskoreiches Unterfangen, bei dem das Schicksal eines Produktes häufig genug vom Ausgang einer einzigen Partie abhängt. Dementsprechend spannungsgeladen ist zumeist die Atmosphäre. Die Rechner selbst sind vollkommen ruhig, die Programmierer schon eher etwas nervös, und die Firmenchefs oft im höchsten Grade aggressiv und mit Protesten und Gegenprotesten leicht bei der Hand. Während der fünften Runde gab es einen Zwischenfall, der die Stimmung bei einer Meisterschaft beispielhaft illustriert.

In dieser Runde traf der Prestige auf eine der Mephisto-Maschinen. Die Computer aus München hatten bis dahin nicht so gut gespielt, wie ihre Erbauer erwartet hatten, und sie brauchten jeden Punkt. Ossi Weiner, PR-Chef von Hegener+Glaser und ein starker Schachspieler (dreifacher Stadtmeister von München), bediente den Mephisto X, während der äußerst wortkarge Dan Spracklen die Züge der Fidelity-Maschine ausführte. Das Schwester-Gerät Elite A/S hatte gegen Mephisto-Maschinen schon zwei Partien mit Weiß gewonnen, und Weiner fürchtete, die Fidelity-Leute hätten womöglich eine »Killer-



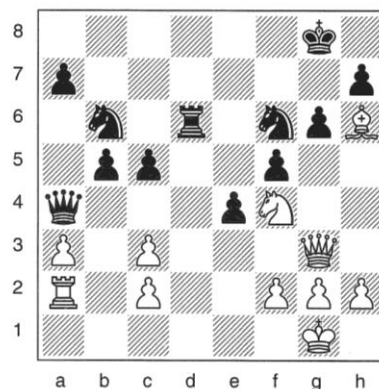
Dan Spracklen in der Partie

## Frederic Friedel und Dieter Steinwender: Fidelity in Budapest – ein historischer Rückblick

(Quelle: Computer-Schach & Spiele 1/97 – Februar 1997) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Eröffnung« programmiert. Er beschloß, diesmal ohne Eröffnungsbibliothek zu spielen.

**Prestige – Mephisto X [B01 Skandinavisch]: 1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Sc3 Dd6 4.d4 Lf5 5.Df3 De6+ 6.Le3 c6 7.Lc4?** Weiß sollte dem Gegner nicht helfen, seine schlimme Stellung zu entwirren. **7...Dxc4 8.Dxf5 e6 9.De5 Sd7 10.Dg3 La3.** Ein witziger Zug, den ein Mensch wohl nicht so schnell spielen würde. **11.Lc1.** Weiß sollte sich keine Sorgen um den b-Bauern machen: Nach 11.Ld2! Lxb2 12.Tb1 hat er prächtige Angriffschancen. **11...Lb4 12.Sge2 Lxc3+ 13.bxc3 g6 14. Dc7.** Beide Rechner lieben es, b-Bauern anzugreifen. **14...Da6 15.Tb1 b5 16.Tb2 Se7 17.0-0 Sd5 18.Dg3 S5b6 19.Df3 Tc8 20.a3.** Weiß fürchtet sich offensichtlich vor Sc4 und Dxa2. Nach 20...Dxa3 kann Weiß jetzt mit 21.Txb5 den Bauern zurückgewinnen. **20...0-0 21.Lh6 Tfe8 22.Ta1 f5 23.Tbb1 Sc4 24.Tb4 e5 25.Tb3.** Weiß verschwendet unglaublich viel Zeit mit diesen Turmzügen. **25...Da4 26.Dd3 e4 27.Dh3 Sa5 28.Tb2 c5 29.d5 Sc4 30.Tba2 Sf6 31.Sf4 Sb6 32.d6 Ted8 33.Td1 Tc6 34.Dg3 Tcx6 35.Txd6 Txd6.**



Weiß hat in den letzten zehn Zügen alle Vorteile verspielt und steht deutlich schlechter. Nun begeht er Selbstmord: **36.Sd5??** Ein erstaunlich kurzschichtiger Fehler, ganz untypisch für einen Computer. Wegen der Mattdrohung auf der Grundlinie hätte natürlich 36.h3 kommen müssen. So kassiert Mephisto völlig gratis eine Figur. Am Brett nebenan spielt Sensory 9 gegen Superstar. Beide Maschinen sind in Zeitnot, und der Betreuer des Superstar bietet dem Gegner Remis an. Der Fidelity-Mann winkt ab.

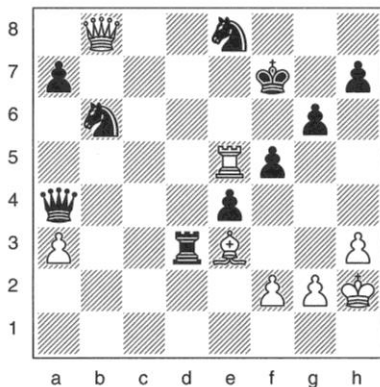
**36...Txd5 37.Db8+ Kf7 38.h3 Dc4 39.Ta1 Dxc3 40.Tb1 Dxc2 41.Txb5 Da4 42.Txc5 Td1+.** Nach 42...Txc5 43.Df8+ gewinnt Weiß den Turm zurück.

Die Partie Superstar–Sensory 9 hat ihren Höhepunkt erreicht. Obwohl ihm weniger als eine Minute auf der Uhr bleibt, rechnet Superstar gelassen über seinem 38. Zug, während sein Betreuer kaum noch zu atmen wagt. Er hat abermals Remis angeboten, aber Fidelity hat wieder abgelehnt. Buchstäblich in letzter Sekunde macht Superstar endlich einen Zug.



Nun hören die Fidelity-Leute auf zu atmen. Sensory 9 hat mehr als drei Minuten auf der Uhr und es ist klar, daß er die Partie gewonnen hat, wenn er den nächsten Zug rechtzeitig spielt (der Gegner wird es nicht einmal schaffen, den Zug einzugeben). Fast hört man die Stoßgebete von Peter Reckwitz, der die deutsche Vertretung von Fidelity leitet und bei dieser Partie den Sensory 9 bedient. Wenn sein Rechner verlieren sollte, wird die Hauptschuld ihn treffen. Man geht in solchen Fällen immer davon aus, daß der Betreuer die Züge nicht schnell genug eingegeben hat.

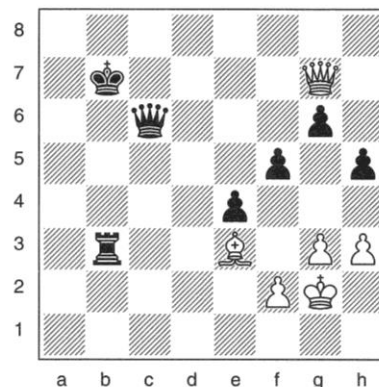
Das Publikum quietscht vor Aufregung, das Gesicht von Peter Reckwitz wird allmählich lila. Aber Sensory 9 kümmert das wenig. Er rechnet seelenruhig weiter – und überschreitet gelassen die Zeit! Damit ist ein sehr wichtiger Punkt verlorengegangen. Da auch Prestige in seiner Partie eine völlig aussichtslose Stellung erreicht hat, ist die Stimmung im Fidelity-Lager nahe dem Nullpunkt. **43.Kh2 Se8 44.Te5 Td3 45.Le3.**



Mephisto hat einen überwältigenden Vorteil. In seiner LCD-Anzeige sehen die begeisterten Betreuer stolze fünf Bauern plus. Aber Hochmut kommt bekanntlich vor dem Fall, und nun ist der Münchner Computer an der Reihe, sich zu verrechnen. **45...Sc4? 46.Txe8 Dxe8 47.Dc7+ Kf6 48.Dxc4.** Prestige hat jetzt nur eine Qualität und einen Bauern weniger. Die Stellung ist freilich immer noch verloren, aber Dan Spracklen beginnt zu hoffen. Vielleicht schickt der Himmel doch noch Rettung. **48...De5+ 49.g3 a5 50.Da6+ Dd6 51.Dxa5.** Nach Damentausch würde Schwarz keine Schwierigkeiten haben, das Spiel zu gewinnen. Weiß muß die Damen behalten und mit ständigen Schachgeboten operieren. **51...Txa3 52.Db5 Td3.** Ein guter Schachspieler hätte hier ganz pragmatisch Schluß gemacht: **52...Txe3! 53.fxe3 Dd2+ 54.Kh1 Dxe3 55.Dc6+ Kg5** und es kann nichts mehr schiefgehen. **53.Db2+ Ke6 54.Kg2 h5 55.Dg7 Kd5 56. Db7+ Dc6 57.Df7+ De6 58.Db7+.** Weiß spielt auf Remis. In der Mephisto-Mannschaft, die lange Zeit die Partie sehr genossen hatte, ist die Stimmung inzwischen etwas ge-

dämpfter. **58...Kd6 59.Lf4+ Kc5 60.Da7+ Kb5 61.Le3 Dc6 62.Db8+ Kc4 63.De5 Kb3 64.Db8+ Kc3 65.Db1 Kc4 66.Da2+ Kb5 67.Db1+ Ka5 68. Db2 Ka4 69.Da1+ Kb4 70.Db2+ Tb3 71.Dd4+ Ka5 72.Da1+ Kb5 73.De5+ Ka6 74.Da1+ Kb7 75.Dg7+.** Ossi Weiner kann das kaum noch aushalten. Sein Rechner macht überhaupt keine Fortschritte. Er fragt ein Mitglied des Organisationskomitees, ob die Partie nach dem 80. Zug abgebrochen wird. Die Frage wird bejaht und Weiner ist erleichtert. Denn bei einer Abschätzung wird der Schiedsrichter Schwarz sicher den ganzen Punkt zusprechen.

Inzwischen ist Peter Reckwitz ans Brett gekommen und hat begonnen, sich über Mephisto lustig zu machen. Er rächt sich damit für die vielen Male, wo die Münchner – allesamt bessere Schachspieler als er – abfällige Bemerkungen über die Spielweise seines Computers gemacht haben.



**75...Dc7??** Die Mephisto-Leute erstarren. Ihr Rechner hat beschlossen, zwei wichtige Bauern zu opfern, um weiteren Schachs zu entgehen! **76.Dxg6 Dd7 77.Dxh5 Tb5.** Weiß hat nun einen gefährlichen Freibauern auf der h-Linie. Natürlich kann Schwarz immer noch leicht Remis halten, er hat ja theoretisch sogar immer noch Gewinnchancen. Aber Weiner traut der Maschine nicht mehr. Er kann es kaum abwarten, daß der Schiedsrichter die Partie abbricht und sie zur Abschätzung freigibt. **78.Lf4 Dc6 79.Df7+ Ka6 80.Le3 Ka5.** Beide Rechner erreichen die zweite Zeitkontrolle mit viel Zeit auf den Uhren. **81.Ld2+.** Plötzlich herrscht große Aufregung am Brett: Ossi Weiner weigert sich, diesen Zug des Gegners in seinen Rechner einzugeben. Er ruft den Schiedsrichter und fordert ihn auf, die Partie ordnungsgemäß abubrechen. Achtzig Züge sind um und damit ist eine Zeitüberschreitung nicht mehr möglich. Aus seiner eigenen Turnierpraxis weiß er, daß man in solchen Fällen die verbleibende Zeit durchaus auf die eigene Kappe nehmen darf.

Der Schiedsrichter holt gerade den Umschlag für die Abbruchstellung, als die Fidelity-Leute entdecken, daß laut Regelwerk die Partie nicht nach 80 Zügen

**Frederic Friedel und Dieter Steinwender: Fidelity in Budapest – ein historischer Rückblick**

(Quelle: Computer-Schach & Spiele 1/97 – Februar 1997) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



beendet ist, sondern nach einer »Gesamtspielzeit von acht Stunden«! Sie wollen weiterspielen, Weiner soll den 81. Zug endlich eingeben. Der Schiedsrichter ruft nach einem Experten.

Für Streitfälle dieser Art gibt es eine Sonderkommission, deren Leiter Prof. György Rétsági nun die Angelegenheit klären muß. Er fordert Weiner auf, weiterzuspielen, der aber will die Stelle im Regelwerk sehen, die das zwingend vorschreibt. Rétsági liest sie ihm vor: »Nach Beginn der Partie ist die Rolle des Betreuers passiv. Er darf nur die Züge des Gegners dem Computer eingeben, die Computerzüge auf dem Kontrollbrett ausführen und die Schachuhr betätigen.«

Für Weiner ist die Sache klar: Er *darf* die Züge eingeben, *muß* aber nicht. Und »passiv« verhalte er sich allemal. Er geht weg, um mit seinem Chef in München zu telefonieren. **81...Ka6 82.Le3 Td5 83.g4**. Diese Züge hat Thomas Nitsche eingegeben. Weiner kehrt zurück und Peter Reckwitz, ein Hüne von einem Mann, brüllt ihn an, er werde ihn für dieses Verhalten »vernichten«, ihn »vom Markt fegen«. Weiner, eine zierliche Person, sitzt blaß da und tut gar nichts mehr. Prof. Rétsági ist nicht sicher, wie er die Angelegenheit regeln soll: Fidelity verlangt eine Disqualifikation des Gegners, die Mephisto-Leute drohen mit sofortiger Abreise, falls dem stattgegeben wird. Rétsági beschließt, für den nächsten Tag die internationale Jury einzuberufen. Die Partie wird abgebrochen und vorläufig als Remis abgeschätzt.

Am Nachmittag des nächsten Tages tritt die internationale Jury zusammen. Ihr gehören ICCA-Präsident Prof. Ben Mittman (USA), Prof. Rétsági und Dr. László Lindner (Ungarn), Frederic Friedel (Deutschland) und Pierre Nolot (Frankreich) an. Draußen schwirren die Gerüchte, braut sich ein Ungewitter zusammen. Fidelity will unbedingt den vollen Punkt zuerkannt bekommen, die Mephisto-Mannschaft will sofort abreisen, wenn dies geschieht. Keiner beneidet die Jury um ihre Aufgabe.

Alle Beteiligten werden befragt und mehrere Zeugen gehört. Nach längeren Beratungen kommt die Jury zu dem Schluß, daß die Regeln, die seit 15 Jahren bei internationalen Turnieren gute Dienste leisten, zumindest dem Geiste nach vollkommen eindeutig sind. Der Mephisto-Betreuer hätte selbstverständlich die Züge eingeben müssen. Der Rechner selbst kann durchaus beschließen, die Partie nach der Zeitkontrolle aus strategischen Gründen zu verzögern, aber der Betreuer darf keinesfalls bei dieser Entscheidung mitwirken. Alle schachstrategischen Entscheidungen müssen grundsätzlich vom Rechner und ohne menschliche Einwirkung getroffen werden.

**Frederic Friedel und Dieter Steinwender: Fidelity in Budapest – ein historischer Rückblick**

(Quelle: Computer-Schach & Spiele 1/97 – Februar 1997) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Peter Reckwitz, damals deutscher Generalvertreter von Fidelity

Die Jury erteilt der Mephisto-Mannschaft eine Rüge, »weil sie versucht hat, die Regeln zu umgehen«. Gleichzeitig bringt sie ihr »starkes Mißfallen über das emotionale und feindselige Betragen eines Fidelity-Vertreters« zum Ausdruck. Ferner beschließt sie, daß die Partie von der Abbruchstellung wieder aufgenommen und für weitere 45 Minuten (so viel Zeit hatte der Zwischenfall gekostet) fortgesetzt wird.

**83...Dd7 84.Dg8 fxd4 85.hxd4 Kb5 86.Dg6 Te5 87.Dg8 De6 88.Dg7 Td5 89.g5 Dg4+ 90. Kh2 Dh5+ 91.Kg3 Df3+ 92.Kh4 Kc6**. Die 45 Minuten sind vorüber, die Partie wird abgebrochen und vom Schiedsrichter als Remis abgeschätzt. Alle atmen erleichtert auf und sind mit dem Ausgang insgesamt zufrieden. Am späten Abend kann man beobachten, wie Weiner und Reckwitz ein kaltes Bier zusammen genießen und sich lustige Geschichten erzählen.

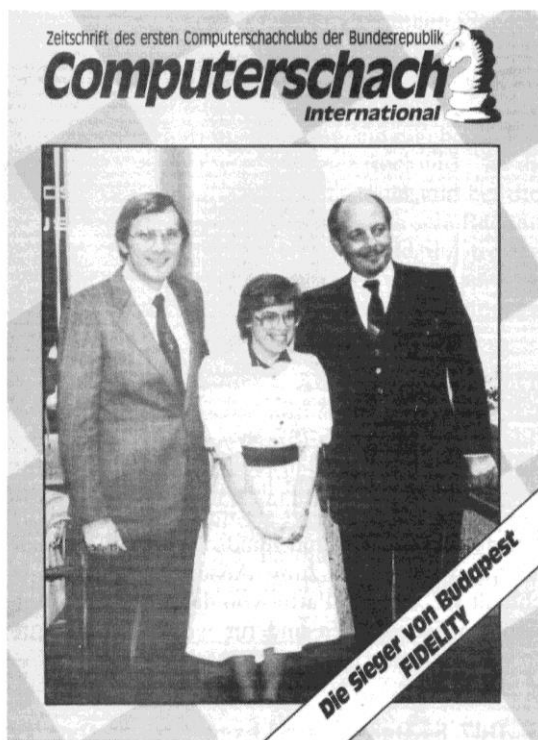
## Die Entscheidung

Am sechsten Spieltag wurde es noch einmal spannend. Mephisto X bekundete mit einem hervorragenden strategischen Sieg über den Sensory 9 seinen Anspruch auf einen der vorderen Plätze. Elite mußte gegen Super Constellation im Mittelspiel seine Dame für Turm und Läufer hergeben und war zeitweilig in großer Gefahr, die Partie zu verlieren. Doch er verteidigte sich zäh und konnte in einem langwierigen Endspiel noch einen halben Punkt retten. Novag X gewann gegen Superstar, so daß am Ende der sechsten Runde Elite und Novag X mit je fünf Punkten die Tabelle anführten.

Aber auch Prestige wollte bei der Titelvergabe noch ein Wörtchen mitreden. In einer hochkarätigen Partie besiegte er Mephisto Excalibur und kam so auf 4,5 Punkte (Kommentar: Dr. László Lindner).

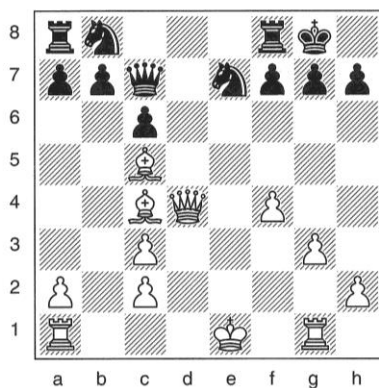
**Prestige – Mephisto Excalibur** [B01 Skandinavisch]: **1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Sc3 De6+ 4.Sge2 Sf6 5.d4 Db6 6.g3 e5! 7.dxe5 Sg4 8.Sd4 Sxe5 9.Lb5+c6 10.Le2 Lh3 11.Sb3 Lb4 12.Le3 Lxc3+ 13.bxc3**





Die Sieger auf der Titelseite von *Computerschach International* 4/83

**Dc7 14.f4 Sg6 15. Lc5.** Weiß hat einen kleinen positionellen Vorteil errungen. **15...Lg2 16.Tg1 Le4 17.Sd2 Ld5 18.Sc4.** Das weiße Manövrieren zur Eroberung des Punktes d6 ist eine strategische Zielsetzung, die wir vor kurzem noch kaum von einem Computer erwartet hätten. **18...Lxc4 19.Lxc4 Se7 20.Dd4 0-0.**



**21.Lxa7!?** Sd7 **22.0-0-0.** Also doch... Der König durfte kaum in der Mitte bleiben, aber steht er hier besser? Immerhin hat der Gegner eine offene a-Linie. **22...Tfd8 23.Tge1 Da5! 24.Lb6!** Für einen Menschen enthalten diese Züge geistreiche taktische Ideen. **24.Txe7** war nicht möglich wegen Da3+; demgegenüber würde jetzt **24...Sxb6?? 25.Dxd8** zum Matt, bzw. **24...Dxb6 25.Txe7 Dxd4 26.Txd4**

### Frederic Friedel und Dieter Steinwender: Fidelity in Budapest – ein historischer Rückblick

(Quelle: *Computer-Schach & Spiele* 1/97 – Februar 1997) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

zu bedeutendem Vorteil führen. **24...Da3+ 25.Kb1 Sd5! 26.Lxd5 Sxb6 27. Lxf7+! Kxf7 28.Dxb6 Dxa2+ 29.Kc1 Da1+ 30. Db1 Dxc3?** Hier hätte Mephisto gleich die Damen tauschen sollen, dann wäre die Partie vermutlich remis geworden. **31.Dxb7+ Kg8** (erzwungen) **32.Db3+ Dxb3 33.Txd8+ Txd8 34.cxb3 Td3 35.Kc2 Tf3?** Schwarz hätte auf jeden Fall versuchen müssen, den c-Bauern und damit das Gleichgewicht am Damenflügel zu erhalten. Das ist aber schon höhere Endspielkunst, die der Computer heute noch nicht besitzt. **36.Te6 Tf2+ 37.Kb1 c5 38.Tc6 Txb2 39. Txc5 Tg2 40.Tc3 Kf7 41.b4 Ke6 42.b5 Td2 43.b6 Td1+ 44.Ka2 Td2+ 45.Ka1 Td1+ 46. Kb2 Td2+ 47.Ka3 Td7 48.Ka4 Tb7 49.Kb5 Kd6 50.Ka6 Tb8 51.b7 g5 52.fxg5 h6 53. gxh6 Th8** und Schwarz gab gleichzeitig auf.

Die siebte und letzte Runde sollte noch einmal dramatische Ereignisse bringen. Constellation verlor wieder durch Zeitüberschreitung (gegen Gedeon), diesmal ärgerlicherweise in klar besserer Stellung. Diese Scharte konnte allerdings sein schnellerer Bruder wieder auswetzen: Super Constellation besiegte den Excalibur in einer scharfen Angriffspartie, nachdem der deutsche Computer schon in der Eröffnung einen groben Fehler begangen hatte.

Die Titelaspiranten machten sich das Leben besonders schwer. Völlig unerwartet wurde Prestige von Chess 2001 mattgesetzt. Auch Novag X gab alle seine Chancen auf, als er sich gegen Mephisto X auf eine zweifelhafte Kombination einließ. Der Rechner aus München gewann und schob sich damit auf einen der vordersten Plätze.

Besonders aufregend wurde es in der Partie Superstar-Elite. Der große Favorit geriet gegen den SciSys-Neuling unter starken Druck und konnte nur mit Mühe den taktischen Sticheleien seines Gegners ausweichen. Es entstand ein schwieriges Turmendspiel, das vermutlich remis geworden wäre. Doch es sollte anders kommen. Superstar brütete zu lange über seinen 40. Zug, das Blättchen fiel und Elite war Weltmeister! Hier der Endstand der Topprogramme (bei insgesamt 18 Teilnehmern):

Platz	Teilnehmer	Pkte
1	Fidelity Elite A/S	6
2-4	Mephisto X, Novag X, Super Constellation	5
5	Fidelity Prestige	4.5
6-7	Chess 2001 (England), Gedeon (Ungarn)	4
8-9	Chess 2001 X, Mephisto Y	3,5
10-13	Mephisto Excalibur, Constellation, Sensory 9, Superstar X	3