

**Computer-Allerlei II**

Bereits im Jahre 1983 hatte ein Mannschaftskampf zwischen acht Spielern des Pinneberger Schachklubs und acht Computern (CC s 9, Constellation, Mephisto X, Gruenfeld/Morphy/Capablanca, Mephisto IIs, CC Mark V, Conchess, Savant II) stattgefunden, der 4,5 : 3,5 zugunsten der Computermannschaft ausging, obwohl das Niveau der Gegner bei Ingo 161 bzw. Elo 1550 lag. Anfang dieses Jahres kam es zum Rückkampf an acht Brettern, und diesmal gewannen die Computer gar 5 : 3. Am Start waren Constellation, Playmatic-S, Mephisto III modular, Superstar, Mephisto IIs, Savant II, Conchess und White Knight (auf Acorn). Sie mußten diesmal gegen eine stärkere Gegnerschaft antreten, die ein Spielstärkeniveau von Ingo 152 bzw. Elo 1625 aufwies, und haben trotzdem erneut gewonnen. Zugegebenermaßen hatte sich auch die Computermannschaft verstärkt.

Es wurde wieder einmal klar, daß durchschnittliche Vereinsspieler gegen gute Computer heute nichts mehr zu lachen haben, es darf nämlich nicht vergessen werden, daß das Gros der Vereinsspieler eine Spielstärke von Elo 1400 bis 1600 hat. Elo 2000 ist für den Normalspieler die Traumgrenze (Ingo 100 entspricht übrigens Elo 2040, die Umrechnung erfolgt nach der Formel  $Elo = 2840 - 8 \cdot Ingo$ ) und Großmeister bewegen sich vergleichsweise in schwindelnden Höhen oberhalb von etwa Elo 2450. Die Enden der Skala werden einerseits von Elo 800 bis 1000 für Anfänger und um Elo 2700 für Weltmeister gebildet. Die Klasse der „Supergroßmeister“ mit Elo-Zahlen von mindestens 2600 wird von knapp eineinhalb Dutzend lebender Spieler gebildet. Eine Klasse umfaßt nach internationalen Maßstäben Spielstärkenunterschieden von nicht mehr als 200 Elo-Punkten, so daß die Gesamtzahl aller Klassen vom Anfänger bis zum Weltmeister gerade zehn beträgt.

Dafür, daß die heutigen Mikroschach-Computer auch von Spielern um Elo 2000 nicht mehr mittelmäßig belächelt werden dürfen, gibt es inzwischen eine Reihe von Beispielen, die bereits erwähnte Partie von IGM Hort gegen Prestige II steht nicht allein. Bereits Mitte 1983 hat David Kittinger mit Constellation und Constellation X im US Open für Aufregung gesorgt. Beim Constellation handelte es sich um ein Gerät, das mit 3,0 statt 2,0 MHz lief. Bereits in der ersten Runde schaffte er die Sensation, einen Meisterspieler mit einer Elo-Zahl von 2203 zu schlagen!

**Constellation - J. Simon**

Englisches Vierspringerspiel  
1.c4 e5 2.Sc3 Sc6 3.Sf3 Sf6

Nun ist durch Zugumstellung das englische Vierspringerspiel erreicht. Die durch 2.-Sc6 gekennzeichnete Damenspringerverteidigung der sizilianischen Eröffnung im Anzuge, gilt als wenig aktiv, was Weiß hier aber nicht auszunutzen versucht hat. Dem Weißen stehen nun mehrere gute Möglichkeiten zur Verfügung, nämlich 4.d4, e3, a3, e4 und g3.

**4.g3 d6**

Mit 5.d5 könnte Schwarz ins Bremer System einlenken, auch 5.g6, Lc5 und Lb4 sind spielbar, der Textzug gilt wiederum als etwas passiv. Vielleicht hoffte der Schwarze, daß der Computer sich selbst umbringt.

5.Lg2 Le6 6.d3 Le7 7.0-0 Dc8 8.Db3 0-0 9.Sd5

Das ist schon sehr unbequem, die passive Aufstellung des Schwarzen läßt ihm zu wenig Bewegungsfreiheit, 9.-Sd5: verbietet sich wegen der Bauerngabel und 9.-Ld5: 10.cd5: Sd8 ermöglicht dem Weißen später Druck auf der halboffenen c-Linie auszuüben.

9.-Ld8 10.Lg5 Tb8 11.Sf6: gf6: 12.Lh6 Te8

Schwarz hat eine ernste Schwächung seines Königsflügels hinnehmen müssen, immerhin ist das Brett noch voll, und er hat Lh3 und f5 zur Verfügung.

13.Dc3 Lh3 14.Tac1 Lg2: 15.Kg2: Dg4 16.Ld2 f5 17.h3 Dh5 18.e3Te6 19.d4 e4 20.Sg1 Tg6 21.f3

Nun ist es der Anziehende, der mit der Stellung nichts anzufangen weiß, während Schwarz Schritt um Schritt seine Figuren aktiviert. Der letz-

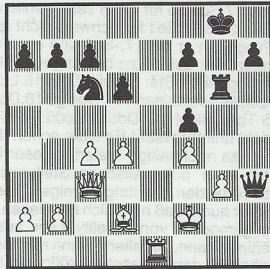
te weiße Bauernzug dürfte dem Schwarzen gelegen kommen, er öffnet die weiße Stellung freiwillig.

21.-Lh4 22.Se2 Lg5 23.Sf4

Der Schwarze kommt nicht zu einer erfolgversprechenden Umgruppierung seiner Figuren.

23.-Lf4: 24.ef4: Te8 25.fe4: Te4: 26.Tce1 Te2+ 27.Tf2 Tf2: 28.Kf2: Dh3:

Das hat erst einmal einen Bauern eingebracht - oder?



29.Te8+ Kg7 30.d5+

Diese peinliche Überraschung war dem Schwarzen in der Vorausberechnung entgangen - der Bh3 war indirekt gedeckt, nach 28.-Te6 war die Partie noch offen - oder hatte er sich auf den nun folgenden Angriff verlassen?

30.-Kh6 31.dc6: Dh2+ 32.Kf1 Tg3: 33.Le3 Dh1+ 34.Ke2 Dh5+ 35.Kd3 bc6: 36.Df6+ Dg6 Nachdem der schwarze Angriff abgewehrt wurde, sieht es nicht mehr gut für ihn aus, schon nach 7.Dg6:- f6: 38.Te7 würde ihm das Endspiel keine Freude mehr machen.

37.Dh4+ Kg7 38.Dd8 Kh6 39.Dc7: d5 40.Da7: dc4:- 41.Kc4: Tg2

Der weiße König steht zwar völlig im Freien, aber das ist nicht auszunutzen. Überhaupt spielen Computer in solchen taktisch scharfen Stellungen gewöhnlich unangenehm gut.

42.Dd4 Tc2+ 43.Kb3 c5 44.Dd5 Th2 45.Dc5: Th3 46.Kc2 Th2+ 47.Ld2 Dg2 48.Df8+ Kh5 49.Df7:+ Kh4 50.De7+

Auch 50.Dh7:+ Kg3 51.Tg8+ Kf3 52.Db7+ war möglich.

50.-Kh5 51.Dh7:+ Kg4 52.Dg7+

Wieder ging 52.Tg8+ usw.

52.-Kf3 53.Dc3+ Kf2 54.De3+ Kf1 55.De1++

Daß Schwarz von diesem Ausgang der Partie nicht begeistert war, nimmt kaum Wunder. Der Super Constellation hat kürzlich auch wieder von sich reden gemacht, als er bei dem in Hong Kong ausgetragenen NOVAG Commonwealth Schachturnier mitspielte. Es waren 31 hochkarätige Spieler aus 16 Commonwealth-Ländern am Start, darunter drei Großmeister. Der Turnierdurchschnitt lag immerhin bei 2327 Elo-Punkten. Nach elf Runden war die Schlacht geschlagen, IGM Chandler und IM Spragett hatten es auf 8,5 Punkte gebracht, gefolgt von IGM Speelman und IM Murshed mit je 8, während der Super Constellation in diesem starken Feld noch 4 Punkte verbuchen konnte. Die Gegner des Computers hatten eine durchschnittliche Spielstärke von 2234 Elo-Punkten, so daß die erreichten 36 % einer kaum glaublichen Elo-Zahl von 2130 entsprechen.

Überraschend war auch das Abschneiden des Computers in einem nebenbei ausgetragenen Blitzturnier mit 7 min Bedenkzeit pro Spieler, in welchem der Computer 18 Punkte aus 29 Partien errang (62 %), wobei er stets in Stufe 1 mit Schwarz spielte, dabei holte er sich 5 Punkte von Gegnern mit Elo-Zahlen über 2350. Kein Wunder, daß der Super Constellation anschließend einen neuen Spitznamen weg hatte: Blitzmonster!

Eine weitere Feuertaufe bestand das neue Programm im US National Open, das im März dieses Jahres in Las Vegas gespielt wurde, wo es 3,5 Punkte aus 6 Partien errang! Wie NOVAG kürzlich ankündigte, wird der Super Constellation mit diesem Programm, eventuell mit weiteren Verbesserungen, ab Herbst dieses Jahres erhältlich sein. Der Programmumfang beträgt 56 kByte und die Taktfrequenz 3,6 bis 4,0 MHz, gegenüber

dem Constellation ist die Arbeitsgeschwindigkeit damit nahezu verdoppelt worden, während der Programmumfang mehr als verdreifacht wurde. In Budapest ist das Gerät noch mit nur 40 kByte Programmumfang an den Start gegangen.

Von Scisys war einige Zeit nicht viel zu hören. Man vertrat die Ansicht, daß die Spitzencomputer für die Mehrzahl der Computerkäufer ohnehin bereits zu stark sind und versuchte, die unteren und mittleren Marktsegmente mit Geräten abzudecken, die ein gutes Verhältnis von Preis und Leistung aufweisen. Vertreter dieser Linie sind beispielsweise Companion II und Explorer, die in ihrer Klasse wirklich interessant und vor allem für weniger starke Amateure empfehlenswert sind. Dabei mag es auch eine Rolle gespielt haben, daß der vor mehr als einem Jahr vorgestellte Präsident sich gegen den CC sensory 9 und den Constellation nicht so recht durchsetzen konnte. Inzwischen ist aber der Superstar daraus geworden, und dieser meldet nun doch Ansprüche im Oberhaus an. Zwar sind zur Zeit noch keine so spektakulären Turnierereignisse wie beim „Superconny“ zu melden, aber einige starke in Hong Kong ansässige Spieler haben doch schon seine Krallen und Zähne zu spüren bekommen.

**G. Murphy - Superstar**

Zweispingerspiel im Nachzuge

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sf6 4.d3 d5

Die sehr ruhige Behandlung des Weißen mittels 4.d3, übliche und teilweise viel schärfere Fortsetzungen sind 4.d4, Sg5, Sc3 und 0-0, wird gewöhnlich mit 4.-Le7 5.Sc3 d6 usw. fortgesetzt. Der Computer versucht sofort einen Gegenstoß im Zentrum, der als verfrüht angesehen wird, weil Schwarz sich nach Tausch auf d5 um seinen Be5 kümmern muß (Estrin, Theorie und Praxis des Zweispingerspiels, 1. Aufl. 1982).

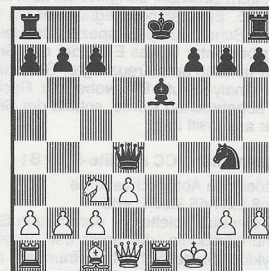
5.ed5: Sd5:6.0-0 Lc5.

Die Theorie empfiehlt hier 6.-Lg4, was von Weiß genaueres Spiel verlangt.

7.Se5: Se5: 8.Te1 Lf2:+ 9.Kf2: Le6 10.Ld5:

Es ist nicht zu sehen, warum Weiß nicht einfach 10.Te5: spielte und mit einer Mehrfigur gewann, da nach 10.-Dh4+ 11.Kg1 keine aktive Fortsetzung für Schwarz zu entdecken ist.

10.-Dd5: 11.Sc3 Dd4+ 12.Kf1 Sg4



Mit dieser doppelten Mattdrohung hatte Weiß offensichtlich nicht gerechnet.

13.Te2 Sh2:+ 14.Ke1 Dg1+

Weiß gab auf, weil 15.Kd2 Sf1+ 16.Ke1 Se3+ die Dame verliert. Solch ein Reifall passiert einem wohl nur bei Unterschätzung des Gegners - auch mit rund 2020 Elo-Punkten kann man gegen Computer eben nicht alles spielen.

Es sind weitere sechs Gewinnpartien, jedoch keine Remis- und Verlustpartien, von Superstar aus Hong Kong gegen Gegner mit Elo-Zahlen von knapp 1900 bis rund 2100 bekannt geworden. Allerdings muß das Wörtchen „kann“ betont werden, wenn man bei Scisys aus diesen Partien den Schluß zieht, daß der Superstar Spieler mit Elo-Zahlen bis 2100 schlagen kann, denn alle diese Gewinnpartien weisen grobe Nachlässigkeiten der menschlichen Spieler auf. Trotz allem spielt der Computer taktisch recht gefährlich und bei seinem guten Preis-Leistungsverhältnis wird er sicherlich noch viele Freunde finden, zumal sein Programm inzwischen weiter verstärkt wurde und neuere Geräte nun besser als die ersten Exemplare spielen.



## COMPUTERSCHACH

Nicht nur auf dem Schachcomputersektor ist das Computerschach auf dem Vormarsch. Zwar ist es bei den Schachprogrammen für TV-Spiele etwas stiller geworden und die Neuerscheinungen von Philips (Videopac C 7010 für das TV-Spiel G 7000 bzw. den Heimcomputer G 7400) sowie von Matel (Modul Chess für das TV-Spiel Intellivision) reißen niemanden vom Hocker, dafür wird es auf dem Hobbycomputersektor lebhafter, und die Zahl der Schachprogramme für die verschiedensten Heimcomputer ist kaum noch zu übersehen. Erwähnenswert sind unter anderem Grandmaster für Commodore C 64, das Mittelklasseprogramm Chess von Parker für Atari 400 bis 800 XL und The Mate, eine Morphy-Weiterentwicklung für Apple II, II+ und IIe. Zu den Spitzenprogrammen gehören Chess 7.0 von Larry Atkin, dem Autor von Steinitz, es läuft auf den Geräten von Apple und Atari, sowie Sargon III von den Spracklens für die Apple-Familie. Interessant dürfte auch Colossus 2.0 sein, eine preiswerte Cassette für den C 64, deren technische Daten eine Überraschung erwarten lassen, immerhin untersucht das Programm etwa 500 Stellungen pro Sekunde. Für die Besitzer von Heimcomputern gibt es inzwischen also interessante Alternativen zu Schachcomputern, vor allem, da auch für gute Schachprogramme höchstens DM 250,- angelegt werden müssen.

Als jüngstes Ereignis ist das Abschneiden von zwei CC as Elite-S bei der Veranstaltung Schach im Rathaus Tempelhof, die der Berliner Schachklub Tempelhof nun als Werbeveranstaltung für das Schachspiel zum sechstenmal durchgeführt hat, zu nennen. Das siebenrundige Einzelturnier mit 76 Teilnehmern gewannen Werner Reichenbach und Gahntz punkt- und wertungsgleich mit 6 Punkten - erst ein Stichkampf brachte die Entscheidung für ersteren. Gespielt wurden Partien mit 15 min Bedenkzeit je Spieler. Mit von der Partie war ein CC as Elite-S, der in Stufe B2 mit Zeitbegrenzung auf 10 min spielte und selbst den späteren Turniersieger in der ersten Runde gehörig ins Schwitzen brachte. Mit 4 Punkten belegte er einen achtbaren Platz, zumal er auch recht starke Spieler das Fürchten lehrte, zu seinen Opfern gehörte unter anderem das Berliner Nachwuchstalents Franz Konieczka. Thomas Wott, einer der stärksten Tempelhofer Spieler, spielte an 16 Brettern simultan, übrigens mit dem Ergebnis 11,5 : 4,5. Einer seiner Gegner war ein von der Berliner Schachcomputerspezialistin Heide Ketterling bedienter CC as Elite, der den Simultanspieler taktisch aufs Kreuz legte. Gespielt wurde in der Analysestufe B1, wobei der Rechenvorgang abgebrochen wurde, sobald der Simultanspieler ans Brett trat.

### Wott, simultan - CC as Elite-S, St.B1

Französische Abtauschvariante

1.e4 e6 2.d4 d5 3.ed5: ed5:

Der Computer spielte mit dem neuen Satz von Eröffnungsmodulen, der unter der Bezeichnung „Enzyklopädie der Schacheröffnungen“ angeboten wird. Modul A war hier am Ende und rief Modul C auf.

4.Ld3 Ld6 5.Sf3 Sf6 6.0-0 0-0 7.Se5

Vielfach wird 5.Se2 bevorzugt, weil Weiß dann nicht mehr mit Lg4 belästigt werden und dem schwarzfeldrigen Läufer des Nachziehenden mit Lf4 entgegenzutreten kann. Mit 7.-Se4 könnte Schwarz nun in die Steinitz-Variante der russischen Partie einlenken, nach 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 Se4: 4.Ld3 d5 5.Se5: Ld6 6.0-0 0-0 wird die gleiche Stellung eines Zug früher erreicht. Zu dieser Variante hat das Modul C noch mehrere Untervarianten gespeichert, da der Übergang jedoch nicht vorgesehen ist, hat der Computer hier keinen Zugang mehr zu diesem Eröffnungskomplex. Steinitz und Mephisto III sind auf diese Weise nicht zu überlisten, da sie alle Variantenübergänge und auch eingegebene Stellungen wiedererkennen. Die im Modul gespeicherte Variante geht weiter mit 7.c4 Sc6 8.cd5: Sd4: 9.Le4: Le5 10.Sc3 (jedoch nicht 10.Lh7+: Kh7: 11.Dh5+ Kg8 12.De5: Sc2 und Weiß verliert die Qualität.) 10.-Lh5 11.Le3 Le4: 12.Ld4: Ld4: 13.Dd4: Lf5 mit Ausgleich. Von Interesse ist auch noch, daß das Modul eine Variante für Weiß auf die von Trifunovic

## COMPUTERSCHACH

empfohlenen Fortsetzung bereithält: 7.-Le5: 8.de5: Sc6 9.Lf4 (Euwe hält dies wegen 9.-Sb4 nicht für gut und gibt 10.Sa3 Lf5 11.Lb1 Lg6! an, er empfiehlt statt dessen 9.cd5: Dd5: 10.Df3 Lf5 11.Df5: LDd3: 12.Sc3 Sc5 mit Ausgleich), 9.-Sb4 10.Sa3 Ssc5 11.Lb1 d4 12.Sc2 Sbd3 13.Dd2 Lf5 und in dieser verwickelten Stellung bricht die Variante ab. Der Computer würde hier mit Weiß in Stufe A6 14.Se1 und Stufe A8 Sb4 spielen, wonach sich die Stellung mit 14.-Sf4: 15.Df4: Lb1: 16.Tab1: beträchtlich vereinfachen kann. Dabei ist 16.-a5 17.Sd5 c6 für Weiß sehr peinlich, während 17.Sc2 d3 18.Se1 für Schwarz nicht spielbar ist, wohingegen er mit 17.-Se6 und eventuell c5 den Freibauern auf d4 zu befestigen droht. Die Fortsetzung 14.b4 Sf4: 15.Df4: Lc2: 16.Lc2: Se6 wäre beispielsweise nach 17.De4 g6 18.Db7: Tb8 19.Dd5 Tb4: (nicht 19.-Dd5: 20.cd5:) 20.f4 usw. auch nicht uninteressant. Es wäre schon die Mühe wert, das reichhaltige Material dieser Modulerie mit einer automatischen Stellungserkennung zu verbinden. Im übrigen zeigen diese Beispiele aber auch, daß man sich mit diesen neuen Eröffnungsmodulen von Fidelity sehr ausgiebig beschäftigen kann, vor allem, wenn man anfängt, ihren Inhalt mit den bekannten eröffnungstheoretischen Werken zu vergleichen. Kehren wir nach diesem Abstecher ins Wunderland der Eröffnungen wieder zur Partie zurück.

7.-c5 8.c3

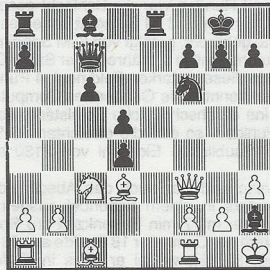
Nun ist eine Stellung aus einer anderen Variante der russischen Verteidigung entstanden, allerdings mit vertauschten Farben, wie man der Zugfolge 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Se5: d6 4.Sf3 Se4: 5.d4 d5 6.Ld3 Ld6 (riskant!) 7.0-0 0-0 8.c4 c6 (Besser ist Tarraschs Empfehlung 8.-Sc6) entnehmen kann. Diese Variante ist im Modul C merkwürdigerweise nicht gespeichert, bereits im 7. Zuge beginnt der Computer zu rechnen. Das eingebaute Repertoire des CC as Elite-S, das übrigens mit dem älteren Eröffnungsmodul CB 9 identisch ist, hat bereits 3.-d6 nicht mehr im Speicher und auch das umfangreichere Modul CB 16 muß nach 6.-Ld6 passen. Dieser Zug, einst von Marshall gern und mit Erfolg gespielt, hat heute an Bedeutung verloren, weil man ihn zu bekämpfen gelernt hat. In den Händen von Experten ist er jedoch noch immer eine nicht zu unterschätzende Waffe. Beide Modulen haben dagegen nach dem solideren 6.-Le7 noch recht tiefe Varianten an Bord. Die Partiefortsetzung hätte analog der sonst mit vertauschter Farbe gespielten Zugfolge sein können 8.Lg5 cd4: 9.f4 usw., worauf 9.-h6 dem Schwarzen allerdings das bequemere Spiel gibt. Weiß hat in der Partie eine bessere Fortsetzung gewählt, die nun Schwarz am besten mit 8.-Dc7 beantworten sollte.

8.-cd4: 9.cd4: Sc6 10.Sc6:bc6: 11.Sc3Dc7

12.h3 Lh2+

Der Nutzen solcher Züge ist im allgemeinen nicht groß.

13.Kh1 Te8 14.Df3



Zu prüfen war 14.g3 Lh3: 15.Kh2: Lf1: 16.Df1: was eher für Weiß spricht, während 15.Te1 Lg3: 16.fg3: Dg3: den weißen König zu sehr exponiert, es droht auch 17.-Te1+ 18.De1: Dd3:, 17.Te2: Te2: 18.De2 Te8 ist schon nicht mehr spielbar und 17.Te8+: Te8: sieht wenig vertrauenswürdig aus, während 17.Tg1 Dh4 18.Lg5 unmittelbare Mattgefahren gerade noch abwendet.

14.-Te7 15.Lg5

Wieder war 15.g3 zu prüfen: 15.-Lh3: 16.Td1 Lg4 17.Df4 Lg3: 18.fg3: Df4: 19.Lf4: Ld1: 20.Td1: ist

## COMPUTERSCHACH

eine mögliche Fortsetzung, die Weiß zwei Läufer gegen Turm und zwei Bauern läßt.

15.-Tb8 16.Lf6: gf6: 17.Df6: Tb2 18.Tac1 Le6 19.Dh6 f6 20.Tfe1 Lf4

Das kostet allerdings die Qualität.

21.Df6: Lc1: 22.Te6: Te6: 23.De6:+ Df7 24.Lh7:+ Kg7 25.De1?? Ld2

Weiß gab auf, weil er mit 26.Da1 Lc3: Holz verliert, auf 25.Df7+: Kf7: hätte er wohl auch nichts zu lachen gehabt. Gegen Computer vom Schlage des hier spielenden muß man halt ständig auf der Hut sein.

Wenige Tage später versuchte R.Schulz, ein Klubkamerad von T. Wott bei einer Simultanvorstellung anlässlich des Tages der offenen Tür, einer anderen Werbeveranstaltung des SKT 31, sein Glück gegen den gleichen und einen weiteren Computer. Obwohl auch er in der Berliner Landesliga spielt und die Simultanvorstellung mit 13,5 : 4,5 für sich entscheiden konnte, kam auch er nicht heil aus der Partie gegen den CC as Elite-S heraus, während er gegen den zweiten starken elektronischen Kontrahenten überlegen gewann. Einmal mehr hat es sich bestätigt, daß gute Schachcomputer keine Spielzeuge sind.

Hans-Peter Ketterling

### Internationales Computerschach-Turnier in den Niederlanden

Vom 18.-20.Mai 1984 fand in Baarn, einer kleinen Stadt südöstlich von Amsterdam, ein kleines internationales Computerschach-Turnier für Amateur-Programme statt. Der Niederländische Computerschach-Verband (CSVN) hatte die Veranstaltung organisiert, die Aegon-Versicherung die finanziellen Mittel bereitgestellt und das Aegon-Trainingszentrum in Baarn für die Durchführung zur Verfügung gestellt. Die stärksten niederländischen Programme (CHESS 0.5X, PION und PK83) trafen auf drei andere Teilnehmer, die aus London, Wien und Hamburg kamen: BCP (Don Beal, London - Eigenbau-Computer mit Mikroprozess Z-8000), MERLIN (Hermann Kaindl, Helmut Horacek, Marcus Wagner, Wien - CDC Cyber 176), MICROMURKS II (Dieter Steinwender, Hamburg - Apple IIe MC, 68000), CHESS 0.5X (Wim Elsenaar, Amsterdam - PDP 11/44), PION (Sito Dekker, Jan Derksen, Jaap van den Herik, Roger Hünen, Harry Neffkens, Delft - TNO Geminix MC, 68000), PK83 (Ard van Bergen, Utrecht - PDP 11/70).

Der Sieger des Turniers wurde in fünf Runden ermittelt. Die Entscheidung fiel erst in der letzten Runde. Bis dahin hatte CHESS 0.5X 3,5 Punkte erzielt und sah wie der Sieger aus. Doch verlor CHESS 0.5X die Begegnung gegen das Schlußlicht PK83 überraschend, während MICROMURKS II eine gewonnene Stellung gegen MERLIN verspielte. So lautete der Endstand: MERLIN 4 Punkte (aus 5), 2.CHESS 0.5X 3,5; 3.-4.PION und BCP je 2,5; 5.MICROMURKS II 1,5 und 6.PK83 1.

Von den 15 Partien endeten drei mit Remis, während 11 von Weiß, aber nur eine von Schwarz gewonnen wurden. Sie sind in der Zeitschrift COMPUTERSCHACH, Nr.3/1984 (Juni) auf den Seiten 81-85 abgedruckt. Es folgt hier eine Auswahl von zwei Partien.

#### 1. Runde

W: Merlin - S: BCP

1.e4 c5 2.c3 Sf6 3.e5 Sd5 4.d4 cxd4 5.Sf3 d6 6.cxd4 e6 7.a3 Le7 8.Ld3 0-0-0 9.0-0 Sc6 10.b4 Ld7 11.b5 Sa5 12.a4 Dc7 13.Te1 a6 14.Kf1 Ta7 15.Ld2 Sc4 16.exd6 Lxd6 17.Lxh7+ Kxh7 18.Sg5+ Kg8 19.Dh5 Sf6 20.Dh3 axb5 21.Kg1 Sxd2 22.Sxd2 bxa4 23.Sde4 Tc8 24.Sxf6+ gxf6 25.Dh7+ Kf8 26.Dxf7+ matt.

#### 2. Runde

W: Chess 0.5X - S: Pion

1.e4 d6 2.d4 Sf6 3.Sc3 g6 4.f4 Lg7 5.Sf3 0-0 6.e5 dxe5 7.fxe5 Sd5 8.Lc4 c6 9.0-0 a5 10.Lg5 h6 11.Ld2 Le6 12.Sxd5 Lxd5 13.Lxd5 cxd5 14.De2 Sc6 15.Dd3 Db6 16.Tfe1 Tac8 17.b3 Sb4 18.Lxb4 Dxb4 19.e6 f5 20.Tac1 Dc3 21.Dxc3 Txc3 22.h3 h5 23.Se5 Tf8 24.Sxg6 Lxd4+ 25.Kh1 Lc5 26.Te5 Kg7 27.Sh4 Kf6 28.Txd5 f4 29.Tf5+ Kxe6 30.Txf4 Ld6 31.Tf2 Kd7 32.Sf5 e5 33.Td1 T3c6 34.Tfd2 Txc2 35.Txd6+ Kc7

## Martin Gittel: Internationales Computerschach-Turnier in den Niederlanden

(Quelle: Europa-Rochade - August 1984)



## COMPUTERSCHACH

36.Td7+ Kb6 37.Sd6 T8c7 38.Sc4+ T2xc4 39.bxc4 Txc4 40.Tb1+ Kc5 41.Txb7 h4 42.Tbc7+ Kb4 43.Txc4+ Kxc4 44.Ta7 e4 45.Txa5 Schwarz gibt auf.

Wie das Turnier von Daarn zeigt, organisiert der Niederländische Computerschach-Verband (CSVN) nicht allein jedes Jahr ein nationales Computer-Schachturnier, sondern findet daneben noch Zeit, Geld und Gelegenheit, um eine andere, internationale Veranstaltung durchzuführen. Für 1985 ist geplant, anlässlich der Eröffnung des Welthandels-Zentrums in Amsterdam die 5. Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft auszurichten. Was kann man dazu noch sagen: einfach fabelhaft diese Niederländer! M.Gittel

## Portrait



Ernst Musch

## Der Schachcomputerversand Ernst Musch in Ehningen

Nachdem in einer der letzten Nummern der Versand HCC von Ossi Weiner, München, vorgestellt worden ist, wollen wir heute ein Portrait einer Firma zeichnen, die sich ebenfalls dem Vertrieb von Schachcomputern verschrieben hat: Die Firma von Ernst Musch aus Ehningen unweit von Stuttgart.

Die Geschichte dieser Firma liest sich so: Es war einmal ein Bankkaufmann, der sich anschickte, nach einem langen Arbeitsleben seinen Ruhestand zu genießen. Dazu erschien dem leidenschaftlichen Schachspieler Ernst Musch ein Schachcomputer als allfälliger „Partner“ gerade recht - er erwarb selbst einen. Dieses Gerät nun erweckte das Interesse einiger Bekannter des Ruheständlers und er wurde wiederholt gebeten, doch für sie auch solche Geräte zu beschaffen. An dieser Stelle kam der pfiffige Schwabe Ernst Musch auf den Gedanken, trotz des eigentlich geplanten Ruhezustandes nebenbei ein wenig ins „Computerverkauflerle“ einzusteigen. Er fuhr nach München und kaufte dort „en gros“ Schachcomputer ein - sechs Stück.

Von da an begann die Sache sich zu verselbständigen, immer neue Geräte wurden organisiert (zum Teil unter einigen Schwierigkeiten) und an die Kunden weitergegeben. Inzwischen ist die nunmehr eingetragene Firma Musch der umsatzstärkste Schachcomputerversand der Bundesrepublik geworden - ein Umstand, zu dem es vor allem kam, weil hier enorme Arbeit und Liebe zur Sache investiert wurden. Es hat sich herumgesprochen, daß Lieferungen und Anfragen bei Musch außerordentlich schnell erfolgen bzw. bearbeitet werden - was dazu führte, daß zufriedene Kunden der Beinamen „Musch-husch-husch“ für den Ehninger einfiel.

Ein großer Teil der Kundschaft hat den Weg zur Firma Musch durch Weiterempfehlung gefunden - wobei auch die Hersteller oft bei telefonischen Anfragen auf die Fairneß und Zuverlässigkeit dieses Vertreibers ihrer Produkte hinweisen. Daß Ernst Musch heute Kunden in allen fünf Erdteilen hat, klingt genauso glaubhaft wie seine Feststellung, daß er heute mehr zum „schaffe“ hat als in seinem früheren Arbeitsleben.

Neben seinen Schachkenntnissen hat er inzwischen natürlich seine Kenntnisse von der „Hardware“, sprich: Der technischen Seite der Geräte, vertieft - liegt Ehningen doch im „Deutschen Silicon-Valley“, wo die amerikanischen Computergiganten IBM und Hewlett Packard unmittelbare Nachbarn (in Böblingen) sind. Der Kontakt mit Spezialisten dieser Firmen hat auf den ehemali-

## COMPUTERSCHACH

gen Bankfachmann längst soweit abgefärbt, daß er überall mitreden kann.

Verfasser: Bernd Schneider (freier Journalist und Besitzer von mehreren von Musch gelieferten Computern), Im Winkel 2

Zwischenzeitlich ist nicht nur die Technologie fortgeschritten, man denke nur an die enormen Speicherkapazitäten der Mikroprozessoren, sondern die Programme wurden auch perfekter. Diese Verbesserungen bereiten jetzt immer mehr Schachcomputer-Fans Kopfzerbrechen, und viele Käufer führender Markengeräte sehen kaum noch Gewinnchancen. Ja, vielleicht in den untersten Trainingsstufen, aber in den höheren Turnierstufen oder gar beim Blitzten, da werden von den Anwendern viele Eigentore geschossen. Dies liegt daran, daß der Schachcomputer im Durchschnitt ein viel größeres Eröffnungsrepertoire besitzt als der Normalverbraucher. So werden viele Partien schon in der Eröffnung zugunsten des elektronischen Gehirns entschieden. Hat der Spieler dann die Hürde der Eröffnungen geschafft, genügt im Mittelspiel eine einzige Unachtsamkeit und der Schachcomputer schlägt dann erbarmungslos zu. Sehr gut kann man die fortlaufende Stellungsbewertung bei manchen Schachcomputern beobachten, wie sie von anfänglich vielleicht 38 Punkten über 63 Punkte und plötzlich auf 112 Punkte springen. Dann hat man einen Bauern eingestellt. Gelegentlich springt die Wertung auf über 300 Punkte und erst dann merkt man, daß nach dem Schlagabtausch eine Figur verloren geht. In solchen strategischen Plänen ist ein Schachcomputer der neuen Generation kaum noch zu schaffen, wenn er solche Vorteile herausgespielt hat. Während bei Mensch gegen Mensch jeder Spieler mal Fehler macht, kennt ein Computer nur organisatorische Fehler und bei einem klaren Vorteil, macht er keine Fehler mehr. Dies haben sicherlich schon viele Schachcomputer-Fans erlebt.

Eine davon hat mein Schachfreund und Clubkamerad Wolfgang Schwegel entdeckt und zwar bei Elite A/S Standardausführung mit 3,0 bzw. 3,2 Mhz-Takt. Es ist eine französische Falle. Der Spieler beginnt mit e4 und man drückt so lange die Zugwahltaaste (RV) bis der Computer mit e6 antwortet. Ab diesem Zeitpunkt läuft das Programm automatisch ab. Sie spielen dann d4, der Computer antwortet mit d5, Sie zeihen e5 - Computer c5, Sie Sf3 - Computer Sc6, Sie c3 - Computer Db6, Sie stellen jetzt die Falle auf mit Ld3 - Computer beginnt Schlagabtausch cd. Sie nehmen cxd zurück, jetzt kommt der Programmfehler, Computer spielt Sxd4 und Sie nehmen SxS. Erst jetzt erkennt das Gerät, daß nach Dame mal Springer Läuferabzug kommt und die Dame verloren ist, durch Läufer-Schachgebot! Was nach mit Elite A/S 3,0 passiert, ist nur noch ein Gemetzel mit eindeutiger Gewinnstellung für den Spieler. Interessant ist die Tatsache, daß gleicher Computer bei Anwendung der High-Speed Taste später andere Züge macht, ein Beweis, daß andere Rechentiefern erreicht werden. Wenn man dann noch das CB 16 Eröffnungsmodul einsteckt, ist diese Fehlstellung vollständig beseitigt, das Programm spielt ordnungsgemäß Läufer auf c7, damit dieses Abzugsschach nicht kommen kann. Wenn ein Besitzer von Elite A/S Standardausführung mit CB 16 kaum Gewinnchancen sieht, dann sollte er nicht verzweifeln und mal die nachfolgende Variante von meinem Schachfreund Ontyd ausprobieren, dann ist er nämlich im 11. Zug matt. Der Spieler beginnt mit d4 - Computer d5, dann c4-e6, Sc3-Sf6, Lg5-Le7, e3-0-0, Tc1-h6, h4! und jetzt schlägt der Computer freudig erregt mit besserer Stellungsbewertung hxg5 den Läufer. Der Spieler schafft sich offene Turmlinie und nimmt mit hxg5 zurück. Darauf der Elite: Se4, dann Mattvorbereitung mit Dh5 - Computer f5, Spieler: g6 und daraufhin macht der Computer noch einen sinnlosen Zug: Sc6, es folgt Dh7 matt im 11. Zug!

Wer seinen Schachcomputer Elite A/S über einen längeren Zeitraum quälen will, mit Mattsetzung so mitten auf dem Brett, soll mal ohne CB 16 in der 30 Sekunden-Stufe folgende Variante, welche ich entdeckt habe, ausprobieren: c3 als Eröffnungszug, damit er schon gleich ohne CB 16 rechnen

## COMPUTERSCHACH

muß, Computer antwortet Sf6. Dann: Sf3-d5, d4-Sc6, Lf4-Lf5, Sd2-e6, Da4 ist nur ein Ablenkungsangriff, wie später ersichtlich wird. Computer antwortet: Sh5, weil er scharf auf die Läufer programmiert ist. Ich spielte g3, um offene Turmlinie vorzubereiten und prompt schlägt der Springer meinen Läufer und zeigt dabei 33 Stellungspunkte an. Ich nehme mit f5 den Springer - Ld6, Se5 - 0-0, e3 - Se7, h4 der Angriff beginnt und der Computer spielt c6, zeigt dabei schon 49 Stellungspunkte.

Mein Zug: Lh3-f6, LxL - SxL, Sf3-Db6, Dc2-Da6, h5 und der Angriff geht weiter, er kontert mit c5 und bewertet seine Stellung mit 66 Punkten. Ich spiele Sb3-b6, Sh4-cxd4, Sx3 und der Computer macht noch einen guten Zwischenzug mit d3, er bewertet sich mit 71 Stellungspunkten. Dd1-exSf5, Sd4-Tae8 und der Computer signalisiert freudig 125 Punkte. Ich spiele Kd2-Dc4, Sxf5-Lc7 und ab diesem Zeitpunkt geht seine Stellungsbewertung rapide bergab. Nach Tg1-h6 zeigt er bereits 124 Punkte für mich. Ich nehme hxg, er nimmt ebenso. Der Rest ist eine Treibjagd: Tg6+-Kf7, Tg7-Ke6 und der Computer signalisiert sein Matt. Dg4-Lb8, Sd4+ - ein Abzugsschach - Kd6, Dd7-Kc5 und im 31. Zug Dc6 matt! Wer sagt's denn, Computer seien nicht zu knacken.

Wer die Partien aufmerksam studiert, wird die Programmschwächen von ELITE A/S erkennen und hat zukünftig dadurch mehr Gewinnchancen. Einige Programmschwächen sind durch das CB 16 Eröffnungsmodul zu beseitigen, andere mit der High-Speed-Taste, eine separate Platine, womit annähernd 5,0 Mhz geschaffen werden. Dies bringt höhere Zeitreserven und damit größere Rechentiefern. So bleibt ELITE A/S weiterhin ein interessanter Gegner.

Manfred Schneider, Fachbuchautor

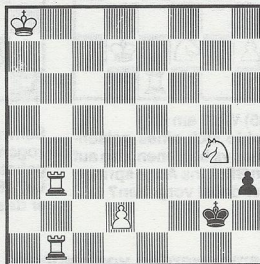
## Hat Ihr ELITE A/S (Standard) auch Programmschwächen?

Das hängt entweder daran, daß Ihr Standardgerät zu langsam rechnet oder Sie kein Modul der Type: CB 16 besitzen.

## Testen Sie mit den Eingaben:

GC-D8-D7-CL, dann LV-B6-TT03-CL, mit PB-Stellung eingeben, CL und Start durch die RV-Taste

3+



Schafft Ihr Gerät dieses Problem Nr. 530 aus Rochade 6/1984 auch unterhalb einer Minute?

Wenn nicht, wird es höchste Zeit die High-Speed-Taste einzubauen, nur 150,- DM per Vorauskassa. Das CB 16 zum Sonderpreis: 275,- DM

Exklusiv bei:

Manfred Schneider  
Miesbacher Straße 16  
6792 Ramstein-M.1

## Manfred Schneider: Portrait - Der Schachcomputerversand Ernst Musch

(Quelle: Europa-Rochade - August 1984)