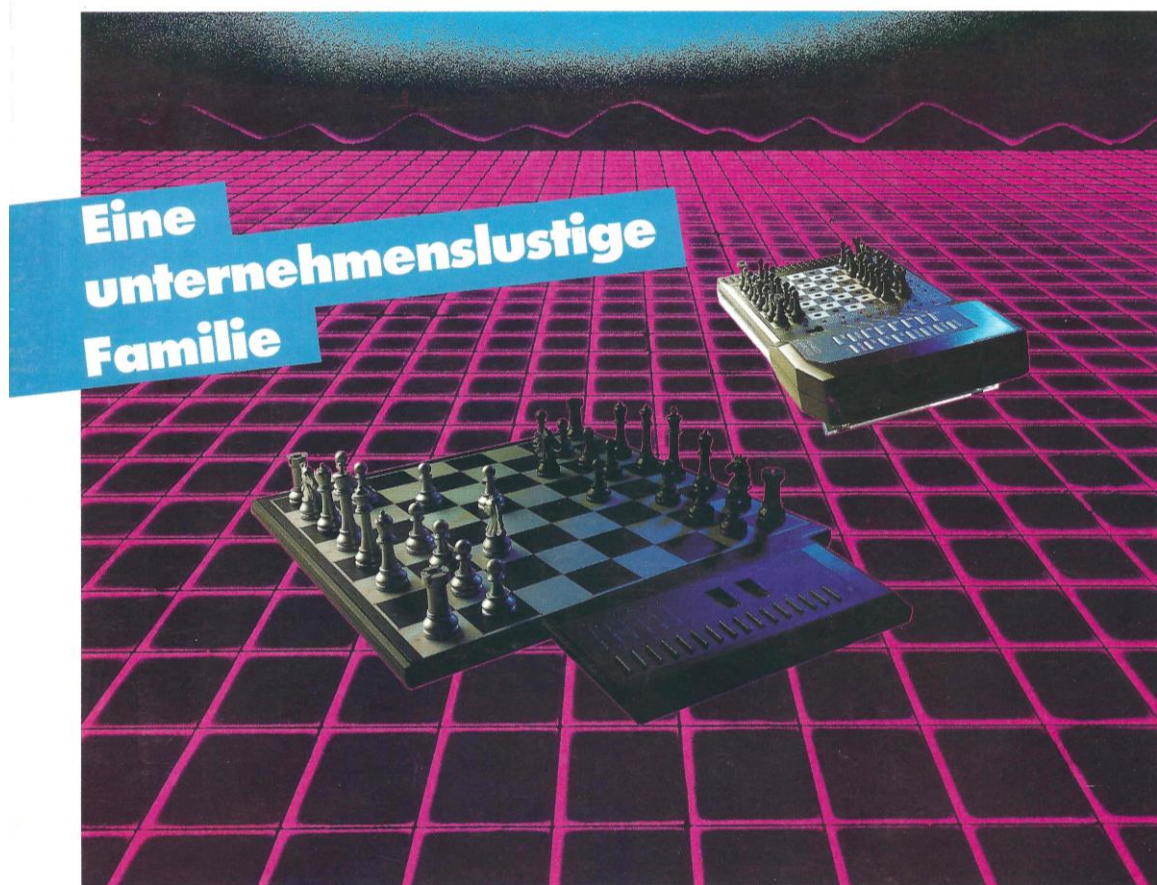


# COMPUTER SCHACH UND SPIELE



 **BOSAL –  
Kommunikation  
mit Leonardo**

 **Schach-  
computer auf  
dem Prüfstand**

 **PROLOG –  
Sprache  
für Experten**

**Bernd Schneider: Eine unternehmenslustige Familie  
CXG Super Enterprise (LCD) und Advanced Star Chess**

(Quelle: Computer-Schach & Spiele Nr. 5 – Oktober-November 1986) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

# Eine unternehmungslustige Familie

## Super Enterprise und Advanced Star Chess

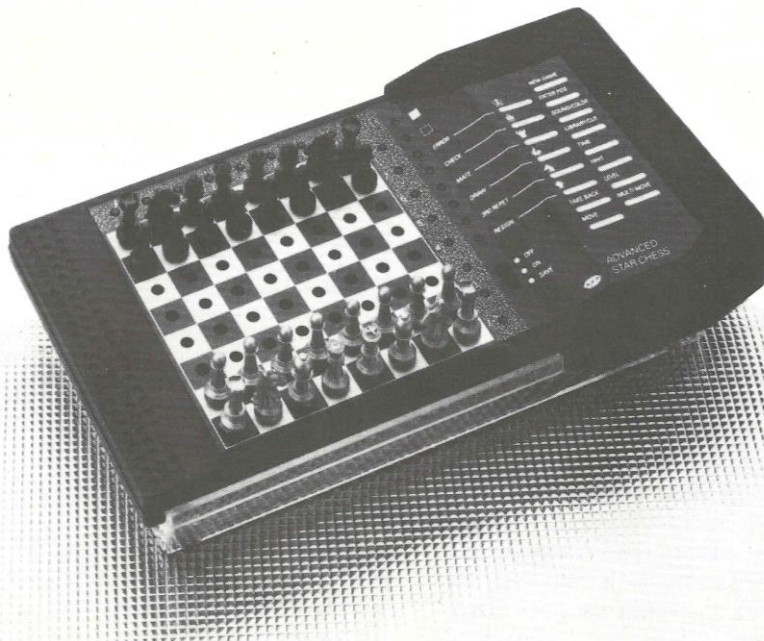
Bei der Computerschach-Weltmeisterschaft in Köln machte ein gerade taschenbuchgroßer Schachcomputer vielen Großrechnerprogrammen — so z.B. „Dutch“ (350 K, 32 Bit-Rechner) und „Awit“ (750 K, ebenfalls 32 Bit) — ordentlich zu schaffen. Die Rede ist von „Enterprise“, einem 16K-Programm des Dänen Kaare Danielsen, das in Geräten der Firma Newcrest Technology (Hong Kong) untergebracht ist. Bernd Schneider hat sich mit ihnen beschäftigt.

„Enterprise“ heißt „Unternehmung“, erinnert aber auch an Flugzeugträger, Raumschiffe und Spaceshuttles. So ganz kommt man auf jeden Fall nicht umhin, etwas Gewaltiges zu assoziieren... Dennoch gefällt mir eher das harmlosere „unternehmungslustig“, da das auch die Reiselust des kleineren der beiden programmgleichen Brüder mit einbezieht, dessen Gerätenamen „Advanced Star Chess“ ist: Ein Reise-Steckschachcomputer in den Abmessungen 19 auf 10,5 cm. Dieses putzige Ding, das bequem in eine Damenhandtasche paßt, demonstriert eindringlich, mit wie wenig Platz die moderne Elektronik auskommen kann. Es ginge sicher noch kleiner, aber dann bräuchte man für die Figuren eine Pinzette.

## Ganz neu: Mit Display

In einer zweiten Version kommt das Enterprise-Programm in Form des Drucksensorbrettes „Super Enterprise“ einher: Das Spielfeld hat hier 29,5 cm Kantenlänge und ist von einem nur knapp einen Zentimeter breiten Rand eingefasst, der auch die LEDs beherbergt (die Anzeige erfolgt nach der Koordinatenmethode). Seitlich an das Spielbrett ist die Tastatur mit weiteren acht LEDs angesetzt; in der neuesten Version, die mir als Vorserienmodell zur Verfügung stand, befinden sich hier noch zwei kleine Displays.

Der Importeur der Geräte, Lorenz Siwek in Fürth, nahm an, diese Displays (die noch ohne Funktion waren) würden lediglich die Zugzeiten beider Seiten angeben. Doch weit gefehlt: Nach einem kurzentschlossenen Vorstoß ins Innere des Gerätes (der auch den Prozessor 6301Y und den 8-MHz-Quartz enthüllte, wie beim bisherigen Modell) fand sich ein trickreiches Schalterchen, dessen Betätigung den Displays Leben einhauchte. Und siehe da, was diese beiden kleinen Anzeigen so von sich zu geben vermögen, stellt etliche andere Geräte in den Schatten.



Winzling mit starkem Programm:  
Advanced Star Chess

## Bernd Schneider: Eine unternehmenslustige Familie CXG Super Enterprise (LCD) und Advanced Star Chess

(Quelle: Computer-Schach & Spiele Nr. 5 – Oktober-November 1986) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



## Stylingfragen und Displaykünste

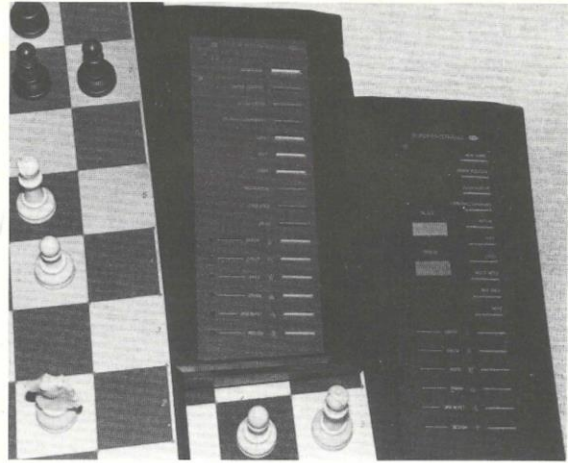
Man erhält auf ihnen nämlich Informationen nicht nur über Zug- und Summenzeiten, sondern auch eine Stellungsbewertung (vierstellig im unteren Display, während das obere weiter die Zeit angibt) sowie die aktuelle Zugliste. Schließlich liefern die Displays in der Bereitschaftsphase die Zugzahl, und sie verbinden sich mit der Wahl der Spielstile — doch davon später. Ebenso wie die Zugliste, kommen auch die eingestellten Spielstufen alphanumerisch zum Ausdruck; in den Grundstufen werden außerdem die Durchschnitts-Rechenzeiten im unteren Display dargestellt.

Das Design des neuen Gerätes ist besser geglückt als beim bisherigen Super Enterprise: Wo früher eine etwas gewöhnungsbedürftige Braun-Grau-Schwarz-Mischung vorherrschte, zeigt sich nun ganz stilvoll nur noch schwarz-graue Zweifarbigkeit. Jeder Felder-Eckpunkt trägt einen roten Punkt; Hier durfte sich wohl ein Stylist austoben (oder handelt es sich um Baugenehmigungen?). Beim früheren Gerät waren diese Punkte übrigens gelb.

Der Rest indes ist gleich geblieben, von der erstaunlichen Melodie beim Einschalten des Gerätes — diese klingt fast mittelalterlich — bis zu dem einmaligen Umstand, daß Enterprise-Käufer vier Damen mitgeliefert bekommen — für allfällige Bauernumwandlungen. Das Styling der Figuren ist ein wenig seltsam; lang und spindeldürr sind Dame und König — wohl, um die Aufstandsfläche aller Figuren gleich groß zu halten. Brett und Figurensockel sind magnetisch aneinander interessiert, so daß die langen Dürren recht standfest sind, trotz ihrer optischen Instabilität.

## Desperado

Hat man sich genügend an den Äußerlichkeiten geweidet und mit dem Spiel selbst begonnen, fällt auf, daß die Bedienung des Geräts sehr klar und einfach ist. Die auch am Star Chess vorhandenen 16 Tasten gestatten schnelle und sichere Stellungseingabe, Abruf von (Display-) Informationen und Eingaben zum Spielverlauf (Level, Multi Move, Enter Position), ferner Speicherung von Eröffnungen und Partien. Eine Besonderheit bieten die beiden Geräte bezüglich der Möglichkeit, vier verschiedene *Spielstile* anzuwählen. Beim alten SE sowie beim Star Chess stellt man diese kommentarlos ein; der neue SE jedoch bestätigt sie im oberen Display. Hier liest man AGGR für den entfesselten



Super Enterprise — mit und ohne Display

und POSI für den verhaltenen Stil. Wer richtig kämpfen will, der sollte indes denjenigen Stil wählen, der durch DESP gekennzeichnet ist — und mit einem „Desperado“ die Klängen kreuzen.

Im übrigen ist zur Kritik von SE und Star Chess noch anzumerken, daß die LEDs beim Ersteren zu klein und beim Zweiten an den falschen Brettanten untergebracht sind. Die Tasten beim SE bleiben mitunter hängen, wenn sie verkantet werden; beim „Kleinen“ muß man sie recht brutal per Fingernageldruck aktivieren. Die Figurensymbole sind beim SE etwas undeutlich und (damit komme ich zum Ende der Kritik-Liste...) die Betriebsanleitung könnte eine teutonische Aufbesserung (siehe letzte Seite in CSS 4/86) gebrauchen.

	Rechenphase	Rechenphase zuende, Zug noch nicht ausgeführt	Bedenkphase Spieler
<b>Erstes Display</b>	Summenzeit Computer, Zugzeit Computer	Zugnummer	Summenzeit Computer, Bedenkzeit Spieler, Spielstil
<b>Zweites Display</b>	Summenzeit Spieler, Stellungsbewertung, Zugliste	errechneter Zug alphanumerisch	Summenzeit Spieler, Stellungsbewertung, Spielstufe
<b>Brett</b>	Hauptvariante, Suchtiefe, Mattankündigung	errechneter Zug	Hauptvariante nach Zugvorschlag

Die Anzeigemöglichkeiten des Super Enterprise

## Bernd Schneider: Eine unternehmenslustige Familie CXG Super Enterprise (LCD) und Advanced Star Chess

(Quelle: Computer-Schach & Spiele Nr. 5 – Oktober-November 1986) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



	Super Enterprise	Advanced StarChess
	Gefälliges Äußeres	Gutes Styling
	Informative Displays	praktisches Figurenfach
	Batteriebetrieb möglich	Spielstile wählbar
	Spielstile wählbar	Gute Spielstärke
⊕	Gute Spielstärke	Ganze Hauptvariante abrufbar, Stellungsbewertung und Zeit (in LED)
	Ganze Hauptvariante abrufbar	
	Zusätzliche Eröffnungen und Partien können programmiert werden	Zusätzliche Eröffnungen und Partien können programmiert werden
	Figuren etwas eigenwillig gestylt	LEDs an der falschen Stelle (rechts oben anstelle links unten)
⊖	Figurensymbole undeutlich	Tasten schwer zu bedienen
	Tasten bleiben manchmal hängen	Zugausführung etwas mühsam

## Enterprise als Gegner

Ob man nun den unbeschwerten Star Chess im Zug mithat oder im Wohnzimmer auf dem eleganten SE spielt — das Programm von Kaare Danielson kann beeindruckend sein. Es erwies sich in der Praxis als taktisch fix und positionell gesund — auch in der DESP-Einstellung. Überhaupt ist der Einfluß dieser mutmaßlichen verschiedenen Stellungsbewertungen — sowas gab es auch mal bei Mephisto 1 — nur gering, wenngleich spürbar.

Im Vergleich mit anderen Geräten zeigt sich folgendes: Enterprise ist in Taktiktests (siehe auch Colditz-Tabelle) genauso gut wie Mephisto MM II, positionell spielt er besser. Dennoch ging ein von mir durchgeführtes Schnellschach-Turnier (12 Partien mit Bedenkzeiten von 30 Sek. und 1 Min.) mit großem Vorteil für MM II zuende: Dieser überblickt die Lage stets einen Halbzug tiefer als der SE und kann somit dessen positionellen Vorteil anscheinend mehr als wettmachen.

Brute-Force-Unarten haben beide Geräte, der SE jedoch in geringerem Maße als MM II — und in höherem als sein 16K-Kollege Excellence, der zu insgesamt ausgewogenerem Spiel fähig ist. Dem bei gleichem Prozessor und ROM-Umfang schnelleren, jedoch selektiv suchenden Turbo 16 hingegen zeigt sich der SE/SC in Spiel und Tests weit überlegen. Und an einem weiteren Gegner mit 16 K durfte SE seine Kräfte messen: Am Elegance, der bekanntlich das Elite Glasgow-Programm von ei-

nem 6502 mit 3.6 MHz abarbeiten läßt. Gegen ihn hat der Vorserien-SE recht gut ausgesehen, von den Schnellpartien gewann er rund die Hälfte, wobei er taktisch schneller und positionell etwas fader als sein Gegner wirkte. Vielleicht könnte man seine Spielstärke in der Größenordnung von knapp unter 1900 Elo einstufen — fantastisch für 16 K.

## Hauruck-Angriffe bringen nichts

Tatsächlich bedarf es auch für menschliche Gegner großer Anstrengung, ihn bis zum Aufleuchten der „Resign-LEDs“ zu bringen; mit Hauruck-Angriffen ist bei ihm nichts zu erreichen. Offene Linien nutzt er positionell geschickt aus; wenn er giftig gestimmt ist, forciert er seine eigenen Angriffe auf der f-Linie. Das sonst häufige h6 (h3) zur Vertreibung gegnerischer Springer mag er nicht sonderlich, was ihn vor „Trojanern“ schützt.

### Super Enterprise im Colditztest

Aufg. Nr.	Max. Punkte	Super Enterprise		
		Stufe	Zeit	Punkte
91	50	A3	0'12''	50
92	50	A2	0'07''	50
93	50	A2	0'12''	50
94	60	A2	0'12''	60
95	60	A2	0'02''	60
96	70	A4	0'30''	70
97	70	A5	0'42''	70
98	70	A1	0'03''	70
99	80	A6	1'02''	76
100	80	A4	0'28''	80
101	50	A8	2'25''	45
102	50	A8	1'50''	47,5
103	50	A8	1'46''	47,5
104	60	A2	0'12''	60
105	60	A3	0'03''	60
106	70	F3	>10'	35
107	70	A8	7'20''	63
108	80	A3	0'22''	80
109	80	A2	0'14''	80
110	80	F3	>10'	40
111	50	A1	0'02''	50
112	50	A1	0'02''	50
113	60	A1	0'02''	60
114	60	A2	0'09''	60
115	70	A8	1'40''	63
116	70	A4	0'36''	70
117	70	F3	>10'	35
118	80	A1	0'03''	80
119	80	A6	1'00''	80
120	80	F3	>10'	40
Gesamt-Punktzahl:				1782
Kombinationsstärke ca. Elo:				2000

## Bernd Schneider: Eine unternehmenslustige Familie CXG Super Enterprise (LCD) und Advanced Star Chess

(Quelle: Computer-Schach & Spiele Nr. 5 – Oktober-November 1986) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Kurzum — besonders in der Display-Version (aber auch als Star Chess) ist Enterprise sehr erstrebenswert, denn er hat alles, was die „Großen“ auch haben, dazu eine gute Spielstärke und ein sehr ansprechendes Äußeres — alles Pluspunkte für den „Unternehmungslustigen“.

*Preise: Der Super Enterprise kostet 348 Mark, der Advanced Star Chess DM 279,-. Bezugsquelle: Lorenz Siwek GmbH, Hallstraße 6, 8510 Fürth; Tel.: 0911-746162.*

## Unglaubliche Kunststücke

*Beispielpartien von Kurt Utzinger*

Der Super Enterprise ist eine wirkliche Überraschungsmaschine. Wenn man seine Features berücksichtigt — ebenbürtig mit Spitzengeräten — und den Preis einbezieht, verdient er die Höchstnote. Spielstärkenmäßig mag er mit den Großen nicht ganz mithalten, aber bei optimaler Einstellung gibt es regelmäßig Gewinnpartien gegen Turbostar, Excellence und sogar Mephisto. Wer hat schon gesehen, daß der Turbostar 432 KSO in nur neun Zügen mattgesetzt wird? Hier das unglaubliche Kunststück:

**Super Enterprise—Turbostar KSO: 1.e4 c6 2.Sc3 d5 3.Df3 d4\* 4.Lc4\* dxc3?! 5.Dxf7+ Kd7 6.dxc3 b6? 7.Lf4! c5 8.Lb5+ Sc6 9.Td1 matt.**

Auch sonst macht der SE gegen den Turbostar eine gute Figur. Die nächste Partie wurde komplett in der Einstellung „positionell“, die darauf folgende „aggressiv“ gespielt.

**Super Enterprise—Turbostar: 1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 d5 4.Lg5 Le7 5.e3 0-0 6.Sf3 h6 7.Lh4 b6 8.cxd5 Sxd5 9.Lxe7 Dxe7 10.Sxd5\* exd5 11.Ld3 Le6 12.Tc1 c5\* 13.0-0 c4 14.Lb1 Sc6 15.b3 Sb4 16.bxc4 dxc4 17.a3 Sd5 18.e4 Sf4 19.d5 Lg4 20.Txc4 Dxa3 21.e5 Sh3+ 22.gxh3 Lxf3 23.Dc2 Tfe8 24.Tc7 Txe5 25.Dh7+ Kf8 26.Dh8+ matt.**  
1:0

**Super Enterprise—Turbostar K: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Sc3 Lb4\* 4.Ld2 dxe4 5.Dg4 Dxd4 6.0-0 f5 7.Dg3 Ld6 8.Lf4 Lxf4+ 9.Dxf4\* Db6 10.f3! exf3 11.Sxf3 Sf6 12.h3?! Ld7 13.Se5 0-0 14.Lc4 Lc8 15.Dxf5 a6 16.Thf1 Ta7? 17.Tf3 g6? 18.Dg5 Sbd7 19.Sxd7 Sxd7 20.De7 Txf3 21.Lxe6+ Kh8 22.gxf3 De3+ 23.Kb1 Dxf3 24.Lxd7 Ta8 25.Lxc8 Txc8 26.Td7 Df1+ 27.Sd1 Dxd1+ 28.Txd1 h5 29.Td7 c5 30.Dg7+ matt.**  
1:0

## Kurt Utzinger: Unglaubliche Kunststücke Beispielpartien von CXG Super Enterprise (LCD)

(Quelle: Computer-Schach & Spiele Nr. 5 – Oktober-November 1986) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

In der folgenden Partie gegen den Super Constellation wurde in der Einstellung „normal“ begonnen, im 12. Zug auf „aggressiv“ geschaltet und ab dem 25. Zug „positionell“ gespielt.

**Super Enterprise—Super Constellation: 1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 e6 6.g3 a6 7.Lg2\* Dc7\* 8.0-0 Le7 9.Sb3 Sc6 10.f4 0-0 11.Le3 Td8 12.Sa4 Sd7 13.f5 exf5 14.exf5 Lf6 15.Dd2 Sc5 16.Sbxc5 dxc5 17.Ld5 Se7 18.c4 Lxf5 19.Lxc5 Sxd5 20.cxd5 Lh3 21.Txf6! gxf6 22.Lb6 Dc6? 23.Lxd8 Txd8 24.dxc6 Txd2 25.cxb7 Td8 26.Sc5 Tb8 27.Tc1 Kg7 28.b3 Le6 29.Td1 Kg6 30.Td6 a5 31.Ta6 Ld5 32.Txa5 Lc6 33.Ta6 Ld5 34.Tb6 Kg5 35.a4 f5 36.a5 Lxb7 37.a6 Lxa6 38.Txb8 Le2 39.h4+ Kf6 40.Tb6+ Ke5 41.Sd7+ aufgegeben.**  
1:0

Und hier noch ein Sieg gegen seinen Landsmann aus Hongkong, diesmal „normal“ bis zum 13. Zug, dann „aggressiv“ und der Schluß (ab dem 39. Zug) „positionell“.

**Super Enterprise—Super Constellation: 1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6 5.Sf3 0-0 6.Le2\* Sc6 7.0-0 e5 8.d5 Se7 9.Se1 Sd7\* 10.f3 f5 11.Lg5 h6 12.Le3 Kh7 13.Sd3 f4 14.Lf2 c6 15.c5 dxc5 16.d6**

### Optimale Einstellung

So stellt man den Super Enterprise ein, um optimale Ergebnisse zu erzielen:

- Eröffnung bis zum Abschluß der Entwicklung auf Stil 1 (= normal);
- hiernach sofort Umstellung auf Stil 3 (= aggressiv);
- ab Materialwert 70 bis 68 Stil 1 (= normal);
- ab Materialwert 50 bis 48 Stil 4 (= positionell).

Die sture Anwendung dieses Prinzips führt natürlich nicht immer zum Erfolg, weshalb noch einige wichtige Feinheiten zu berücksichtigen sind, wenn man an noch besseren Ergebnissen interessiert ist:

1. Ergibt sich in der Eröffnung eine scharfe Stellung mit eventuell ungleichem Materialverhältnis oder verpfuschter gegnerischer Rochadestellung, so ist sofortige Umstellung auf aggressiv angezeigt.
2. Eine eindeutige strategische Stellung, geschlossen, mit Spiel am Damenflügel für den SE, darf nicht aggressiv verlaufen, falls SE einen Bauern auf f4 (Weiß) oder f5 (Schwarz) hat. Hier wäre normal/aktiv anzuraten, da sonst fast immer ein Turmausflug (z.B. Tf8-f6-h6 usw.) folgt, mit Zersplitterung der Figurenharmonie.
3. Gibt der Gegner im Mittelspiel dem SE auf Stil aggressiv ein Schach, und der SE könnte beispielsweise zwischen Kf1 und Kh1 wählen, so ist sofortige Umstellung auf positionell nötig, damit SE nicht auf dumme Ideen kommt und den König in die ungeschützte Mitte stellt. Nach dem Königszug sollte man natürlich sofort wieder auf aggressiv zurückstellen.  
(Kurt Utzinger)



Sg8 17.Sxc5 Sxc5 18.Lxc5 Sf6 19.d7 Lxd7 20.Lxf8 Db6 + 21.Kh1 Txf8 22.Dd2 Td8 23.Tfd1 Se8 24.Sa4 Df2 25.Lc4 Dxd2 26.Txd2 Sf6 27.Le6 b6 28.b3 Sd5 29.Lxd7 Se3 30.Tc1 c5 31.Sb2 Lf8 32.Sc4 Sxc4 33.Txc4 a6 34.Tc1 b5 35.Tcd1 Kg7 36.Td5 Kf6 37.Lh3 Txd5 38.exd5 Ld6 39.Kg1 c4 40.bxc4 bxc4 41.Tc1 e4 42.fxe4 Lc5 + 43.Kf1 Ke5 44.Txc4 Ld6 45.Kf2 g5 46.Lf5 a5 47.Tc1 g4 48.a4 h5 49.Tc6 Lb8 50.Th6 Lc7 51.d6! Ld8 52.d7 f3 53.gxf3 Kf4 54.fgx4 aufgegeben. 1:0

Die folgende Partie gegen den Excellence wurde gleich „aggressiv“ begonnen und ab dem 28. Zug „positionell“ zu Ende geführt.

Excellence 6 MHz—Super Enterprise: 1.c4 e5 2.Sc3 Sf6 3.Sf3 Sc6 4.d4 e4 5.Sd2 Sxd4 6.Sdx4 Sxe4 7.Dxd4 Sxc3 8.Dxc3 d6 9.e4 Dh4 10.Ld3 De7 11.0-0 De5 12.Dxe5 + dxe5 13.Le3 Le7 14.f4 exf4 15.Lxf4 Lc5 + 16.Kh1 c6 17.Lc7 0-0 18.Tab1 Te8 19.b4 Ld4 20.c5 Le6 21.a4 La2 22.Tbc1 Lb3 23.a5 Tac8 24.Ld6 Tcd8 25.Lc4? Lxc4 26.Txc4 Txe4 27.Td1. Weiß hatte sich offenbar auf diese Fesselung verlassen, doch der Super Enterprise zeigt den größeren Durchblick. 27...Tde8! 28.Lg3 Lf6! Schwarz kümmert sich rechtzeitig um seine schwache Grundreihe und deckt das Einbruchsfeld d8. 29.Txe4 Txe4 30.Le1 Kf8 31.h3 Le5 32.Kg1 Td4 33.Txd4 Lxd4 + 34.Kf1 Ke7 35.Ke2 Le5 36.Kf3 Lb2 37.Ld2 Ke6 38.g4? Kd5 39.h4 Kc4 40.Ke4 La3 41.a6 bxa6 42.Ke5 Lxb4 43.Lxb4 Kxb4 44.Kd6 Kb5 45.Ke5 Kxc5 abgebrochen. 0:1

In der nächsten Partie ging dem Enterprise ein großer Fisch ins Netz. Mit viel Mühe konnte er ein zwar gewonnenes, aber für Computer sicher nicht einfaches Endspiel zum Sieg führen. Die Einstellung: Zug 1 bis 5 normal, 6 bis 18 aggressiv und ab Zug 19 positionell.

Super Enterprise—Mephisto Amsterdam: 1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.d4 Sf6 4.dxe5 Sxe4\* 5.Dd5\* Sc5 6.Lg5 Le7 7.exd6 cxd6? 8.b4 Se6 9.Lxe7 Dxe7 10.Lb5 + Ld7 11.0-0 Lxb5 12.Dxb5 + Sc6 13.Sc3 a6 14.Db6 Se5 15.Sd2 Tc8 16.Sd5 Dd8 17.Dxb7 Dd7 18.Dxd7 + Sxd7 19.Se4 Tc6 20.Tfe1 h5 21.c4 Kf8 22.Sd2 Se5 23.f4 Sd3 24.Te4 h4 25.Tf1 Th5 26.Tf3 Sb2 27.Sc3 Tc8 28.Th3 Th6 29.The3 Th5 30.f5 Txf5 31.Txh4 Ke8 32.Th8 + Kd7 33.Txc8 Kxc8 34.a4 Tf4 35.Te4 Kd7 36.Txf4 Sxf4 37.a5 Ke6 38.b5? axb5 39.cxb5?! Kd7 40.a6 Kc7 41.g3 Sfd3 42.Sd5 + Kb8 43.b6 Sa4 44.a7 + Kb7 45.Se4 Sxb6 46.Sxb6 Kxa7 47.Sc8 + Ka6 48.Scxd6 Se5 49.Kf2 Kb6 50.Ke3?! Kc6 51.h3 Kd5 52.Sf5 g6 53.Se7 + Ke6 54.Sg8 f5 55.Sg5 + Kd6 56.Sf6 Sc6 57.Kf4 Sd4 58.g4? Se2 + 59.Ke3 Sc3 60.gxf5 Ke5 61.Sg4 + Kxf5 62.Sf3 Sd5 + 63.Kd4 Sc7 64.Sh4 + Kg5 65.Sg2 Se6 + 66.Ke5 Sd8 67.Sf4? Sf7 +

68.Ke4 Sd6 + 69.Kf3 Sc4 70.Se6 + Kh4 71.Kg2 Sd6 72.Se5 Kh5 73.Sf4 + Kg5 74.Sfxg6 Kf5 75.Kf3 Sb5 76.h4 Sd4 + 77.Ke3 Se6 78.Kd3 Sg7 79.Kd4 Se6 + 80.Kd5 Sg7 81.Se7 + Kf4! 82.S5g6 + Kg3 83.Ke4 Kg4 84.Sd5 Se8 85.Ke5 Kh5 86.Sdf4 + Kg4 87.h5 Kg5 88.Sh8 Kh6 89.Sf7 + Kg7 90.Ke6 Sc7 + 91.Ke7 Kg8 92.h6 Kh7 93.Sh5 Sd5 + 94.Kd6 und Mephisto gibt auf. 1:0

Im letzten Beispiel findet ein Springer, der voreilig auf Bauernfang gegangen war, nicht mehr nach Hause. Alles sieht nach einem klaren Sieg Mephistos aus, doch dann wird der große Meister doch noch beschwindelt...

Mephisto Amsterdam—Super Enterprise: 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 exd4 4.e5 Se4 5.Dxd4 d5\* 6.exd6 Sxd6 7.Sc3 Sc6 8.Df4 Lf5 9.Ld3 Lxd3 10.cxd3 Le7 11.0-0 0-0 12.Ld2 Se8 13.d4 Sf6 14.Tfe1 Te8 15.Tad1 Ld6 16.Dg5 Txe1 + 17.Txe1 Sb4 18.a3 Sd3 19.Te3 Sxb2? 20.Db5 Lxa3 21.Sb1 a6 22.Db3 Sc4 23.Dxc4 Ld6 24.Te1 Df8 25.Sc3 Te8 26.Tb1 b5 27.Da2 Ta8 28.Te1 c6 29.Se5 De8 30.Sg4 Dd8 31.Lg5 Le7 32.Se5 De8 33.Sxf7! Dxf7 34.Txe7 Dxa2 35.Sxa2 Sd5 36.Te6 Tc8 37.f3 a5 38.Kf2 b4 39.Sc1 a4 40.Td6 b3 41.Sd3 b2 42.Sxb2 a3 43.Te6 axb2 44.Te1 Sc3 45.h3 b1D 46.Txb1 Sxb1 47.Lf4 Sc3 48.Le5 c5 49.dxc5 Txc5 50.Ld4 Te4 51.Ke3 Sb5 abgebrochen. 0:1

Anzeige

**Das ist SCHACH 64 MAGAZIN**

**Aktuell:** Erscheint als einzige deutschsprachige Zeitschrift 2x monatlich (24 Ausgaben im Jahr) mit aktuellen Berichten aus aller Welt.

**Informativ:** Mit 672 großformatigen Seiten pro Jahrgang die umfangreichste deutschsprachige Schachzeitschrift mit Hunderten von Meisterpartien, von Meistern kommentiert. Schachtraining, Theorieartikel.

**Preiswert:** Nicht einmal 10 Pfennig pro Seite (DM 2,75 Abo-Preis bei 28 Seiten Umfang pro Heft). Fordern Sie bitte ausführliche Unterlagen und ein kostenloses Probeheft bei uns an:

 VERLAG CARL ED. SCHÜNEMANN KG, Abt. C  
Postfach 106067, 2800 Bremen 1

**Kurt Utzinger: Unglaubliche Kunststücke  
Beispielpartien von CXG Super Enterprise (LCD)**

(Quelle: Computer-Schach & Spiele Nr. 5 – Oktober-November 1986) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)