

Erneuter Triumph für MEPHISTO bei der 7. Microcomputer-WM in Rom

Die MEPHISTO - Hegemonie bei Weltmeisterschaften für Mikrocomputer hat sich auch 1987 fortgesetzt: Von sechs möglichen Titeln gewann das Team der Münchner Firma Hegener + Glaser AG bei der vom 14.-21. September in Rom ausgetragenen diesjährigen Auflage stolze fünf Einzel- und Mannschaftssieg in der Hersteller - Gruppe fielen an das neue Flaggschiff des Hauses, den MEPHISTO ROMA (Weiterentwicklung des DALLAS - Programms); dazu kamen weitere zwei Titel für Programmierer Richard Lang in der Software - Gruppe, wo er mit PSION CHESS, einem ROMA »mit angezogener Handbremse« (das völlig identische Programm lief auf einem weitaus langsameren Personal - Computer und konnte so natürlich nicht seine volle Stärke zeigen) dennoch sowohl den Gesamtsieg wie den gesondert vergebenen Personal - Computer - Titel einheimen konnte. Experimental - Weltmeister schließlich wurde MEPHISTO X, ein 8 - Bit - Programm von Ed Schroeder, ähnlich dem MEPHISTO MM IV, aus Platzgründen aber nur mit einer kleinen Eröffnungsbibliothek. Nicht nach München ging lediglich der Amateur - Titel; dieser fiel an PANDIX (Programmautor Horvath) aus Ungarn.

Gespielt wurde in zwei Gruppen; alles, was nicht zur Hersteller - Gruppe zählte, war in der Software - Gruppe versammelt (auch die Amateurprogramme, die aber leistungsmäßig deutlich abfielen und so praktisch doch »eine Klasse für sich« waren). Den wichtigsten Titel, sozusagen den des »Champions aller Klassen«, gab es in der Hersteller - Gruppe zu gewinnen... um ein Haar kampflös! Denn es sah zeitweise so aus, als ob außer MEPHISTO überhaupt keine andere Konkurrenz antreten würde. NOVAG und SCISYS fehlten; FIDELITY hatte eine Teilnahme davon abhängig gemacht, daß Multiprozessor - Systeme zugelassen würden. Das lehnte aber der Internationale Computer - St. nachverband (ICCA) mit Hinweis auf die regelgemäße Definition des Begriffs »Mikrocomputer« ab. Ulf Rathsman mit einem CONCHES - Gerät wollte als Einzelkämpfer keine 1000 Dollar Startgeld berappen. blieb also nur David Levy mit einem Team von Newcrest Technology (CXG, Hongkong) - und auch er spielte tagelang vor der WM mit dem Gedanken, erst gar nicht anzutreten. Schließlich tat er es doch, bestand aber darauf, nur einrünftig zu spielen, offenbar um sich wenigstens eine gewisse Außenseiterchance zu erhalten. So kämpften nun drei MEPHISTO gegen drei CXG SPHINX nach Scheveninger System, d.h. jedes Gerät hatte überhaupt nur drei Partien zu spielen, insgesamt waren es neun! Doch das Glück half Levy trotzdem nicht: Mit 9:0 machte die Münchner Phalanx reinen Tisch. Eine Tabelle erbringt sich unter diesen Umständen natürlich.

Was soll man nun davon halten? Ein echter Kampf fand praktisch nicht statt; aber ganz ohne Aussagekraft ist das Resultat trotzdem nicht, zumindest wenn das CXG - Programm mit dem von Levy in der Software - Gruppe präsentierten CYRUS 68K, wie anzunehmen, im wesentlichen identisch ist. CYRUS machte dort eine gute Figur und hätte (siehe später) vielleicht sogar gewinnen können. Nimmt man also an, daß die Levy - Programme doch ein beachtliches Niveau haben, und bedenkt man ferner, daß indirekte Vergleiche von MEPHISTO mit fehlenden Firmen z.B. beim Porz - Open im August einen auch in Ingo festgehaltenen Vorsprung der Münchner bestätigten, so kann man schwer glauben, daß selbst bei kompletter Beteiligung jemand anders reelle Siegchancen gehabt hätte. Zumindest sollten sich die Fehlenden nicht wundern, wenn ihre Werbung etwa bei den Kunden auf mehr Skepsis stößt als die des siegreichen Konkurrenten.

Spannender, als das Ergebnis aussagt, ging es in der Software - Gruppe zu. Hätte CYRUS die direkte Partie gegen PSION gewonnen, was sehr leicht möglich war, so hätten beide punktgleich vorn gelegen. Auch PLYMATE erwies sich als beachtlicher Gegner, vor allem eines speziellen Eröffnungsprogramms wegen, das ihm der Italiener Necchi mit ca. 140.000 Positionen mit auf dem Weg gegeben hatte. Ganz gleich dies aber gewisse spielerische Schwächen nicht aus, wie die Partie gegen PSION beweist.

SOFTWARE - GRUPPE

Nr.	Teilnehmer	1	2	3	4	5	6	7	Pkt.	Platz
1	Chat	***	0	0	1	0	0	0	1	6
2	Mephisto Exp.	1	***	0,5	1	1	0	0	3,5	4
3	Plymate	1	0,5	***	1	1	0,5	0	4	3
4	Alari Kempelen	0	0	0	***	1	0	0	1	6
5	Pandix	1	0	0	0	***	0,5	0	1,5	5
6	Cyrus 68K	1	1	0,5	1	0,5	***	0,5	4,5	2
7	Richard Lang	1	1	1	1	1	0,5	***	5,5	1

Die Weltmeister 1987:

Schachcomputer-Weltmeister: Mephisto Roma (R. Lang)
 Schachcomputer-Teamweltmeister: Mephisto Roma (R. Lang)
 Software-Weltmeister: Richard Lang
 Personal Computer-Weltmeister: Richard Lang
 Experimental-Weltmeister: Mephisto Exp. (E. Schroeder)
 Amateur-Weltmeister: Pandix (G. Horvath)

Bei den Partien zunächst zwei - naturgemäß recht einseitige - Kostproben aus der Hersteller - Gruppe:

CXG SPHINX A - MEPHISTO ROMA B

Halbslawisches Damengambit

1.d4 c6 2.c4 d5 3.♗c3 e6 4.e3 ♗f6 5.c5?!

Macht einen recht verführten Eindruck, aber beide spielen nun bereits selbstständig (ohne Eröffnungsbibliothek), und es ist keineswegs Standard bei

Computern, das positionell angebrachte Gegengift gegen die weißen Einernungsgelüste zu finden. MEPHISTO kommt hier sein Bauernstrukturen - Programm zugute, das nach dem Vorbild des menschlichen Denkens generelle Spielpläne für typische Bauernformationen enthält.

5...b6! 6.cb6:?

Wenn schon, sollte man im Geist des weißen Aufbaus 6.b4 a5 7.♗a4 und falls 7...♗bd7 8.b5!? prüfen (dagegen kommt für Schwarz 7...♗d7 stark in Betracht). Jetzt hat Schwarz kampflös das bessere Spiel.

6...ab6: 7.♗f3 ♗d6 8.♗d3 0-0 9.0-0 ♗c7 10.e4 ♗e4: 11.♗e4: de4: 12.♗e4: ♗a6

Macht den Doppelangriff 13.♗c2 unschädlich wegen f5 13.♗c6: ♗b4. Auf den ersten Blick verlockt jetzt 13.♗h7: ♗h7: 14.♗g5+, doch nach 14...♗g6 15.♗g4 (was sonst?) f5 scheint der weiße Angriff zu dünn.

13.♗b3 f5!?

Interessant gespielt und besser, als man vielleicht anfangs glaubt. Wenn Schwarz zu c6-c5 kommt und den Bd4 beseitigt, wird der »rückständige« Bauer e6 plötzlich recht lebendig.

14.♗b1?!

Natürlicher war bestimmt 14.♗d3 mit der Idee ♗c4, wenn auch der Druck gegen e6 zur Not mit ♗b4-d5 leicht unschädlich zu machen wäre.

14...c5 15.dc5:

Eine positionelle Drohung war 15...c4 und eine direkte 15...cd4:, da der Sf3 auch h2 decken muß.

15...♗c5: 16.♗e3 ♗b7

Jetzt muß Weiß entweder h2 hergeben oder wird nach e6-e5 (siehe 13.Zug) überrollt. Im höheren Sinn ist die Partie unterschieden; doch Technik war ja bekanntlich einmal eine der ärgsten Achillesfersen der Computer...

17.♗e1 ♗d5 (droht Sb3) 18.♗c2 ♗f3: 19.♗f3: ♗h2: + 20.♗f1 ♗e5 21.♗e3 ♗f6 22.♗f3 ♗d7 23.♗e2 ♗fd8 24.a3 ♗d6 25.♗b5 ♗a5 26.♗b4 ♗c6 27.♗c4 ♗d4

Um Schwächen am Königsfügel zu provozieren - ein durchaus geläufiges menschliches Verfahren.

28.♗e2 ♗g4 29.f3 ♗h4 30.g3 (sehr entgegenkommend) ♗h1 + 31.♗g2 ♗e1: 32.♗e1: ♗b5 33.♗e3

Die eventuelle Lahmlegung durch ♗b3 schreckt Weiß offensichtlich mehr als weiterer Bauernverlust.

33...♗b2: 34.♗b2: 35.♗c3 ♗b5 36.♗h3 ♗f7 37.♗c1 ♗a2 38.♗b1 ♗f2 39.♗e1 ♗c6 40.♗e3 h6 41.♗c2 g5

Ein Mensch würde jetzt wohl aufgeben in Anbetracht der Drohung g4 + nebst Matt (♗h1) bzw. 42.g4 ♗d6 zumindest mit großem Materialgewinn (43. ♗e5 ♗c2).

42.♗f5: ef5: 43.♗c4 + ♗f8

Ästheten regten hier 43...♗e6! an mit der originellen Mattidee 44.♗c6: g4 + 45.fg4: ♗g5 + 46.♗h4 ♗h2.

44.g4 f4 45.♗d3 ♗f3: +

Mit Mattansage in spätestens 7 Zügen - immerhin eine kleine Pointe, da es beweist, daß der Computer so weit alle möglichen Varianten berechnet haben muß.

46.♗f3: ♗f3: + 47.♗h2 ♗f2 + 48.♗h1 f3 49.♗c2 ♗c2: 50.♗g1 ♗g2 matt.

Noch bezeichnender für die Überlegenheit MEPHISTO's im Stellungsspiel ist die nächste Partie. Sie dreht sich vom 10.Zug an eigentlich um ein einziges Thema: Kann Weiß seine momentan »eingemauerten« Läufer ins Spiel bringen oder nicht? Doch während das CXG - Programm offenbar nicht in der Lage ist, solch ein positionelles Problem zu erfassen, und mehr oder weniger im dunkeln tappt, zeigt das schwarze Spiel »gegen die Läufer« eine durchaus klare Linie. Aus einer unklaren Lage mit beidseitigen Chancen wird ganze zehn Züge später eine komplette Gewinnstellung für Schwarz.

CXG SPHINX C - MEPHISTO ROMA A

Angenommenes Damengambit

1.d4 d5 2.c4 dc4: 3.♗f3 ♗f6 4.e3 ♗g4 5.♗c4: e6 6.h3 ♗h5 7.♗c3 a6 8.a3 c5 9.d5 b5 10.♗a2 c4

Gibt der Partie ihr oben erwähntes Gesicht. Es mag sein, daß man für Weiß objektiv gesehen schon frühzeitig Besseres suchen kann bzw. muß. Die aus Computerschach - Sicht prägnanten Momente aber kommen erst später.

11.de6: ♗d1: + 12.♗d1: fe6: 13.♗g5 ♗d1: 14.♗d1: e5 15.♗b1?

Die Kritik gilt weniger dem Zug an sich als der Tatsache, daß Weiß nicht den geringsten Versuch macht, den feindlichen Bauernkeil zu zerschlagen (er nimmt sich sogar die Idee b2-b3) oder auch nur bescheiden den Läufer c1 zu entwickeln. was »denkt« sich dann aber ein Computer in solch einem Fall? Vermutlich etwas ganz Simples: Er zieht den Läufer von einer blockierten auf eine freie Diagonale! Das ist ein handfester Wert; mit einer Idee wie »Angriff auf einen Bauernkeil« kann er nichts

anfangen. Solch ein Problem läßt sich wohl nur durch genau vorgegebene typische Stellungen mit den dazu passenden Verhaltensmaßregeln programmtechnisch in Angriff nehmen, wie dies bei MEPHISTO's »Bauernstrukturen« verwirklicht ist. Man vergleiche in diesem Sinn die Textstellung mit der vorigen Partie, 5.Zug: Da hatte MEPHISTO gegen einen ähnlichen Bauernkeil sofort das passende Rezept parat!

15...♗bd7

Nicht nur ein bloßer Entwicklungszug; wie die Folge zeigt, hat Schwarz durchaus die Idee im Auge, die weißen Felder b3, d3, e4 ein für allemal in den Griff zu bekommen.

16.♗e6 ♗c8 17.♗f8:

Zwei Züge, um eine entwickelte Figur gegen eine unentwickelte zu tauschen, wobei die eigenen anderen weiter schlafen - auch da sträuben sich dem halbwegs spielstarken Menschen die Haare. Doch das ließe sich wiederum nicht schwer erklären, wenn sich der Computer an bestimmte feste Richtwerte klammern muß, also wenn man z.B. annimmt,

Gerd Treppner:

Erneuter Triumph für Mephisto bei der 7. Microcomputer-WM in Rom

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> - Oktober 1987) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

COMPUTERSCHACH ■■■ COMPUTERSCHACH ■■■ COMPUTERSCHACH

daß er einen Bonus für Läufer gegen Springer unter bestimmten Prämissen (etwa Bauern auf beiden Flügeln) besitzt - oder auch dafür, dem Gegner die Rochade zu vermissen. 17... f8: 18. e2 c5 19. d1 e4 20. f4

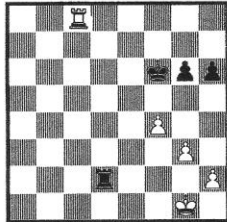
So schlecht die weiße Stellung schon aussieht, ein Mensch hätte sich wohl doch nicht die einzige kleine Befreiungshoffnung f2-f3 genommen! Der Rest ist Schweigen.

20... d3 21. a2 h5 22. d2 g3 23. a1 g5!

Natürlich alles nicht schwer zu finden, aber insgesamt zweifellos zielbewußt und folgerichtig gespielt.

24. c2 g4: 25. e4: d2 26. e3 d4: 27. f1 g2: 28. f8+ f8: 29. h6+ f7 30. c3 c5 31. c2 h5 32. f1+ e6 33. g7 h3: 34. d4 g3 35. h6 h4 36. e4: g4+ 37. e3 f5+ Weiß gab auf.

Zum Abschluß nun noch ein Endspiel, in dem man ebenfalls interessantes beobachten konnte:



Ein offenkundiges theoretisches Remis; auch ohne die vorläufige Einsperzung des Königs auf der Grundreihe, die Schwarz zwar ohne Zwang, aber auch ohne Schaden freiwillig aufgibt. 1... d1+ 2. g2 d2+ 3. f3 h5 4. h1 f5

Das ist alles in Ordnung; Schwarz stellt sich so auf, daß Weiß, wenn er mit g4 und f5 einen Freibauern bilden will, alle übrigen Bauern tauschen muß bis zum elementaren Remis.

5. h1 d3 6. f4 d2 7. h3 f6 8. g4 f2?

Schwarz konnte natürlich jetzt und noch ein paar Züge lang auf g4 tauschen, wonach nichts mehr los sein sollte. Dann hätten wir aber ein hübsches und für Computer gar nicht einfaches Gewinnmanöver verpaßt: 9. g3 c2 10. b1 c3+ 11. f4 h5 c5? 12. b6+ f7 13. f5! g5:?

Schwarz geht an seiner letzten Chance vorbei: hg4: 14. fg6: + g7 und entweder bleibt Weiß nach 15. hg4: nur ein Doppelbauer oder sein König findet nach 15. g4: h4+ usw. keinen Schutz bzw. Bg6 geht verloren. Doch ein Computer, der Ausnahmeregeln nicht einprogrammiert hat, kann am Brett die materielle Hürde kaum überspringen, freiwillig zwei Minusbauern auf sich zu nehmen.

14. g5! Für einen Computer bemerkenswert 14... Kg7

Nach 14... c3 holt sich Weiß zuerst den f- und dann mit dem Manöver Tf6-h6 auch den h-Bauern.

15. f5: h5: c7 16. h4 a7 und 1.0. Weiß gewinnt z.B. nach 17. b5 h7 18. g6 nebst h7+ oder 17... f4 18. h5 a4 19. g6.

Aus der Software - Gruppe nun zu nächst die Partie, die letztlich über den Turniersieg entschied:

CYRUS 68K - PSION
Angenommenes Damengambit
 1. d4 d5 2. c4 dc4: 3. d3 a6 4. e3 g4 5. h3 h5 6. g4 g6 7. d5 d7 8. d6: hg6: 9. g2 c6 10. d2 d6

In dieser seltenen, aber nicht ganz unbekanntem Variante soll Schwarz eigentlich sofort 10... e5 spielen.

11. c2 e5 12. c4: Auf 12. de5: war wohl d3 geplant.

12... ed4: Damit d6 einen Sinn bekommt, wäre es natürlich hier gut, auf c4 zu tauschen; doch dann müßte Schwarz

c6: + beachten, und auch de5: sieht viel eher wie eine Drohung aus. 13. e4+ e7 14. e5!?

Interessant und mutig gespielt; Bauernopfer auf Position sind eigentlich nicht gerade computer-typisch! Weiß erhält aber in der Tat respektable Angriffschancen.

14... de3: 15. e3: d5

In Frage kam d6, um evtl. diesen dann von g5 bedrohten Springer nach d5 zu stellen. Überhaupt wundert es etwas, daß Schwarz diese natürliche Entwicklung konsequent verschmäht - wenn auch die kurze Rochade wegen möglicher Aufrollung der h-Linie in der Tat große Bedenken hätte.

16.0-0 c7 17. g5 f8 18. d2 d6 19. he1 ge7 20. c4 a5 21. b1 a7

Ein fataler Fehler, der Weiß das Feld b4 wieder freigibt. Die bedrängte schwarze Stellung wird nun in wenigen Zügen fast aussichtslos.

22. d6: d6: 23. a3! Droht bereits 24. b4 nebst evtl. d5:

23... c7 24. b4 d4: 25. b4: Hier sah sich PSION selbst mit -7,8 Einheiten, also entscheidend, im Hintertreffen; zu Recht, denn Schwarz spielt praktisch mit einem

Turm weniger, und selbst wenn die Fesselung des Se7 zu beseitigen ist (z.B. mit c5), gibt es gegen die weiße Beherrschung der Zentrallinien wenig zu bestellen.

25... h5 26. f4 h4 27. d3 e8 Denn auf f4: streckt 28. e7:! Schwarz zu Boden.

28. e4 h5 29. a4: c8 Durch Turmtausch (z.B. d8) konnte Schwarz ein paar direkte Drohungen beseitigen, aber seine Chancen nicht grundlegend verbessern.

30. b4 a8 31. ed4 e8 Tricks wie c5? 32. c5! c5: 33. d8+ sehen Computer heutzutage auf Anieb.

32. d7 c5 33. c4 b5 34. b5: c8 35. b7 b8 36. c5: g8 Gegen die Drohung d3 ist kein Kraut gewachsen; auf f4: ginge sofort 37. e7: (f1+ 38. e1+ Gegenschach!).

37. e7: h4 38. e3 e7: 39. e7: f4: 40. f3 c4 41. e8+ h7 42. f7:??

Es gab auch schon vorher andere Möglichkeiten; doch 42. f7: hätte auch jetzt ganz leicht alles klar machen sollen (nebst evtl. d5; alle Schachfelder sind gedeckt).

42... d4! Plötzlich kann Weiß nicht mehr alles decken: Matt d1, Dauerschach f1-c4 und den Turm f7!

43. g7+ g7: 44. e1 d7 45. g2 b3 46. c3+ c3: 47. bc3: d2 48. b7 d3 49. c2 h3: 50. a4 g3 51. a5 g5: 52. a6 a5 53. c4 g5 54. f3 55. c4 b4

a2 56. b5 b2+ 57. f5 a2+ 58. b6 b2+ 59. c7 a2

60. b8 e5 61. a7 Auf 61. c5 genügt schon a6: 62. a6: d5.

61... d4 62. a8 a8: 63. a8: g4 64. c5 c5: Remis



SCHACHCOMPUTER - SONDERANGEBOTE mit HCC - Niedrigpreisgarantie

- | | |
|---|---------------------------|
| Fidelity Excellence
(Nur noch wenige Preis-Leistungs-Monster auf Lager !) | jetzt nur noch DM 298,-- |
| Fidelity Par Excellence
(Testsieger DM Heft 05/87) | jetzt nur noch DM 555,-- |
| SciSys Leonardo mit Maestro-Modul
(Bei uns sofort lieferbar !!) | jetzt nur noch DM 848,-- |
| Fidelity Avantgarde
(Letztes Vorführgerät) | jetzt nur noch DM 1398,-- |
- Greifen Sie rasch zu ! Alle Angebote nur gültig, solange Vorrat reicht.**

NEU: MEPHISTO ROMA (16 Bit / 32 Bit)
Der neue Weltmeister 1987 -
der beste Schachcomputer den es je gab !



HOBBY COMPUTER CENTRALE
 Ossi Weiner Vertriebs GmbH
 Barerstr. 67 • 8000 München 40
 Tel. (089) 2720797 / 2717284

Gerd Treppner: Erneuter Triumph für Mephisto bei der 7. Microcomputer-WM in Rom

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> - Oktober 1987) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Spielen Sie Schach mit dem mehrfachen Weltmeister!



Holen Sie sich den mehrfachen Weltmeister im Computerschach nach Hause. Im MEPHISTO-Schachcomputer-Programm findet jeder seinen richtigen Partner. Egal ob Einsteiger oder Turnierspieler, ob Schachschule für Anfänger oder

Edelholz-Vollsensorbrett für Anspruchsvolle – MEPHISTO-Schachcomputer erfüllen jeden Wunsch nach Spielstärke, Komfort, Ausbaufähigkeit und Preis-Leistungsverhältnis.



Mephisto news: **MEPHISTO wieder Weltmeister!**

Bei der 7. Schachcomputer-Weltmeisterschaft vom 14. bis 20. September 1987 in Rom.

- Zum 4. Mal in Folge
- Deutliches 9:0 gegen Herausforderer CXG
- Damit auch Team-Weltmeister
- Weltmeister-Titel auch für die MEPHISTO-Programmierer Richard Lang und Ed Schröder

WM-Gerät „MEPHISTO ROMA“ lieferbar ab Oktober 87

Mephisto wieder Weltmeister!

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> – Oktober 1987) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

War dies zweifellos ein Glücksfall, so beweist eine andere aus kritischer Lage gewonnene Partie eher die spielerische Überlegenheit des PSION - Programms. PLYMATE bringt anfangs eine Theoriefalle aus seiner immensen Spezialbibliothek mit den erwähnten 140.000 Positionen an; damit ist aber sein Pulver verschossen. Als das Spiel »Mann gegen Mann« (wenn man diesen Ausdruck einmal bei Computern gebrauchen darf) beginnt, macht PSION Schritt für Schritt Boden gut und spielt den Gegner schließlich gar noch aus.

PSION - PLYMATE

Nimzowitsch - Indisch

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♘b4 4.♖c2 c5 5.dxc5 0-0 6.♗f3 ♗c6 7.♗f4 ♘c5: 8.e3 d5 9.♗d1 ♖a5 10.a3 ♗d8 11.b4?

Die Falle! Offenbar konnte Weiß »am Brett« den Rückverlust der Figur innerhalb seines Horizonts nicht mehr voraussehen, wogegen Schwarz die ganze Variante programmiert gehabt haben dürfte, denn bis zum 14. Zug gibt sie z.B. Taimanov in der Enzyklopädie E an. Nun, so etwas kommt ganz ähnlich auch unter Menschen vor...

11...♗b4: 12.ab4: ♘b4: 13.♗c1 ♗e4 14.♗e5 f6 15.♗d4 e5 16.♗e5: ♗c3:?

Wahrscheinlich auch gut genug; aber viel stärker war fe5!: 17.♗e5:

d4!, z.B. 18.♗d4: ♗d4: oder 18.♖e4: ♗c3:+ 19.♗e2 d3+ bzw. 19.♗d1 de3:+ mit entscheidendem Materialgewinn. Von hier an nimmt im Kampf ohne Bibliothek das spielerisch stärkere PSION dem Gegner allmählich das Heft aus der Hand.

17.♗c3: fe5: 18.cd5: ♗f5 19.♗b4: ♖b4:+ 20.♖c3 ♖c3:+ 21.♗c3: ♗e4 22.f3 ♗d5:

Besser sieht sowohl ♗c6 wie auch ♗e6 aus, letzteres mit der Idee 24.♗c7 ♗d7 bzw. 24.♗c5 ♗ac8 25.♗e5: ♗f7 nebst Turmeinbruch auf der Grundreihe (relativ am besten darum wohl für Weiß 24.♗c7 ♗d7 25.♗c5). Auf jeden Fall sollte der beste Weg für Schwarz sein, notfalls unter Rückgabe des Materials den Entwicklungsvorsprung und die Freibauern am Damenflügel in die Waagschale zu werfen. Doch hier zeigt sich abermals die strategische Überlegenheit der Lang - Programme (und die Achillesferse der anderen): Weiß ist imstande, alle positionellen Chancen konsequent zu nutzen, wogegen sich Schwarz lediglich an sein Material klammert, ohne konstruktive Ideen entwickeln zu können.

Und so nimmt das Schicksal seinen Lauf...

24.♗c7 b6 25.♗a6

Mit einem Schlag sind die schwarzen Freibauern gelähmt und die c-Linie gehört Weiß.

25...♗e6 26.0-0 ♗d7 27.♗d7: ♗d7: 28.♗c1 ♗e8 29.♗c7 ♗f8

Schwarz hat glücklich alles gedeckt - und so läßt er seine Figuren auch stehen (mit Ausnahme des Läufers!) Es wäre schon höchste Zeit, den a-Bauern aufzugeben, um den Turm aktiv verwenden zu können; doch wieder einmal zeigt sich diese materielle Hürde für einen Computer als zu hoch.

30.g3 h5 31.h4 g6 32.♗f2 ♗f7 33.♗e3 ♗b3 34.f4 ef4:+ 35.♗f4: ♗e6 36.♗g5 ♗f7 37.♗f6

Alles ganz zielstrebig und konsequent gespielt; falls jetzt ♗e8, so geht es Schwarz mit 38.♗c4 nebst ♗h7 an den Kragen.

37...♗b3 38.♗g6: ♗e8 (endlich!) 39.♗a7: ♗e4: 40.♗h5: ♗a4 41.♗g5 ♗c4 42.♗a8+ ♗e7 43.♗b7 ♗a8: 44.♗a8:

Ein Mensch würde natürlich im Läuferspiel auf den »falschen« Randbauern spekulieren (d.h. Opfer des schwarzen Läufers gegen den g-Bauern und König nach h8); doch man weiß in der Computer - Szene, daß dieses Kriterium zu denjenigen gehört, die wenn überhaupt nur äußerst schwer programmtechnisch zu

erfassen sind. Computer »kennen« also dieses Remis praktisch gar nicht, und man sollte darum im Schlußteil der Partie weder Weiß noch Schwarz kritisieren.

44...♗d3 45.h5 ♗e6 46.h6 ♗e5 47.♗c6 ♗h7 48.♗e8 b5 49.♗b5: ♗e6 50.♗e8 ♗e7 51.♗g6 ♗g8 52.h7 Schwarz gab auf.

Auch Kuriositäten fehlen natürlich nie bei solchen Turnieren. Ob es aber bei einer Computerschach - WM schon einmal ein Matt nach nur sieben Zügen gegeben hat?! Sehen wir uns zum Schluß noch diese »short story« an, die übrigens nicht ganz ohne Interesse ist und auch unter Menschen schon öfter vorgekommen sein soll!

CHAT - KEMPELEN

Holländisch

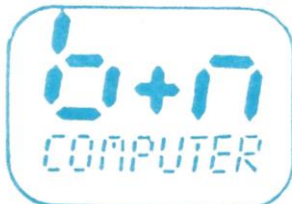
1.d4 f5 2.h3

Wenn ich mich recht erinnere, hat selbst Kortschnoi einmal eine Gambitidee mit g4 angewandt. Was folgt, ist quasi die »Hauptvariante«, die zeigt, wie Schwarz auf keinen Fall spielen soll.

2...♗f6 3.g4 fg4: 4.hg4: ♗g4: 5.♖d3 ♗f6 6.♗h7:!

Da ist es schon passiert. Ganz »un-computerhaft« spielt aber nun Schwarz nicht unter Turmpopfer weiter, sondern stürzt sich ins Schwert: 6...♗h7: 7.♖g6 matt!

Gerd Treppner



BRANDECKER & NIEHUES

Computer-Vertrieb

Moselstr. 14 - 7090 Ellwangen/Rindelbach - Tel. 0 79 61/27 82

Spielen Sie Schach mit dem Weltmeister!

Mephisto[®] ROMA 68020 (32 BIT)

NEU: NOVAG Super FORTE/EXPERT

- * Wir haben auch für Sie den richtigen Computer
- * Nahezu alle Geräte ab Lager lieferbar !
- * Ihr Gebrauchtgerät nehmen wir in Zahlung !
- * Kostenloser Schnellversand bei b+n !
- * Komplettsysteme: z.B. Schneider PC + Novag FORTE

Jetzt neu: Bericht von der Computer WM Rom'87

Fordern Sie noch heute kostenlos und unverbindlich unsere ausführlichen Unterlagen, sowie den WM Bericht an !!



... Ihr fairer Partner für Schachcomputer

Gerd Treppner:

Erneuter Triumph für Mephisto bei der 7. Microcomputer-WM in Rom

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> - Oktober 1987) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Mephisto® news

Eine Information der HEGENER + GLASER AG • November 1987

Erneuter Triumph für MEPHISTO in Rom

Bei der VII. Schachcomputer-Weltmeisterschaft vom 14. - 20.09.1987 wurde MEPHISTO zum vierten Mal in Folge Sieger

In der Hersteller-Gruppe gewann MEPHISTO ROMA Einzel- und Mannschaftstitel mit dem in der Geschichte der Schachcomputer - Weltmeisterschaften einmaligen Resultat von

9 : 0 Punkten.

Gegenüber dem Titelverteidiger MEPHISTO DALLAS ist das neue Programm noch druckvoller im Mittel- und Endspiel, und damit noch spielstärker geworden. Das Weltmeister-Programm MEPHISTO ROMA ist bereits seit Mitte Oktober in einer limitierten Auflage als 32 Bit-Version (DM 4.598,-), sowie auch als Exclusive Roma 16 Bit (DM 2.998,-) und München Roma 16 Bit (DM 3.498,-) auf den Markt gekommen.

In der parallel laufenden Programmierer-Weltmeisterschaft (Software-Gruppe) gewannen Richard Lang und Ed Schroeder, die beide die Programme für MEPHISTO schreiben, ebenfalls Weltmeister-Titel. Das neue Lang-Programm wurde Software-Weltmeister und Personal Computer-Weltmeister, das Schroeder-Programm MEPHISTO Experimental holte sich den Titel eines Experimental-Weltmeisters.

DIE WELTMEISTER 1987:

Schachcomputer-Weltmeister:
Mephisto Roma (R.Lang)
Schachcomputer-Teamweltmeister:
Mephisto Roma (R.Lang)
Software- und Personal Computer-Weltmeister : Richard Lang
Experimental-Weltmeister:
Mephisto Experimental (E.Schroeder)
Amateur-Weltmeister:
Pandix (G. Horvath)



Marketingleiter Helmut Bauer (links) und Starprogrammierer Richard Lang präsentieren stolz die Siegestrophäen

Eine typische Partie des neuen Weltmeisters, kommentiert von FIDE-Meister Gerd Treppner in der Schachzeitung *ROCHADE*:

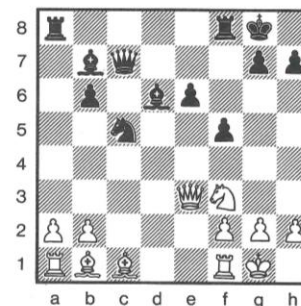
CXG SPHINX (A) - MEPHISTO ROMA (B)

Halbslawisches Damengambit
1.d4 c6 2.c4 d5 3.Sc3 e6 4.e3 Sf6 5.c5?! Macht einen recht verfrühten Eindruck, aber beide spielen nun bereits selbständig (ohne Eröffnungsbibliothek), und es ist keineswegs Standard bei Computern, das positionell angebrachte Gegengift gegen die weißen Einengungsgelüste zu finden. MEPHISTO kommt hier sein Bauernstrukturen-Programm zugute, das nach dem Vorbild des menschlichen Denkens generelle Spielpläne für typische Bauernformationen enthält. 5.-- b6! 6.cb6:? Wenn schon, sollte man im Geist des weißen Aufbaus 6.b4 a5 7.Sa4 und falls 7.-- Sbd7 8.b5!? prüfen (dagegen kommt für Schwarz 7.-- Sfd7 stark in Betracht). Jetzt hat Schwarz kampflös das bessere Spiel. 6.-- ab6: 7.Sf3 Ld6 8.Ld3 0-0 9.0-0 Dc7

10.e4 Se4: 11.Se4: de4: 12.Le4: Sa6 Macht den Doppelangriff 13.Dc2 unschädlich wegen f5 13.Lc6:? Sb4. Auf den ersten Blick verlockt jetzt 13.Lh7:+ Kh7: 14.Sg5+, doch nach 14.-- Kg6 15.Dg4 (was sonst?) f5 scheint der weiße Angriff zu dünn. 13.Db3 f5!? Interessant gespielt und besser, als man vielleicht anfangs glaubt. Wenn Schwarz zu c6-c5 kommt und den Bd4 beseitigt, wird der "rückständige" Bauer e6 plötzlich recht lebendig. 14.Lb1?!

Natürlicher war bestimmt 14.Ld3 mit der Idee Lc4, wenn auch der Druck gegen e6 zur Not mit Sb4-d5 leicht unschädlich zu machen wäre.

14.-- c5 15.dc5: Eine positionelle Drohung war 15.-- c4 und eine direkte 15.-- cd4:, da der Sf3 auch h2 decken muß. 15.-- Sc5: 16.De3 Lb7 Jetzt muß Weiß entweder h2 hergeben oder wird nach e6-e5 (siehe 13.Zug) überrollt. Im höheren Sinn ist die Partie entschieden; doch Technik war ja bekanntlich einmal eine der ärgsten Achillesfersen der Computer...



17.Te1!? Ld5 Droht Sb3. 18.Lc2 Lf3: 19.Df3: Lh2:+ 20.Kf1 Le5 21.De3 Lf6 22.Df3 Dd7 23.De2 Tfd8 24.a3 Dd6 25.Db5

Mephisto news – November 1987

(Quelle: Hegener + Glaser AG – November 1987) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Ta5 26.Db4 Dc6 27.Dc4 Td4
 Um Schwächen am Königsflügel zu
 provozieren - ein durchaus geläufiges
 menschliches Verfahren. 28.De2
 Tg4 29.f3 Th4 30.g3 Th1+
 31.Kg2 Te1: 32.De1: Tb5!
 33.De3 Die eventuelle Lahmlegung
 durch Sb3 schreckt Weiß offensicht-
 lich mehr als weiterer Bauernverlust.
 33.-- Lb2: 34.Lb2: Tb2:
 35.Dc3 Db5 36.Kh3 Kf7
 37.Tc1 Ta2 38.Lb1 Tf2 39.Te1
 Dc6! 40.Te3 h6 41.Lc2 g5! Ein
 Mensch würde jetzt wohl aufgeben in
 Anbetracht der Drohungen g4+ nebst
 Matt (Dh1) bzw. 42.g4 Dd6 zumin-
 dest mit großem Materialgewinn
 (43.Te5 Tc2:). 42.Lf5: ef5:
 43.Dc4+ Kf8 Ästheten regten hier
 43.-- Se6! an mit der originellen
 Mattidee 44.Dc6: g4+ 45.fg4: Sg5+
 46.Kh4 Th2. 44.g4 f4 45.Td3
 Tf3: Mit Mattansage in spätestens 7
 Zügen - immerhin eine kleine Pointe,
 da es beweist, daß der Computer so
 weit alle möglichen Varianten berech-
 net haben muß. 46.Tf3: Df3:
 47.Kh2 Df2+ 48.Kh1 f3
 49.Dc2 Dc2: 50.Kg1 Dg2
 matt.



Matt in 7 Zügen

Der neue Mephisto MM IV
 schafft es in 1 Sekunde !!
 Und Sie ?
 (Auflösung auf Seite 4)

Teuflische Neuheiten 1987

Die neuen MEPHISTO-Schachcomputer bieten
 ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis

Teuflisch kompakt:

MEPHISTO MARCO POLO
 Das neueste Reisegerät der MEPHI-
 STO-Familie. Mit 50 Spielstufen, da-
 runter 16 spezielle Anfängerstufen,
 Analyse- und Problemstufe.

Teuflisch preiswert:

MEPHISTO EUROPA
 Ein neuer, gut ausgestatteter Einstei-
 ger-Computer mit Drucksensorbrett
 und 50 Spielstufen. Konkurrenzlos in
 seiner Preisklasse.

Teuflisch lehrreich:

MEPHISTO SCHACHSCHULE
 Siehe Bericht Seite 4.

Teuflisch günstig mit hoher Leistung:

MEPHISTO MONDIAL II
 Der bekannte MEPHISTO MONDIAL
 mit verbessertem Programm, aber ge-
 senktem Preis. 8 Spiel-, 7 Problem-
 stufen für Matt in bis zu 7 Zügen.

Teuflisch komplett:

MEPHISTO MONTE CARLO
 Ein neuer Star seiner Preisklasse.
 Reichhaltige Ausstattung wie beim
 MEPHISTO SUPERMONDIAL, je-
 doch noch edler und komfortabler durch
 sein schönes Holzsensorbrett (37x31
 cm) mit 64 Feld-LED's sowie 8 drei-
 farbige Modus-Leuchten.

Teuflisch spielstark:

**MEPHISTO
 MODULAR IV,
 EXCLUSIVE IV
 MÜNCHEN IV**
 Das neue Programm
 MM IV wurde ge-
 genüber dem Vor-
 gänger REBELL 5,0
 wesentlich verbes-
 sert, und stellt damit
 - Testergebnisse be-
 weisen es - eines der
 stärksten Program-
 me der Welt dar. Da-
 mit konnte der Hol-
 länder Ed Schroeder
 seine Reputation als
 Weltklasse - Schach-
 programmierer festi-
 gen. In ihrer Preis-

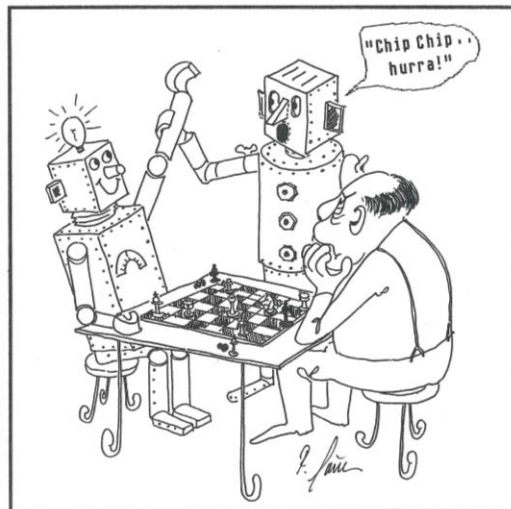
klasse sind die MM IV-Geräte damit
 nicht nur in punkto Spielstärke, son-
 dern auch in Komfort, Ausstattung
 und Ausbaufähigkeit herausragend.

Teuflisch überlegen - der Weltmeister 1987:

**MEPHISTO ROMA
 (16 BIT/32 BIT)**
 Der neue Schachcomputer-Weltmeister
 1987 mit dem Traumergebnis von 9:0
 Punkten - das beste Schachprogramm,
 das es je gab.

Gegenüber dem legendären Dallas-
 Programm wurde die Eröffnungsbib-
 liothek auf ca. 5.000 Varianten mit
 rund 40.000 Halbzügen erweitert. Das
 strategische Schachwissen über
 Bauernstrukturen wurde um etwa 30
 Prozent gesteigert. Auch im Endspiel
 gibt es wesentliche Verbesserungen
 bezüglich Freibauern und Königsfüh-
 rung. Insgesamt ist die Spielweise des
 Programms noch druckvoller und har-
 monischer und damit stärker gewor-
 den. Auch gibt es neue Funktionen
 sowie neuerdings über 90 verschiedene
 Spielstufen, u.a. mit Handicap-Stufen,
 verschiedenen Zeiteinstellungen für
 beide Seiten und beliebig einstellbaren
 Zeitkontrollen.

MEPHISTO ROMA - für verwöhnte
 Schachfreunde, denen nur das Allerbe-
 ste gut genug ist.



Mephisto news – November 1987

(Quelle: Hegener + Glaser AG – November 1987) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Die Weltrangliste der Schachcomputer

Eine "permanente Weltmeisterschaft"

Die Spielstärke von Turnierspielern wird in Elo oder Ingo gemessen. Elo ist die internationale und gebräuchliche Maßeinheit und läßt sich in die deutsche, nämlich Ingo umrechnen. Der ungarische, jetzt in den Staaten lebende, Professor Arpad Elo entwickelte das internationale Bewertungssystem. Das deutsche System hat seinen Ursprung in Ingolstadt, deshalb

"Ingo" genannt. Sein Entwickler, ein Herr Hösslinger, hatte es bereits Ende der dreißiger Jahre konzipiert, seine Anwendung fand es allerdings erst nach 1945. Ingo zählt übrigens abwärts, d.h. je stärker der Spieler spielt, desto geringer ist seine Ingo-Bewertung. Die Umrechnungsformel:

$$\text{Ingo} = (2840 - \text{Elo}) : 8$$

Die Festlegung der Spielstärke eines Spielers in Elo (oder Ingo) erfolgt über Turniere. Läßt man Schachcomputer an offiziellen Turnieren teilnehmen, so erhalten auch diese eine Elo-Bewertung ihrer Spielstärke. Leider wurden in der Vergangenheit "Phantasie-Elozahlen" von einigen Schachcomputer-Herstellern in Umlauf gebracht, die manchem Kunden noch immer im Gedächtnis sind. Die nachfolgende Elo-Liste (Stand 09/87) von E.Hallsworth, einem unabhängigen britischen Experten, erscheint uns sachlich und aussagefähig. Die mit * bezeichneten Zahlen sind geschätzt, da noch keine ausreichenden Ergebnisse vorliegen.

Gerät	Elo	Ingo
1 Mephisto Roma 32 Bit	2267 *	72
2 Mephisto Dallas 32 Bit	2227	77
3 Mephisto Roma 16 bit	2203 *	80
4 Mephisto Dallas 16 Bit	2163	85
5 Mephisto Amsterdam	2116	91
6 Novag Expert TurboKit 16 MHz	2133	88
7 Mephisto MM IV	2075	96
8 Psion / Atari ST	2053	98
9 Fidelity Excel 68000	2005	104
10 Novag Forte B	2045	99
11 Fidelity Avantgarde 2100	2003	105
12 Mephisto Rebel	2001	105
13 Fidelity Par Excellence	2000	105
14 Novag Forte	2000	105
15 Leonardo Maestro (6 MHz)	1977	108
16 Fidelity Excellence (4 MHz)	1961	110
17 Novag Expert (4 MHz)	1960	110
18 Mephisto Supermondial/Monte Carlo	1958	110
19 Scisys Turbostar KSO	1953	111
20 Leonardo Maestro (4 MHz)	1938	113
21 Mephisto MM II	1938	113

Zahlreiche Turnierfolge für MEPHISTO

MEPHISTO - Schachcomputer werden natürlich nicht in erster Linie für den Einsatz bei Weltmeisterschaften gebaut, sondern für das Spiel gegen Menschen. Als führender Hersteller nimmt daher HEGENER + GLASER die Herausforderung an und läßt seine Computer regelmäßig gegen starke menschliche Gegner antreten.

München, Dezember 1986

Beim Jubiläums-Open des Münchner SC 1836 spielten 97 Teilnehmer 11 Runden Schnelldpartien nach Schweizer System. Sensationeller Sieger vor zahlreichen Bundesligaspielern wurde mit 9 Punkten ungeschlagen *Mephisto Dallas*.

Köln, Dezember 1986

Das traditionelle Porzer Open beendet *Mephisto Dallas 32 Bit* mit 5,5 aus 9. In der Endrunde des anschließenden Blitzturniers erzielte *Mephisto* 5,5 aus 7 und ging damit als Sieger hervor.

Budapest, April 1987

Beim Frühlingfestival in Budapest hatte sich ein *Mephisto Dallas 16 Bit* mit einer enorm starken Gegnerschaft auseinandersetzen, nämlich nicht weniger als 2 Großmeister, 2 Internationale Meister und 4 Elozahlen-Träger. Gegen einen Elo-Schnitt von 2303 wurden höchst respektable 4 Punkte aus 9 errungen.

Stuttgart, Juni 1987

Im Anschluß an die Stuttgarter Stadtmeisterschaft fand ein starkbesetztes Blitzturnier mit 60 Teilnehmern statt; mit 9,5 aus 11 verwies *Mephisto Dallas 32 Bit* zahlreiche Bundesligaspieler auf die Plätze.

Altensteig, Juli 1987

Anschließend zum *Mephisto*-Großmeisterturnier lieferte *Mephisto Dallas* im Blitzturnier eine besondere Meisterleistung: mit 11,5 aus 15 belegte er hinter IM Stefan Kindermann, aber vor IM Hickl, IM Hertneck, Wahls, IM Blatny, Stangl den 2.Platz.

Marseille, Juli 1987

Im Rahmen der Internationalen Meisterschaft von Frankreich wurde ein gutbesetztes Open-Turnier mit 136 Teilnehmern ausgetragen. Hinter Boudre (8 aus 9) und GM Sahovic (7,5) teilte *Mephisto Dallas 32 Bit* den 3.Platz (u.a. mit IM Pytel und IM Podzielny) mit 7 aus 9.

Amsterdam, August 1987

Beim berühmten OHRA-Turnier spielten 2 *Mephisto*-Geräte in Gruppen mit je 24 Teilnehmern mit. *Mephisto Dallas* erreichte 6 aus 7 (Elo 2215), *Mephisto MM IV* ebenfalls 6 aus 7 (Elo 2229); beide wurden mit dieser Leistung jeweils Gruppensieger.

Köln, August 1987

Wieder eine starke Leistung beim Porzer Open! Der Schach-Report berichtet: "Mit seinen 6 Gesamtpunkten belegte *Mephisto Rang 33*! (IM Klaus Schulz kam als bester Porzer Spieler auf 6,5 Punkte). Dies - wie auch das Ergebnis vom Berliner Sommer 1987, wo er mit 5,5 aus 9 Position 99 unter 456 Teilnehmern einnahm - untermauert einmal mehr die konkurrenzlose Spielstärke, die diesen Spitzenschachcomputer um 30 Ingo-Punkte (240 Elo) von der Konkurrenz deutlich abhebt."



Mephisto news – November 1987

(Quelle: Hegener + Glaser AG – November 1987) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

MEPHISTO Schachcomputer - ein guter Zug der HEGENER + GLASER AG

Seit 1980 stellt die HEGENER + GLASER AG Schachcomputer unter dem teuflischen Markenzeichen MEPHISTO her. Dies sollte sich als kluger Schachzug erweisen. Bereits nach wenigen Jahren hatten MEPHISTO Schachcomputer die Marktführerschaft in der Bundesrepublik gegen die Fernost- und USA-Konkurrenz erringen können. Heute werden ca. 80% des Schachcomputer-Umsatzes in der Bundesrepublik mit MEPHISTO-Geräten getätigt. MEPHISTO ist also mit Abstand der meistgekauftete Schachcomputer in

Deutschland.

Wahrlich sensationelle Turnierergebnisse und der erneute Gewinn der Computer-Weltmeisterschaft zum vierten Mal in Folge haben natürlich mit zu diesem Erfolg beigetragen. Die vielfältigen Aktionen rund ums Schach bewirken, daß Schach immer mehr als Sport und Freizeitvergnügen angesehen und praktiziert wird. Dazu kommt, daß Schach und das Computerschach als geistige Herausforderung angenommen werden - Schach als geistiges Training - Schulung des logischen strategischen und disziplinierten Denkens.

Nach einer neueren Marktuntersuchung spielen ca. 20% der deutschen Bevölkerung Schach, fünf bis sechs Millionen "gelegentlich". Aber nur ca. eine Million Schachcomputer wurden in den letzten Jahren in Deutschland abgesetzt. Manche entdecken erst über den Schachcomputer die Faszination Schach, bei anderen ist es umgekehrt.

Wie auch immer, es gilt das Motto des Deutschen Schachbunds:

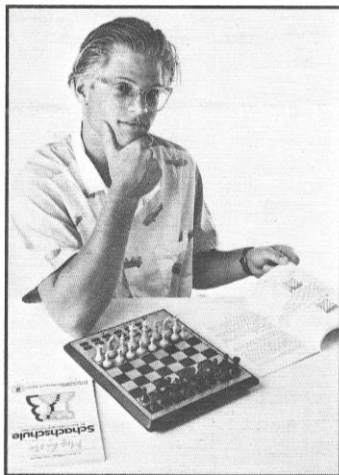
Nette Leute spielen Schach.



WELTNEUHEIT !

Die MEPHISTO SCHACHSCHULE

Der MEPHISTO Computer und das dazugehörige Lehrbuch von Großmeister Dr. Helmut Pfleger und dem Schachcomputer-Experten Ossi Weiner bilden eine aufeinander abgestimmte Einheit - den ersten computergestützten Schachkurs der Welt.



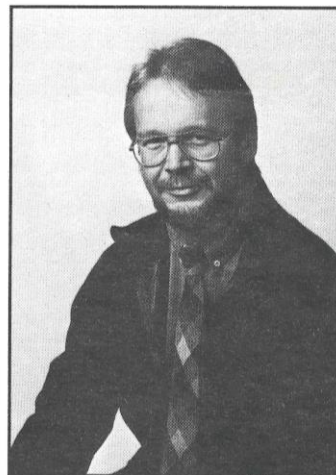
Lernen Sie Schach oder verbessern Sie Ihre Spielstärke mit der speziellen **Schachtrainer-Funktion:**

- Schnelles, leistungsstarkes Programm mit 16 KByte Umfang.
- Warnung vor Fehlern und Drohungen.
- Macht auf Wunsch Verbesserungsvorschläge.
- Beobachtung von Rechenvorgang und Denktiefe
- Neuartiges Schachlehrprogramm mit 64 einprogrammierten Übungsaufgaben.
- Ausführliches Begleitbuch mit über

100 Diagrammen.

- Möglichkeit zum Erwerb des offiziellen Bauern- und Turmdiploms des Deutschen Schachbunds (Formulare liegen bei).

Aber nicht nur Lernen, auch abwechslungsreiches Spielvergnügen bietet Ihnen der dazugehörige **MEPHISTO Computer**: einfachste Bedienung durch das Soft-Touch-Sensorbrett sichert einfachste Bedienung. Sie können unter 50 Spielstufen, einschließlich einer Analyse-, einer Problemstufe und 16 speziellen Anfängerstufen wählen. Durch Ausnutzung der gegnerischen Bedenkzeit kurze Antwortzeiten. Die umfangreiche Eröffnungsbibliothek erkennt sogar Zugumstellungen. Rückspiel bis zu 10 Halbzüge möglich. Beliebige Zugfolgen, Eröffnungen oder Stellungen können ganz einfach eingegeben werden. Wahlweise Netz- oder Batteriebetrieb (Netzteil liegt bei). Der Positionsspeicher behält den Spielstand bei Drücken der STOP-Taste über längere Zeit gespeichert, sofern Batterien eingelegt sind.



Großmeister Dr. Helmut Pfleger

Auflösung des Schachproblems
von Seite 2:

1.Dc7+ Ka8 2.Db7:~! Kb7:
3.Sb4+ d5 4.Tc7+ Kb8
5.Sa6+ Ka8 6.Ta7+ Sa7:
7.b7 matt.

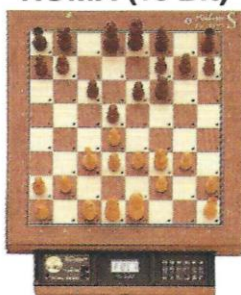
Mephistonews

Eine Information der
Hegener + Glaser AG
München

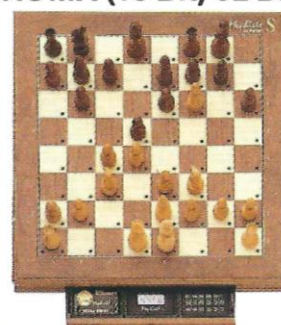
Mephisto news – November 1987

(Quelle: Hegener + Glaser AG – November 1987) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

**MEPHISTO
EXCLUSIVE
ROMA (16 Bit)**



**MEPHISTO
MÜNCHEN
ROMA (16 Bit/32 Bit)**



Meisterspieler		
Spitzenspieler		
Turnierspieler		
Vereinsspieler		
Fortgeschrittener		
Gelegenheitsspieler		
Einsteiger		
Schachlehrer	●	●
Mikroprozessor	68.000 (16 Bit)	68.000 (16 Bit)/68.020 (32 Bit)
Programm-Speicher (ROM)	64 KByte	64 KByte
Eingabe der Züge	Magnetsensoren	Magnetsensoren
Anzeige der Züge	LCD-Anzeige, 64 LEDs	LCD-Anzeige, 64 LEDs
Spielstufen	beliebig einstellbar	beliebig einstellbar
4-Zeiten-Schachuhr	●	●
Alle Züge rückspielbar	●	●
Anzeige der Rechentiefe	●	●
Anzeige der Zügezahl	●	●
Anzeige der Stellungsbewertung	●	●
Anzeige der Hauptvariante	8 Halbzüge	8 Halbzüge
Eröffnungsbibliothek	rund 5.000 Varianten	rund 5.000 Varianten
Max. Rechentiefe (Turnierzeit)	23 Halbzüge	23 Halbzüge
Löst Mattaufgaben bis max.	Matt in 12*	Matt in 12*
Blitzschach und Turnierpartien	Blitz/Turnier	Blitz/Turnier
Betrieb	Netz	Netz
Maße	ca. 41 x 41 x 4 cm	ca. 50 x 50 x 6 cm
ELO-Werte ca.**	2230	2230/2280

Mephisto Exclusive Roma 68000 (16 Bit)

Mephisto München Roma 68020 (32 Bit)

