

Martin Gittel: **CHALLENGER**
gewinnt die 1. US-Mikrocomputer-Schachmeisterschaft

Das in San Jose (Kalifornien) vom 5. - 7. September ausgetragene Turnier stand ein wenig im Schatten der fast gleichzeitig in London abgehaltenen Weltmeisterschaft. Nur 10 Teilnehmer waren am Start, davon allein 8, deren Programme kommerziell verfügbar sind. Diese Zahl wäre nicht einmal erreicht worden, wenn nicht 3 Teams (Atari, Boris, Mychess) gleich 2 Computer ins Rennen geschickt hätten. So wurde die Veranstaltung zu einem Experimentierfeld und Tummelplatz für die Heim-Schachcomputer und andere kommerzielle Schach-Programme. Für die Programme der Amateure und Hobbyisten wird es immer schwerer, sich in dem starken Feld der Profis zu behaupten. Es war wohl ein wenig mehr als nur eine nette Geste, daß die Firma Motorola einen Geldpreis für die beiden besten Amateur-Programme ausgesetzt hatte. William A. Fink erhielt für SFINKS 350 Dollar und Murry Lane, obwohl auf dem letzten Platz eingekommen, konnte für sein TC'86 noch 250 Dollar kassieren.

Nach 4 Runden Schweizer System stand der Sieger fest. Wie schon in London konnte sich CHAMPION SENSORY CHALLENGER mit einem 100%-igen Ergebnis den Titel sichern. Es ist eine Besonderheit des Computerschachs, daß ein Computer mit seinem Programm gleichzeitig an Turnieren teilnehmen kann, die zu gleicher Zeit an verschiedenen Orten veranstaltet werden. Durch unterschiedliche Bezeichnungen für den Sieger darf man sich nicht täuschen lassen. Es handelt sich allemal um das gleiche Programm, über das nur sehr wenig bekannt geworden ist. Fest steht, daß das neue Programm mit einem 6502-Mikroprozessor betrieben wird (bisher waren alle Challenger-Modelle mit einem Mikroprozessor Z-80 oder Z-80A bestückt), einen Speicher von 20K benutzt und zur Zeit nicht im Handel zu haben ist. Irrend wann im Laufe des nächsten Jahres (1981), so heißt es, wird es dann auch dem Normalverbraucher zur Verfügung stehen. Seine Spielstärke wird auf ca. 1700 - 1800 Elopunkte geschätzt. Großes Rätselraten gab es unter den annähernd 500 Zuschauern über die Autoren des Challenger-Programms. Namen wurden offiziell nicht genannt. Doch ist inzwischen allgemein bekannt geworden, daß die Firmen Chafitz und Applied Concepts in einen Rechtsstreit verwickelt sind, in dem es um die Urheberrechte an dem Modularen Spielsystem MGS (Modular Game System) geht. Davon scheint die Konkurrenz profitiert zu haben. Etwa seit Juni dieses Jahres werden Dan und Kathie Spracklen, die Autoren des bekannten Sargon-Programms, mit der Fidelity Electronics in Verbindung gebracht. Deshalb ist die Vermutung naheliegend, daß die Spracklens nun dem Challenger-Team angehören und maßgeblich an der Gestaltung des neuen Programms mitgewirkt haben.

Die Leitung des Turniers lag in den Händen von Bryce Perry. Organisiert wurde es von George Koltanowski aus San Francisco, dem „großen alten Mann“ des amerikanischen Schachs, weltweit bekannt durch seine Blind-Vorstellungen. Trotz seiner 77 Jahre ist er immer noch aktiv mit dem Schach verbunden, leitet eine Schachspalte und organisiert Turniere. In San Jose fand er noch die Zeit, an den Demonstrationstischen Partien zu kommentieren und mit den Zuschauern über Zugvorschläge zu diskutieren. Koltanowski liebt das Schach und die Menschen, die Schach spielen. Er kennt die ROCHADE und scheint sie zu schätzen. Von ihm erhielt die Redaktion - mit besonderem Dank - das Turnier-Bulletin, aus dem die drei folgenden Partien entnommen sind.

3. Runde: Weiß: Boris 'X' — Schwarz: Mychess 'B'
 1. c4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 d6 5. Sc3 e5 6. Sb5 a6 7. Sa3 Le6 8. e4 Sc6 9. Le2 Sd4 10. Le3 Sxe2 11. Dxe2 Le7 12. 0-0 0-0 13. Sd5 Tc8 14. Lb6 Dd7 15. Sxe7+ Dxe7 16. Dd3 Sd7 17. La7? b6 18. De3 Dd8 19. f4 exf4 20. Dxf4 Dc7 21. Tf2 Dxa7 22. Dxd6 Lxc4 23. Sxc4 Txc4 24. Dd5 b5 25. Df5 g6 26. Df3 Tc2 27. Kf1 Dxf2+ 28. Dxf2 Txf2+ 29. Kxf2 Tc8, 30. Te1 Tc2+ 31. Te2 Txe2+ 32. Kxe2 Se5 33. Kd2 b4 34. Kc2 Sg4 35. Kb3 Sxh2 36. Kxb4 Sg4 37. Ka5 Se3 38. g3 f5 39. exf5 Sxf5 40. g4 Se3 41. g5 Sc4+ 42. Kxa6 Sxb2 43. Kb5 Sd3 44. a4 Se5 45. a5 Sf7 46. a6 Sd6+ 47. Kc6 Sc8 48. Kb7 Sd6+ 49. Kb8? Sb5 50. a7 Sxa7 0:1

Martin Gittel: Challenger gewinnt die 1. US-Mikrocomputer-Schachmeisterschaft

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 196 - November 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Weiß: Champion Sensory Challenger — Schwarz: Boris 2.5
 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. Sxe5 d6 4. Sf3 Sxe4 5. De2 De7 6. d3 Sf6 7. Sc3 Sc6 8. Lg5 Le6 9. Se4 0-0-0 10. d4 Lc4 11. Lxf6 gxf6 12. Sxd6+ Txd6 13. Dxe7 Lxe7 14. Lxc4 Sxd4 15. Sxd4 Txd4 16. Lxf7 Te4+ 17. Kf1 Td8 18. Te1 Txe1+ 19. Kxe1 Td6 20. Ke2 f5 21. c3 Lg5 22. Te1 Td2+ 23. Kf1 Txb2 24. Le6+ Kd8 25. Td1+ Td2 26. Tb1 Lf4 27. Txb7 Td1+ 28. Ke2 Td2+ 29. Ke1 Ke7 30. Lg8 Td7 31. Txa7 Kf6 32. Ta6+ Kg5 33. Le6 Td6 34. Txd6 Lxd6 35. g3 f4 36. a4 Le5 37. Kd2 Kf6 38. Lc4 h5 39. a5 Ld6 40. Le2 fxc3 41. hxg3 Lc5 42. Ke1 Kg6 43. f4 Le7 44. Ld3+ Kf6 45. Le2 h4 46. gxh4 Ld6 47. Kd2 Lxf4+ 48. Kd3 Lg3 49. h5 Lf2 50. Lf3 Kf5 51. Ke2 Lc5 52. Kd3 Kf4 53. h6 Ld6 54. a6 c5 55. a7 Kxf3 56. a8D+ 1:0

4. Runde:

Weiß: Chess Champion Super System 3 —
 Schwarz: Champion Sensory Challenger

1. e4 e5 2. d4 exd4 3. Dxd4 Sc6 4. Dd5? Sf6 5. Df5? d5 6. Df3 dxe4 7. De3 Lb4+ 8. Sc3 0-0 9. Lc4 Sd4 10. Lb3 Lc5! 11. Dg3 Ld6 12. Dg5 Sxb3 13. axb3 Te8 14. Le3 Te5! 15. Dxe5 Lxe5 16. Txa7 Txa7 17. Lxa7 Dd6 18. h4 Lg4 19. Le3 Lxc3+ 20. Ld2 Dxd2+ 21. Kf1 De1 ++ 0:1

1. US-Mikrocomputer-Schachmeisterschaft
 San Jose, 5. - 7. September 1980
 Ergebnis-Tabelle

Platz	Programm/Programmierer/ Firma	Runde				Punkte
		1	2	3	4	
1	Champion Sensory Challenger (CSC) Fidelity Electronics	+6	+2	+4	+5	4
2	Mychess 'B' Dave Kittinger	+9	-1	+3	=4	2,5
3	BORIS 'X' Applied Concepts	+8	=5	-2	+9	2,5
4	BORIS 2.5 Applied Concepts	+10	+7	-1	=2	2,5
5	Chess Champion Super System 3 Tryom	+7	=3	+8	-1	2,5
6	ATARI 4K 'A' Atari	-1	+10	=7	=8	2
7	MYCHESS 'A' Dave Kittinger u. John Urwin	-5	-4	=6	+10	1,5
8	SFINKS William A. Fink	-3	+9	-5	=6	1,5
9	ATARI 4K 'B' Atari	-2	-8	+10	-3	1
10	LANE'S TC' 86 Murray Lane	-4	-6	-9	-7	0



In dem Bericht von dem Weltchampionat der Schachcomputer in Linz erfuhr man, daß auch die größte Anlage der Welt einen Großmeister nicht besiegen kann.

Dieser Computer leistet in einer Sekunde mehr, als ein Mathematiker in seinem ganzen Leben schaffen könnte, widmete er es der Rechnerei und ließe sich von nichts abhalten.

Und dennoch triumphiert das menschliche Hirn!

Was aber, wenn einmal doch der Computer siegen wird (und er wird es)?

Auch dann triumphiert der Mensch. Denn sein

Hirn ist es, das den Computer entwickelt und programmiert hat.

Ein Schachspiel zwischen Mensch und Maschine ist freilich trist. Nichts von der Dramatik der Stille, die Gegner starren einander nicht an - wie will man einem Computer in die Augen blicken? Kein Nervenkrieg mit Seufzern, Scharen, Räuspern.

Mensch gegen Maschine auf dem Schachbrett: das ist, als umarmte der Liebhaber statt der süßen Freundin eine starre Auslagpuppe.

*

„Kurier“ (Wien), 2.10.80