

**ACM's 15. Nordamerikanische  
Computer-Schachmeisterschaft  
San Francisco, 7.-9. Oktober 1984**

Programm	1	2	3	4	P.
1. Cray Blitz	1	1	1	1	4,0
	W/2	S/4	W/3	S/6	
2. Fidelity X	0	1	1	1	3,0
	S/1	W/11	S/9	W/10	
3. Bebe	1	1	0	1	3,0
	S/12	W/10	S/1	W/8	
4. Chaos	1	0	1	1	3,0
	S/11	W/1	S/13	W/7	
5. Belle	½	0	1	1	2,5
	S/7	W/6	S/12	W/13	
6. Nuchess	½	1	½	0	2,0
	W/8	S/5	W/7	W/1	
7. Phoenix	½	1	½	0	2,0
	W/5	W/9	S/6	S/4	
8. Novag X	½	1	½	0	2,0
	S/6	W/12	S/10	S/3	
9. Intelligent Software X	1	0	0	1	2,0
	S/13	S/7	W/2	W/11	
10. Schach 2.7	1	0	½	0	1,5
	W/14	S/3	W/8	S/2	
11. Ostrich	0	0	1	0	1,0
	W/4	S/2	W/14	S/9	
12. Awitt	0	0	0	1	1,0
	W/3	S/8	W/5	S/14	
13. Merlin	0	1	0	0	1,0
	W/9	S/14	W/4	S/5	
14. Xenarbor	0	0	0	0	0,0
	S/10	W/13	S/11	W/12	

**Die Nordamerikanische Computer-Schachmeisterschaft 1984**

**Cray Blitz gewinnt das 15. ACM-Turnier in San Francisco**

Der Weltmeister zeigte sich in guter Verfassung: Cray Blitz, Sieger des Weltmeister-Turniers 1983 in New York, gewann auch die 15. Nordamerikanische Computer-Schachmeisterschaft mit dem idealen Ergebnis von 4 Punkten aus 4 Partien. Mit deutlichem Abstand folgten auf den Plätzen Fidelity X, Bebe und Chaos. Im geschlagenen Feld befanden sich die Exweltmeister Belle und Nuchess. Die weitere Reihenfolge und die Einzelergebnisse sind aus der Abschlusstabelle ersichtlich.

Das 15. ACM-Turnier, ausgetragen vom 7.-9. Oktober 1984 in San Francisco, sah 14 Teilnehmer am Start. Außer Xenarbor waren alle anderen schon an der Computerschach-Weltmeisterschaft 1983 beteiligt gewesen. So geriet die Veranstaltung zu einer Art Weltmeisterschafts-Revanche. Wegen der starken Besetzung werden die ACM-Turniere ohnehin als „Kleine Weltmeisterschaft“ apostrophiert. Obwohl in den Partien mit Chaos und Nuchess vorübergehend mit einer verlorenen Partie konfrontiert, bewies Cray Blitz in San Francisco, daß der Gewinn der Weltmeisterschaft ein Jahr zuvor kein Zufall war. Das Programm von Robert Hyatt, Albert Gower und Harry Nelson, das auf einem der mächtigsten Computer der Welt, einem Cray 1 X-MP, läuft, nimmt gegenwärtig eine Ausnahmestellung ein. Dahinter drängt sich ein dichtes Verfolgerfeld, das sich, ähnlich wie bei den Mikrocomputern, in der Leistungsstärke nur unwesentlich unterscheidet. Im übrigen ähneln die Ergebnisse auf den ersten sechs Plätzen denen des New Yorker Turniers bis auf eine Ausnahme: Awitt, im vorigen Jahr noch Dritter, blieb weit hinter den Erwartungen zurück.

Erneut ist in San Francisco deutlich geworden, daß ein Turnier mit nur 4 Runden Schweizer System nicht genügt, um eine einigermaßen verlässliche Reihenfolge der Teilnehmer zu ermitteln. Allenfalls reicht dies aus, um den ersten und den letzten Platz zu bestimmen. Doch auch an der Spitze gab es schon öfters mehrere Teilnehmer mit gleicher Punktzahl. Der sportliche Wert solcher Turniere wird dadurch natürlich erheblich gemindert. Das berechtigte Lamentieren darüber hilft jedoch nicht weiter. Nicht allein aus zeitlichen, besonders aus finanziellen Gründen, läßt

sich in der Praxis ein anderer Turnierablauf mit einem besseren Austragungsmodus nicht realisieren. Im Zweifel gilt die Devise: Besser Turniere mit 4 oder 5 Runden Schweizer System, als überhaupt keine!

Während des Turniers gab es keinen einzigen Protest. Alles verlief in einer äußerst sportlichen Atmosphäre. Dies verdient ausdrücklich vermerkt zu werden, weil ein solches Verhalten nicht auf allen Turnieren selbstverständlich ist.

Mit Fidelity X, durch bessere Wertberechnung auf den zweiten Platz gesetzt, konnte sich zum ersten Mal in der Geschichte der ACM-Turniere das Experimentalprogramm eines kommerziellen Schachcomputers so weit nach vorn schieben und drei Punkte aus vier Partien kassieren. Für die Programm-Autoren Dan und Kathe Spracklen war dies ein weiterer schöner Erfolg, nachdem sie in den Jahren seit 1980 viermal in Folge die Weltmeisterschaft der Mikrocomputer (in Glasgow 1984 mit drei anderen Teilnehmern geteilt) für sich verbuchen konnten.

Wie groß der Unterschied zu Weltmeister Cray Blitz jedoch noch ist, zeigte sich gleich in der ersten Runde. Schon nach sieben Zügen stand Fidelity X auf verlorenem Posten und wurde förmlich auseinander genommen.

**W: Cray Blitz - S: Fidelity X**

1.e4 c5 2.d4 cxd4 3.Sf3 e5 4.c3 Da5 5.Db3 f6 6.Lc4 Sh6 7.Lxh6 gxh6 8.Lg8 Kd8 9.Df7 Txxg8 10.Dxg8 Ke8 11.Dxh7 Db5 12.b3 Dc6 13.0-0 dxc3 14.Sxc3 b6 15.Sd5 Dd6 16.Sh4 La6 17.Sf5 Da3 18.Dg6+ Kd8 19.Dxf6+ Kc8 20.Tfc1+ Lc4 21.Txc4+ Dc5 22.Dxf8+ Kb7 23.Txc5 bxc5 24.Dxc5 Sc6 25.Sd6+ Kb8 26.Db5 ++ 1 : 0.

Die wohl spannendste Partie des Turniers ereignete sich in der vierten und letzten Runde, als Bebe und Novag X aufeinander trafen. Beide hatten bis dahin zwei Punkte gesammelt, der Sieger konnte noch ganz nach vorn kommen. Beide Programme demonstrierten die Fähigkeit zu opfern, und das nicht nur aus Versehen. Bebe, das Programm von Tony Scherzer, das auf einem Eigenbau-Mikrocomputer läuft, hatte sich in den vergangenen Jahren durch konstant gute Leistungen auf den ACM-Turnieren und bei Weltmeisterschaften ausgezeichnet. Es galt als Favorit und wurde seiner Rolle gerecht. Nach dem 43. Zug von Schwarz (f4) steht die Partie eine Zeit lang auf der Kippe. Doch Bebe kann mit seiner größeren Suchtiefe die Klippen dieser gefährlichen Stellung sicher umfahren. Wie so oft, gewinnt der Computer, der einen Halbzug tiefer rechnen kann.

Die Begegnung zwischen Bebe und Novag X ist aber noch aus einem anderen Grund bemerkenswert. Zum ersten Mal ist der Versuch unternommen worden, das Eröffnungswissen eines Schachprogramms kurz vor Beginn der Partie speziell auf den Gegner einzustellen. David Kittinger, der Programm-Autor von Novag X berichtete darüber: „Jetzt, da wir wußten, welchen der Teilnehmer Novag X zum Gegner haben würde, schaute sich Scott McDonald (der schachliche Berater von Kittinger) die früheren Partien von Bebe an, um herauszufinden, welche Eröffnungen dieses Programm in den vergangenen Turnieren gespielt hatte. Unser Schachcomputer war in der Geschwindigkeit des Prozessors, hinsichtlich der Eröffnungs-Bibliothek und der Spieleigenschaften fast mit dem kommerziellen Super Constellation identisch. So hatten wir die programmierbare Eröffnungs-Bibliothek zur Verfügung, um damit vielleicht für Bebe eine Überraschung vorzubereiten. Scott stellte fest, daß Bebe immer die Spanische Eröffnung spielte. Deshalb entschieden wir uns für eine ziemlich unklare Variante, die Rabinowitsch Gambit genannt wird. Für beide Seiten bestand die Gelegenheit abzuweichen. Doch das war nicht der Fall.“

**W: Bebe - S: Novag X**

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0-0 b5 6.Lb3 d6 Mit diesem Zug wird ein Gambit angeboten, das mit 7.Sg5 angenommen werden kann. Die Ablehnung mit 7.c3 gilt als sicher und gut. 7.Sg5 d5 8.exd5 Sd4 9.d6 Sxb3 10.dxc7 Dxc7 11.axb3 h6 12.Sf3 e4 13.Te1 Le7 14.Sc3! Opfert

den Springer f3 für drei Bauern und Angriff. 14.Sd4 wäre weniger gut 14.- exf3 Lb7 gefolgt von 0-0 oder 0-0-0 hätte den Vorzug verdient. Doch welcher Computer kann da widerstehen, wenn es gilt, einen Springer zu fressen 15.Sxb5 Dc5 15.- Dd7 wäre die bessere Wahl gewesen nach Meinung der meisten im Zuschauerraum anwesenden Meister. Nach 15.- Dd7 16.Dx3 Tb8 17.Dg3 Txb5 18.Dxg7 Tg8 19.Dxf6 verfügt Schwarz über den starken Zug Txxg2+. Nach Kittinger hat sich sein Programm gegen Dd7 entschieden, weil die Bewertungsfunktion nach einer „heuristischen“ oder intelligenten Anweisung arbeitet, die für das Blockieren des schwarzen Läufers auf c8 Minus-Punkte vergibt. 16.Dxf3 Dxb5 17.Dxa8 Db7 18.Dxb7 Lxb7 19.d4 Kd7 20.c4 Lb4 21.Te2 Td8 22.d5 Sxd5 Noch ein Opfer, das wohl erzwungen ist, weil sonst die weiße Bauernlawine übermächtig wird. Als Ausgleich dafür kommen nun die beiden schwarzen Läufer zu Wort. Züge wie 22.- Sxd5 sind für Schachcomputer noch keineswegs selbstverständlich. 23.cxd5 Lxd5 24.Txa6 Lxb3 25.Te4 Lc5 26.Le3 Kc7 27.Ta1 Ld5 28.Lf4+ Kc6 29.Tea4 Le6 30.Le2 Td2 31.Lxg7 Lxf2+ Kd6 31.Ld5 32.Lc3 Tc2 34.Ta6+ Kc7 35.T6a5 Kc6 36.Ta6+ Kc7 37.T6a5 Kc6 38.Ta8 Lb6 Wahrscheinlich hätte das bessere Le3 zum Remis geführt. 39.Tg8 f5 40.Tg6+ Kb5 41.Td1 Le4 42.Ld2 Txb2 43.Lxh6 f4 44.Tg5+ Kc6 45.Tc1+ Kd6 46.Lg7 Tf2 47.Td1+ Kc6 48.Le5 Le3 49.Tg4 Lc2 50.Ta1 Kd5 51.Lb8 f3 52.gxf3 Txf3 53.Ta5+ Ke6 54.h4 Lf5 55.Tg4 Kf7 56.Kg2 Tf2+ 57.Kg3 Tf1 58.Lf4 Lf2+ 59.Kg2 Ld3 60.Td5 Le2 61.Td7+ Kg6 62.h5+ Kxh5 63.Td2 Lb6 64.Txe2 Tg1+ 65.Kh2 Tb1 66.Tg2 Tb5 67.Ta6 Tf5 68.Kg3 Tf6 1 : 0. Eine Computerpartie, die es verdient, nachgespielt und analysiert zu werden. M.Gittel

**Martin Gittel: ACM's 15. Nordamerikanische  
Computer-Schachmeisterschaft – San Francisco, 7.-9. Oktober 1984**

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> – Januar 1985) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)