

## COMPUTERSCHACH

### 1. Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft

London, 4.–6. September 1980

Der folgende Bericht beruht auf einem Artikel, den Kevin J. O'Connell (London) geschrieben und freundlicherweise der Redaktion der ROCHADE zur Verfügung gestellt hat. Wir geben ihn nachstehend auszugsweise, in freier Übersetzung wieder und bedanken uns bei O'Connell für das gezeigte Entgegenkommen)

Die erste Schachweltmeisterschaft der Mikrocomputer fand in London vom 4.-6. September 1980 statt. Das Ereignis wurde von der britischen Fachzeitschrift PERSONAL COMPUTER WORLD gefördert, sie stiftete einen Geldpreis für das beste nichtkommerzielle Programm. Auch sonst fand das Turnier die ihm gebührende Anerkennung und den Respekt, den es verdient. Sowohl der Internationale Computerschach-Verband (ICCA) als auch der Weltschachverband (FIDE) hatten die Schirmherrschaft übernommen. Das Organisations-Komitee bestand aus dem Internationalen Meister und Computer-Experten David Levy sowie Kevin J. O'Connell, dem Präsidenten der FIDE-Zone 1. Michael Clarke fungierte als Schiedsrichter, während Peter Morrish mit dem Amt des Turnierdirektors betraut war.

Gemeldet hatten sich 14 Teilnehmer. Es hätten mehr sein können. Doch traf die Anmeldung zu dem Turnier in einigen Fällen zu spät ein. Auf jeden Fall werden in dem Teilnehmerfeld die Namen von zwei amerikanischen Programmen vermißt. BEBE und MYCHESS haben Ende September durch ihr relativ gutes Abschneiden auf der Computerschach-Weltmeisterschaft in Linz gezeigt, daß sie sich in London im vorderen Teilnehmerfeld hätten platzieren können.

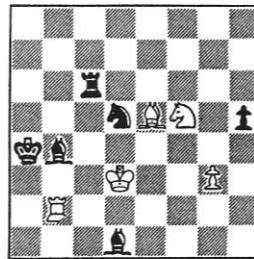
Wie die Abschluß-Tabelle ausweist, gewann CHES CHALLENGER den Wettbewerb klar mit 5 Punkten aus 5 Runden nach dem Schweizer System. Die zahlenmäßige Überlegenheit gründete sich aber auch auf eine gute Portion Glück. In nicht weniger als 3 Partien stand CHALLENGER klar auf Verlust. Doch wurde das Programm mit allen Schwierigkeiten fertig und siegte schließlich nicht unverdient, nachdem die Konkurrenten ihre zeitweiligen Vorteile nicht zu nutzen verstanden. Ein gutes Beispiel dafür ist die Partie zwischen CHES CHALLENGER und BORIS EXPERIMENTAL aus der dritten Runde, die letztendlich auch über den ersten und zweiten Platz entscheiden sollte.

Weiß: Chess Challenger – Schwarz: Boris Experimental

(Anmerkungen von Kevin J. O'Connell)

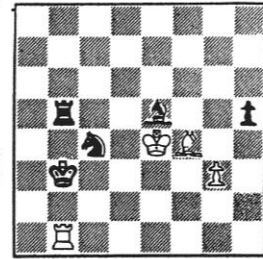
1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6 4. La4 b5 5. Lb3 Lc5 6. c3 Sf6 7. d4 exd4 8. e5 De7 9. cxd4 Lb4+ 10. Kf1? (Ein sehr schlechter Zug, der das Recht zu rochieren aufgibt. Am besten war 10. Sc3. Wenn darauf 10.–d6, dann einfach 11. 0-0. Die Untersuchung des Schlagabtausches offenbart wohl, daß Weiß nach 11.–dxe5 12. dxe5 Sxe5 Dxe5 den Bauern e5 verliert. Es wird aber nicht erkannt, daß 14. Te1 ein tödlicher Zug ist) 10.–Sg8 11. Lf4 Sa5? (Offensichtlich hat BORIS eine starke Vorliebe für die Läufer gegenüber den Springern. Sonst würde er das auf der Hand liegende Ziel verfolgen, einige Figuren zu entwickeln und den König durch die Rochade in Sicherheit zu bringen) 12. a3 Sxb3 13. Dxb3 La5 14. Sc3 Lb7 15. d5 (Ein interessanter Zug. Er reduziert die Beweglichkeit der weißen Steine auf einfache Weise. Ebenso ist er nach menschlichem Ermessen gut, weil er das Feld d4 für den Springer f3 räumt. Später ergibt sich die Möglichkeit zu d6) 15.–0-0-0? (Schrecklich. Rochiert in den Angriff hinein. Weiß kann Druck auf der c-Linie ausüben, während der weiße Läufer bereits nach c7 schießt. Es gibt zu viele Schwächen auf den Feldern vor dem schwarzen König) 16. Tac1! f6 17. exf6 Sxf6 18. d6! (Wenn 18.–cxd6, dann gewinnt 19. Sd5+ mit Abzugsschach die schwarze Dame) 18.–De6 19. Dxe6 dxe6 20. dxc7 Td7 (Falls 20.–Lxc7, so folgt 21. Sxb5 axb5 22. Txc7+ Kb8 23. Txc7+ Ka8 24. Ke2, wonach Weiß bequem mit zwei Bauern in Vorteil bleibt) 21. Sg5 Te8 22. Te1 h6 23. Sxe6?

Für einen Menschen ist es offensichtlich, daß dies Material verliert. Es mag auch von CHALLENGER erkannt worden sein. Aber die Möglichkeit, mit b4 eine Figur anzugreifen, hob den Verlust des Springers auf e6 über den Horizont des Programms hinaus; 23.–Tde7 24. b4 Lb6 25. a4 Txe6 (Wußte BORIS, daß Weiß nicht drohte, zweimal auf b5 zu schlagen oder wußte er nicht, daß der Springer e6 nirgendwo hinziehen konnte?! ) 26. Txe6 Txe6 27. axb5 axb5 28. Le3 (Sicherlich nicht 28. Sxb5 wegen 28.–La6) 28.–Lxc7 (Schwarz hat nun einen soliden Materialvorteil – Springer für einen Bauern – und sollte leicht gewinnen. Aber die Geschichte hat gerade erst begonnen) 29. Ld4 Lc6 30. f3 Ld6 31. Sa2 Ld5 32. Sc3 Lc4+ 33. Kf2 Lxb4 34. Tb1 (Für Schwarz: so weit, so gut. Nachdem BORIS seinen Materialvorteil vergrößert hat, konnte er nun auf c3 tauschen. Das Programm scheint aber nicht zu wissen, daß bei eigenem Vorteil Figuren und keine Bauern getauscht werden sollen) 34.–Ld6? (Schwarz steht noch immer auf Gewinn. Doch der einfachste Weg zum Gewinn, den b-Bauern auf das Umwandlungsfeld vorzuziehen, steht nun nicht mehr zur Verfügung. Mit nur zwei verbleibenden Bauern auf einer Seite des Brettes wächst die Gefahr eines Remis stark an) 35. Sxb5 Lxh2 36. Sc3 (Natürlich begegnet CHALLENGER der Drohung 36.–Te2+ 37. Kf1 Tb2+ und die Partie ist zu Ende) 36.–Ld6 37. g3 Kd7 38. f4 g6 39. Kf3 Sd5 40. Se4 Le7 Mit entweder 40.–Ld3 oder 40.–Le2+ –41. Kxe2 Txe4+– konnten einige Figuren getauscht werden) 41. Tb7+ Kc6 42. Tb2 h5 (Sowohl 42.–Sf6 mit Austausch einiger Figuren oder 42.–Sb4 in jedem Fall mit der Hoffnung, Ld5 folgen zu lassen, wären besser gewesen. Aber natürlich steht Schwarz immer noch auf Gewinn) 43. Tc2 Kb5 44. Tb2+ Lb4 45. Le5 Ld3 46. Sd6+ Kc5 47. Tb3 Lc4 48. Sb7+ Kb6 49. Tb2 Tc6 (Es wäre so viel einfacher gewesen, mit 49.–Kxb7 einige Steine zu tauschen. Nun beginnt die Sache recht kompliziert zu werden) Steine zu tauschen. Nun beginnt die Sache recht kompliziert zu werden) 50. Sd6 Ld1+ 51. Ke4 Kc5 52. f5 Sc3+ 53. Kd3 gxf5 (Nur ein Bauer bleibt übrig) 54. Sxf5 Sd5 55. Ld4+ Kb5 56. Le5 Kc5 57. Ld4+ Kb5 58. Le5 Ka4 (BORIS weiß, daß er gewinnen kann, und vermeidet ein Remis durch Zugwiederholung)



59. Ta2+ La3 60. Kd4 (Vermeidet die Springergabel auf b4) 60.–Sc3 61. Ta1 Sb5+ 62. Ke3 Lc2 63. Kf4 Tc4+ 64. Kg5 Tg4+ 65. Kf6 Tc4 66. Kg5 Tg4+ 67. Kf6 Kb3 68.

Th1 (Wenn Weiß den letzten Bauern von Schwarz gewinnt, ist die Partie wohl remis. Aber...) 68.–Lxf5 69. Kxf5 Sd6+ 70. Ke6 Tg6+ 71. Kd5 Sc4 72. Lf4 (Weiß scheint der Meinung zu sein, daß Läufer wertvoller sind als Springer. Deshalb lehnt er die Variante 72. Txb5 Sxe5 73. Txe5 Tx3 ab, obwohl dies beinahe ein sicheres Remis sein würde) 72.–Tb6 73. Ke4 (Wenn jetzt 73. Txb5, gewinnt Tb5+ den Turm) 73.–Tb5 74. Td1 Lb2 75. Te1 Le5 76. Tb1+ Lb2 77. Te1 Le5 78. Tb1+ 78.–Ka4? (Im vorigen Zug war die Zeit gekommen, dem Remis durch Zugwiederholung dadurch auszuweichen, daß irgendetwas anderes als Le5 gezogen wurde. Aber BORIS weiß, daß er noch auf Gewinn steht. So vermeidet er die Zugwiederholung im letzt möglichen Augenblick, indem er einen Zug wählt, der im günstigsten Fall zum Remis führt, der Schwarz aber auch ausgezeichnete Chancen gibt, das Spiel zu verlieren) 79. Txb5 Lxf4 80. Tc5 Kb4 (80.–Lxg3



würde sehr leicht remis halten. Dies würde aber bedeuten, Material aufzugeben, so...) 81. Txc4+ 82. Kxf4 Kd5 83. Kg5 Ke4 84. Kxh5 Kf5 85. g4+ Ke4 (Oh weh! Wieder diese Betonung der zentralen Felder. Der beste Zug war hier 85.–Kf6. Dies hätte sicherlich zu einem Test der Endspielkünste des CHALLENGER geführt. So würde 86. Kh6 gewinnen, während andere Züge nur zum Remis führen, gegen bestes Spiel selbstverständlich) 86. g5 Kf5 87. g6 Ke6 88. Kh6 (Angenommen es gäbe keine Probleme, das Dame-Endspiel zu gewinnen, dann war dies die letzte Hürde. So macht 88. g7 nur remis, denn 88.–Kf7 89. Kh6 Kg8 90. Kg6 ist pat) 88.–Kf6 89. g7 Kf7 90. Kh7 Ke6 91. g8D+ Ke5 92. Kg6 Ke4 93. Dc4+ Ke5 94. Kg5 Kd6 95. Kf6 Kd7 96. Dc5 Kd8 97. Ke6 Ke8 98. De7+ 1:0 Ein Mammut-Kampf.

(Freie Übersetzung und Bearbeitung: Marin Gittel)

## Martin Gittel: 1. Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft London, 4.–6. September 1980

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 195 – Oktober 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

# 1. Mikrocomputer-Schach-Weltmeisterschaft London, 4.–6. September 1980 Abschlußtabelle

---

Rang	PROGRAMM Programmierer	RUNDE					Pkte. zahl
		1	2	3	4	5	
1	CHES CHALLENGER (USA) Prog.-Team Fidelity Electr.	+12	+10	+ 2	+7	+5	5
2	Boris Experimental (USA) (Namen nicht genannt)	+14	+8	–1	+3	+7	4
3	MIKE 3.0 (Großbritannien) Mike Johnson u. Dave Wilson	+10	=7	+11	–2	=4	3
4	ROOK 4.0 (Schweden) Lars Kallsson	–9	=12	+10	+6	=3	3
5	SARGON 2.0 (USA) Dan u. Kathe Spracklen	–11	+9	+13	+12	–1	3
6	GAMBIET (Niederlande) Wim Rens	–7	+11	+8	–4	+12	3
7	Modular Game System 2.5 (USA) Dan u. Kathe Spracklen	+6	=3	+9	–1	–2	2,5
8	Auto-Response Board 2.5 (USA) Dan u. Kathe Spracklen	+13	–2	–6	+11	=9	2,5
9	VEGA 1.7 (Großbritannien) David Broughton	+4	–5	–7	+13	=8	2,5
10	VIKTOR (Schweiz) Herbert Bruderer	–3	–1	–4	+14	+13	2
11	Albatross (Großbritannien) Michael Parker	+5	–6	–3	–8	+14	2
12	FAFNER 2 (Großbritannien) Guy Burkill u. Alex Kidson	–1	=4	+14	–5	–6	1,5
13	PRICHESS 1.0 (Schweden) Ulf Rathsman	–8	+14	–5	–9	–10	1
14	K.CHESS IV (Großbritannien) Andrew Thomason	–2	–13	–12	–10	–11	0

**Martin Gittel: 1. Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft  
London, 4. – 6. September 1980**

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> Nr. 195 – Oktober 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Internet: <https://chessprogramming.wikispaces.com/WMCCC+1980>

[http://www.schaakcomputers.nl/hein\\_veldhuis/database/files/09-1980.%20First%20World%20Microcomputer%20Chess%20Championship.pdf](http://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/09-1980.%20First%20World%20Microcomputer%20Chess%20Championship.pdf)

[http://www.schaakcomputers.nl/hein\\_veldhuis/database/files/10-1980.%20Schakend%20Nederland.%20Prof.%20dr.%20H.J.%20van%20den%20Herik.%20Chess%20Challenger%20eerste%20wereldkampioen%20bi%20microcomputers.pdf](http://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/10-1980.%20Schakend%20Nederland.%20Prof.%20dr.%20H.J.%20van%20den%20Herik.%20Chess%20Challenger%20eerste%20wereldkampioen%20bi%20microcomputers.pdf)