

KALENDER: Juan **Bellón Lopez** \*1950, span. GM

### Auf Alan Turings Spuren → 9. Mai

- 1945: Alan Turing (1912–1954) nimmt Schach als Demonstrationsbeispiel für die Möglichkeiten von Computern.
- 1947: Alan Turing legt erste Kriterien für ein Schachprogramm fest.
- 1949: Claude Shannon (1916–2001) entwickelt Ideen für ein Programm, das Zweizüger lösen könnte.
- 1950: Alan Turing schreibt das erste Computer-Schachprogramm und stellt den sogenannten Turing-Test vor: Sollte ein Mensch nicht zwischen den Fähigkeiten von Mensch und Maschine unterscheiden können, wäre Künstliche Intelligenz geschaffen. Schach als Experimentierfeld!
- 1950: Claude Shannon schreibt im *Philosophical Magazine* Vol. 41, Nr. 314 den ersten Artikel über Computerschach.
- 1956: MANIAC I in Los Alamos ist der erste Schachcomputer, allerdings auf einem 6x6-Feld. Daten: Memory-Speicher 600 Worte, 80K, 11 KHz Geschwindigkeit, 2.400 Vakuumröhren.
- 1957: Alex Bernstein schreibt am MIT ein Programm für einen IBM 704: 42 000 Instruktionen pro Sekunde.
- 1958: IBM 704 besiegt zum ersten Mal einen Menschen, einen blutigen Anfänger, dem die Zugregeln erst eine Stunde zuvor beigebracht worden waren.
- 1962: Alan Kotok schreibt das erste vollwertige Schachprogramm, das auf einem IBM 7090 läuft (1100 Positionen pro Sekunde).
- 1963: Michail Botwinnik sagt den Sieg der Maschine über den Menschen voraus.
- 1966 (22. November): Eine Fernpartie zwischen einem sowjetischen und einem amerikanischen Schachprogramm beginnt. Nach neun Monaten steht es 3:1 für die Sowjets. Frühe Ehre für die sowjetischen Programmierer.
- 1966: MAC HACK VI von Richard Greenblatt, MIT, programmiert, spielt in einem Amateurtournament (1 Unentschieden, 4 Niederlagen) mit einer Ratingperformance von 1243.
- 1967: MAC HACK VI, der erste gewerblich vertriebene Schachcomputer, wird Ehrenmitglied der US-Schachföderation.
- 1968: IM David Levy wettet um 3000 US-Dollar, dass ihn innerhalb von zehn Jahren kein Schachcomputer schlagen könne.
- 1970: CHESS 3.0 gewinnt das erste Schachcomputer-Turnier. CHESS 3.5, CHESS 3.6 und CHESS 4.0 siegen auch in den Folgejahren.
- 1974: KAISSA, ein russisches Programm, gewinnt vor CHESS 4.0 die erste Computer-WM in Stockholm mit 4 Siegen. Programmierer: Donskoi und Arlazarow.
- 1975: David Bronstein analysiert mit Hilfe der Endspieldatenbank von KAISSA eine Hängepartie, die er in der Folge auch gewinnt.
- 1976: CHESS 4.5 gewinnt das B-Turnier der Paul-Masson-Veranstaltung in Kalifornien mit einer Performance von 1950 Elo.
- 1976: Die Rochade wird von Computerprogrammen voll beherrscht.