

Garry Kasparov spielte in New York gegen X3D Fritz

Vor einem Rekord-Publikum spielte Garry Kasparov ein Match über vier Partien gegen das Programm X3D Fritz. Im weltgrößten TV-Sportkanal ESPN wurden die Spiele viele Stunden lang live übertragen - für Millionen von Zuschauern. Frederic Friedel war bei dem Großereignis als Organisator und Mitglied des Fritz-Teams dabei. Er berichtet aus New York.

Überfallartiger Aufbruch

Die Reise des ChessBase-Teams nach New York startete als Kriminalfall! Drei Personen des fünfköpfigen Fritz-Teams starteten aus Amsterdam bzw. Wien, zwei - Mathias Feist und der Autor dieses Berichtes - aus Hamburg. Unser Flug ging um 7.15 Uhr morgens vom Flughafen Fuhlsbüttel ab, knapp eineinhalb Stunden davor trafen wir vor dem eine Viertelstunde entfernt liegenden ChessBase-Büro ein. Für Mathias waren sein Notebook mit dem Hauptteil der Matchvorbereitung und einige wichtige Installations-CDs zum Abholen vorbereitet worden.

Als wir im Mexikoring ankamen, fanden wir den großen Bürokomplex von Polizeiautos umringt! Ein bewaffneter Polizist hielt uns an der Einfahrt der Tiefgarage auf: Das Betreten des Gebäudes käme gar nicht in Frage, gefährliche Einbrecher befänden sich noch darin, vermutlich bewaffnet. Man warte auf Verstärkung durch Spezialeinheiten und Spürhunde.

Mathias und ich erklärten dem Polizisten den Zeitdruck und Ernst unserer Situation. *"Wir wollen nur kurz aus unserem Büro die dringend benötigten Unterlagen holen"*, versicherte ich. *"Das Treppenhaus ist übersichtlich, niemand kann sich dort verstecken."*

Nach kurzer Beratung beschloss die Polizei, uns den Zutritt zu gestatten. Eine kleine Einsatztruppe wurde gebildet, um uns zu begleiten, und wir gingen vorsichtig die Treppe hinauf. Auf unserer Etage angekommen, mussten wir entsetzt feststellen, dass unser Büro das Ziel der Einbrecher war. Sie hatten einfach mit einem Kanaldeckel unsere schweren Sicherheitsglastüren eingeschlagen.



Der Ausblick vom NYAC auf die Dächer von Manhattan und auf die herbstliche Schönheit des Central Park

Der Aufbau

In New York lief dagegen alles glatt. Alle fünf Teammitglieder trafen wohlbehalten und rechtzeitig im New York Athletic Club ein. Freilich gab es erste kleine Komplikationen. In dieser noblen Herberge hat man einen strengen "dress code" eingerichtet: Niemand darf die Lobby oder Fahrstühle in Jeans oder Turnschuhen betreten, Krawatte und Jackett sind sogar beim Frühstück Pflicht. Ein Mitglied des Fritz-Teams hatte noch nie in seinem Leben eine Halsbinde besessen oder getragen. Ein Glück, dass es rund um den Central Park kleine Läden gibt, wo man für wenig Geld solche erstehen kann. Und klar, dass die anderen Mitglieder bereit waren, eine Nachhilfestunde im Schlips-Umbinden zu erteilen.

Spätabends traf die Computerausrüstung ein. Alle interessierten sich vor allem für den Intel-Vierfachrechner, der in den Wochen zuvor über Remote-Server schon die ersten Tests hinter sich hatte. Die mit vier 2,8 GHz schnellen Xenon-Prozessoren ausgestattete Maschine (2 GB RAM) war eigens für die Veranstaltung von der Firma Intel zusammengestellt worden und beeindruckte schwer. Auf diesem Computer erreichte Fritz in der Grundstellung eine Knotenleistung von 3400 kN/s und kam in weniger als vier Minuten auf 18 Halbzüge Rechentiefe. In Mittelspielstellungen haben wir oft über vier Millionen Knoten pro Sekunde beobachtet. Frans Morsch stellte fest: *"Auf einer so schnellen Maschine ist Fritz noch nie gelaufen."*



Spät am abend kam Garry Kasparow zum Ausprobieren der X3D-Brille vorbei.



Die ESPN-Übertragungswagen vor dem NYAC

Nachdem Garry Kasparov den Intel-Rechner und seinen "Arbeitsplatz" besichtigt hatte, bat er die Fritz-Mannschaft in seine Hotel-Suite, um die Konfiguration seines Übungsrechners zu überprüfen. Es gab dort nichts einzustellen, stattdessen bekamen wir Tee, Kuchen und eine begeisterte Vorstellung des aufgebauten X3D-Bildschirms. Der Bildschirm war besonders groß und die Parallaxe so eingestellt, dass das Schachbrett teilweise vor dem Bildschirm zu schweben schien. Garry zwang jeden, die Brille aufzusetzen und zu versuchen, eine Figur zu greifen. *"Das kennen wir, das haben wir ja selber entwickelt"*, sagte jemand. Aber der stärkste Spieler aller Zeiten freute sich wie ein Kind mit einem neuen Weihnachtsgeschenk.

Übertragungswege

Am Montagabend, gerade 16 Stunden vor Beginn der ersten Partien, standen endlich die Räumlichkeiten im New York Athletic Club für den technischen Aufbau zur Verfügung. Ein Heer von Ingenieuren und Helfern von X3D Technologies rückte an, um die komplexen Übertragungswege einzurichten. Im zwölften Stockwerk spielte Kasparov in einem mittelgroßen Raum; im Zimmer daneben standen die Rechner. Das Vierprozessor-System empfing die von Kasparov gesprochenen Züge und berechnete die jeweilige Antwort. Der Partiestand wurde als PGN in eine Datei geschrieben, die von Kasparovs PC gelesen werden konnte. Dieser zeigte das Schachbrett in der für die Brille erforderlichen X3D-Darstellung - zwei in schneller Folge und aus leicht unterschiedlichen Blickwinkeln erzeugte Bilder, die mit der Shutterbrille synchron liefen, erzeugen für das menschliche Gehirn ein echtes dreidimensionales Bild. Wir haben das in CSS 4/03, S.45-46, beschrieben.

Die PGN-Datei wurde auch von weiteren Rechnern gelesen, die X3D-Bilder für die großen Plasma-Bildschirme im Zuschauerraum drei Stockwerke tiefer erzeugten, ebenso wie eine normale Fritz 3D-Abbildung, die für die ESPN-Fernsehübertragung benötigt wurde. Ein weiterer Rechner produzierte ein 2D-Bild für die Analyse und zur Kontrolle. Der komplexe Mix moderner Technologien, vor allem durch Jeroen van den Belt und Mathias Feist von ChessBase entwickelt, konnte nur dank der Unterstützung der äußerst effizienten X3D-Techniker installiert werden. Unglaublich, aber wahr: Zum Schluss funktionierte alles genau nach Plan.

Für die weltweite Übertragung im Internet hatten wir wieder einen Flash-Client eingerichtet, der auf den Servern großer Nachrichten-Portale lief. AOL, Wired Magazine, Der Spiegel und das indische Chennai Online waren einige der Partner, die alle Partien live übertrugen. Mehrere Millionen Menschen empfingen auf diese Weise die Züge und getippte Kommentare aus New York. Auf dem Fritz-Server gab es sogar Videointerviews von prominenten Veranstaltungsbesuchern oder Audiokommentare von Großmeistern, die in Hamburg die Partien analysierten.



X3D-Brett ohne Brille

Das Match beginnt

1. Partie: Garry Kasparov - X3D Fritz [D45]

New York (1), 11.11.2003

(Kommentar von GM Karsten Müller und Mig Greengard)

1.Sf3 d5 2.c4 c6 3.d4 Sf6 4.Sc3 e6. Das ist eine logische und normale Entwicklung zur Slawischen Verteidigung, in der Kasparov bekanntlich ein großer Kenner ist. Aber das X3D Fritz-Team kennt keine Angst und erlaubt die Kasparov-Variante. Man will dem Gegner wohl zeigen, dass man seine Vorbereitung nicht fürchtet. Das ist umso erstaunlicher, da Kasparov im Januar dieses Jahres in genau dieser Eröffnung Deep Junior vernichtend geschlagen hat. **5.e3 Sbd7 6.Dc2 Ld6.** In Kasparov,G-Deep Junior, New York 2003, erfolgte 6...b6 7.cxd5 exd5 8.Ld3 Le7 9.Ld2 0-0 10.g4 Sxg4 11.Tg1 Sdf6 0-1.

7.g4. Ein sehr aggressiver Zug, der einen Bauern für Angriffschancen anbietet. Falls Schwarz mit Sxg5 den Bauern schlägt, bekommt Weiß großen Druck auf der g-Linie. Kasparov hat diese Stellung bislang in Turnierpartien dreimal auf dem Brett gehabt - zweimal mit Weiß und einmal mit Schwarz! Er hat alle drei Parteien gewonnen.

7...Lb4. Ein normaler Zug - beide Spieler sind noch im Buch. X3D Fritz hat drei Millionen Züge im Eröffnungsbuch, Kasparov ist für seine unglaublich tiefsinnige Eröffnungsvorbereitung berühmt. Der Textzug lenkt die Partie in eine andere Richtung als die verunglückte Verteidigung von Deep Junior im Januar. Das ist ein psychologischer Moment, wenn zwei Spieler einer bekannten Partie folgen und schauen, wer zuerst die Nerven verliert und abweicht. Allerdings ist dieser Aspekt für X3D Fritz belanglos. Nur die Programm-Autoren fiebern mit.

8.Ld2 De7 9.Tg1 Lxc3 (9...b6 wird häufiger gespielt) **10.Lxc3 Se4.**



11.0-0-0!?N Ein neuer Zug, anstelle des üblichen 11.Ld3. **11...Df6.** X3D Fritz verlässt sein Eröffnungsbuch und spielt sofort einen Zug, den man von Computern erwarten kann. Das Programm will einen Bauern gewinnen und greift deshalb den unverteidigten Sf3 an. **12.Le2.** Kasparov verteidigt den Springer, erlaubt dafür, dass der Bauer auf f2 genommen werden kann. **12...Sxf2?!** Das läuft für Kasparov ganz nach Plan, X3D Fritz schlägt den Bauern. Weiß bekommt eine mörderische Initiative aufgrund seiner besseren Entwicklung, des Läuferpaars und des unsicher stehenden schwarzen Königs. Darauf hat Kasparov spekuliert. Ein Mensch würde es kaum wagen, einen solchen Bauern zu fressen. Aber X3D Fritz glaubt, genügend defensive Ressourcen zu besitzen, um Kasparovs Initiative zu widerlegen. Falls der weiße Angriff nicht durchschlägt, hat der Rechner eine gute Chance, die Partie zu gewinnen.

13.Tdf1 Se4. Der Nachteil des Bauernraubes ist, dass Weiß jetzt über die offene f-Linie angreifen kann. Es droht unmittelbar ein Abzugsangriff auf die schwarze Dame. **14.Lb4!** Um die kurze Rochade zu verhindern und gleichzeitig den Finger auf die schwarzfeldrigen Schwächen des Gegners zu legen. Mit dem Abzugsangriff 14.Se5 auf die Dame könnte man einen menschlichen Gegner einschüchtern, nicht jedoch einen Rechner, der vier Millionen Stellungen in der Sekunde berechnet.

14...c5. Dieser Zug kam als Überraschung für Kasparov, der erstmals in dieser Partie lange nachdenken muss. X3D Fritz gibt den Bauern zurück, um die weiße Läuferdiagonale zu versperren und gleichzeitig eigene Angriffs#linien gegen den weißen König zu öffnen. **15.cxd5 exd5 16.dxc5 De7 17. Sd4!** Ein riesiges Feld für den Springer, der z.B. nach f5 ziehen kann, um den Druck auf die schwarzen Feldern zu erhöhen.

17...0-0! Dieser menschlich wirkende Zug, den Kommentator Oliver Reeh eingeworfen hatte, war eine echte Überraschung! Fritz evakuiert seinen König auf Kosten einer Qualität. **18.Sf5 De5.**



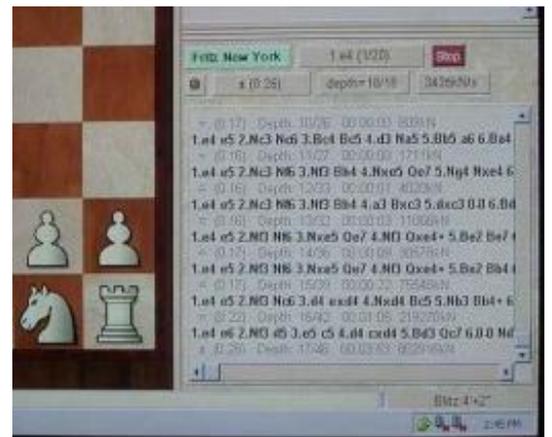
31...Lxa2. Eine Überraschung für Kasparov. Der Bauer war so lange tabu, dass man leicht übersieht, dass er nun geschlagen werden kann. Ab sofort steht der weiße König recht luftig da. **32.Txe4?** Nach ungefähr 15-minütigem Nachdenken gespielt. **32.Td2!** hatte erneut den Finger auf die schwarze Wunde gelegt. **32...Dd3!** Forciert das Remis, weil Weiß den kommenden Schachs nicht ausweichen kann.

33.Td4 Dxe3+ 34.Tcd2. Alles andere ist Selbstmord, **34.Tdd2?? Txb2!** demonstriert die Gefahren für den weißen König: **35.Dxe3 (35.Txb2 Dxc5+; 35.Kxb2 Db3+ 36.Ka1 Db1#)** **35...Tb1** matt. **34.Kd1?? Te8** ist auch tödlich. Kasparov muss in die Zugwiederholung einwilligen:

34...De1+ 35.Td1 erzwungen: **35.Kc2?? Lb1+ 36.Kc3 Dc1+ 37.Tc2 Dxc2#.** **35...De3+.** **35...De8?!** hilft nur Weiß, z.B. **36.Tb4 Ta8 37.Tb7+/-.** **36.T1d2.** **36.Kc2?? Db3+ 37.Kd2 Dxb2+; 36.T4d2?? Dxc5+.** **36...Dg1+.** X3D Fritz konnte mit **...Te8** fortsetzen, aber der Rechner beschließt auch, dass Schwarz nicht auf Gewinn spielen kann. Er wiederholt die Züge. **37.Td1 remis.**

Kasparov nach der Partie: "Das war eine lehrreiche, knappe Begegnung. Ich bekam Vorteil im Mittelspiel, aber es war nicht leicht, den zu verwerten. Fritz hat eine starke, zähe Verteidigung gespielt. Das Programm zeigte, dass seine positionelle Bewertung sehr ausgewogen ist."

Tatsächlich war Garry, wie wir sehen konnten, ziemlich deprimiert. Er hatte "seine" Eröffnung bekommen, er hatte im Mittelspiel die Vorteile, die er gewöhnlich im Turnierschach mit größter Leichtigkeit zu verwerten versteht, und trotzdem lautete das Ergebnis am Ende des Tages 0,5:0,5. Sind die Rechner nicht mehr zu schlagen? Nach einem freien Tag sollte er diese Frage in der zweiten Partie etwas näher untersuchen.



Schnellster Fritz aller Zeiten

Kasparovs Blackout

Zum Start der zweiten Partie ertönten Fanfarenklänge, die "rituelle" Ausführung des ersten Kasparov-Zuges nahm der Eishockeystar Anson Carter von den New York Rangers vor. Er sprach "e7 nach e5" ins Mikrofon und der Kampf war eröffnet.

Die Zahl 13 hatte Garry Kasparov seit jeher Glück gebracht: Geboren am 13. April 1963, 13. Schachweltmeister, Titelgewinn 1985 (8+5=13). Aber an diesem Tag lief X3D Fritz der Nummer eins wie eine schwarze Katze über den Weg.

Kasparov entschied sich nach 1.e4 gegen sein bevorzugtes Sizilianisch und zog statt dessen 1...e5, die Berliner Verteidigung im Spanischen ansteuernd. Nicht zufällig dieselbe Fortsetzung, die voriges Jahr von Kramnik erfolgreich gegen Fritz (und im WM-Kampf 2000 sogar gegen Kasparov selbst) angewandt worden war. Garry hoffte, diesen Erfolg nachahmen zu können, aber das Team von X3D Fritz war darauf vorbereitet: Sie wählten mit 4.d3 eine aktivere Nebenvariante aus. Damit blieben die mächtigen Damen auf dem Brett - ein kritischer Faktor, der es dem menschlichen Spieler sehr erschwerte, mit der Rechenkraft der Maschine mitzuhalten.

Allerdings lief es nicht völlig nach den weißen Vorstellungen: Kasparov gelang es, eine Art von geschlossener Lavierposition zu erreichen. Darauf hatte er gehofft. Als Fritz das Zentrum mit 10.d5 abschloss, waren sich die Kommentatoren einig, dass dies Kasparov begünstige: Geschlossene Stellungen mit blockierten Bauern und geringer Figurenaktivität gelten als sehr schwierig für Computer. X3D Fritz überraschte indes die Schar der Gelehrten mit einem guten Zug nach dem anderen, meist spielte das Programm genau diejenigen Züge, welche die Topspieler im Publikum jeweils vorgeschlagen hatten. Australiens Nummer eins Ian Rogers meinte, dass man dies als einen bestandenen Turing-Test betrachten könne: X3D Fritz sei nicht mehr von einem menschlichen Spieler zu unterscheiden!



Der Technologie-Fan: Immer wenn er vor der Partie die Brille aufsetzte und das 3D-Bild sah, ging über Kasparovs Gesicht ein freudiges Lächeln

2. Partie: X3D Fritz - Garry Kasparov [C66]

New York (2), 13.11.2003

(Kommentar von GM Karsten Müller und André Schulz)

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 Sf6. Auf Kramniks Spuren. Kasparov strebt die berühmte Berliner Verteidigung an. **4.d3.** Überraschung. Zur Berliner Verteidigung führt 4.0-0 Sxe4 5.d4 Sd6 6.Lxc6 dxc6 7.dxe5 Sf5 8.Dxd8+ Kxd8. **4...d6 5.c3 g6 6.0-0 Lg7 7.Sbd2 0-0 8.Te1 Te8.** Vermutlich will Kasparov Fritz aus seinem Buch locken. In der schließlich entstehenden Stellung steht der Turm auf f8 allerdings besser, so dass er diesen Zug gegen Menschen sicher nicht spielen würde. **9.d4 Ld7.** Kasparov möchte den folgenden Zug provozieren, um eine recht geschlossene Stellung herbeizuführen. Hier ist der Rechner nicht so zu Hause wie in offenen Positionen. **10.d5 Se7 11.Lxd7 Sxd7.** Die Struktur erinnert jetzt an Königsindisch und bisher haben viele Programme dort nicht gut ausgesehen. Allerdings fehlt Schwarz der wichtige weißfeldrige Läufer und Weiß kann recht schnell am Damenflügel expandieren. Doch Fritz verfolgt diesen Plan nicht mit der nötigen Konsequenz. Ich bin sicher, dass Kasparov so nicht gegen Kramnik spielen würde. **12.a4 h6.** 12...f5? ist zu hastig: 13.Sg5 Sxd5 14.Sf1 S5f6 15.exf5 gxf5 16.Se3+/-; 12...a5 kam in Betracht. **13.a5.** Stellungsgerechter Vormarsch des a-Bauern, um mit a5-a6 die weißen Felder am Damenflügel zu ruinieren. **13...a6 14.b4 f5.** Das mit h6 vorbereitete logische Gegenspiel. **15.c4 Sf6 16.Lb2?!** Dieser Zug wurde von den zahlreichen Kommentatoren kritisiert, denn der Läufer weiß noch nicht so genau, auf welches Feld er gehört. Flexibilität ist wichtig! **16...Dd7 17.Tb1.** 17.Tc1 nebst 18.c5 wurde eher erwartet. **17...g5.** Sehr verpflichtend, aber wohl nicht schlecht. Der Hauptnachteil ist meiner Meinung nach, dass Fritz nun genau weiß, was er zu tun hat: Er muss einen Springer nach e4 bringen und danach am Damenflügel vorrücken. GM Khalifman hielt f5-f4 für besser. Das nähme den Druck von e4 und würde Weiß sofort eine starke Initiative am Damenflügel erlauben. 18.c5 g5 19.Sc4. **18.exf5.** Notwendig, sonst wird Weiß überrollt. **18...Dxf5 19.Sf1!** Mit diesem und den folgenden Manövern nimmt Fritz das Feld e4 unter Kontrolle. **19...Dh7 20.S3d2 Sf5!** 20...Sg6 21.Sg3 Sf4 22.Sde4 gefiel Kasparov wohl nicht. **21.Se4 Sxe4.** Schwarz muss gleich nehmen, sonst kommt Sg3 und der andere Springer nimmt auf e4 zurück. **22.Txe4 h5 23.Dd3 Tf8 24.Tbe1?!** Fritz agiert hier und im Folgenden nicht konsequent genug. 24.c5 war angesagt. **24...Tf7 25.T1e2.** 25.c5!? Dg6 26.b5 kam stark in Frage. **25...g4 26.Db3 Taf8 27.c5.** 27.b5 war laut Khalifman besser. **27...Dg6.** 27...Sh4 wird mit 28.Dc4 beantwortet. **28.cxd6?!** Warum beraubt sich Weiß hier freiwillig so vieler Optionen? Er kann die Entscheidung einfach mit 28.Dc4 vertagen und steht gut: 28...Sh4 29.Sg3+/- . **28...cxd6 29.b5 axb5 30.Dxb5 Lh6? 31.Db6.** Droht Nehmen auf e5, da die Dame g6 ungedeckt, der Bauer d6 daher gefesselt ist. **31...Kh7 32.Db4.** Dieser Zug verhindert h5-h4, weil dann g4 hinge. Mit dem nächsten Zug erneuert Kasparov die Drohung, übersieht aber, dass der Tf8 nicht mehr gedeckt ist. Er war etwas in Zeitnot.

X3D Fritz wird erwürgt

Die Spannung vor der dritten Partie hätte größer nicht sein können: Nur ein Sieg ließe Kasparov die Hoffnung auf einen Gesamtsieg im Match, bei einer Niederlage wäre die vierte Partie nur noch eine Formalität gewesen. Nach einem Remis hätte Kasparov in der letzten Partie mit Schwarz ein verzweifelter Kampf bevorgestanden. Und was tat der (nerven-)stärkste Spieler aller Zeiten in dieser Situation: Er überrollte einen darnieder liegenden Fritz wie der Terminator, so ein Kolumnist, der seine Begeisterung darüber kaum verbergen konnte.

3. Partie: Kasparov,G - X3D Fritz [D45]

New York (3), 16.11.2003

(Kommentar von André Schulz)

1.Sf3 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 d5 4.d4 c6 5.e3 a6. Die Abweichung von der ersten Partie, wo Sbd7 geschah. **6.c5.** Kasparov schließt sofort die Stellung. **6...Sbd7 7.b4 a5?** Ein schwerer Fehler, im höheren Sinne schon der Verlustzug. Manche Experten in New York meinten indes, Fritz habe die Partie schon mit 5...a6 in den Sand gesetzt. **8.b5.** Danach wird der schwarze Bauer a5 bald schwach. **8...e5 9.Da4.** 9.dxe5 Se4 hätte hingegen die Partie zugunsten des Rechners in taktisches Fahrwasser gelenkt.

9...Dc7 10.La3 e4? Fritz schließt die Position im Zentrum. **11.Sd2 Le7 12.b6 Dd8 13.h3.**



Eine Traumstellung gegen einen Rechner. Völlig geschlossene Position und mit dem Bauern a5 eine sichere Beute. **13...0-0 14.Sb3 Ld6!?** Kleiner Witz des Rechners. Der Läufer kann nicht genommen werden. 15.cxd6 Sxb6 bedeutet Damenerverlust!

15.Tb1 Le7?! Wenn schon, dann 15...Lb8. **16.Sxa5 Sb8.** Wahrscheinlich, um c6 zu überdecken. **17.Lb4.** Kasparov befreit mit den folgenden Manövern seine Figuren am Damenflügel. **17...Dd7 18.Tb2.** Prophylaxe. **18...De6.** 18...Se8 19.Dd1 f5 wäre der richtige Plan gewesen. Doch jetzt und später findet Fritz dies nicht. Ohne den Zug f7-f5 ist er hier jedoch hilflos. **19.Dd1 Sfd7 20.a3 Dh6 21.Sb3 Lh4.** Wieder besser ist 21...f5. **22.Dd2 Sf6 23.Kd1 Le6 24.Kc1 Td8 25.Tc2 Sbd7 26.Kb2 Sf8 27.a4 Sg6.** Die schwarzen Züge sind allesamt völlig nutzlos. **28.a5 Se7 29.a6!** Stark. Danach ist Schwarz bald völlig blockiert. **29...bxa6 30.Sa5 Tdb8 31.g3 Lg5 32.Lg2 Dg6 33.Ka1 Kh8 34.Sa2 Ld7 35.Lc3 Se8 36.Sb4 Kg8 37.Tb1 Lc8 38.Ta2 Lh6 39.Lf1 De6 40.Dd1 Sf6 41.Da4 Lb7 42.Sxb7 Txb7 43.Sxa6 Dd7 44.Dc2 Kh8 45.Tb3 1-0.**



Die Schlussstellung. Schwarz kann nichts gegen Kasparovs Plan unternehmen, die Türme auf der a-Linie zu verdoppeln

und in die schwarze Stellung einzudringen. Einige Zuschauer waren über die vermeintlich verfrühte Aufgabe von X3D Fritz enttäuscht, aber Frans Morsch und Mathias Feist hatten "sehr hässliche" Züge in der Hauptvariante von Fritz gesehen. Auf der offiziellen Match-Webseite zeigte Mig Greengard, wie man den Computer in dieser Stellung auseinander schraubt: 45...Se8 46.Tba3 Sc8 47.Sb4 Tab8 48.Ta8 Lg5 49.Txb8 Txb8 50.Ta6 Ld8 51.Da4 Se7 52.Ta8 Txa8 53.Dxa8 und der b-Bauer kann nicht aufgehalten werden (minus sechs Bauern in der Fritz-Anzeige).

Remis in der Vierten

In der vierten Partie der Mensch-Maschine-Weltmeisterschaft in New York City legte sich der Sturm ebenso schnell wie er aufgekommen war. Kasparov erarbeitete sich aus einer schwierigen Eröffnung heraus ein Remis mit den schwarzen Steinen. Kasparov selber meinte: *"Ich war durchaus bereit, in der letzten Matchpartie mich mit der Maschine zu raufen, aber mein Gegner wählte eine seltene Variante, in der Schwarz ausgleichen, aber nicht mehr aus der Stellung herausholen kann."* Immerhin gab es einen sehenswerten Schluss.

X3D Fritz - Garry Kasparov,G [D27]

New York (4), 18.11.2003

(Kommentar von Garry Kasparov)

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Sf3 e6 4.e3 a6 5.Lxc4 c5 6.0-0 Sf6 7.Lb3 cxd4 8.exd4 Sc6 9.Sc3 Le7 10.Te1 0-0 11.Lf4. Das ist ein seltener Zug. Beliebter ist Sg5. **11...Sa5 12.d5 Sxb3 13.Dxb3.**



Nach diesen Zügen ist eine Stellung auf dem Brett, die ich gegen Kramnik in einer Blitzpartie hatte. Damals gewann ich, aber eine Blitzpartie gegen einen Menschen und eine Turnier-Begegnung mit einem Computer sind zwei höchst unterschiedliche Dinge. Vielleicht hatte Schwarz etwas Unangenehmes für mich vorbereitet. Diese Stellung ohne Dame in der letzten Partie zu spielen schien mir zu gefährlich.

13...exd5 14.Tad1 Le6 15.Dxb7 Ld6 16.Lg5 Tb8 17.Dxa6 Txb2 18.Lxf6. Dieser Zug führt fast forciert zum Remis. Der Computer hätte 18.Te2 probieren können, was in einer Partie von Kharlov vorkam. Nach 18...Txe2 19.Dxe2 entsteht eine komplizierte Stellung, z.B. 19...h6 20.Lxf6 Dxf6 21.Sxd5 Dg6 oder 19...Le7 20.Dd3 Da5 21.Lxf6 Lxf6 22.Sxd5 Dxa2 23.Sxf6+ gxf6 24.Sd2 Dd5. Schwarz kann jeweils die Stellung halten.

18...Dxf6. Das ist besser als **18...gxf6. 19.Dxd6 Dxc3 20.Sd4 Txa2 21.Sxe6 fxe6 22.Dxe6+ Kh8 23.Tf1.** Die Fortsetzung 23.Df7 führt nach 23Dc8 24.Dxd5 Taxf2 zu nichts. **23...Dc5.**



Schwarz konnte den Bauern auf d5 aufgeben, die Stellung ist ohnehin remis. **24.Dxd5 Txf2 25.Txf2.** Nicht besser ist **25.Dd8+ Tf8+ 26.Kh1 Ta8. 25...Dxf2+ 26.Kh1 h6.** Interessanterweise ist das der einzige Zug, den man aber in der Stellung finden muss. Da Schwarz nichts falsch gemacht hat, konnte er nicht verlieren. **27.Dd8+ Kh7 remis.**

Damit lautete der Endstand zwei zu zwei, mit je einem Sieg für beide Kontrahenten. Fritz hatte die zweite, Kasparov die dritte Partie gewonnen und die beiden anderen wurden remis. Kasparov erhielt 175.000 Dollar für dieses Resultat und nahm auch die goldene Siegestrophäe mit nach Hause (X3D Fritz begnügt sich mit einer virtuellen Kopie davon).

Das Unentschieden, das fanden beide Parteien, war gleichzeitig zufriedenstellend und unbefriedigend. Sowohl das Fritz-Team als auch Kasparov entschlossen sich für eine "Halb volles Glas"-Betrachtungsweise: Frans Morsch hatte sich mit Weiß in der letzten Partie mehr erwartet, zeigte sich aber zufrieden mit vier interessanten Partien und dem ehrenvollen Remis gegen den größten Schachspieler der Welt. Kasparov wiederholte die Selbstkritik an seinem Patzer in der zweiten Partie, die ihn einen entscheidenden Punkt gekostet hatte. "*Leider hat mir ein einziger Fehler den Partieverlust eingebracht.*" Aber er habe gut gekämpft und die Maschine im Großen und Ganzen überspielt. (ff)

Hat Ihnen dieser Artikel gefallen ? Möchten Sie CSS Online regelmässig lesen ?

[Hier geht es zur Anmeldung von CSS Online !](#)

Informationen zum Autor:

Frederic Friedel



Gruppenbild: Frans Morsch, Mathias Feist, Jeroen van den Belt und Alex Kure mit X3D-Hardware-Experte Alex Jao