

Kirjakow gegen Deep Junior

Die Matches des Computerschachfreundes Martin Müller, der mit verschiedenen Programmen im Internet gegen Großmeister antritt, sind berühmt. Für CSS Online berichtet der Schweizer über seine Motivation und seine Eindrücke.

Seit geraumer Zeit organisiere ich Matches Computer gegen GM/IM. Das letzte Mal war es ein zweirundiges Match mit Deep Junior 9 gegen GM Petr Kirjakow, welches DJ9 1,5 – 0,5 für sich entschied.

Katapultov,Deep Junior 9 (2637) - Petr Kirjakow [C06]
Freundschaftspartie, 120m + 10s Maschinenraum, 23.12.2004
[Mueller-Alves,Martin]

1.d4 e6 2.e4 d5 3.Sd2 Sf6 4.Ld3 c5 5.e5 Sfd7 6.c3 b6?! Die Französische Verteidigung ist meine Lieblingswaffe gegen Computer. Eine Idee ist eine geschlossene Stellung zu erreichen nach einem Abtausch des "schlechten französischen Läufers" über das Feld a6 mit geschlossenen Bauernketten. **7.f4?!** Nicht die beste Option. [7.Sh3 La6 8.Lxa6 Sxa6 9.Dg4 mit unangenehmem Druck auf dem Knigsflügel. Um ehrlich zu sein, ich vermeide 6.- b6 gegen menschliche Gegner genau aus diesem Grund.] **7...La6 8.Sdf3** [8.Lb1!? ist interessant, bereitet f4-f5 vor.] **8...Lxd3 9.Dxd3 Sc6 10.Se2 c4!** entsprechend meinem Gesamtplan **11.De3** [11.Dc2!? Dies ist der "menschliche" Zug mit Ausblick auf xf5, und xa4 nach einem möglichen b2-b3xc4.] **11...Se7!?** gespielt auf Sicherheit. Ich versuchte f4-f5 zu vermeiden. Ich unterschätzte die Möglichkeit der b3 und La3 Idee, zum Abtausch des schlechten Läufers auf c1. **12.Df2 h5 13.b3!** Deep Junior öffnet eine zweite Front. Die meisten modernen Schachengines tun dasselbe in diesen geschlossenen Stellungstypen. **13...b5 14.La3!** Weiss verfügt über einen leichten Vorteil zu diesem Zeitpunkt und die schwarze Verteidigung gestaltet sich nicht so leicht. Wie soll die b-Linie beherrscht werden? **14...g6 15.0-0 Sf5 16.Lxf8 Kxf8 17.Sg3 Sh6 18.Sg5 Kg7 19.bxc4 bxc4 20.Tab1 Tb8!** Bei korrekter Verteidigung neutralisiert Schwarz fast vollständig den weissen Druck auf der b-Linie. **21.Txb8 Sxb8 22.Tb1 Dc7 23.Db2 Sc6 24.Db7 Tc8 25.Da6 Sd8 26.Db5 Sc6 27.Db7** Unangenehmes und planloses Spiel von Deep Junior 9. Selbstverständlich könnte Weiss seinen Sg3 verbessern und den Vorstoss g3-g4 vorbereiten, aber mein Gegner hat es nicht eilig. Es scheint, wie wenn er auf einen Zeitnotfehler spekuliert. **27...Sd8 28.Db2 Sc6 29.Dc2!** Verbindend Drohungen auf beiden Seiten. Ich war bereits ein wenig müde, es ist kein klarer Ausgleich erreicht. Und Weiss fährt damit fort Drohungen aufzustellen. Alle vier Springer sind noch auf dem Brett. Definitiv zum Vorteil des Computers. **29...Th8 30.Da4 Tc8 31.Tb5**



31...h4? Ich entschied meinen Sh6 ins Spiel zu bringen aber der Bauer h4 hatte einen Zug später meine Probleme verursacht. f5 ist kein Ausweg da Weiss leicht g3-g4 vorbereiten kann. **32.Sf1 Sf5 33.Da6 Dd7 34.Kf2 Tb8!** Endlich setzte ich meinen Turm auf die b-Linie in der Hoffnung auf weiteren Abtausch. **35.a4!** ein neues Problem für Schwarz: nehmen auf b5 oder eben nicht? **35...Kg8?!** ein schwacher Zug. Aber ich befürchtete eine Dd8 Invasion. [35...Txb5!? 36.axb5 Sb8 37.Da5 Db7 war logisch, mit der Idee a7-a6] **36.Se3! Sxe3 37.Kxe3 Txb5 38.axb5 Se7** war notwendig, da sonst der Bauer h4 fällt nach Sf3. **39.Kf3 Sf5 40.g4! hxg3 41.hxg3 Dc7 42.g4!** Weiss baut seinen Vorteil aus. Wie man weiss, ist Dame plus Springer ein starkes Paar im Angriff. Der a7 Bauer ist schwach. Weiss spielte nach den Prinzipien von Nimzowitsch indem man zwei Schwächen entwickelt: Die erste schwarze Schwäche war die Königsseite, die zweite die b-Linie. Und schlussendlich konnten nicht beide verteidigt werden. **42...Sg7** Ein Fehlzug. Sh6 war die verhältnismässig beste Option. [42...Se7 43.Da2 mit der Idee Dh2 und Angriff.] **43.b6!** Eine kleine Kombination im Capablanca Stil. Ich übersah b5-b6 weil xb6 zweimal gedeckt ist durch den a7 Bauern und die Dame. Ich wurde strategisch ausgespielt vom Computer. Die nächste Französische Verteidigung werde ich besser machen. **1-0**

Beide Partien können hier, kommentiert von Petr Kirjakow, nachgespielt und heruntergeladen werden.

Warum das alles?

Oft werde ich gefragt, weshalb ich solche Matches organisiere und wie ich die GM's dazu bringe, gegen meine Computer zu spielen. Dazu hole ich ein wenig aus. Computerschach ist seit Mitte der 80er Jahre mein Hobby. Selbst spiele ich seit ca. 25 Jahren im Schachclub mit. Damals kaufte ich mir Eröffnungsbücher, Brettcomputer und hatte riesige Ambitionen, mit Grobs Attacke 1.g4 gegen den Brettcomputer zu gewinnen oder auch vernünftige Partien auf mittleren Bedenkzeiten gegen ihn auszutragen. Später kaufte ich Computer mit Prozessoren 286, 486, P1, PII, PIII, Dual PIII, P4 sowie Dual Xeon mit den jeweiligen Spitzenprogrammen. Und hier stellt sich ja bereits die Frage: weshalb? Ich träumte eigentlich immer davon, den Großmeister auf dem Schreibtisch zu haben und nicht mehr mich beim Studium der Eröffnungsbücher kopfschüttelnd zu fragen, weshalb denn ein Zug gut sei und was auf einen nicht erwähnten Gegenzug die korrekte Fortsetzung ist. Die heutigen Programme auf einer guten Hardware in Verbindung mit Datenbanken und Eröffnungsbäumen erlauben mir, das zu untersuchen und verstehen zu lernen.



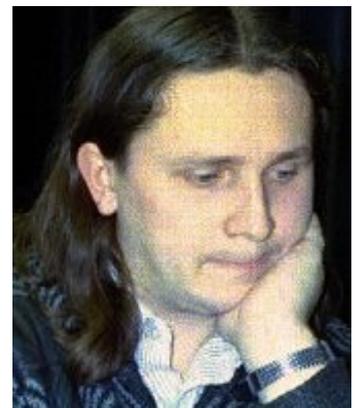
Martin Mueller

Um herauszufinden, wie stark ein Computer wirklich ist, ließ ich ihn gegen eine Schachgröße spielen. Am Anfang, zur Zeit der 486er, musste ein Titelträger noch simultan gegen drei PCs spielen. Ab P133 MHz wurden es nur noch Spiele gegen einen Computer. GM Joe Gallagher, GM Lucas Brunner, IM Werner Hug, GM Florin Gheorghiu, GM Lothar Vogt waren vor Publikum gefordert, gegen die PCs anzutreten. Als damaliger Präsident des Schachclubs des Schweizerischen Bankvereins veranstaltete ich diese Matches. Das letzte fand 1997 auf einem PII 233 MHz gegen GM Florin Gheorghiu statt. Seit es den ICC gibt, hielt ich die Matches dort ab. Der englischen Sprache recht gut mächtig ging ich direkt auf die GMs zu und zahlte anstatt für Lektionen – für Zweikämpfe. Gegner waren GM Pablo Zarnicki, GM James Plaskett, GM Sergej Volkov, GM Petr Kirjakow, GM Alexej Drejev und andere. Spannend ist es, analog einem Fussballspiel der Champions-League, Mensch gegen Maschine als Beobachter wie im Stadion zu genießen, mit dem Vorteil, die ganzen Hauptvarianten nebst Bewertungen zur Verfügung zu haben. Seit dem

Start des CB Servers genieße ich den größeren Komfort, die Partien dank der GUI mit verzugsfreien Eingaben durchzuführen. Die Bedienerzeit ging auf ICC, damals noch ohne Einbindung ans Interface, zu Lasten der Engine.

In der jüngeren Vergangenheit gelangen mir einige Vollerfolge gegen GMs. Verluste gab es kaum mehr, lediglich unattraktive Spiele in geschlossener Stellung mit Remis-Ausgang. Von der Vorstellung, auch mit geschlossenen Eröffnungen dank verbesserter Strategiekennnisse zum Erfolg zu kommen, musste ich teilweise abrücken. Je nach Gegner führte dies zu unattraktivem Schach. Trotzdem hatte ich das bewusst riskiert. Zum Beispiel letztes Jahr mit Deep Shredder 8 gegen Petr Kirjakow. In den vorliegenden beiden Partien ist das aber sicher nicht der Fall. Nach erfolgter Partie, je nach Gehalt derselben, lasse ich den GM die Partie noch kommentieren. Selbstverständlich gegen eine zusätzliche Entschädigung.

Wie geht es weiter? Sobald ein neues Programm auf den Markt kommt, ist es "gefährdet", von mir gegen ein GM getestet zu werden. Als Spektakel für alle, zum Vergnügen für mich und nicht zuletzt auch als ein knallhartes Training für den GM. Meine Matches sind etwas selektiver geworden und deshalb auch weniger häufig. Ab und zu erhalte ich sehr nette Feedbacks von Zuschauern, die solche Begegnungen schätzen. *(Martin Müller)*



Petr Kirjakow

Informationen zum Autor

Martin Müller
