

In Indonesien fand im Januar ein Mensch-Maschine-Mannschaftskampf (MMM) statt. Zwei Groß- und zwei Fide-Meister traten der Elite der Schachprogramme mutig entgegen. Mutig, aber erfolglos, denn die Blechmonster gewannen mit 14,5 zu 1,5 Punkten. Guido Rothe hat eine spannende Partie für CSS Online kommentiert.

CSS Online hat bereits im Newsticker über das Gemetzel berichtet, das die Maschinen unter den armen indonesischen Meistern angerichtet haben. Eine typische Partie zwischen GM Susanto Megaranto und GM Junior 8 zeigt, warum der Wettkampf von den Menschen verloren wurde.

**Megaranto, S. – Junior 8 [B80]
Indochess Man vs Machine, 10.01.2005**

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 e6

Junior wählt die Scheveninger Variante, eine der populärsten Verteidigungen in der Sizilianischen Eröffnung, die gewöhnlich zu einem spannungsgeladenen Kampf führt. Ob die Maschine das verträumte holländische Seebad wohl kennt, das so große schachliche Berühmtheit erlangte?

6.Le3 a6 7.f3 b5 8.Dd2 Lb7 9.g4

Der junge indonesische Großmeister wählt eine der schärfsten Bekämpfungsmethoden des schwarzen Spielaufbaus. Der g-Bauer prescht nach vorn, um den am Königsflügel zu erwartenden schwarzen Monarchen standesgemäß zu begrüßen. Gleichzeitig verfolgt der Textzug auch eine positionelle Absicht. Mit g4-g5 soll der Springer von f6 vertrieben und das befreiende d5 erschwert werden.

Auf der Kehrseite der Medaille steht die Schwächung des eigenen Königsflügels. Das weiße Oberhaupt wird sich nunmehr zur anderen Seite orientieren müssen. Aber dort verfügt Schwarz bereits über die halboffene c-Linie. Mit einem Wort: zweiseitig!

9...Sfd7 10.0-0-0 Sb6 11.g5 S8d7 12.h4 Tc8 13.a3 d5



Nachdem Weiß in den letzten Zügen nichts unternommen hat, um diesen Bauernvorstoß zu verhindern, übernimmt der Rechner folgerichtig die Führung in der Partie. Vielleicht wäre es aussichtsreicher gewesen, Megaranto hätte zugunsten von 11.Ld3 und 12.f4 den weiteren Vormarsch der Königsflügelbauern hintangestellt.

14.exd5 Sxd5 15.Sxd5 Lxd5 16.Kb1 Lc5 17.Tg1

Hier steht der Turm nicht unbedingt besser. Dem Geist der Stellung entsprach eher gleich h4-h5. Falls sich der Rechner dann die Qualität einverleiben möchte, verschluckt er sich an dem Happen: 17.h5 Lxd4?! 18.Dxd4 Lxf3? 19. Dxc7 Tf8 (Lxd1 20.Dxh8+ Ke7 21.Dxd8+ Kxd8 22.Ld3 und Weiß gewinnt einen Bauern) 20.Ld3 Lxd1 21.Txd1 Dc7 22.Lxh7 Ke7 (De5 23.Ld4 De2 24.Th1 Df3 25.Th2) 23. Le4 und gegen den Durchmarsch des h-Bauern ist kein Kraut gewachsen.

17...Dc7 18.f4 0-0

Nun muss Schwarz doch rochieren, da es seinem König nach f4-f5 in der Mitte zu heiß wird. Megaranto heißt ihn denn auch gleich unter seiner neuen Adresse willkommen.

19.h5 Db7



Eine inhaltsreiche Stellung. Beide Seiten haben zu unterschiedlichen Flügeln rochiert und stehen bereit, Linien vor dem gegnerischen König zu öffnen. Hier gilt das alte Gorbatschow-Zitat: "Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben." Mit seinem letzten Zug bereitet Junior b5-b4 vor. Doch zuerst packt Megaranto seinen Trumpf aus.

20.g6 b4

Hieb auf Stich! 20...fxg6 21.hxg6 h6 war auch möglich, aber der Rechner setzt lieber auf den Gegenangriff. Die Stellung befindet sich noch in den Grenzen des dynamischen Gleichgewichts, aber da es hier vor allem auf exakte Rechenarbeit ankommt, würde jeder wohl lieber auf die Maschine setzen.

21.gxh7+ Kh8 22.a4

So ist es beiden Seiten gelungen, die Stellungen vor dem eigenen Oberhaupt halbwegs geschlossen zu halten. Der Schwarze benutzt dafür sogar einen weißen Bauern als Schutzschild. 22.axb4 Lxb4 hätte Weiß kaum überlebt: 23.Df2 Lc3 24.b3 Dc7 (Db4 25.Dg3!) 25.h6 g6 26.Se2 Lf6 27.Sd4 Sc5 gibt Schwarz mit seinem Läuferpaar starken Angriff.

22...Sf6 23.h6 g6 24.f5

Der junge Indonesier opfert mutig weiter, um eine Schneise zum gegnerischen König zu öffnen. Aber 24.Dd3 war genauer.

24...exf5 25.Sxf5

Das war die Idee. Jetzt scheitert 25...gxf5 sehr schön an 26.Lxc5 Txc5 27.Dg5 nebst matt. Doch der Junior hat noch einen Trumpf im blechernen Ärmel.



25...b3

Mit diesem starken Bauernzug öffnet der Rechner die Diagonale b1-f5, auf der gleich sein weißfeldriger Läufer mit verheerender Wirkung erscheinen wird.

26.c4

Besser war 26.Lxc5 Txc5 27.Se3, womit der Großmeister noch halbwegs die Balance halten konnte. Aber wer will es ihm verdenken, dass er in einer derart unklaren Position fehlerhaft. Nun läuft alles für das Maschinchen.

26...Le4+ 27.Ld3

Sonst folgt einfach 27...Lxf5.

27...Dd7 28.Lxc5

28.Lxe4 Dxd2 29.Lxd2 Sxe4 (aber nicht 29...Lxg1 30.Lc3 gxf5 31.Lxf6+ Kxh7 32.Lxf5+ und Weiß gewinnt !)

28...Txc5 29.Se3 Td8

Die Fesselung in der d-Linie gewinnt nun entscheidendes Material. Megaranto unternimmt noch einen verzweifelten Versuch gegen den Springer auf f6, aber die Maschine behält die Lage sicher im Griff.

30.Dc3 Lxd3+ 31.Kc1 Tc6 32.Tgf1 Dd4 0-1

Die Partie zum Nachspielen finden Sie hier.

Informationen zum Autor

Guide Rothe
