



Im Rahmen der Chess Classics in Mainz trafen am heutigen 16. August Spitzenschachspieler sowohl der menschlichen als auch der Computerfraktion in je zwei Chess960 Partien aufeinander. Für die Menschen traten der amtierende Chess960-Weltmeister Peter Swidler sowie Youngstar Teimour Radjabov an, die Maschinen wurden durch den Sieger des letztjährigen Chess960 Computer-WM Spike und den mehrfachen Titelträger im klassischen Schach, Shredder, vertreten. Die Bedenkzeit betrug 25 Minuten plus 10 Sekunden Fischerbonus für die gesamte Partie. Spielen die Computer bei diesen Konditionen im Chess960 bereits in einer anderen Liga oder konnten die menschlichen Großmeister in diesem Jahr noch einmal dagegen halten?

Swidler und Radjabov sollten beide mit Weiß beginnen, was im Chess960 in manchen Startaufstellungen ein größerer Vorteil ist, wie Peter Swidler uns im anschließenden Interview verriet. Die Auslosungen ergaben jedoch eher ausgeglichene Startpositionen, so dass der Anzugsvorteil nicht größer war als im klassischen Schach. Für die erste Partie hatten sich beide Spieler eine Menge vorgenommen und waren durchaus gewillt, auf Sieg zu spielen. Ein besonderes Highlight für die Zuschauer stellten die vor der Bühne aufgestellten großformatigen Flachbildschirme dar, auf denen man Spikes Stellungsbewertung der aktuellen Brettpositionen ablesen konnte. Den Großmeistern blieb der Blick auf diese Information allerdings verwehrt; sie mussten dies aus der Mimik der Computerbediener herauslesen.



Peter Swidler und Ralf Schäfer vor der zweiten Partie



Radjabov rückt seine Figuren zurecht

Die erste Runde endete für Radjabov in einem Fiasko - Verlust in nur 16 Zügen. Für den Aserbaidschaner, der zum ersten Mal bei einem offiziellen Event Chess960 spielte, hatte diese Partie ein wenig Experimentcharakter: *"Ich hatte vorher nur ein paar Chess960-Schnellpartien auf ICC gespielt und ging deshalb ohne Erfahrung in das Match. Shredder opferte in seiner typischen Manier recht schnell einen Bauern. Ich wollte mir das zeigen lassen und nahm deshalb das Opfer an. Ich war einfach neugierig, wie die Partie sich entwickeln würde und sagte der Maschine den Kampf an. Es entstand sofort ein taktisches Scharmützel, aber bei so etwas ist man ja gegen Computer oft auf der Verliererstraße. Eigentlich hatte ich eine gesunde Stellung nach der Eröffnung, doch ich ließ ein oder zwei gute Züge aus, worauf mir Shredder sofort die passende Antwort lieferte und die Partie gewann. Trotzdem war ich nicht frustriert nach der Begegnung."*



Endstellung der Partie Radjabov gegen Shredder.

Auch Peter Swidler war in der ersten Partie gegen Spike kein Glück beschieden. Obwohl die Partie verheißungsvoll begann, musste er am Ende vor der Engine kapitulieren: *"Sofort im ersten Zug sah ich die Möglichkeit, der Maschine einen Handel anzubieten: Durch einen Abtausch seines Läufers gegen meinen Springer verpasste Spike mir einen Doppelbauern, aber ich wusste, dass dies etwas ist, das ich während der Partie gegen ihn einsetzen könnte. Im weiteren*

Verlauf gelangte ich jedoch zu einer Position, die gegen einen menschlichen Gegner zweifelsohne sehr schlecht gewesen wäre. Ich hoffte, dass der Computer irgendwann der Möglichkeit nicht widerstehen könnte, sein Mannöver vom Beginn der Partie anderswo zu wiederholen. Mein auf a1 eingesperrte Läufer sah allerdings nicht besonders gut aus, auch wenn die Möglichkeit blieb, diesen mit dem Zug c4 zu aktivieren. Irgendwann zog Spike dann nur noch mit Dame und Turm umher, so dass ich praktisch ein Remis sicher hatte. Ich öffnete die Stellung, hätte damit jedoch noch ein paar Züge warten sollen. Sobald eine offene Position erreicht ist, verwandelt sich ein Schachprogramm in einen ganz anderen Typ von Spieler. Da ich nun zu einem falschen Zeitpunkt aufgemacht hatte, konnte der Computer seine taktische Stärke voll entfalten und den Sieg einfahren. Das war schon etwas enttäuschend für mich."



Die zweite Begegnung der beiden Chess960-Weltmeister endete mit der Punkteteilung. Spike ließ recht früh den Damentausch zu, konnte jedoch mit dem Läuferpaar und seinen Türmen ein wenig Druck aufbauen. Nach weiteren Abtuschen verflachte die Partie in remisliche Fahrwasser. Man hatte den Eindruck, dass Peter Swidler nach seiner Enttäuschung in der ersten Partie diesmal mit den schwarzen Steinen nur ein Unentschieden anstrebte. Swidlers Kommentare zur zweiten Partie: *"Auch wenn es vielleicht so aussah, habe ich nicht auf Remis gespielt. Ab einem gewissen Punkt hatte ich eben die Wahl zwischen einer leicht schlechteren Stellung und einem ausgeglichenen Endspiel mit wahrscheinlichem Remisausgang. Da habe ich mich eben gegen die Variante mit der schlechteren Position entschieden. Ab und zu kommt es ja vor, dass Computer ein Endspiel wie dieses zu optimistisch bewerten und die Stellung überziehen. Aber Spike ist ein starkes Programm und es hat das Endspiel korrekt eingeschätzt. Also wurde es Remis."*

Etwa fünf Züge vor dem Ende der Partie machte Swidler ein Remisangebot. Volker Böhm, der das Programm in dieser Partie bediente, hörte es jedoch nicht und spielte weiter. Swidler grinste, und kurze Zeit später endete die Partie mit einer Zugwiederholung. Nach geschlagener Schlacht klärten die Kontrahenten das Mißverständnis auf.

Wesentlich länger dauerte in Runde zwei der Kampf zwischen Shredder und Teimour Radjabow. Die Eröffnung verlief recht ausgeglichen und schon früh war das Bestreben Radjabows erkennbar, eine geschlossene Stellung zu erreichen. Dies gelang ihm bei vollem Brett, so dass bald nur noch die Figuren hin- und hergezogen wurden. Im weiteren Verlauf erschuf Shredder jedoch kleinere taktische Fallen, die der Großmeister angesichts der fortgeschrittenen Bedenkzeit nicht mehr vollständig zu überblicken vermochte.



Optimistischer Blick in die Zukunft



SMK während der Partie

Während der gesamten Partie beurteilte Shredder übrigens seine Stellung leicht positiv. In diesem Punkt waren Mensch und Maschine sich uneinig, denn im Anschluss an die Partie gaben beide Großmeister an, die schwarze Stellung lange Zeit für besser befunden zu haben.

Radjabow kommentiert seine zweite Partie gegen Shredder so: *"Nach der Eröffnung hatten wir eine interessante Stellung auf dem Brett und ich schätzte meine Position leicht besser ein. Ab einem bestimmten Punkt hätte ich wohl etwas energischer spielen sollen, denn ich sah Chancen, Shredders König zu attackieren. Doch ich entschied mich, auf einen besseren Moment zu warten, der aber leider nicht eintrat. Der Computer spielte zu diesem Zeitpunkt ziemlich ideenlos - er schob lediglich seine Figuren hin und her. Aber dann machte ich ein paar kleinere Fehler, z.B. als ich meinen König nach b7 stellte. Shredder fing dann an, mit seiner Dame über das Brett zu marschieren, und es war nicht einfach, die taktischen Verwicklungen alle zu überblicken. Dann tat die Maschine das, was sie am besten kann: Einfach rechnen, bis sie etwas*

*Taktisches findet und zuschlagen kann."*

Partien online nachspielen



Der Turniersaal



Peter Swidler und Volker Böhm

Peter Swidler äußerte sich auf der Pressekonferenz zu einigen Chess960-spezifischen Detailfragen:

**CSS-Online:** Haben Sie sich auf die Partien gegen den Computer vorbereitet, vielleicht durch Testspiele gegen Spike? Ist eine Vorbereitung im Chess960 überhaupt sinnvoll?

**Swidler:** Nein, ich war nicht speziell vorbereitet, weil es meiner Meinung nach schwierig ist, sich auf ein Chess960-Match einzustellen. Es gibt einfach zuviele verschiedene taktische Muster in den einzelnen Startaufstellungen. Testpartien gegen Spike habe ich vorher nicht gespielt.

**CSS-Online:** Ist es schwieriger für einen Menschen oder einen Computer ohne Eröffnungstheorie auszukommen?

**Swidler:** Das ist wirklich schwierig zu beurteilen. Für den Computer ist es schon ein Vorteil, auf eine große Eröffnungsbibliothek zugreifen zu können, aber auf der anderen Seite macht ein Programm auch keine taktischen Fehler mehr. Selbst einem starken Großmeister passiert aber in der Chess960 Eröffnung manchmal ein Schnitzer, da die Figuren so ungewöhnlich aufgestellt sind. Die Taktik ist einfach eine ganze andere. Bevor du in eine Stellung gelangst, die du einigermaßen verstehst, bekommst du manchmal schon ab dem vierten oder fünften Zug Probleme, weil die taktischen Muster von ganz anderer Natur sind. Es kommt wirklich sehr auf die ausgeloste Startaufstellung an, ob die Partie eher für einen Menschen oder für einen Computer angenehmer beginnen kann.

**CSS-Online:** Sind manche Startpositionen besser für den Anziehenden als andere?

**Swidler:** Ja, auf jeden Fall. Ich habe es schon häufiger erlebt, dass eine Ausgangsstellung für Weiß besser zu spielen ist. Meistens ist es recht ausgeglichen, z.B. wenn die Läufer in den Ecken stehen. Aber manchmal freut man sich als Weißspieler direkt nach der Auslosung, weil man sich bereits im Vorteil sieht.

**CSS-Online:** Muss man im Chess960 kreativer spielen als im klassischen Schach?

**Swidler:** Natürlich, das macht ja gerade diese Variante des Schachspieles aus! Du kannst zwar immer noch solide spielen, aber selbst ein solider Aufbau erfordert im Chess960 mehr Kreativität. Die Stellungen sind einfach ungewöhnlich, und so ändern sich die Definitionen von kreativem und solidem Spielstil von Grund auf. Egal was du tust, du musst einfach kreativ sein -- schließlich hast du vom ersten Zug an eine neuartige Stellung vor dir.

**CSS-Online:** Ist es für Sie Spaß oder Arbeit, ein Chess960-Match gegen einen Computer zu spielen?

**Swidler:** Naja, es ist beides. Es hat auf jeden Fall Spaß gemacht, heute gegen Spike anzutreten. Eigentlich spiele nicht sehr häufig gegen Computer. Heute war ich ein wenig enttäuscht nach der ersten Partie. Zuerst gelangte ich in eine Stellung, die objektiv gesehen für mich nicht gut war. Aber ich hatte eine sehr klare Idee, was ich wollte. Und ich erreichte es auch, da ich vorhergesehen habe, was das Programm spielen würde. Mit diesem Aspekt der Partie bin ich eigentlich ganz zufrieden, weil ich ein Gefühl dafür bekam, was ich aus der Stellung herausholen konnte. Dann habe ich die Position aber mehr oder weniger mit einem einzigen Zug verdorben und das war natürlich eine Enttäuschung. Trotzdem war es interessant, dieses Match zu spielen, weil es eine ganz andere Art von Herausforderung darstellte.

*(Timo Klaustermeyer)*