

In der letzten Ausgabe der CSS-Online 07-08/2005 habe ich mich darum bemüht, Spieleigenschaften und –stärke des Programms Pocket-Fruit anhand eigener Partien zu hinterfragen. In der direkten Fortsetzung dieses Experimentes möchte ich an dieser Stelle den Versuch starten, der aktuellen PC-Engine Fruit 2.2.1 auf den Grund zu gehen. Diese Aufgabe erwies sich erwartungsgemäß als sehr schwierig, da Fruit 2.2.1 eine Hardware zur Verfügung hatte, die ihn theoretisch auf Großmeister-Niveau hebt, was meine „genetische Hardware“ bei weitem übersteigt. Von Peter Vossen

Ich erhoffte mir von der Idee einige neue Erkenntnisse, auch weil ich ja bei Pocket-Fruit schon einige Erfahrungen mit der Fruit-Engine gewonnen hatte. Als Fragen stellte ich mir: Sind die Stärken und Schwächen, die ich bei Pocket-Fruit diagnostiziert hatte, auch bei PC-Fruit feststellbar? In welchen praktischen Aspekten des Schachspiels ist PC-Fruit dem Pocket-Fruit überlegen? Wie groß ist der „gefühlte“ Spielstärkeunterschied zwischen Pocket-Fruit und PC-Fruit? Gibt es noch realistische Sieg- bzw. Remis-Chancen gegen PC-Fruit für Spieler unterhalb des Meisterniveaus?

Also nutzte ich die Zeit zwischen Weihnachten und Neujahr 05/06 dazu, einige Partien gegen PC-Fruit unter annähernden Turnierbedingungen auszutragen. Ich installierte Fruit 2.2.1 als UCI-Engine unter der Fritz 8 GUI und stellte als Bedenkzeit 2h/ 40 + 1h/ 20 + 1h/ Rest ein. 256 MB Ram wurden als HashTables eingestellt, die TableBases aktiviert und als Eröffnungsbuch fungierte das zu der Engine zugehörige Fruit-Buch.

Bei der Auswahl der Partien habe ich darauf geachtet, dass sich zumindest an einer Stelle eine prägnante Aussage zu Fruits Stärken bzw. Schwächen machen lässt. Das war natürlich vor allem dann der Fall, wenn es mir ab und zu gelang, ein würdiger Gegner zu sein. Das war jedoch nicht immer der Fall, daher möchte ich hier gleich „zugeben“, dass ich Partien, in denen ich aufgrund eigener Rechenschwäche (was in meinem Alter immer öfter vorkommt), die Partien frühzeitig verbockt habe, nicht nachfolgend aufführe. Zumeist lässt sich nämlich aus diesen Fragmenten überhaupt keine Aussage bezüglich des Programms ableiten. Und zu meinen Schwächen mögen sich meine zukünftigen Gegner aus Fleisch und Blut bitte selber ein Bild machen.

Partien dieses Artikels online nachspielen

(1) Vossen,Peter - Fruit 2.2.1 (2633) [E11]

120'/40+60'/20+30', 17.12.2005

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 Lb4+ 4.Sbd2 d5 5.e3 0-0 0 6.Le2



Eine selten gespielte, nicht sehr anspruchsvolle Fortsetzung, die aber Fruit prompt aus dem Buch wirft. **6...Sc6?** Ein typischer Computerfehler! Auf der halboffenen c-Linie darf der Springer natürlich nicht den eigenen c-Bauern verstellen! **7.0-0 a5** Bedingt durch den schwachen 6. Zug findet Schwarz keine wirklich guten Züge mehr. **8.a3 Le7 9.b3 b6?!** Um den Läufer c8 zu entwickeln, muss Schwarz den Damenflügel lockern. Das schwächt aber auch den Standplatz des Sc6 weiter. **10.Lb2 Lb7 11.Dc2 Te8 12.Tfc1 Tf8?!** Das Hin- und Herziehen des Turmes sieht sehr unbeholfen aus. **13.Dd1** Plant den Aufbau einer Batterie auf der c-Linie, nebst deren Öffnung! Objektiv stärker ist wohl 13.cxd5 was mir aber nach 13...Dxd5 nicht recht gefallen wollte! **13...Dd7 14.Tc2 Dd6 15.Tac1 Tac8**



16.Sb1?! Bis hierhin hat Weiß durchweg starke Züge gefunden und Fruit in eine sehr defensive Position gezwungen. Doch dieser Zug ist ungenau! Vor dem Rückzug des Sd2 hätte Weiß mit 16.Ld3! noch mal das Feld e4 unter Kontrolle nehmen sollen. **16...Se4 17.cxd5 exd5** [17...Dxd5? 18.Sc3 Sxc3 19.Txc3 und Schwarz kann sich kaum noch halten.] **18.Sc3 Tf8 19.Sb5** Weiß kontrolliert die c-Linie! **19...Df6 20.De1 Dh6 21.Sd2** Weiß bemüht sich, das aufkeimende schwarze Angriffspotential am Königsflügel zu neutralisieren. **21...De6 22.Sxe4 dxe4**



23.Lc4? Langsam kommt Weiß vom rechten Weg ab. Weiß hatte Bedenken vor dem schwarzen Einschlag auf b3, dabei funktioniert das gar nicht. Mit der konkreten Entscheidung 23.f4! hätte Weiß seinen Vorteil bewahren können, da 23...exf3? nicht funktioniert wegen (23...Dxb3? 24.Lc4 Da4 25.De2!+-) 24.Lxf3+- **23...Df5 24.Le2 De6 25.Lc4 25.f4! 25...Df5 26.Le2** Weiss willigt in das Remis durch Zugwiederholung ein! Obwohl mir bewusst war, dass ich eigentlich besser stehen müsste, konnte ich mich nicht dazu aufrufen, sehr konkrete Entscheidungen zu treffen. Diese Entscheidung ist sehr wahrscheinlich gerechtfertigt, wenn man bedenkt, dass ich in dieser Phase schon nicht mehr in der Lage war, die beste Fortsetzung zu finden und Gegenaktionen zu überblicken! Mit dem Alternativ-Zug 26.Lf1!? hätte Weiß das Spielchen noch ein wenig weiter treiben können. Nach 26...De6 hätte Weiß aber doch eine Entscheidung fällen müssen! Dieser genaue Zug wäre 27.Dd1! gewesen, wonach Schwarz sich in einiger Verlegenheit befunden hätte. Allerdings ist ein möglicher Sieg noch lange nicht in Sicht und - ehrlich gesagt - ich hätte mir auch einen Sieg in dieser Position gegen einen PC-Fruit nicht zugetraut! **26...De6** Fruit willigt auch gern in das Remis durch dreimalige Stellungswiederholung ein! Offenbar ist seine Stellungsbewertung - ähnlich wie bei mir in der Position - klar zugunsten von Weiß! Nach 26...Dg6 27.Dd1! steht Weiß klar besser! ½-½

Charakterisierung: 1. Partie:

(-) 6. Zug:

Fruit begeht hier einen Fehler, der Computern wahrscheinlich in 10 Jahren noch nicht ausgetrieben werden kann. Die Programme verstehen nicht, dass Schwarz in Damengambit-Strukturen nicht den c-Bauern mit einem Springer verstellen darf. Macht er das trotzdem bekommt er irgendwann Probleme, einen vernünftigen Plan zu fassen. Zudem wird die c-Linie häufig ein Opfer des Schwarzen und der c-Bauer rückständig.

(-) 9. Zug:

Fruit schafft neue Schwächen auf der c-Linie. Es ist nicht zu sehen, wie der Bauer auf c7 jemals wieder seine Rückständigkeit ablegen will.

(2) Fruit 2.2.1 (2629) - Vossen,Peter [E04]

120'/40+60'/20+30' fueller, 18.12.2005

1.c4 Sf6 2.d4 e6 3.Sf3 Sc6 4.g3 d5 Katalanisch! 5.Lg2 dxc4 6.Da4 Ld7 7.Dxc4 Ld6 Gebräuchlicher ist 7...Sa5 8.Dd3 c5
8.0-0 Fruit ist außerhalb der Engine-Bibliothek! 8...0-0 9.Sc3 h6 10.Td1 De7 11.a3 Tfd8



12.b4 Weiß bestimmt das Geschehen, Schwarz hat eine flexible Defensivposition eingenommen. 12...a6 13.Ld2 Tab8
14.e4 e5 15.d5 Sa7 16.a4!? Weiß baut seinen Raumvorteil weiter aus! 16...Sc8 16...Lxb4? 17.Sxe5 17.Db3 Lg4 Schwarz
steht gedrängt auf engem Raum und sucht neue Felder! 18.Tdb1 Dd7 19.Le3 Se7 20.b5 a5 Schwarz ist nicht daran
interessiert, die Stellung zu öffnen. 21.Tc1



21.b6 wird natürlich mit 21...c6 beantwortet: 22.dxc6 Sxc6=

21...Lxf3?! Schwarz fasst einen Plan: Feld c5 soll für alle Zeiten für einen Springer gewonnen werden. Hierzu gehört: 1.
Abtausch der weißen Leichtfiguren, die c5 unter Kontrolle nehmen können. 2. Befestigung mit b7-b6. 3. Aufstellung eines
"ewigen Springers" auf c5. Scheinbar ist es aber nicht das Stärkste, da Weiß sich zu wehren weiß. 22.Lxf3 b6 23.Dd1
De8 24.De2 Sg6 25.Sd1 Sf8 26.Ld2 S8d7 131 27.Tc4 27.Se3! konnte auch sofort geschehen. 27...De7 28.Se3! Diesen
Zug hatte ich gar nicht auf der Rechnung. Schwarz befindet sich plötzlich in höchster Not! 28...Lc5 29.Sf5± Df8



30.Df1! Eine tolle Idee! Fruit bringt seine Dame über Umwege (e2-f1-h3) zum gegnerischen König! **30...Se8 31.Dh3 Sd6?** Schwarz überblickt nicht alle Varianten und verliert! 31...Kh7 musste versucht werden! 32.g4 Sd6 und Schwarz hat das Größte überwunden! **32.Sxh6+** Damit hatte ich ja noch gerechnet! **32...gxh6 33.Txc5!** Das ist der Clou! In der Voreinschätzung machte sich Schwarz nach 33.Lxh6 Dxc6 34.Dxc6 Sxc4 noch Hoffnungen! **33...Sxc5 34.Lxh6 Dxc6 34...De7? 35.Dg4+ Kh7 36.Dg7# 35.Dxc6+- Te8 36.Dg5+ Kf8 37.Tc1 Tb7 38.h4 1-0**

Charakterisierung 2. Partie:

(+) 11., 12. + 16. Zug: Fruit erkennt, wie er strategisch sein Spiel verstärken kann, indem er Raumvorteil am Damenflügel anstrebt und ihn bei der ersten besten Gelegenheit ausbaut.

28. + 30. Zug: Fruit erkennt sofort auch kleine Schwächen, die sich der gegnerische König gibt (das Junior-Gen) und wirft im richtigen Moment seine Figuren in Richtung des feindlichen Monarchen.

(3) Peter Vossen - Fruit 2.2.1 (2892) [E99]

120'/40+60'/20+30' MyTown, 30.12.2005

1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6 5.Sf3 0-0 6.Le2 e5 7.0-0 Sc6 8.d5 Se7 9.Se1 Sd7 10.Le3 f5 11.f3 f4 12.Lf2 g5 13.Sd3 Sf6 14.Tc1!?



Nachdem wir die Hauptvariante des Königsindes bis hier heruntergespult hatten, war es meine Absicht, Fruits strategische Kenntnisse ab hier auf eigene Füße zu stellen. Die Eröffnungsexperten machen hier mit 14.c5 Sg6 15.a4 weiter!(15.Tc1 Tf7) **14...b6?!** Fruit bewertet diese Stellung natürlich nicht richtig. Das ist ihm nicht vorzuwerfen, da alle Programme diese Art von geschlossenen Stellungen nicht genau bewerten können. Fruit stemmt sich dem programmatischen weißen Vorstoß c4-c5 entgegen, erreicht dadurch aber lediglich, dass der Schauplatz der Partie endgültig auf den Damenflügel übertragen wird, was nur dem Weißen zugute kommt, da er hier besser aufgestellt wird. Den Vorstoß c4-c5 kann Schwarz sowieso nicht dauerhaft verhindern, daher hätte er weiter an dem Aufbau eines Angriffs am Königsflügel arbeiten sollen mit 14...Sg6 Nach 15.c5 hat Schwarz den sowohl prophylaktischen als auch vorbereitenden Zug 15...Tf7! zur Verfügung! **15.b4 Kh8!?** Diesen Zug habe ich nicht verstanden, daher habe ich ihn auf das Nichtverständnis von Fruit zurückgeführt. In Wahrheit ist der Zug gar nicht so übel, da der weiße König frühzeitig die Diagonale a2-g8 verläßt, für den Fall dass das Zentrum aufgeht. **16.c5 c6!?** Eine echte Überraschung für mich! Fruit reißt zwei Linien im Zentrum auf, obwohl ich das nicht für möglich gehalten hätte! Dabei ist der Zug objektiv nicht sehr gut! **17.cxd6?** Weiss verpasst die Gelegenheit, einen gedeckten Freibauern mit 17.dxc6 Sxc6 18.b5 Sd4 19.c6± zu bilden! **17...Dxd6 18.dxc6 Sxc6 19.Sb5 Dd7**

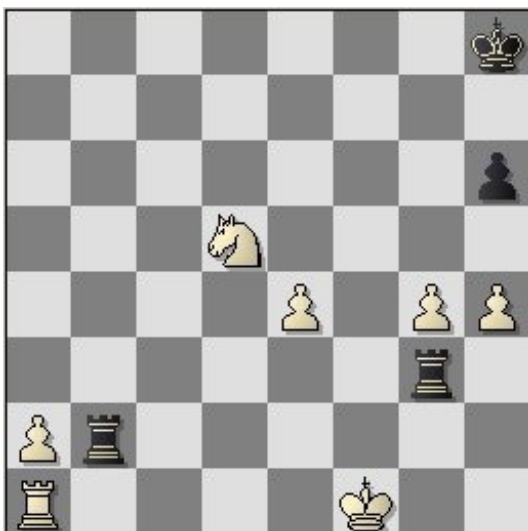


20.Txc6?! Weiß setzt auf seine Überlegenheit am Damenflügel und gibt die Qualität für einen Bauern und einiges Spiel! In einer Menschenpartie ist eine solche Vorgehensweise durchaus zu empfehlen. Gegen einen modernen Computer muss der Mensch sich jedoch darüber im Klaren sein, dass er ab hier sehr viel und sehr genau rechnen muss. **20...Dxc6 21.Sxe5** Die Stellung ist voll im dynamischen Gleichgewicht! **21...De6 22.Ld4 22.Sc7?** Dxe5 23.Sxa8 Le6 **22...De7!** Fruit weicht damit allen drohenden Problemen aus. **23.Da1?!** Eine erste menschliche Ungenauigkeit! Mit 23.Sc6 konnte Weiß das Gleichgewicht aufrecht erhalten, z.B. 23...Db7 24.Dc2 Ld7 25.Se5 Tac8 26.Db2 Se8 27.Sxd7 Dxd7 28.Td1 **23...a6!** Schwarz ergreift die Gelegenheit, die offensiven weißen Figuren zurückzudrängen! **24.Sc3 24.Sa3** ist nur gut, wenn Schwarz auf b4 zugreift 24...Dxb4? (Nach 24...Sd7! steht Schwarz etwas besser!) 25.Sac4± **24...Le6** Auf 24...Dxb4 25.Sc6 Dd6 war 26.Sd5! geplant! **25.Sc6** Eine nachhaltige Alternative bestand in 25.Sa4!? Sd7 26.Sc6 Df7 27.Td1 **25...Db7 26.b5**

Tf c8 27.Sb4 axb5 28.Lxb5 Lc4 29.Lxc4? Weiss begeht hier einen psychologisch interessanten Fehler durch "automatisches" Abtauschen! Das Problem für Weiß ist, dass die nachfolgende erzwungene Abwicklung die Stärke der schwarzen Türme erst richtig betont. Richtig war es, erst mal nachzudenken und dann die Stellung zu verstärken mit **29.Td1! 29...Txc4 30.Sc d5 Sxd5 31.Lxg7+ D xg7 32.Sxd5 Dxa1 33.Txa1**



33...Ta3! Unerwartet und stark! Fruit versucht erst gar nicht, den Bauern auf b6 zu decken, sondern lähmt viel lieber die weiße Stellung. Nach **33...Ta6** erzwingt Weiß mit **34.h4 h6 35.hxg5 hxg5 36.g3** den kompletten Bauernabtausch auf dem Königsflügel! **34.Sxb6 Tc2-+** An dieser Stelle ist die schwarze Position wahrscheinlich schon gewonnen, denn die Verdoppelung der schwarzen Türme auf der zweiten Reihe laesst sich nur hinauszögern, aber nicht verhindern. Ein offensichtlicher Gewinnplan besteht in der langsamen Annäherung des schwarzen Königs über das Zentrum. **35.Sd5 h6 36.Kf1** Weiß wartet erstmal ab, ob Schwarz einen Weg zum Gewinn findet. **36...Tb2!** Bereitet die Verdoppelung der Türme auf der zweiten Reihe vor. Weiß muss daher schnell Bauernabtausch forcieren. **37.h4 g4?!** Ein außergewöhnlicher ruppiger Zug, der eine wahre Bauernopferorgie von Fruit einläutet. Dabei erhält Weiss aber noch Remischancen! Neben der Annäherung des schwarzen Königs über das Zentrum steht jetzt auch die Route über den Königsflügel zur Verfügung! **37...Kg7 38.hxg5 hxg5 39.Kg1 Kh6 40.Kf1 Kh5 38.fxg4?** Zum zweiten Mal in der Partie wird Weiß Opfer des "automatischen" Zugreifens! **38.Sxf4! gxf3 39.g3** ist besser, da der Springer auf diese Weise in den Verteidigungskampf besser mit eingreift. **38...f3-+** Auch wenn es noch lange nicht offensichtlich ist: Die weiße Stellung ist verloren! **39.gxf3 39.g3** führt nach **39...f2 40.Kg2 f1D+ 41.Kxf1 Tf3+ 42.Kg1 Txg3+ zur Partiefortsetzung! 39...Txf3+ 40.Kg1 40.Ke1?? Th3 40...Tg3+ 41.Kf1**



41.Kh1 ist nicht besser, wie die folgende forcierte Variante zeigt: **41...Txg4 42.Te1 Txh4+ 43.Kg1 Txa2 44.Te3 Thh2 45.Sf4 Thd2 46.Te1 Tf2 47.Ta1 Kg7** Der Bauer auf e4 kann nicht gehalten werden, der weiße König kann nicht die Grundreihe verlassen, die weiße Stellung ist verloren. **41...Tgg2?!** Fruit legt tatsächlich eine Falle aus, bevor er die spendierten Bauern wieder einsammelt! **41...Txg4** war der direkte Weg: **42.Te1 Txh4 43.Kg1 Txa2** und wir befinden uns in der Gewinn-Variante der Anmerkung zum 41. Zug! **42.a4?!** Weiß findet nicht das Beste, womit noch größte Genauigkeit an das schwarze Spiel gestellt worden wäre. Es gab nur zwei Züge, die ein letztlich vergebenes Kämpfen ums Remis ermöglichen: a) **42.Tb1!? Tb2+ 43.Ke1 Txa2 44.Kf1 Th2 45.Kg1 Thg2+ 46.Kh1 Txg4 47.Te1 (47.Tb4 ist nicht besser als 47. Te1 47...Txh4+ 48.Kg1 Kg7 49.Sc3 Tc2 50.Sd5 Thh2 51.Tb1 Tcg2+ 52.Kf1 Ta2 53.Kg1 Thd2** und Weiß hat keine Chance dem "Terror der Türme" zu entgehen!; Die offensive Variante ist hier genau wie an anderen Stellen nicht ausreichend: **47.Tb8+ Kg7 48.Tg8+ Kxg8 49.Sf6+ Kg7 50.Sxg4** ist untauglich, denn das Analyseprogramm meldet nach **50...Te2!** ein Matt in spätestens 29 Zügen!) **47...Txh4+ 48.Kg1 Thh2 49.Sf4 Thf2** und wieder ist eine Variante erreicht, die schon in der Anmerkung zum 41. Zug zum schwarzen Sieg analysiert wurde; Die Varianten der zweiten Möglichkeit b) **42.Tc1!?** sind quasi identisch mit denen von (a), daher wird auf eine Wiederholung der Analysen verzichtet. **42...Tbf2+** Der schwarze Sieg ist jetzt klar! **43.Ke1 Th2!** Das Doppelturmpaar auf der vorletzten Reihe gehört zu Nimzowitschs System-

Instrumenten. Nicht umsonst, wenn man bedenkt, welche Kraft es hier und in den Varianten ausübt. Mit dem letzten Zug wird der weiße König auf Distanz gehalten, während der andere Turm mit Tf2-b2 eine Mattdrohung vorbereitet. **44.Ta3** Auch 44.a5 hilft nicht mehr 44...Tb2 45.Se3 Tbe2+ 46.Kf1 Txe3 **44...Tb2** Nach 45. Se3 Tb1+ 46. Sd1 Th1+ ist es schnell aus! **0-1**

Charakterisierung 3. Partie:

(-) 14. Zug:

Fruit muss mit Schwarz eigentlich am Königsflügel spielen. Jede – nicht erzwungene - Aktivität des Schwarzen am Damenflügel sollte möglichst unterbleiben, denn er kann Fortschritte des Weißen hier nicht vermeiden und so, wie geschehen, beschleunigt er sie nur. Die Hauptvariante des Königinders ist natürlich ein äußerst anspruchsvoller Probierstein für das positionelle Verständnis eines Computerprogramms!

(+) 15. + 16. Zug:

Fruit hat ein Gespür dafür, geschlossene Stellungen im richtigen Moment zu öffnen.

(+) 22. + 23. Zug:

In dynamischen Verteidigungsstellungen findet Fruit mit traumwandlerischer Sicherheit die richtigen und notwendigen Züge.

(+) 33. + 36. Zug:

Fruit setzt seine Türme in einem dynamischen Endspiel spitzenmäßig ein und findet immer die richtigen Plätze für sie.

(4) Fruit 2.2.1 (2892) - Vossen, Peter [B45]

120'/40+60'/20+30' MyTown, 28.12.2005

1.e4 c5 2.Sf3 e6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 Sc6 6.Sdb5 Lb4 7.a3 Lxc3+ 8.Sxc3 d5 9.exd5 exd5 10.Ld3

Sizilianisches Vierspringerspiel - Hauptvariante! Obwohl eine solche offene Verteidigung gegen einen Computer keine gute Wahl ist, wollte ich mal etwas aus meinem üblichen Eröffnungsrepertoire spielen. 10...d4 11.Se2 Lf5!? 12.0-0



12.Lxf5!? Da5+ 13.c3 dxc3 14.0-0 Dxf5 15.Sg3 Dd7 16.Te1+± 12...Lg6?! Besser ist wohl 12...Lxd3 13.Dxd3 0-0 14.Td1 und Schwarz kann den Bauern auf d4 mit 14...Te8 indirekt verteidigen. 13.b4! Fruit übt mit diesem Zug massiv Druck auf Bd4 aus, durch die Drohungen b4-b5 und Lc1-b2! 13...a6 Damit kann der Bauernverlust auch nicht verhindert werden. Etwas besser ist 13...0-0 mit der Idee nach 14.Lb2 Se4!? zu spielen. 15.Lxe4 Lxe4 16.f3 Lg6 17.Sxd4 Se5 und Schwarz hat ein wenig Gegenspiel für den Bauern. 14.Lb2 Dd6? Schwarz verrechnet sich! Hier war die letzte Gelegenheit, wenigstens den König sicher zu stellen mit 14...0-0 15.Sxd4! Für mich eine Überraschung in dem Moment! Dd8-d6 war gegen 15.Lxg6 gerichtet, denn nach 15...hxg6 droht erst mal Matt auf h2! 15...Sxd4 16.Lxd4+ 0-0-0 Das ist erzwungen! 16...Dxd4?? 17.Lb5+; 16...0-0? 17.Lc5 17.c3 The8 Die schwarze Stellung ist verloren, dennoch hofft Schwarz noch auf Remischancen, wenn Weiß nicht recht weiter weiß. 18.Le2 Dd5 19.Dd2 Kb8 20.Tfe1 Ka8



21.b5! Nachdem Fruit sein Zentrum gesichert hat, geht er gegen den schwarzen König vor! 21...axb5?! Die offene Stellung kommt der Rechenmaschine sehr entgegen und es geht schnell. Etwas mehr Widerstand hätte Schwarz noch mit 21...a5 leisten können, aber nach 22.Dd1 Lh5 23.f3 Sd7 24.b6 hat Schwarz auf lange Sicht keine Chance mehr! 22.Db2 Td6 23.Lxb5 Txe1+ 24.Txe1 Te6 25.Txe6 Dxe6 26.Db4! De1+ 27.Lf1 De8 28.Da5+ Kb8 29.Le5+ 1-0

Charakterisierung 4. Partie:

(+) 13., 15. + 21. Zug

In offenen Stellungen mit Angriffspotential findet Fruit immer die richtigen Züge. Man ist als Mensch da fast chancenlos und sollte solche Positionen vermeiden!

(5) Vossen, Peter (2468) - Fruit 2.2.1 (2849) [E99]

120'/40+60'/20+30' MyTown, 03.01.2006

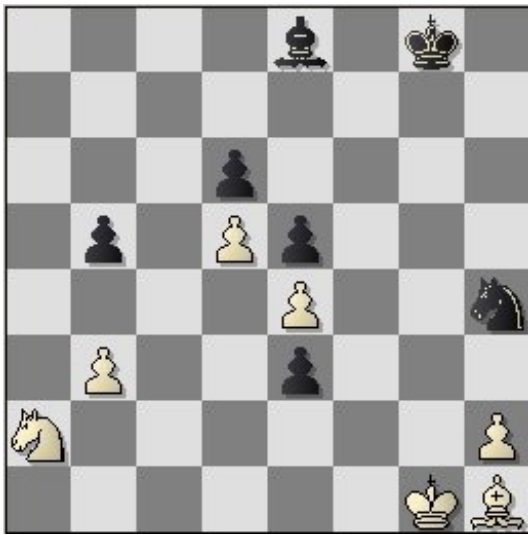
.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6 5.Sf3 0-0 6.Le2 e5 7.0-0 Sc6 8.d5 Se7 9.Se1 Sd7 10.Le3 f5 11.f3 f4 12.Lf2 g5 13.Sd3 Sf6 14.c5 Sg6 15.cxd6 Unüblich in dieser frühen Partiephase. Zumeist werden an dieser Stelle weitere Aktionen am Damenflügel mit 15.a4 ; oder 15.Tc1 vorbereitet. 15...cxd6 16.Tc1



16...Ld7?! Schwarz nimmt den Kampf um den Damenflügel auf und begeht damit einen strategischen Fehler, denn hier kann er im Kettenkampf auf Dauer nicht gewinnen. Richtig war es, das flexible 16...Tf7 auszuführen, wonach der Damenflügel hinreichend geschützt ist. Danach kann sich Schwarz dem Königsflügel widmen, bei Bedarf könnte er noch mit Sf6-e8 eine weitere Schutzmaßnahme durchführen. 17.b3 Da5? Damit verabschiedet sich Fruit endgültig von der Idee, einen Sturm auf den gegnerischen König auszuführen und muss der Dinge harren, die da kommen. 18.Sb2?



Weiß erlaubt es Fruit, den Damenflügel für längere Zeit zu blockieren. Mit 18.a4! hätte Weiß schneller Fortschritte gemacht. Schwarz bekommt dann schnell Probleme, da seine Leichtfiguren nicht mitspielen. 18...b5! 19.a4 a6!? Die schwarze Festung auf b5 lässt sich nicht ohne weiteres lösen. 20.Kh1 Da ein kurzfristiger Fortschritt nicht mehr möglich ist, versucht Weiß das Stellungsproblem zu lösen, indem die Reserven eingreifen. Die einzige Möglichkeit, direkt auf Fortschritt am Damenflügel zu spielen, besteht in 20.Dd3!? aber nach 20...Tf8 21.Ta1 Db4 hält Schwarz die Blockade aufrecht! 20...Tfc8 21.Le1 Dc7 22.Ld2?! Ungenau, weil zeitraubend! 22.Sd3! ist der richtige Zug, wonach Schwarz wieder aufgefordert ist, sich zu überlegen, was er der weißen Figurenvielfalt am Damenflügel entgegensetzen gedenkt. Z.B. 22...bxa4 23.Sxa4 Db7 24.Txc8+ Txc8 25.La5 mit beängstigender weißer Initiative! 22...Db6 23.Le 1!? Weiß erkennt - richtigerweise -, dass er so nicht weiter kommt und kehrt mit dem Läufer zurück. 23...Dc7 Schwarz ist mit Stellungswiederholung einverstanden ... 24.Sa2?! ... Weiß aber nicht. Auch beim zweiten Anlauf findet Weiß nicht das starke 24.Sd3! 24...Db7 25.Lf2 Aufgrund des schwachen 24. Zuges muss Weiß wieder unnütz Zeit damit verbringen, die Figuren zu koordinieren. 25...Txc1 26.Sxc1 Tc8 27.axb5 axb5 28.Scd3 Dc7 29.Sb4 Dc3 30.S2d3



51.b4? Nachdem Weiß lange Zeit einzige Züge gefunden hat, greift er kurz vor dem Ausgleich schwer daneben! Mit 51.Sb4! Lh5 52.Sc2 hätte Weiß den Ausgleich herstellen können! 52...Sf3+ (52...e2? 53.Kf2 Kf7 54.Kg3 Sg6 55.Lf3 Sf4 56.Se1?) 53.Lxf3 Lxf3 54.Sxe3 Lxe4 55.b4= **51...Lh5–+ 52.Sc3** Das verliert sofort! Aber auch nach dem zäheren 52.Sc1 Sf3+ 53.Kf1 Sd4! geht Weiß zugrunde und zwar an Zugzwang, z.B. 54.Lg2 Kf7 55.Lh1 Was sonst? 55...Kg6 56.Lg2 Kg5 57.Lh1 Ld1! 58.Ke1 Lf3 59.Lxf3 Sxf3+ 60.Ke2 Kf4–+ **52...Sg6 53.Kf1 Sf4 54.Ke1 Sd3+ 55.Kf1 Sxb4 56.Se2 0–1**

Charakterisierung 5. Partie:

(-) 16. + 17. Zug:

Fruit wiederholt den Fehler, im geschlossenen Kettenkampf am falschen Flügel zu kämpfen. Fruit ist eben immer da, „wo die Musik spielt“.

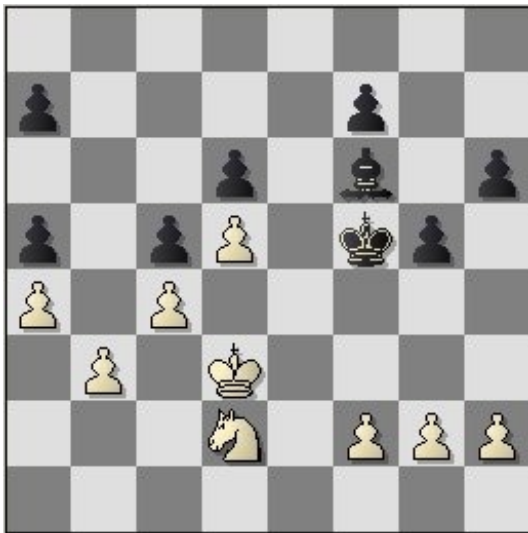
(+) 18. + 19. Zug:

Obwohl kräftemäßig am Brennpunkt Damenflügel unterlegen, versteht es Fruit auf geschickte Weise Fortschritte des Gegners zu verzögern bzw. zu verhindern - im vorliegenden Fall durch Blockadebildung. Das spricht für eine sehr gute Stellungsbewertung auch in unterlegenen Positionen.

(+) 34. – 41. Zug:

Im Kettenkampf geht es um das Unterminieren der sogenannten Basis einer Bauernkette! Schon Nimzowitsch hat diese wichtige Regel formuliert. Im vorliegenden Fall liegt die Basis der weißen Kette auf f3. Der Bauer g2 ist der Schutzpatron des Bf3. Er muss unterminiert werden durch Aufrücken des schwarzen h-Bauern bis nach h3!

Fruit führt diesen rein strategischen Plan mustergültig aus. Im 41. Zug muss der weiße Läufer sich zum Ersatzbauern erniedrigen, um die Kette am Leben zu halten. Die Schwäche der neuen Basis auf e4 wird Weiß letztendlich auch zum Verhängnis.



32.Sf1 Fruit sucht und findet gute Felder für seinen Springer! 32...Le5 33.Se3+ Forciert die folgenden Geschehnisse. 33...Kf4 33...Kg6? 34.Ke4± 34.Ke2 g4 34...Ke4? 35.g3 Lg7 36.f3+ Ke5 37.g4± 35.g3+ 35...Kg5 36.f4+ gxf3+ 37.Kxf3 f5! Schwarz errichtet einen Feldersperre, um nicht noch in Verlustgefahr zu kommen. 38.Sg2 h5 39.Se3 Ld4 40.h4+ Kf6 41.Sg2 Le5 42.Se1 Lc3 Der Läufer wechselt auf eine etwas geräumigere Diagonale. Wichtig ist nur, dass das Feld f4 unter Kontrolle bleibt. 43.Sd3 Ld2 44.Ke2 Lh6 45.Kf2 Ld2 46.Kf3 Lh6 47.Ke2 Ke7 48.Kf2 Kf7 49.Kg2 Kf6 50.Sf4 Es gibt keinen Fortschritt, daher wird abgewickelt. 50...Lxf4 51.gxf4 Ke7 Das Remis ist offensichtlich, aber weil Fruit ein Remisangebot ablehnt, werden alle noch nötigen Züge gemacht. 52.Kf3 Kf7 53.Ke3 Ke7 54.Kd3 Kd7 55.Kd2 Ke7 56.Ke3 Kf6 57.Kd3 Kg6 58.Kd2 Kh6 59.Ke3 Kh7 60.Kf3 Kh8 61.Kf2 Kg8 62.Ke1 Kh8 63.Kd2 Kh7 64.Kc3 Kg7 65.Kb2 Kg8 66.Kc2 Kf8 67.Kd1 Ke8 68.Ke1 Kf8 69.Ke2 Ke8 70.Kd1 Kd8 71.Kc2 Kc8 72.Kd2 Kd8 73.Ke1 Kc8 74.Kf2 Kd7 75.Kg3 Kc7 76.Kh3 Kd7 77.Kh2 Kc7 78.Kg3 Kb8 79.Kf3 Ka8 80.Ke3 Kb8 81.Kd3 Ka8 82.Ke2 Kb7 83.Kd2 Ka6 84.Kd3 Kb7

85.Kc3 Ka6 86.Kd2 Kb6 87.Ke3 Kc7 88.Kf3 Kb7 89.Kf2 Kc8 90.Kg1 Kd8 91.Kh1 Ke7 92.Kg2 Kd8 93.Kg1 Ke7 94.Kh2 Kd7 95.Kg2 Kc7 96.Kf1 Kb7 97.Kg1 Ka6 98.Kg2 Kb6 99.Kf2 Kb7 100.Ke2 a6 Eine kleine Gemeinheit vor dem Greifen der 50–Züge-Regel! Es ist natürlich interessant, festzustellen, ob Fruits Zeitmanagement gut programmiert ist. 101.Kd3 Kb6 102.Ke3 Ka7 103.Kf3 Kb6 104.Kf2 Kb7 105.Ke2 Ka8 106.Kd3 Kb7 107.Kd2 Ka8 108.Kc2 Kb8 109.Kd1 Kc7 110.Kd2 Kb8 111.Kc2 Kc7 112.Kd1 Kc8 113.Kc1 Kd7 114.Kd2 Kc8 115.Ke3 Kd7 116.Kd3 Kd8 117.Ke2 Ke7 118.Kf3 Kd8 119.Kf2 Ke7 120.Ke2 Ke8 121.Kd1 Kf7 122.Kd2 Ke8 123.Kc2 Kf7 124.Kd3 Kf8 125.Ke3 Kg7 126.Ke2 Kf8 127.Kf3 Kg7 128.Ke3 Kg8 129.Kd2 Kh7 130.Kd3 Kh8 131.Ke2 Kg8 132.Kf2 Kh8 133.Kg2 Kh7 134.Kf1 Kh6 135.Ke2 Kg6 136.Kf2 Kh6 137.Kf1 Kg6 138.Ke2 Kf6 139.Ke1 Kf7 140.Kd1 Kf6 141.Kc1 Ke7 142.Kb1 Ke8 143.Ka1 Kd7 144.Ka2 Kd8 145.Kb2 Kc7 146.Kb1 Kc8 147.Kc2 Kb7 148.Kc3 Ka7 149.Kb2 Ka8 150.Kc3 Kb8 ½–½

Charakterisierung 6. Partie:

(-) 12. Zug:

Fruit ist ein aktives Programm und versucht gelegentlich eine Initiative zu erzwingen, wo es sinnvoller wäre etwas langsamer zu Werke zu gehen.

(-) 24. + 25. Zug:

Fruit gibt im Leichtfiguren-Endspiel seinen guten Läufer für einen Springer, nur um dem Gegner einen Doppelbauern zu schaffen, obwohl es nicht die geringste Perspektive gibt, diese Pseudo-Schwäche jemals ausnutzen zu können.

Eröffnungs- und Mittelspielbehandlung

Geschlossene Eröffnungsstellungen

Gerade hier konnte ich die meisten Schwächen im Spiel von Fruit erkennen. In Partie 1 stellt Fruit als Schwarzer in einer Damengambitstruktur seinen Damenspringer nach c6 ohne vorher den c-Bauern bewegt zu haben. Er erkennt nicht, dass seine Position nur wenige Züge später keine Entwicklungsperspektive mehr hat (Zug 6). In dieser Partie misslingt ihm die Eröffnung komplett dadurch, dass er dem Sc6 auch noch freiwillig den wichtigen Schutz des b-Bauern durch Aufrücken nach b6 entzieht (Zug 9). Die Folge ist eine dauerhaft gedrückte Position für Fruit.

In Partie 3 versucht sich Fruit als Schwarzer an der komplett geschlossenen Königsindischen Hauptvariante. Sobald das Eröffnungsbuch am Ende ist, findet Fruit nicht die strategisch richtige Antwort (Zug 14). Wohl gelingt es ihm, auf erfindungsreiche Weise (Züge 15 und 16) den Gegner von bekannten Pfaden weg zu locken, was schließlich einen menschlichen Fehler provoziert (Zug 17).

In der Partie 5, wo ich meine Eröffnungsbehandlung aus Partie 3 verbessert habe, sind die gerade beschriebenen Charakteristika von Fruit sehr gut zu erkennen. Zunächst lässt Fruit zu, dass der Damenflügel stellungswidrig zum Brennpunkt wird (Züge 16 und 17). Danach nutzt Fruit aber sofort eine kleine Nachlässigkeit des Gegners (Zug 18) aus, um in völlig unterlegener Stellung eine hartnäckige Verteidigungsbastion aufzubauen (18. und 19. Zug), die das ganze darauf folgende Mittelspiel dominiert.

Offenes Mittelspiel mit Damen

Was offene Stellungen mit Initiativepotential für Fruit angeht, kann ich an dieser Stelle leider keine auch nur annähernd objektive Aussage über Fruits Fähigkeiten – z.B. im Vergleich zu anderen Engines - machen. Zu stark wurde ich an die Wand gedrückt in einigen Partien. Als Beispiel diene Partie Nr. 4, wo mir Fruit zunächst seine taktische Überlegenheit demonstrierte (Züge 13-15) und anschließend meinen König suchte, fand und erlegte.

Es ist eben einfach keinem Menschen anzuraten gegen PC-Programme und besonders gegen Fruit offene Mittelspielkampf zuzulassen.

Im Hinblick auf offene Mittelspielstellungen mit weniger Initiative-Potential für Fruit, konnte ich in Partie 6 ein Gegenmittel finden. Fruit bemühte sich schon im 12. Zug um die Initiative, was aber wohl etwas verfrüht war, denn nach genauem Spiel konnte ich mich durch Damentausch entlasten. Es gab eine bessere, langsamere Gangart, die Fruit an dieser Stelle hätte gehen können.

Geschlossenes Mittelspiel mit Damen

Vorteilhafte Stellungen

In Partie 2 baut Fruit eine leicht vorteilhafte Mittelspielstellung durch Eroberung von Raum stellungsgerecht und vorbildlich aus (Züge 12 – 20). Diesen Raumvorteil nutzt Fruit, um das Spiel auf den Königsflügel zu verlagern (Zug 23 – 31) und gefährliche Drohungen aufzubauen, während der Gegner nicht so schnell manövrieren kann. Als unmittelbare Folge unterläuft mir ein taktischer Fehler, wonach Fruit konsequent die gegnerische Stellung zertrümmert. Fruit kann auch mit leichter Initiative umgehen und findet oft die stellungsgerechten Antworten.

Gedrückte Stellungen:

Gerade in gedrückter Stellung verhält sich Fruit ausgesprochen zäh und erfindungsreich. Obwohl es mir einige Mal gelang, Fruit strategisch auf dem falschen Fuß zu erwischen, konnte ich letztendlich keinen wirklichen Nutzen daraus ziehen. Das liegt daran, dass Fruit sowohl passive Verteidigung beherrscht als auch zur Stelle ist, wenn es um Gegenschläge geht.

In Partie 1 überdeckt Fruit in schlechter Stellung frühzeitig seine Schwächen und bleibt passiv und flexibel (Züge 10 - 15). Beim ersten gegnerischen Nachlassen entlastet er sich (Zug 16) und nutzt die gegnerische Unsicherheit zum Remis durch Stellungswiederholung (Züge 24 – 26).

In Partie 3 konnte ich nach einem Qualitätsoffer (20. Zug) für lange Zeit eine gefährliche Initiative auf Fruit ausüben. Die nächsten 10 Züge von Fruit waren absolut fehlerfrei und sehr stark. Durch kleine Ungenauigkeiten meinerseits konnte Fruit die Initiative neutralisieren.

In Partie 5 verhält sich Fruit in gedrückter Stellung – stellungsgerecht – passiv (20. – 28. Zug). Sobald der Gegner etwas nachlässt wird Fruit – auch stellungsgerecht – aktiv am anderen Flügel (30. Zug).

Fruit spielt geschlossene Stellungen für ein PC-Programm ausgezeichnet.

Fruit im Endspiel

Im Allgemeinen möchte ich Fruit die Fähigkeit einer durchweg guten Endspielbehandlung bescheinigen. Es passieren Fruit quasi gar keine groben Fehler, konkrete Stellungen sowohl in aktiver als auch passiver Lage versteht er mit großer Genauigkeit zu spielen.

In Partie 3 führt Fruit in einem Endspiel „2 Türme contra Turm, Springer + Bauer“ die beiden Türme mit großer Virtuosität – auch unter zeitweiligen Materialopfern – zu einem überlegenen Sieg (33. – 44. Zug).

In Partie 5 beeindruckt Fruit durch die virtuose Behandlung eines leicht vorteilhaften, geschlossenen Endspiels. Die Eroberung einer Bauernbasis im Kettenkampf im 35. – 37. Zug hinterließ einen nachhaltigen Eindruck auf mich. Fruit spielte das so, als hätte er „Mein System“ von Aaron Nimzowitsch gelesen. In der nachfolgenden Phase (39. – 50. Zug) führt Fruit nach Eroberung der Basis vorbildlich die eigenen Reserven an den Brennpunkt der Partie. Obwohl ich in dem ganzen Partieabschnitt keinen einzigen Fehler gemacht habe, befindet sich meine Position hart am Abgrund, war aber nicht verloren. Erst mein fehlerhafter Zug im 51. Zug verliert die Partie. Fruit macht in dem gesamten Endspiel nur gute Züge.

Lediglich in Partie 6 möchte ich Fruit eine leichte Endspielschwäche attestieren. Fruit schätzt hier die Bedeutung einer zerrütteten gegnerischen Bauernstellung falsch ein. Als Folge tauscht er im 24. Zug seinen schönen Läufer gegen einen schwächeren gegnerischen Springer, um dem Gegner einen verdoppelten a-Bauern zu verschaffen. Dass er nie in der Lage sein wird, diesen Doppelbauern in irgendeiner Weise auszunutzen, schlägt sich nicht in Fruits Bewertung nieder. Daraufhin bekommt Schwarz das etwas bessere Spiel im „Läufer contra Springer“-Endspiel und entwickelt etwas Initiative am Königsflügel. In dieser Phase (27. – 37. Zug) zeigt Fruit wieder seine ganze Fähigkeit, defensive Positionen stark zu behandeln. Durch geschickte Postierungen von König und besonders Springer lässt er dem Gegner nie dazu kommen, wirklich ans Gewinnen zu denken. Fruit überdeckte im richtigen Zeitpunkt die neuralgischen Punkte und erspielte sich sogar ein kleines Übergewicht. Ab dem 37. Zug musste ich mich sogar plötzlich defensiv verhalten, um nicht noch in Verlustgefahr zu geraten.

Lustig wird es nach dem 51. Zug, wo ein totremises Bauernendspiel entsteht, Fruit aber kein Remis annehmen möchte. Immerhin konnte ich so Fruits Zeitmanagement über die nächsten 100 Züge überprüfen und musste feststellen, dass es tadellos war. Fruit kam nicht in Gefahr die Bedenkzeit zu überschreiten.

Fazit – Stärken, Schwächen und Spielstil

Wenn ich mir meine Bewertung der zahlreichen Schwächen anschau, die ich in der letzten CSS-Online Pocket-Fruit attestierte, so muss ich zugeben, dass deren Übertragung auf die PC-Engine überhaupt nicht funktioniert. Es ist klar, dass die immens überlegene Hardware eines modernen PC gegenüber einem Pocket-PC hauptsächlich hierfür verantwortlich ist. Aber das Ausmaß der Spielstärke-Steigerung ist schon bemerkenswert.

Zunächst möchte ich versuchen, auf die in der Einleitung gestellten Fragen Antworten zu geben:

Die Stärken und Schwächen, die ich bei Pocket-Fruit diagnostiziert hatte, sind bei PC-Fruit höchstens noch in Ansätzen feststellbar! Eine Charakterisierung erfolgt nachstehend.

PC-Fruit ist Pocket-Fruit quasi in allen praktischen Aspekten des Schachspiels überlegen; den „gefühlten“ Spielstärkeunterschied zwischen Pocket-Fruit und PC-Fruit auf der von mir jeweils angegebenen Hardware würde ich auf ca. 400 ELO beziffern!

Ich sehe keine realistischen Siegchancen gegen PC-Fruit für Spieler unterhalb des Meisterniveaus! Die Remischancen gegen PC-Fruit sind dagegen sehr realistisch, da der Stil Fruits, nicht zwingend dynamische Positionen anzustreben, dem Menschen entgegenkommt! Fruit scheint kein Freund von spekulativen Opfern zu sein. Lediglich in der Partie 3 kam es in den Zügen 37 und 38 zu für mich überraschenden Bauernopfern, die aber wohl nicht aus spekulativen sondern aus sehr konkreten Gründen geschahen, wie sich später zeigte.

Fruit hat keine Vorlieben für bestimmte Stellungstypen. Sowohl offene, als auch geschlossene Positionen behagen ihm. Obwohl ich in geschlossenen Stellungen viel besser gegen Fruit zu Recht kam als in offenen, beeindruckte mich Fruits Verständnis für geschlossene Positionen. Ich verstehe daher gut, das Fruit gegen andere Engines geschlossene Positionen gerne spielt, er braucht hier kaum ein anderes Programm zu fürchten. Im Gegensatz zu manchen spektakulär aufspielenden Programmen strebt Fruit keine ultradynamischen Stellungen an. Ruhige statische Positionen liegen Fruit offenbar mindestens genauso, es sei denn Fruit findet Zugang zum gegnerischen König. Dann dynamisiert er die Stellung sehr schnell.

Bei der Bewertung von Bauernschwächen gab sich Fruit in Partie 6 (24. Zug) zwar eine kleine Blöße, ich vermute aber, dass das so ziemlich jedem Programm passiert wäre. Im Großen und Ganzen ist Fruits Bewertungsfunktion für Bauern also ganz in Ordnung. Besonders beeindruckt hat mich Fruits „strategisches Arsenal“ im Endspiel. Grobe Fehlbeurteilungen, wie ich sie bei anderen PC-Engines im Endspiel öfter gesehen habe, kamen gar nicht vor.

Kleine Fehler des Gegners weiß Fruit sehr genau und konsequent auszunutzen und zu bestrafen. Auch wenn jetzt vielleicht einige diese Ansicht nicht teilen werden, möchte ich den nachfolgenden Vergleich dennoch wagen: Der Stil von PC-Fruit erinnert mich an den früheren Weltmeister Anatoli Karpov:

- Aus einer soliden Eröffnung heraus finden Karpov und Fruit meistens Wege, leichte Vorteile festzuhalten ohne zwingend die Initiative erzwingen zu wollen.
- Sie arbeiten gerne mit strategischen, oft statischen Mitteln, z.B. Umwandlung von Zeitvorsprung in Raumvorteil
- Sie sind dazu bereit, gegnerische Fehler mit einem dynamischen Königsangriff zu bestrafen.
- Wenn nötig sind beide bereit, langwierige Verteidigungen auf sich zu nehmen und dabei eigene Schwächen zu vermeiden.
- Im Endspiel agieren beide technisch fehlerfrei und taktisch genau.
- Beide sind nicht darauf angewiesen, selber den Takt der Partie vorzugeben, da sie jederzeit in der Lage sind, sehr konsequent und genau gegnerische Fehler auszunutzen.
- Beide haben die Fähigkeit, jederzeit flexibel und anpassungsfähig auf gegnerische Aktionen zu reagieren.

Allerdings sehe ich auch Unterschiede zwischen Karpov und Fruit:

- Karpov hat Vorteile bei der Behandlung geschlossener Eröffnungspositionen
- Karpov hat Vorteile bei der Bewertung von Bauernschwächen!
- Karpov hat Vorteile beim Abtausch von schlechten und guten Figuren!
- Fruit hat Vorteile in der Behandlung von offenen vorteilhaften Mittelspielstellungen!

Um den Vergleich abzuschließen, denke ich schon, dass Karpov aufgrund der oben beschriebenen Vorzüge noch der bessere Spieler ist.

Ich muss abschließend zugeben, dass es mir nicht gelungen ist, wirkliche Aussagen zu echten Schwächen Fruits zu machen. Wirklich üble Fehler kommen bei PC-Fruit quasi nicht vor. Es handelt sich mehr um kleinere Versehen und Ungenauigkeiten. Aber selbst bei diesen kleineren Mängeln ist festzustellen, dass Fruit in der Lage ist, zu vermeiden, dass sie öfter hintereinander geschehen. Zudem stellt er sich schnell und flexibel auf geänderte Verhältnisse ein und ist in der Lage sich zäh und strategisch anspruchsvoll zu verteidigen. Fruit hat zudem die Fähigkeit, gegen den menschlichen Trend zu spielen und somit Fehler zu provozieren, eine treffliche Eigenschaft gegen menschliche Gegner.

Fruit 2.21 ist zu Recht eine der gegenwärtig absoluten Spitzen-Engines und man darf gespannt sein, welches Potential die noch junge Engine für Verbesserungen durch Programmierer Fabien Letouzey beinhaltet. (*Peter Vossen*)

