

Wie stark spielen Taschencomputer wirklich? Dieser spannenden Frage ist Peter Vossen nachgegangen, der PocketFritz, Palm-Hiarcs und den Pocket Grandmaster gegen die stärksten Spieler Aachens antreten ließ, darunter die Internationalen Meister Roeder und Sonntag. Aus den detailliert kommentierten Partien leitet der Autor charakteristische Stärken und Schwächen der einzelnen Programme ab und gibt Tipps, worauf man beim Spiel gegen das jeweilige Taschenprogramm achten sollte.

Elektronen gegen Neuronen

Der Wettkampf von Schachspielern gegen Computer zieht seit Beginn der Schach-Programmierung sowohl die Schachspieler als auch die Freunde des Computerschachs in seinen Bann. Waren die Computer jedoch lange Zeit den Menschen unterlegen – man erinnere sich nur an die berühmte 10-Jahres-Wette von David Levy – zogen sie mit ihren Erfolgen in den 90er Jahren den meisten Menschen langsam aber sicher davon. Den vorläufigen Höhepunkt der Mensch-Maschine-Wettkämpfe erlebte die Welt mit der bis heute kontrovers diskutierten Niederlage des Weltmeisters Gari Kasparow gegen den von IBM allein für diesen Zweck gezüchteten Großrechner Deep Blue im Jahr 1997.

Seit diesen Tagen haben mittlerweile auch die meisten der bekannten kommerziellen PC-Programme eine Spielstärke erreicht, die es ihnen zumindest ermöglicht, mit den besten Schachspielern der Welt mitzuhalten. In den letzten Jahren gehörten die ausgeglichenen Matches zwischen den Konkurrenten um den WM-Titel und den PC-Programmen in der Schachszene zu den an meisten beachteten Computerschach-Events (2002: Kramnik- Deep Fritz 4:4; 2003: Kasparow – Deep Junior 3:3).

Die letzten derartigen Vergleichskämpfe auf höchstem Niveau wurde 2004 in Bilbao und 2005 in London ausgetragen. Die Spitzenspieler Ponomarev, Topalov und Karjakin traten in Bilbao gegen die drei Topprogramme Deep Junior, Hydra und Deep Fritz an. Auf diesem absoluten Spitzen-Niveau gab es mit 8,5:3,5 für die Computer zum ersten Mal eine klare Niederlage der Menschen. Noch schlimmer erging es Michael Adams, der 2005 in London mit 5,6:0,5 unter die Räder kam.

Diese Resultate zeigen den menschlichen Spitzenspielern und der staunenden Schachwelt, dass bei den Mensch-Maschine-Wettkämpfen der besten Vertreter ihrer Gattung offenbar eine Vorentscheidung zugunsten der Computer gefallen ist.

Pocket- und Palm-Schach

Nachdem vor Jahrzehnten nur Großrechner, die u.a. an Universitäten viel Platz wegnehmen, in Verbindung mit speziellen Programmen (z.B. Cray Blitz in den 80er Jahren) zu konkurrenzfähigem Schach in der Lage waren, spielten sich in den 90ern die PC-Programme in den Vordergrund. Ca. seit Beginn des aktuellen Jahrzehnts gelingt es einigen Programmen auf mobilen, tragbaren, schnell und überall einsetzbaren Computern, eine ordentliche Spielstärke zu erreichen. Die miteinander konkurrierende Palm- und PocketPC-Geräte wurden von den Programmierern der PC-Schach-Programme entdeckt, um einen neuen Markt zu erobern. Zunächst von ambitionierten Schachspielern belächelt, zeigte die Formkurve der Programme in Verbindung mit aktueller Hardware zuletzt steil nach oben.



Der Pionier der Programmierer war Richard Lang, der seinen Genius sowohl für Palm als auch PocketPC zur Verfügung stellte. Das Musterprogramm für den Palm – den Palm Tiger – schrieb im Jahr 2001 Christoph Theron. Palm Tiger setzte sowohl hinsichtlich der Spielstärke als auch der Features Maßstäbe. Erst 2004 brachte Mark Uniacke mit Palm Hiarcs das aktuelle Referenzprogramm auf den Markt.

Shredder-Programmierer Stefan Mayer-Kahlen ging zusammen mit ChessBase einen anderen Weg und programmierte 2001 den Fritz für den PocketPC. Eine deutlich verbesserte Version – Pocket Fritz 2 – erschien im Jahr 2003. Ein weiteres leistungsfähiges Programm für die Plattform Pocket PC erschien 2002. Die früheren Gromit- und heutigen Anaconda-Autoren Frank Schneider und Kai Skibbe boten den PocketGrandmaster an. 2003 erschien dann die verbesserte Version PocketGrandmaster 2.0.

Natürlich erschienen auch noch andere Programme für Palm und PocketPC, jedoch wurden die anerkannt spielstärksten hier aufgezählt.

Mensch-Maschine-Wettkampf in Aachen

Am 23. Mai 2005 fand in den Vereinsräumen des Aachener Schachvereins 1856 ein ungewöhnlicher Wettkampf statt. Anstelle der sonst üblichen Liga-Matches in der Nordrhein-Westfalen-Liga fanden sich dort sechs Aachener Spieler ein, um gegen auf Palm- und Pocket-Computern laufende Programme anzutreten. Das Hauptziel der Veranstaltung bestand darin, in Erfahrung zu bringen, ob die kursierenden Spielstärke-Einschätzungen der aktuellen Programme HiarcS, PocketFritz 2 und PocketGrandmaster (ELO 2.000 – 2.400) realistisch sind. Entsprechend dieser ELO-Vorgaben sollte auch das Menschen-Team zusammengesetzt sein. Da Spieler der Leistungsstärke von ELO 2.000 – 2500 nicht in unbegrenzter Zahl existieren und zudem bereit sein sollten, sich solchen Herausforderungen zu stellen, musste einige Vorarbeit geleistet werden. Mehrere Wochen nach den ersten Kontaktaufnahmen konnte der Autor eine ansprechende Mannschaft zusammenstellen, in der sich auch zwei Internationale Meister befanden.

Die Menschen

An Brett 1: **IM Matthias Roeder** (Aktuelle DWZ vom 13.06.05: 2430)



Internationaler Meister Matthias Roeder

Der 39-jährige Internationale Meister Mathias Roeder ist seit über 10 Jahren der stärkste Schachspieler Aachens. Seit 1993 liegt seine DWZ zwischen 2400 und 2500, aktuell hat Roeder DWZ 2435 und ELO 2404. Der Spielstil des fleißigen Open- und Einladungsturnier-Spezialisten besticht besonders durch technische Reife und große Endspielstärke. Zu seinen prominentesten Opfern gehört der frühere Vize-Weltmeister Viktor Kortschnoi, den er in einem indischen Open in einer sehenswerten Kurzpartie vom Brett fegte:

Kortschnoj,V (2659) - Roeder,M (2413) E81
Goodricke 11th op Calcutta (11), 16.02.2000
1.c4 g6 2.e4 Lg7 3.d4 d6 4.Sc3 Sf6 5.f3 0–0 6.Le3 SLd7 7.Dd2 c5 8.d5 Se5
9.h3 Sh5 10.Lf2 f5 11.exf5 Txf5 12.g4 Txf3 13.0–0–0 Sg3 14.Lxg3 Tg3
15.Df4 Txc3+ 16.Lxc3 Da5 17.Dd2 Ld7 18.Kb1 Tf8 19.Le2 Tf2 20.De3
DL6+ 21.Ka1 Sxc4 22.Dc1 DL4 23.Td3 Lb5 24.h4 Sa3 0–1 (nachspielen)

An Brett 2: **IM Hans-Hubert Sonntag** (Aktuelle DWZ vom 13.06.05: 2365)

Der 51-jährige Internationale Meister Hans-Hubert Sonntag spielt aktuell für den Aachener Schachverein 1856 (ASV 1856) in der NRW-Oberliga. Seine stärkste Phase hatte er in den 90er Jahren, als er lange Jahre Bundesliga spielte. 1994 betrug seine DWZ 2430, aktuelle DWZ 2365; aktuelle ELO: 2389. IM Sonntag ist ein großer Spezialist für klassische Eröffnungen. Die Spanische Partie behandelt er mit großer Virtuosität. Diese Erfahrung machte auch GM John Nunn in der nachfolgenden Bundesliga-Partie:



Internationaler Meister Hans-Hubert Sonntag

Nunn,J (2625) - Sonntag,H (2380) C92

Bundesliga 8889 Germany, 1988

!e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0–0 Le7 6.Te1 b5 7.Lb3 d6 8.c3 0–0
9.h3 Lb7 10.d4 Te8 11.Sbd2 Lf8 12.a3 g6 13.La2 Lg7 14.b4 Sb8 15.Sg5
Tf8 16.Sb3 Sbd7 17.Sa5 Tb8 18.Sxb7 Txb7 19.f4 De7 20.f5 c5 21.d5 h6
22.Sf3 gxf5 23.Sh4 f4 24.Sf5 Dd8 25.g3 Kh8 26.gxf4 Tg8 27.Kh1 Lf8 28.Lb1
Tc7 29.Ta2 cxb4 30.cxb4 Tc3 31.Th2 exf4 32.Lb2 Tc8 33.Tf2 Se5 34.Txf4
Tg5 35.Tf2 Sg8 36.Tef1 Tg6 37.Tg1 Se7 38.Sd4 Lg7 39.Dh5 De8 40.Tfg2 Kh7 41.Sf5 Tg2 42.Tg2 Sxf5 43.Dxf5+ Sg6 44.e5
Lxe5 45.Lxe5 dxe5 46.d6 Td8 47.Df6 e4 48.Tg4 Td7 49.Txe4 Dh8 50.Df1 Da8 51.h4 Dd5 52.Kg1 Txd6 53.Lc2 f5 54.Te2 Sxh4
55.Dh3 Dd4+ 56.Kh1 Tg6 57.Te7+ Kh8 58.Te8+ Kg7 59.Df1 Dd5+ 60.Le4 Dd4 61.Dc1 Kf7 0–1 (nachspielen)

An Brett 3: **Philipp Lamby** (Aktuelle DWZ vom 13.06.05: 2229)



Philipp Lamby

Philipp Lamby (31) ist mit 7 Punkten aus 9 Runden (Saison 2004/05) erfolgreicher Stammspieler in der NRW-Oberliga-Mannschaft des ASV 1856. Mit seiner aktuellen DWZ von 2229 ist er hinter den beiden Meisterspielern klar der drittstärkste Spieler des Matches. Sein Spielstil zeichnet sich aus durch tiefes Verständnis typischer Positionen in Verbindung mit ständiger Suche nach taktischen Möglichkeiten.

Lamby,P (2205) - Walter,K (2179) E45

Oberliga NRW 0304 Germany (3.8), 09.11.2003

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.e3 b6 5.Sge2 La6 6.Da4 c5 7.a3 Lxc3+
8.Sxc3 0–0 9.dxc5 bxc5 10.Le2 d5 11.0–0 Dc8 12.Ld2 Sbd7 13.cxd5 Lxe2
14.Sxe2 exd5 15.Tac1 Db7 16.Lc3 Se4 17.Tfd1 c4 18.Sf4 Sxc3 19.bxc3
Sb6 20.Db5 Tfd8 21.Tb1 Dd7 22.Dxd7 Txd7 23.Tb5 Tad8 24.h4 g6 25.g4
h6 26.h5 Td6 27.Ta5 T8d7 28.Tb1 Kg7 29.Tb4 Kf6 30.Tc5 Kg5 31.f3 f5
32.hxg6 fxg4 33.Kf2 h5 34.a4 Td8 35.Tc7 T8d7 36.Txd7 Txd7 37.a5 Sc8

An Brett 4: **Dr. Michael Gurevich** (Aktuelle DWZ vom 13.06.05: 2100)

Dr. Michael Gurevich (58) ist den meisten CSS-Lesern in erster Linie als Autor und Stellungen-Tester bekannt. In seinen jungen Jahren erhielt er durch die "Sowjetische Schachschule" eine fundierte Ausbildung in der Schachstadt Leningrad. Nach seiner Übersiedlung nach Deutschland entdeckte er das Schachspiel neu. Als Spieler für den ASV 1856 spielte er in der Saison 2000/01 erfolgreich Partien in der 2. Bundesliga West. Später wurde er inspiriert durch die Testarbeit des Mannschaftskollegen Heinz-Josef Schumacher mit Schachcomputern. Als seine bekannteste und weltweit beachtete Testarbeit gilt der immer wieder kontrovers diskutierte WM-Test. Die taktisch versierte Spielweise von Dr. Gurevich zeichnet sich durch große Übersicht und die Fähigkeit zu tiefen Berechnungen aus.



Dr. Michael Gurevich

Gurevich,M (2101) - Diesner,M (2147) B76

Lasker Köln I-Aachener SV II SVM Oberliga (1.3), 10.09.2000

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6 6.Le3 Lg7 7.f3 Sc6 8.Dd2 0–0 9.0–0–0 Le6 10.Sxe6 fxe6 11.Lc4 Dc8 12.Lh6 Sa5 13.Ld3 Sc4 14.Lxc4 Dxc4 15.Lxg7 Kxg7 16.Kb1 e5 17.Dd3 Dc5 18.h4 Sh5 19.Dd5 Dxd5 20.Sxd5 Tf7 21.c4 Tc8 22.b3 Sg3 23.Th3 Se2 24.Td2 Sd4 25.Kb2 a6 26.f4 e6 27.fxe5 dxe5 28.Sc3 b5 29.cxb5 axb5 30.Sd1 Tcf8 31.Te3 Tf1 32.Kc3 Tg1 33.Kb4 Tff1 34.Sc3 Tc1 35.Ka5 b4 36.Kxb4 Sc2+ 37.Txc2 Txc2 38.a4 Tcxg2 39.a5 Ta1 40.Sa4 Td2 41.a6 Td8 42.Kb5 Tb8+ 43.Ka5 Td1 44.Tc3 Kh6 45.a7 Ta8 46.Tc7 Kh5 47.Txh7+ Kg4 48.b4 Kf4 49.b5 Kxe4 50.b6 Kf3 51.Tf7+ Kg4 52.Tf6 Td7 53.Ka6 Td4 54.Sc5 Kxh4 55.Txg6 e4 56.Txe6 1–0 (nachspielen)

An Brett 5: **Heinz-Josef Schumacher** (Aktuelle DWZ vom 13.06.05: 2066)



Heinz-Josef Schumacher

Heinz-Josef Schumacher (HJS) (39) ist mit über 20 Jahren intensiver Testarbeit ein Urgestein des Computerschachs. In den 80er Jahren gehörte seine ganze Aufmerksamkeit den Brettgeräten, in den 90ern den PC-Programmen und zuletzt den Pocket- und Palm-Programmen. Neben zahlreichen fundierten Artikeln auch für CSS stammen auch diverse anerkannte Testsammlungen aus seiner Feder. Schon als Jugendlicher interessierte sich HJS vor allem für die positionellen Gesetzmäßigkeiten des Schachspiels, was auch seine heutige Spielweise noch nachhaltig beeinflusst. HJS ist ein Konterspieler, der allem die Ressourcen der Verteidigung zu nutzen weiß.

Schumacher,H – FM Budde,V B24

OLM06: DJK I-ASV II, 2000

1.e4 c5 2.Sc3 d6 3.g3 Sc6 4.Lg2 Tb8 5.Sge2 Ld7 6.d4 cxd4 7.Sxd4 Sf6 8.0–0 g6 9.h3 Lg7 10.Kh2 0–0 11.Le3 Se5 12.De2 b5 13.Tad1 a5 14.f4 Sc4 15.Lc1 Dc8 16.g4 h5 17.g5 Se8 18.Sd5 Dd8 19.b3 Sb6 20.Se3 b4 21.e5 Dc7 22.exd6 Sxd6 23.a4 bxa3 24.Lxa3 a4 25.c4 Lxd4 26.Txd4 axb3 27.c5 Lb5 28.cxd6 Lxe2 29.dxc7 Lxf1 30.cxb8D Txb8 31.Sxf1 Tc8 32.Tb4 Sc4 33.Txb3 Sxa3 34.Txa3 Tc4 35.Kg3 h4+ 36.Kf3 Kg7 37.Se3 Td4 38.Tc3 e6 39.Sg4 Td8 40.Se5 1–0 (nachspielen)

Heinz-Josef Schumacher hat sich leider bis auf weiteres aus privaten Gründen vom Computerschach zurückgezogen. Seine derzeitigen Aktivitäten beschränken sich auf gelegentliche Online-Schnellpartien ("Freundschaftspartien") auf dem Chessbase-Server unter den bekannten Initialen "HJS".

An Brett 6: **Peter Vossen** (Aktuelle DWZ vom 13.06.05: 2082)

Peter Vossen (43) ist ein typischer Initiativespieler mit fundierten Eröffnungkenntnissen. Seit einigen Jahren ist er Ergänzungsspieler in der NRW-Oberliga-Mannschaft des ASV 1856. Auch Peter Vossen interessiert sich seit über zwei Jahrzehnten für die Entwicklungen des Computerschachs. Im Jahr 2001 trat er erstmalig als Computerschach-Autor für die Zeitschrift ChessBits in Erscheinung. Neben Analysen von Mensch-Maschine-Wettkämpfen spezialisierte er sich auf die Spielweise von Pocket- und Palm-Schach.

Vossen - Kaiser D43

NRW-Oberliga ASV-Gelsenkirchen, 8. Brett, 21.11.2004

1.d4 c6 2.c4 d5 3.Sf3 Sf6 4.Sc3 e6 5.Dc2 Sbd7 6.cxd5 exd5 7.Lg5 Da5 8.e3 Se4 9.Ld3 Sxg5 10.Sxg5 h6 11.Sf3 Ld6 12.0–0 0–0 13.e4 dxe4 14.Sxe4 Lc7 15.Lc4 Sb6 16.Sf6+ gxf6 17.Dg6+ Kh8 18.Dxh6+ Kg8 19.Dg6+ Kh8 20.Dxf6+ Kg8 21.Dg6+ Kh8 22.Dh6+ Kg8 23.Ld3 Lf5 24.Dg5+ Lg6 25.Dxa5 Lxd3 26.Dg5+ Kh7 27.Tfe1 Sd5 28.Dh5+ Kg7 29.Se5 Lh7 30.a4 Ld6 31.Sc4 Lg6 32.Df3 Lb4 33.Te5 Tad8 34.h4 f6 35.Te6 Lf7 36.Te4 Lg6 37.Tg4 f5 38.Tg3 f4 39.Tg5 Le7 40.Te5 Lxh4 41.Dg4 Lf6 42.Te6 Th8 43.Se5 Th6 44.Ta3 c5 45.Th3 Tdh8 46.Txh6 Txh6 47.Td6 Se7 48.Dxf4 Lf5 49.Dxh6+ Kxh6 50.Txf6+ Kg5 51.Tf7 Sg6 52.Sf3+ 1–0 (nachspielen)



Peter Vossen

Die Computer



Drei eingesetzte Taschencomputer (von links nach rechts): Pocket GM auf ipaq 3130, PocketFritz auf ipaq 1930, Hiarc9.5 auf Palm Zire 3.1

Die Hardware der Computer-Mannschaft stellte sich quasi von selber auf, da es mir – mit Hilfe der jeweiligen Besitzer – gelang, genau sechs Geräte zu organisieren. Natürlich fällt auf, dass kein topaktuelles Gerät mit z.B. 400-MHz-Prozessor an den Start gegangen ist, doch "woher nehmen, wenn nicht stehlen". Es handelte sich eben einfach nicht um ein gesponserteres High-Class-Match, sondern um ein privat organisiertes Event, bei dem das Computer- und Menschen-Starterfeld ohne finanzielle Mittel zusammengestellt wurde.

Bei der Software wurden die aktuellsten, bekanntesten und höchstwahrscheinlich besten drei Programme, die für diese Hardware geeignet sind, einer näheren Prüfung unterzogen. Somit bekamen Palm Hiarc9.5, PocketFritz 2 und PocketGrandmaster 2 jeweils zwei Partien.

Besitzer und Bediener

An Brett 1: Programm: **Hiarcs v9.5a** 2004 Autor: Mark Uniacke: Buch: Tournament 377.379 Positions, Hash 512 kB, PB: on;

Computer: Palm Zire 31, Intel Proz. 200 MHz, 16 MB Arbeitsspeicher

Besitzer: H.-J. Schumacher; Bediener: T. Titgemeyer, A. Halm

An Brett 2: Programm: **PocketFritz 2**, 2003; Autor: Stefan Mayer-Kahlen; Buch: konvertiertes Shredder 7 Classic Buch, 16 MB Hash

Computer: ipaq 1930 - 64 MB Arbeitsspeicher - Prozessor: Samsung S3C2410 203 MHz

Besitzer: H.-J. Schumacher; Bediener: A. Halm

An Brett 3: Programm: **PocketFritz 2**, 2003; Autor: Stefan Mayer-Kahlen; Standardbuch, 16 MB Hash

Computer: ipaq 1930 - 64 MB Arbeitsspeicher - Prozessor: Samsung S3C2410 203 MHz

Besitzer und Bediener: H. Frank



Bediener Hans Frank

An Brett 4: Programm: **PocketGrandmaster 2.0** (Engine: Gromit 3.10.16) 2002 – Buch pgbig.gbk 388 kB; Autoren Frank Schneider, Kai Skibbe

Computer: ipaq 3660 - 64 MB Arbeitsspeicher - Prozessor: Strongarm SA1110 206 MHz

Besitzer und Bediener: F. Schneider



Programmierer Frank Schneider bediente PGM selbst

An Brett 5: Programm: **Hiarcs v9.5a** 2004 Autor: Mark Uniacke: Buch: Tournament 377.379 Positions, Hash 512 kB, PB: on;

Computer: Palm Zire 31, Intel Proz. 200 MHz, 16 MB Arbeitsspeicher

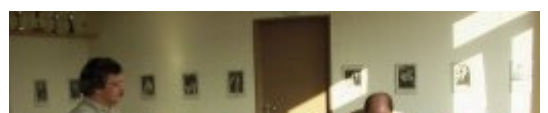
Besitzer: P. Vossen, Bediener: N. Küpper

An Brett 6: Programm: **PocketGrandmaster 2.0** (Engine: Gromit 3.10.16) 2002 – Buch pgbig.gbk 388 kB; Autoren Frank Schneider, Kai Skibbe

Computer: ipaq 3130 - 16 MB Arbeitsspeicher - Prozessor: Strongarm SA1110 206 MHz

Besitzer: P. Vossen, Bediener: B. Herff, M. Winand

Mit diesen Zeilen möchte ich allen teilnehmenden Spielern, danken, dass sie sich und ihre kostbare Zeit diesem kleinen Experiment zur Verfügung gestellt haben. Ich bedanke mich des Weiteren bei den Computerschach-Freunden, die ihre Geräte für den Wettkampf zur Verfügung gestellt



haben:

- Heinz-Josef Schumacher, Mannschaftsspieler bei DJK Aufwärts Aachen und langjähriger Computerschachexperte
- Frank Schneider, Pocket-Grandmaster-Programmierer und Amateur-Computerschach-Weltmeister 2001 (mit Gromit)
- Hans Frank, Computer-Schachfreund

Auch die Leute im Hintergrund, die sich bereit erklärt haben, die Züge der Computer auf dem Turnier-Schachbrett auszuführen, und die Züge der Menschen in den Computer zu editieren, verdienen Erwähnung und meinen persönlichen herzlichen Dank für ihren Einsatz:

Bernhard Herff: Hobby-Schachfreund

Andreas Halm: Mannschaftsspieler des ASV 1856

Michael Winand: Mannschaftsspieler des ASV 1856

Thomas Titgemeyer: Mannschaftsspieler (und Präsident) des ASV 1856

Norbert Küpper: Mannschaftsspieler des ASV 1856



Spieler und Bediener



Turnierraum des ASV 1856

Nachdem ich die Idee für ein Mensch-Maschine-Match hatte, war auch der Spieltag schnell nach dem Prinzip der gemeinsamen Schnittmenge gefunden. Außer des gewählten Termines – 23. Mai – blieb einfach kein anderer übrig. Als Spielort wählte ich die Räumlichkeiten meines Vereins Aachener Schachverein 1856 (ASV 1856).

Ursprünglich hatte ich vor, ein Match unter Turnierbedingungen zu organisieren, also 2 h/ 40 Züge + 30 min/ Rest. Diese Absicht konnte ich aber im Kreis der Spieler leider nicht aufrecht halten, da es mir sonst nicht gelungen wäre, eine menschliche Mannschaft dieser Klasse aufzustellen. Wir einigten uns dann auf eine Bedenkzeit von 1 h/ 40 + 30 min/ Rest. Mit leichter Verspätung um 18:30 Uhr konnten wir die Uhren anstellen und klären, wer stärker ist, die Menschen- oder die Computer-Mannschaft.

IM Roeder – Hiarc

IM Roeder, Matthias - Palm Zire 3.1/Hiarc 9.5 A13

Mensch-Maschine Aachen, 24.05.2005

Kommentare: Peter Vossen

128MB, Power.ctg, HJS-DKWIGS06TK0

1.Sf3 e6 2.c4 d5 3.b3 dxc4?! Schwarz schlägt ohne Not vom Zentrum weg. Eine Entscheidung, die klassischer Schachstrategie widerspricht. Üblich ist an dieser Stelle ein Aufbau wie der folgende 3...Sf6 4.Lb2 Le7 5.g3 0-0 6.Lg2 c5

4.bxc4 Sf6 5.Sc3 5.d4?! ist nicht gut wegen 5...c5! und die weiße Bauernstruktur erleidet Schwächungen.

5...c5!? Schwarz nimmt damit nachhaltig Einfluss auf das Zentrum, denn Weiß muss jetzt sehr genau überlegen, wie er sich zentral positioniert.

6.g3 Eine gesunde aber wenig aktive Vorgehensweise. 6.d4?! schafft nur unnötige Schwächen! 6...cxd4

6...Sc6 7.Lg2 Ld6?! IM Roeder merkt an, dass dieser Zug der Stellung nicht gerecht wird. Der Läufer gehört nach 7...Le7

8.0-0 0-0+/- Trotz der schwarzen Ungenauigkeiten konnte Weiß nur geringfügige Vorteile aus dem Eröffnungsaufbau ziehen, da er selber sehr zurückhaltend agierte. Weiß kann in keiner Weise den ausgleichenden Vorstoß e6-e5 verhindern.

9.Tb1



9...Da5? Das lähmt den weißen Damenflügel nur kurzzeitig. In Wirklichkeit hat die schwarze Dame hier nichts zu suchen. Richtig ist nur 9...b6! weil er keine neue Schwächen (auf d5) schafft und den Damenflügel vor Lg2 und Tb1 sichert.; 9...e5?! ist nicht so gut, nach 10.d3 hat Schwarz gewisse Schwierigkeiten, seine Figuren zu positionieren.

10.Db3+/- Schwarz steht unbequem, Ld6 und Da5 haben keine idealen Standplätze. Palm-Hiarc muss vorsichtig agieren.

10...e5 11.d3 Sd4? Nach diesem Fehler erlangt Weiß Gewinnstellung. Schwarz durfte die Freilegung der Diagonale a8-h1 für den weißen Läufer nicht zulassen. der Druck gegen b7 in Verbindung mit dem Eindringen des Sc3 bis nach d6 wird zu stark. Besser war es mit 11...Tb8 Öffnungen zu vermeiden und die eigenen Schwächen zu überdecken.

12.Sxd4 cxd4 Auch nach 12...exd4 13.Sb5 steht Weiß auf Gewinn, z.B. 13...Le5 (13...Lb8 14.Da3 Dxa3 15.Lxa3!) 14.Da3 Dxa3 15.Sxa3 Tb8 16.Sb5 a6 17.f4+-

13.Sb5! IM Roeder sieht in diesem Stadium zurecht von Vereinfachungen mit 13.Sd5?! Sxd5 14.Lxd5 ab. Nach 14...Tb8 hat Schwarz keinen Nachteil!

13...Lc5 Nicht besser ist 13...Le7 14.La3 Lxa3 15.Dxa3 Dxa3 16.Sxa3 Tb8 17.Sb5 a6 18.Sd6 b6 19.Tb2 und nach Tf-b1 geht der Bauer b6 verloren.

14.La3! Nur so kann IM Roeder den Vorteil behalten.

14...Sd7 Noch das Beste. Der (nach Nimzowitsch) "ideale Blockeur" nimmt den Lc5 unter Deckung, um sich kurz darauf auf c5 breit zu machen.

15.Lb4! Meisterlich gespielt von IM Roeder. Zwar entsteht jetzt nach allgemeinem Abtausch bis zum 17. Zug die gleiche Stellung, wie in nachfolgender Variante, nur mit dem Unterschied, dass Weiß am Zug ist. Und das weiß er auszunutzen

(siehe Zug 18). Nach dem direkten 15.Lxc5?! Sxc5 16.Db4 Dxb4 17.Txb4 ist Schwarz am Zug und das kann er nutzen, indem er mit 17...Td8 das Eindringen des Sb5 nach d6 verhindert.

15...Lxb4 15...Db6 ist Zugumstellung nach 16.Lxc5 Dxc5 (16...Sxc5? 17.Da3+/-) 17.Db4 Dxb4 (17...Td8?! 18.f4!) 18.Txb4 Sc5 19.Sd6

16.Dxb4 Dxb4 Nach 16...Dd8 17.Sd6 Tb8 18.Da3 verliert Schwarz Material!

17.Txb4 Sc5 18.Sd6+- Weiß hat Gewinnstellung. Allerdings ist der Nachweis des Gewinns noch hinreichend kompliziert.

18...Tb8



19.Sxc8? Nur 19.f4! hätte den großen Vorteil festgehalten. z.B. 19...Lg4 (19...exf4? 20.Txf4) 20.Tb2 f6 21.fxe5 fxe5 22.Ld5+ Le6 23.Lxe6+ Sxe6 24.Tb5+-

19...Tfxc8 20.f4 Jetzt ist dieser Zug nicht mehr so wirksam, weil Schwarz das Feld e8 zum Decken mit dem Turm zur Verfügung steht. Dennoch steht Weiß immer noch deutlich günstiger, da Schwarz mit mehreren Schwächen (b7, f7) belastet ist...

20...Te8 Dieser einfache Deckungszug hätte mit dem Springer auf d6 nicht zur Verfügung gestanden.

21.Ld5!+/-



Wieder nimmt IM Roeder den Faden auf, und stellt unangenehme Drohungen auf.

21...e4? IM Roeder zweifelt die Qualität dieses scheinbar aktiven Zuges an. Schwarz hat aber nichts anderes, um die gefährliche Öffnung der f-Linie zu vermeiden. Also musste Schwarz sein Heil in 21...exf4!? 22.Txf4 Txe2 suchen. Nach 23.Txf7 Kh8 24.Tc7! ist der große weiße Vorteil offensichtlich! Ein Gewinn ist dennoch nicht ohne weiteres nachweisbar, z.B. z.B. 24...a5 25.Tb5 Sxd3 26.Txb7 Tee8 27.Ta7 Schwarz kann sich so gerade halten, z.B. 27...Tb1+ 28.Kg2 Tb2+ 29.Kh3 Sf2+ 30.Kh4 Sd1 31.g4 Se3

22.dxe4 Sxe4 23.Txb7 Txb7 24.Lxb7+- Nach der Öffnung der Stellung wird klar, dass Weiß mit dem Freibauern und dem weitreichenden Läufer wieder auf Gewinn steht...

24...Sc3 Schwarz möchte den gegebenen Bauern zurückholen, doch er wird er die Zeit dafür bekommen?

25.c5! Freibauern müssen marschieren (sofern sie können)!

25...Te7 Der Bauer auf e2 ist vergiftet! 25...Txe2 26.c6+- ; 25...Sxe2+ 26.Kf2 Sc3 27.Te1+-

26.c6 Um den Gewinn anzustreben, muss Weiß in der Folge seinen Turm irgendwie ins Spiel bringen. 26.Lf3 ist ein anderer Gewinnweg. Schwarz ist machtlos gegen den Plan c5-c6 und der weiße Turm kommt irgendwie nach b7, aus! z.B. 26...Kf8 (26...Sxe2+ 27.Kg2 Sc3 28.c6 und Schwarz ist machtlos gegen den Plan, den Turm auf f1 über f2-b2 nach b7 zu bringen.) 27.c6 Ke8 28.Tc1 Kd8 29.Tc2 nebst Tc2-b2-b7!

26...Kf8



Jetzt wird der Unterschied deutlich. Der Lb7 würde nur dann günstig stehen, wenn Weiß den Freibauern weiter vorbringen könnte. Doch Schwarz kann den Vormarsch verhindern.

27.f5? IM Roeder sucht den richtigen Weg, den Turm ins Spiel zu bringen, aber über f4 führt er nicht. Nur mit 27.Tf3! wird der Turm auf den richtigen Weg f3-d3xd4 gebracht, z.B. 27...Tc7 (27...Sxe2+ 28.Kf1 Sc3 29.Td3+-) 28.Td3 Sxa2 29.Txd4+-

27...f6? Ein unnötiger Zug! 27...Tc7! ist am besten, mit der Drohung Sc3Xa2-b4 und Eroberung des c-Bauern. Auf 28.a3 folgt 28...Sxe2+ 29.Kf2 Sc3+/-

28.Lc8? Wieder versäumt Weiß, den Gewinnweg! Nach 28.Tf3! hätte Schwarz wieder nichts gegen Tf3-d3xd4 machen können.

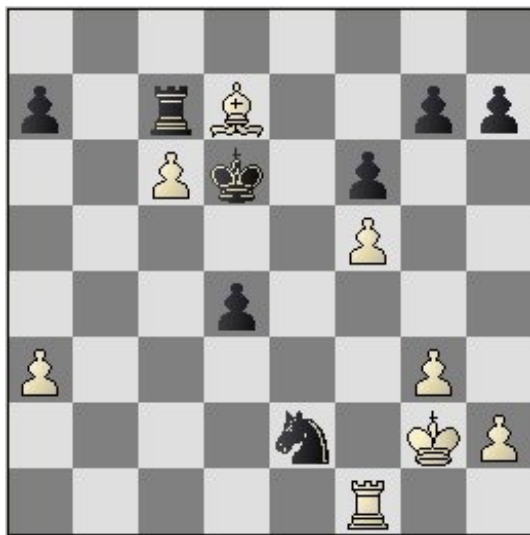
28...Ke8 Führt zwar zum Ausgleich, ist aber komplizierter als Te7-c7. Mit 28...Tc7! konnte Schwarz das Spiel einfacher ausgleichen! 29.Lb7 (29.Ld7 Sxa2 30.Td1 Sc3 31.Td3 Sb5=) 29...Sxa2 30.Ta1 Sb4 31.Txa7 Sxc6 32.Ta8+ Kf7 33.Lxc6 Txc6 34.Td8 Tc5 35.g4 Te5 36.Kf2 Te4 37.h3 g6=

29.Le6 Weiß hat nur noch geringen Vorteil.

29...Tc7 30.Ld7+ Ke7 31.a3 Jetzt hat Weiß Zeit, den a-Bauern zu sichern. Dennoch, die Partie muss erst neu gewonnen werden. 31.Tf3 ist nicht besser 31...Kd6 32.Td3 Sxa2 33.Txd4+ Kc5=

31...Sxe2+ 32.Kg2?! 32.Kf2 ist besser! Nach 32...Sc3 33.Te1+ (33.Ke1=) 33...Kd6 34.Te6+?! Kc5 muss Weiß erkennen, dass plötzlich der aktive schwarze König dem Spiel den Stempel aufdrückt. Weitere Gewinnversuche würden nur nach hinten losgehen, z.B. 35.Te7 d3! 36.Ke1 Kd4 37.Txg7 Sd5-+

32...Kd6=/+



Schwarz konnte seine Probleme lösen. Weiß täte jetzt gut daran, nicht vergangenen Chancen nachzulaufen.

33.Tb1? Weiß verkent die Situation. Für offensive Manöver bestehen keine Möglichkeiten mehr. IM Roeder täte gut daran, den weißen König mit 33.Kf3 an den gefährlich gewordenen Freibauern anzunähern.

33...Sc3-/+ 34.Tb4 Kc5 35.Kf2 Sb5! Palm Hiarcs findet den richtigen Platz für seinen Springer. Alle Schwächen sind überdeckt, der gegnerische Freibauer ist sicher geblockt und der eigene Freibauer steht zum Vormarsch bereit. Weiß ist ab sofort sehr gefährdet und muss die wenigen möglichen Züge finden, die nicht verlieren.

36.Tb3?! IM Roeder kritisiert diesen Zug zurecht. Die weißen Schwierigkeiten nehmen jetzt zu. Allerdings hat Weiß auch nach 36.Ta4 weiter hart um den Ausgleich zu kämpfen, 36...Sd6-/+ Am besten spielt Weiß 37.Tb4 (37.Le6 g6-/+ ; 37.Ta5+ Kc4-/+) 37...a5 38.Ta4 Sc4 39.Le6 Se5 40.Txa5+ Kxc6 41.a4 und Weiß darf sich Hoffnungen auf einen unentschiedenen Ausgang machen.

36...a5! 37.Ke2 a4 38.Tb4 Nach 38.Tf3? Kd5-+ nehmen die schwarzen Drohungen überhand!

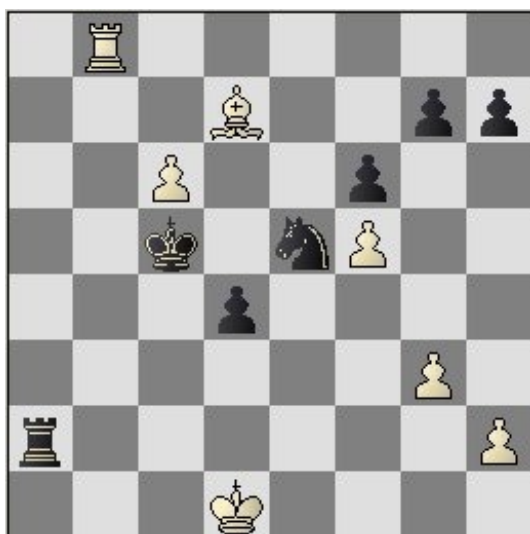
38...Sxa3 39.Txa4 Sc4 40.Ta8 Se5 41.Td8 Vermeidet zwar erstmal den Materialverlust, verzichtet aber auf die wichtige a-Linie, die Schwarz sich sofort zu Nutze macht. 41.Kd2 war zu überlegen. Schwarz kann zwar den Freibauern abholen, aber das anschließende Turmendspiel ist nicht trivial zu gewinnen. z.B. 41...Sxc6 42.Lxc6 Txc6 43.Kd3 Kd5 44.Td8+ Ke5 45.Txd4 Kxf5 46.Td7

41...Ta7 Die schwarzen Figuren stehen jetzt sehr aktiv.

42.Tb8? Bessere Überlebenschancen kann Weiß erwarten, wenn er mit dem Läufer das Feld a2 unter Kontrolle nimmt, z.B. 42.Le6 Sxc6 43.Td5+ Kb6 44.Td6 ; Auch 42.h4 konnte überlegt werden.

42...Ta2+-+ IM Roeder sagte während der Partie diesen Zug voraus und stellte fest, dass er hier auf Verlust steht! 42...Kd6 43.Td8 d3+ 44.Ke3

43.Kd1



43...Sxc6? Hier atmete IM Roeder tief durch, da Palm Hiarcs hier den Gewinn verschenkt! Der Springer e5 ist viel zu wichtig als dass Schwarz auf ihn verzichten kann, um zu gewinnen. Er arbeitet sowohl gegen den weißen Freibauern und unterstützt den eigenen. Richtig war es, den König mit 43...Kd6! zurückzuführen, um den Bc6 zu überwachen und den schwarzen Turm für bessere Zwecke freizustellen. Egal, wie Weiß in der Folge reagiert, er kann nicht zugleich auf den Freibauern aufpassen und die Bauern am Königsflügel beschützen: 44.Td8 (Auch 44.Le6 Sxc6 45.Lxa2 Sxb8 gewinnt für

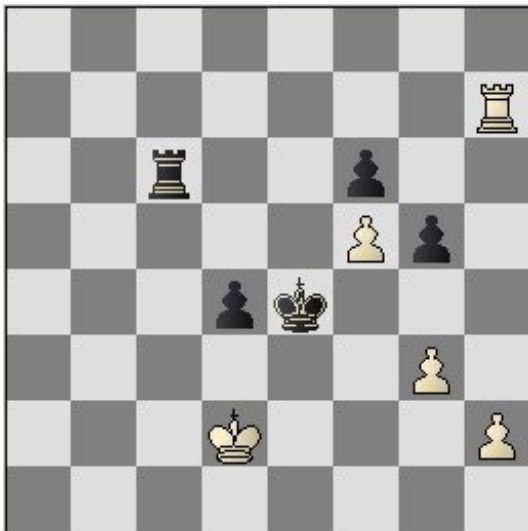
Weiß nach 46.Kd2 Ke5& 47.Lg8 h6 48.Le6 Ke4 Weiß ist hilflos. Entweder entscheidet der Springer mit dem Freibauern oder der schwarze König räumt den Königsflügel ab.; Nach 44.h3 Ta1+ 45.Kd2 Th1 46.h4 Tg1 47.Tb4 Tg2+ 48.Kd1 d3 49.Td4+ Kc7 fällt der g-Bauer!) 44...Ta1+ 45.Kd2 d3 46.h3 (46.h4 verliert noch schneller 46...Tg1 47.Le8+ Kc7 48.Td5 Tg3 49.Kc3 Tg4+-; 46.Le6+ reicht auch nicht aus; nach 46...Kxc6 kann Weiß den Freibauern auf d3 nicht erobern, während Schwarz den Königsflügel abräumt oder den Freibauern entscheiden lässt, z.B. 47.Kc3 Kc7 48.Td4 Tc1+ 49.Kb3 Th1 50.Lc4 Tb1+ 51.Ka3 Tc1 52.Ld5 Kb6-+) 46...Ta2+ 47.Ke1 (47.Kd1 Th2 48.h4 Th3-+) 47...Te2+ 48.Kd1 Te3-+

44.Tc8!= Hiermit ist das Schicksal der Partie in einen unentschiedenen Ausgang besiegelt, denn - hohe technische Fähigkeiten des Weißen vorausgesetzt - Schwarz kann jetzt nicht mehr gewinnen und IM Roeder plegt Turmendspiele mit hoher Präzision zu spielen.

44...Ta6 Das schwarze Problem besteht darin, dass er einige Züge braucht, um seine Figuren wieder mobil zu machen. In dieser Zeit kann der weiße König zur Blockade des Freibauern eilen.

45.Kd2 Kd5 46.Lxc6+ Txc6 47.Td8+ Ke4 48.Td7 g5 48...Ta6 hat auch keinen Zweck 49.Te7+ Kxf5 50.Txg7 Ta2+ 51.Kd3 Txb2 52.Kxd4 h5 53.Ke3=

49.Txh7



49...Tb6?! Hier konnte Palm Hiarcs dem Weißen mit 49...Tc3! noch eine sehr schwere Aufgabe stellen: 50.g4! Hier und in der Folge muss Weiß immer den einzigen Remiszug finden. 50...Ta3 51.Te7+! Nur so erreicht Weiß Remis! 51...Kf4 52.Te6 Kxg4 53.Txf6 Th3 54.Td6 Txh2+ 55.Ke1! Kf3 56.f6 Th8 57.f7 Tf8 58.Td7 g4 59.Kf1 Tc8 60.Tc7! Th8 61.Kg1 Es sind keine Fortschritte mehr möglich!

50.Te7+ Kxf5 51.Kd3 Tb2 52.Th7 Kg6 52...Kg4 53.Kxd4=

53.Th8 Kg7 54.Th5 Tb4 55.Th3 f5 Ohne Bauernvormarsch sind keine Fortschritte mehr möglich!

56.Th5 Kf6 57.Th8 Kg6 58.Tg8+ Kh5 59.Th8+ Kg4 60.Tg8 f4 61.gxf4 Kxf4 62.Th8 Schwarz kann seinen Turm nicht von Deckungsaufgaben befreien. Die Stellung ist völlig Remis. Nach einigen belanglosen Zügen wird die Friedenspfeife geraucht!

62...Ke5 63.Te8+ Kf5 64.Th8 Kf4 65.h3 Ke5 66.Te8+ Kf6 67.Th8 Kg7 68.Th5 Kg6 69.Th8 Ta4 70.Ke4 Tc4 71.Kd3 Tb4 72.Ke4 Ta4 73.Kd3 Kf5 74.Tf8+ Ke5 75.Te8+ 1/2-1/2

Diese Partie nachspielen

Alle Partien nachspielen

PocketFritz 2 - IM Sonntag

ipaq 1930/ **Pocket Fritz 2 - IM Sonntag, Hans-Hubert C85**

Mensch-Maschine Aachen, 22.05.2005

Kommentare: Peter Vossen

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0-0 Le7 6.Lxc6 Üblicher ist die Hauptvariante mit 6.Te1

6...dxc6



7.d4? Pocket Fritz produziert mitten in einer wohlbekannten Eröffnungsvariante einen dicken Fehler! Was ist da schief gelaufen? Eine nähere Recherche ergab, dass der Zug im eingesetzten konvertierten Shredder 7 Classic Buch so drin steht.

7...exd4 Auch 7...Lg4 ist sehr stark!

8.Sxd4 c5 9.Sf5 Die einzige Möglichkeit, den sofortigen Verlust des e-Bauern zu vermeiden.

9...Lxf5 10.exf5 Dd5!



Stark gespielt! IM Sonntag setzt Pocket Fritz 2 die Pistole auf die Brust. Schwarz kann jetzt nur noch wählen, welchen Bauern er verliert.

11.c4!? IM Sonntag war an dieser Stelle höchst erstaunt über den "Einsteller". Zugegebenerweise sieht der Zug echt merkwürdig aus. Andererseits sehen die Alternativen noch trostloser aus, siehe Varianten. Der "Einsteller" bringt zumindest - wenn auch kurzfristig - etwas Gegenspiel. Will Weiß Materialverlust mit 11.Dxd5 vermeiden, bekommt er auch eine minderwertige Stellung: 11...Sxd5 12.c4 (12.Sd2 0-0-0-/+ ; 12.Ld2 0-0-0-/+ 13.Sc3? Sb4) 12...Sb4 13.Sc3 0-0-0-/+

11...Dxf5 12.Te1 Dd7! Am besten! Nach der langen Rochade hat Schwarz keine Probleme mehr.

13.Df3 0-0-0-/+ Der verdoppelte Mehrbauer ist nicht leicht zu verwerten.

14.Sc3 h6 15.Lf4 Ld6



16.Lxd6 cxd6?! Auch wenn es i.d.R. empfehlenswert ist, Doppelbauern zu entdoppeln, haben wir hier eine Ausnahme vorliegen. Der Bauer auf c7 hatte wichtige Defensivaufgaben zu verrichten. 16...Dxd6 war richtig. Weiß hat überhaupt keine Möglichkeit, Initiative zu entfalten, während Schwarz sich Aussichten machen kann, irgendwann den Mehrbauern zu verwerten.

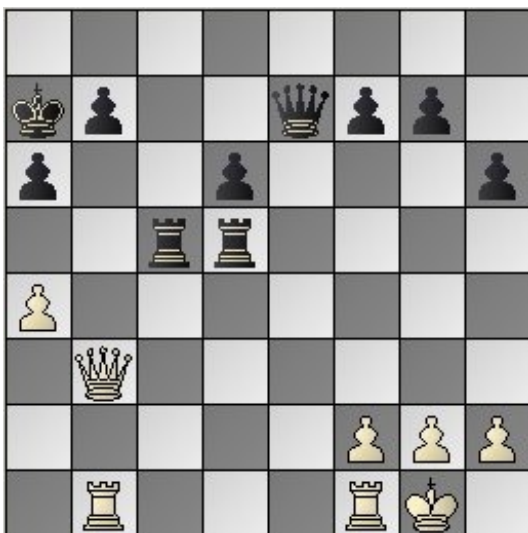
17.Sd5! Erzwingt eine Abwicklung, wonach Weiß gewisse Angriffschancen erhält.

17...Sxd5 18.cxd5 The8 19.b4! cxb4!? IM Sonntag liebt den Nervenkitzel, seinen König allen Schwerfiguren eines Computers auszusetzen. Zumindest ein Turmpaar verschwindet nach 19...Txe1+ 20.Txe1 Te8 21.Tc1 und nach 21...b6 22.bxc5 dxc5 findet auch der schwarze König auf b7 ein relativ ruhiges Plätzchen. 23.Dd3 Kb7

20.Teb1 Te5 21.Txb4 De7 22.Tf1 Kb8 23.Tbb1 Weiß findet - zurecht - objektiv nichts Besseres als den Turmrückzug. Das ist ein eindeutiger Beweis dafür, dass die schwarze Strategie voll begründet war.

23...Tc8 24.a4 Tc5 Schwarz denkt wieder über Materialgewinn nach.

25.Dd3 Ka7 26.Db3 Texd5-+



Spätestens jetzt wird klar, dass Schwarz glatt auf Gewinn steht.

27.Kh1 Te5 28.Dg3 f5 29.Tfd1 g5!? Die schwarzen Bauernzüge am Königsflügel erschweren es Weiß, ein Luftloch für den eigenen König zu ziehen.

30.Db3 Dc7?! Mit 30...Te2 konnte IM Sonntag seine Strategie gegen den feindlichen König fortsetzen.

31.Txd6 Weiß holt sich nun einen Bauern zurück. Dennoch bleibt seine Stellung verloren.

31...Te1+ 32.Txe1 Dxd6 33.Db2 Dc6 34.Dd4 Dd5 35.Db2 Tc4 Mit raumgreifenden Manövern hat IM Sonntag Pocket Fritz 2 zurückgedrängt. Ein weiterer Bauernverlust lässt sich bereits nicht mehr vermeiden, da Weiß nicht vorsorgend ein "Luftventil" für die Grundreihe gezogen hat.

36.Tb1 Txa4 Damit ist auch eine technische Vorentscheidung gefallen. Die schwarzen Freibauern am Damenflügel werden das Spiel entscheiden, egal, ob Schwarz noch Bauern am Königsflügel verliert. Die einzige Gefahr für Schwarz

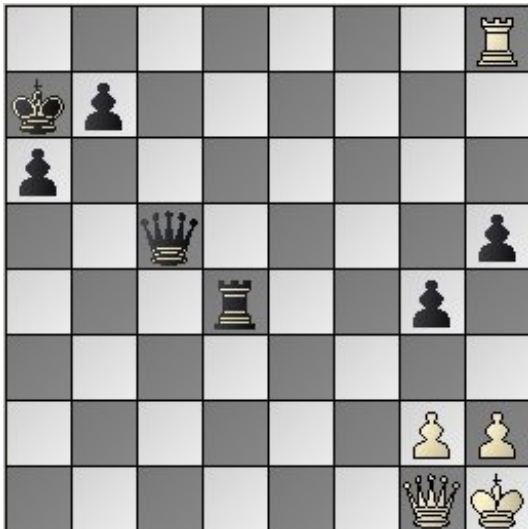
geht von der weißen Dame aus und hängt von ihren Verfolgungskünsten bezüglich des schwarzen Königs ab.

37.Db6+ Ka8 38.Tc1 Tc4 39.Te1 Te4 40.Tc1 De6 41.Da5!? Pocket Fritz 2 verhindert richtigerweise Figurenabtausch.

41...Td4 Die beste Antwort war hier 41...De5! mit schneller Entscheidung, z.B. 42.Dd8+ Ka7 43.Dd1 f4 44.h3 h5 45.Kg1 g4

42.f3 Dd5 43.Da1 g4 44.fxg4 fxg4 45.Tc8+ Ka7 46.Dg1 Die Fesselung des schwarzen Turmes sieht gefährlicher aus, als sie ist.

46...h5 47.Th8 Dc5!

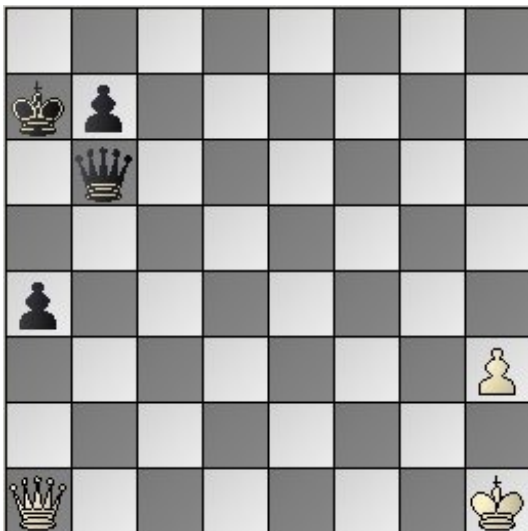


IM Sonntag gibt zwar einen Bauern ab. Dafür bekommt er aber eine ganze Menge auf der Habenseite:

1. Entfesselung des Turms
2. Abtausch einer weiteren Schwerfigur
3. Vorbereitung des Vormarschs der Freibauern

48.Txh5 Db6 49.Te5 Tb4 50.Df1 Tb1 51.Te1 Txe1 52.Dxe1 a5 Schwarz eröffnet das Freibauern-Wettrennen, nachdem die Könige - durch das Verschwinden der Türme - nicht mehr permanent Mattgefahren ausgesetzt sind. Dennoch muss ein Mensch gegen einen Computer immer Dauerschachs fürchten.

53.h4 gxh3 54.gxh3 a4 55.Da1



Es gibt nur einen viergeteilten Plan, der den Sieg gefahrlos gewährleistet:

1. Der a-Bauer wird bis a3 vorgerückt!
2. Die schwarze Dame wird auf ihr Idealfeld b2 überführt
3. Der schwarze König muss auf der Flucht vor den gegnerischen Schachgeboten bis nach a1 vordringen. Hier kann Weiß nicht mehr gefahrlos Schach geben, da Damentausch droht
4. Das weitere Vorrücken der a- und b-Bauern ist gesichert!

55...Dc6+ 56.Kg1 Dc5+ 57.Kg2 a3 Teil 1 des Plans ist abgehakt!

58.Kf3 58.h4 b5 59.h5 b4 60.h6 Dc6+ 61.Kf2 Dxh6

58...Df5+ 59.Kg3 Dd3+ 60.Kf4 Dd2+ 61.Kf3 Db2 Teil 2 erledigt: IM Sonntag hat seine Dame in die optimale Position überführt, um den a-Freibauern in sein Glück zu befördern. Bleibt noch die Suche nach dem geeigneten Platz für den König.

62.Dg1+ Ka6 63.Dg6+ Ka5 64.Dg8 Dc3+ 65.Ke2 Kb4 66.Da8 b5 67.Kd1 Kb3 68.Dd5+ Kb2 69.Dg2+ Ka1 Teil 3 des Planes durchgeführt. Es verbleibt der Vormarsch der Bauern.

70.Da8 b4 71.h4 a2 72.h5 b3 73.Ke2 b2 74.Df3 Dxf3+ 75.Kxf3 b1D 76.Kf4 Hier wurde IM Sonntag von den Organisatoren von der Verpflichtung befreit, mit König und Dame oder zwei Damen matt zu setzen! **0-1**

Diese Partie nachspielen

Alle Partien nachspielen

Lamby – PocketFritz 2

Lamby,Philipp - ipaq 1930/ **PocketFritz 2** D17

Mensch-Maschine Aachen, 23.05.2005

Kommentare: Philipp Lamby

1.d4 c6 2.c4 d5 3.Sc3 Sf6 4.Sf3 dxc4 5.a4 Lf5 6.Se5 Das ist nicht unbedingt eine klassische Anti-Computer Eröffnung, aber ich wollte "normal" spielen.

6...e6 7.f3 c5!? Diese Nebenvariante hatte ich mir noch nie angesehen. Ich war also schon von hier an auf mich selbst gestellt, und habe deswegen in der Eröffnung ziemlich viel Zeit verbraucht. PV: Mit 7...Lb4 beginnt die klassische Bekämpfungsweise dieser Variante, die in einem bekannten Figurenopfer mündet: 8.e4 Lxe4 9.fxe4 Sxe4 mit verwickeltem Spiel!

8.e4 cxd4 9.exf5 9.Lxc4 ist vielleicht stärker.

9...Lb4



10.Lxc4!? Pachmanns Buch über das Damengambit gibt hier 10.fxe6 an. Während der Partie hatte ich das aber verworfen, weil Schwarz nicht gezwungen ist, auf e6 wiederzunehmen. Meine Berechnung war 10...dxc3! 11.Dxd8+ (11.exf7+? Ke7 ist sogar besser für Schwarz, da 12.Dxd8+?? Txd8 13.Kf2 cxb2 14.Lxb2 Td2+ eine Figur einstellt.) 11...Kxd8 12.Sxf7+ Ke7 13.bxc3 Lxc3+ 14.Kd1 Lxa1 15.Sxh8 Sc6 und ich befürchtete, dass man den Springer nicht mehr ohne Verluste aus dem Eck befreien kann. Aber 16.La3+ Kxe6 17.Lxc4+ Sd5 18.Sf7! gibt Weiß noch etwas Vorteil. Allerdings ist zu bemerken, dass auch Kasparow schon 10.Lxc4 gespielt hat, nämlich gegen Shirov, Dos Hermanas, 1996.

10...Sc6!? Atempo gespielt, dies war offensichtlich noch Teil des Eröffnungsbuchs.

11.Sxc6 Für diesen Zug verbrauchte ich zu viel Zeit, weil ich eine zeitlang die Folgen von 11.De2?? dxc3 12.0-0 untersuchte, ohne zu merken, dass 12...Dd4+ schlicht eine Figur abholt.

11...bxc6 12.0-0 Alternativ untersuchte ich 12.fxe6 fxe6 13.De2 (13.Ld2?! dxc3 14.Lxc3 Sd5 15.Lxb4 Dh4+!/+) 13...dxc3 0-0 14.0-0 kam aber zu dem Ergebnis, dass die Stellung wohl nur ausgeglichen wäre. Jetzt denke ich, dass Weiß hier die Chance auf einen kleinen Eröffnungsvorteil vergibt. Die Damen sollten auf dem Brett bleiben.

12...dxc3 13.fxe6 fxe6

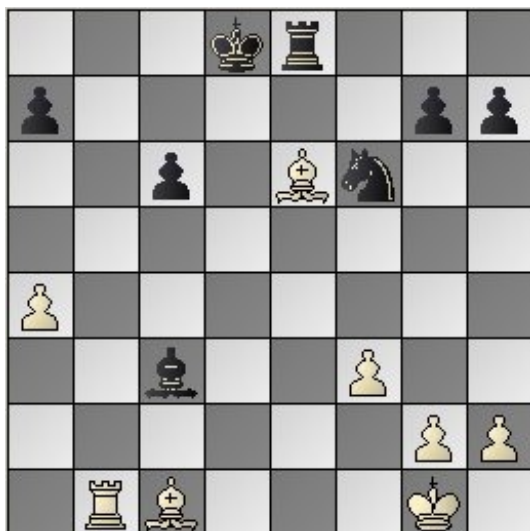


14.Lxe6 PV: Ich denke, P. Lamby hat mit seiner zuvor geäußerten Ansicht recht, die Damen sollten auf dem Brett bleiben. Daher wäre hier 14.De2! der richtige Zug!

14...Dxd1 15.Txd1 Td8 Nach 15...c2?! hatte ich 16.Tf1! geplant, wonach entweder Lf5 oder Lb3 den Bauern c2 abkassiert, z.B. 16...Sd5 17.Lf5 Lc5+ 18.Kh1 Sb4 19.Ld2 Tb8 20.Tac1 Ld4 21.Lc3

16.Txd8+ Kxd8 17.bxc3 Lxc3 18.Tb1 In diesem Endspiel versprach ich mir wegen des Läuferpaars einen kleinen Vorteil. Die Einschätzung ist zu optimistisch. Aufgrund der schön zentralisierten schwarzen Figuren (Lc3, Sd5) ist die Stellung ausgeglichen.

18...Te8



19.Lf5?! Ich wollte die Türme auf dem Brett halten, weil ich glaubte, eventuell zusammen mit dem Läuferpaar taktische Drohungen gegen den König aufstellen zu können. Angesichts meines Zeitverbrauchs (ich hatte zu diesem Zeitpunkt schon mehr als 45 Minuten verbraucht) wäre aber das einfachere 19.Tb8+ Ke7 20.Txe8+ Sxe8 21.Lf5 mit ungefähr ausgeglichener Stellung angebracht gewesen.

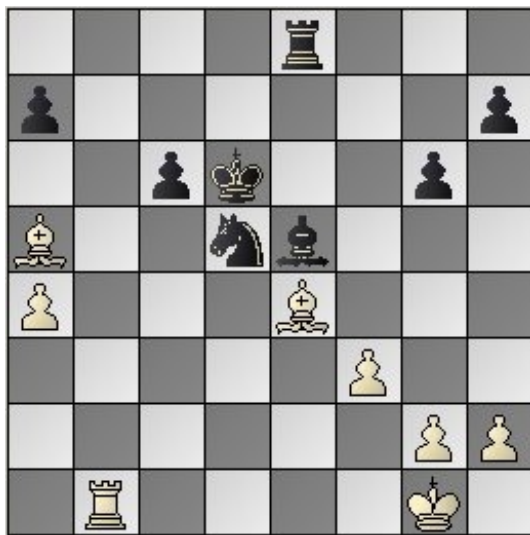
19...Kc7! Diesen einfachen Zug hatte ich völlig übersehen. Er verhindert einfach ein Eindringen des weißen Turms in der b-Linie. Wenn jetzt jemand besser steht, dann Schwarz wegen seines zentralisierten Königs.

20.Lf4+ Wenn ich geahnt hätte, wie knüppeldick es in der Partie noch kommen würde, hätte ich hier versucht mit 20.Lg5 ungleiche Läufer herbeizuführen. Aber noch war ich nicht bereit, zu akzeptieren, dass das Läuferpaar in dieser Stellung nicht der entscheidende Faktor ist.

20...Le5 21.Ld2 g6 22.La5+? Ich wollte irgendwann mal mit Tb7 fortfahren. Das ist aber blanker Unsinn. Weiß hat den Überblick verloren.

22...Kd6 Genau hier wurde mir klar, dass Schwarz mittlerweile besser steht.

23.Lc2 Sd5 24.Le4

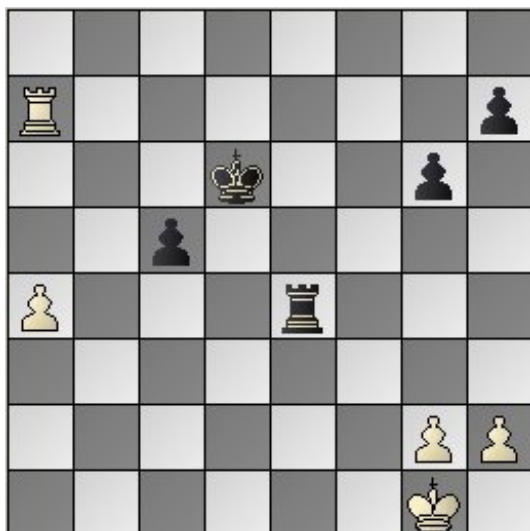


24...Lc3! Ein guter und unangenehmer Zug. Ich hatte 24...Ld4+ 25.Kf1 Se3+ 26.Ke2 Sxg2 27.Tb7 erwartet, wonach inklusive König alle weißen Figuren aktiv sind, was den Minusbauern einigermaßen ausreichend kompensieren würde.

25.Lxc3? In aller Eile sah ich nur, dass 25.Lxd5 wegen 25...Ld4+! 26.Kf1 Kxd5 nicht zu ungleichen Läufern führt, weswegen ich die Variante verwarf. Sie wäre aber das kleinere Übel gewesen.

25...Sxc3 26.Tb7 Sxe4 27.fxe4 Txe4! 28.Txa7 Ehrlich gesagt, hatte ich hier Hoffnung, den Remishafen erreicht zu haben.

28...c5!



Als der Computer aber den Bauern h7 einfach hängenließ, fiel auch bei mir der Groschen. Der weiße König ist abgeschnitten, der c-Bauer läuft.

29.Kf2? Der Rest ist nicht mehr interessant. 29.Txh7 musste wenigstens versucht werden, auch wenn 29...c4 30.Th8 Kc5 31.Kf2 Kb4 32.Kf3 Te5 33.Tc8 (33.Kf4? Tc5) 33...c3 34.Tc6 Kb3 35.Kf4 Te1-+ klar genug aussieht.

29...c4 30.Ta8 Kc7 31.Ta5 Kc6 32.Ta8 Te7 33.Tc8+ Kd5 34.Td8+ Kc5 35.Td1 c3 Zusammenfassung: Der Computer überraschte mich mit einer Nebenvariante. Ich fand darauf eine Antwort, die ganz ansprechend aussah, aber in Wirklichkeit nur zu einem ausgeglichenen Endspiel führte. Durch Überschätzung der eigenen Stellung gepaart mit Zeitnot produzierte ich eine Reihe von Ungenauigkeiten. Die starken Züge 24... Lc3! und 28...c5! widerlegen das Vorurteil vom materialistischen Computer. Von früher kenne ich das Gerede, Computer wären taktisch so stark, positionell und im Endspiel hätte man eher eine Chance. Ich möchte dazu nur anmerken, dass es auch Menschen gibt, die sich bei vollem Brett eindeutig wohler fühlen. **0-1**

Diese Partie nachspielen

Alle Partien nachspielen

PocketGrandmaster – Gurevich

ipaq 3660/ **PocketGrandmaster - Michael Gurevich** D01

Mensch-Maschine Aachen , 23.05.2005

Kommentare: Peter Vossen

1.d4 Sf6 2.Sc3?! Ein Zug, der nur den Vorteil hat, von den üblichen Pfaden wegzuführen. Ansonsten behindert er Weiß in seiner natürlichen Entwicklung.

2...d5 3.Lg5 Lf5 Dr. Gurevich verhindert richtigerweise e2-e4.

4.Lxf6 gxf6 5.e3 e6 6.Ld3 Lg6 Es ist schon frühzeitig eine ungewöhnliche Stellung entstanden, in der der typische Kampf Läuferpaar gegen geschwächte Bauernstellung Thema ist.

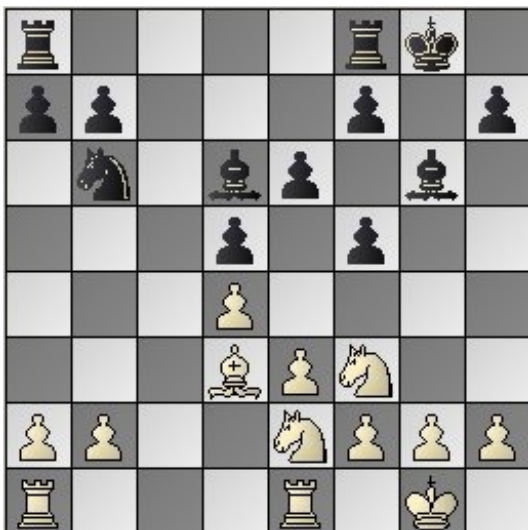
7.Sf3 Sd7 8.0-0 c6 9.Te1



9...f5?! Um e3-e4 zu verhindern, vergibt Dr. Gurevich die Möglichkeit auf Vorteil zu spielen. Er geht mitten in der Eröffnungsphase ohne Zwang unter Schwächung der Felder e5 und g5 mit dem Doppelbauern vor. Zudem sperrt er den Lg6 ein und die Position wird ziemlich statisch, was die Läufer nicht eben begünstigt. Vor einer Öffnung des Spiels durch das weiße e3-e4 hätte ihm nicht bange sein müssen, z.B. 9...Dc7 10.e4 dxe4 11.Sxe4 0-0-0 und Schwarz hat volles Spiel! Dr. Gurevich war nach der Partie der Meinung, dass diese Fortsetzung zu scharf ist, um sie gegen einen Computer zu spielen.

10.Se2 Weiß bereitet nach Verhinderung von e3-e4 jetzt richtigerweise Aktivitäten im Zentrum mit c2-c4 vor.

10...Ld6 11.c4 0-0 12.cxd5 cxd5 13.Db3 Db6 14.Dxb6 Sxb6



In der nun entstandenen geschlossenen Position hat Schwarz keinen Vorteil, da die Läufer nicht wirken können.

15.Sc3?! Ohne Plan gespielt. 15.Sf4 ist viel zwingender. Schwarz muss sich entscheiden, welchen Läufer er abgibt, z.B. 15...Lxf4 16.exf4 Lh5 17.Sd2 mit annäherndem Ausgleich.

15...Tac8 16.Sb5?! Lb8-/+ Das weiße Manöver hat nichts gebracht, außer dass die schwarzen Figuren in bessere Positionen geschickt wurden.

17.Tac1 a6?! Schwarz verpasst die Möglichkeit mit 17...f4! seine Position wesentlich zu verstärken. Nach 18.Lxg6 hxg6 funktioniert 19.e4? nicht wegen (und 19.exf4 ist nicht gut wegen 19...Lxf4 20.Txc8 Txc8 21.Sxa7 Ta8) 19...dxe4

18.Sc3 Kg7=/+ Jetzt ist 18...f4 nicht mehr so wirksam, da Weiß nach 19.Lxg6 hxg6 mit 20.e4! kontern kann!

19.h3 f6!? Dr. Gurevich übernimmt die Initiative und bereitet den Vormarsch im Zentrum vor.

20.Tc2 e5 21.Sh4 e4 22.Le2



22...Tc6?Wiederum lässt Schwarz den programmatischen Vormarsch 22...f4!-/+ außer Acht. Nach 23.exf4 (Auch 23.Tf1 fxe3 24.fxe3 f5 löst nicht die weißen Probleme.) 23...Lxf4 steht Schwarz ausgezeichnet!

23.Tec1 Tfc8 Auch hier war 23...f4 besser.

24.f4 Nun beugt Pocket Grandmaster dem latent drohenden f5-f4 vor, indem er selber f2-f4 spielt. Mit 24.g3! wäre die Gefahr von f5-f4 endgültig vorbei und die Überführung Sh4-g2-f4 wäre vorbereitet.

24...exf3 Dr. Gurevich war nach der Partie der Meinung, dass er diesen - zwar objektiv richtigen - Zug gegen einen Computer nicht hätte machen sollen. Dr. Gurevich merkte nach der Partie an, dass er besser 24...Ld6 mit menschenfreundlicher geschlossener Stellung hätte spielen sollen.

25.Lxf3 25.Sxf3?? funktioniert nicht wegen 25...f4

25...Kh6? Schwarz wandelt auf gefährlichen Pfaden. Mit 25...Lg3! konnte Dr. Gurevich den weißen Springer zwingen, die etwas löchrige schwarze Bauernstellung wieder zu verbinden. 26.Sxg6 hxg6=/+

26.g4? Auch Pocket Grandmaster 2 findet nicht den Schlüssel zur Stellung. Mit 26.Kf2!/+ nimmt Weiß das wichtige Feld g3 unter Kontrolle. Das hat den Vorteil, dass der Lb8 nicht bis g3 vordringen kann, um den Springer zu einer Erklärung zu zwingen. Zudem wird g2-g3 vorbereitet, was die Überführung des Springers nach f4 ermöglichen würde.

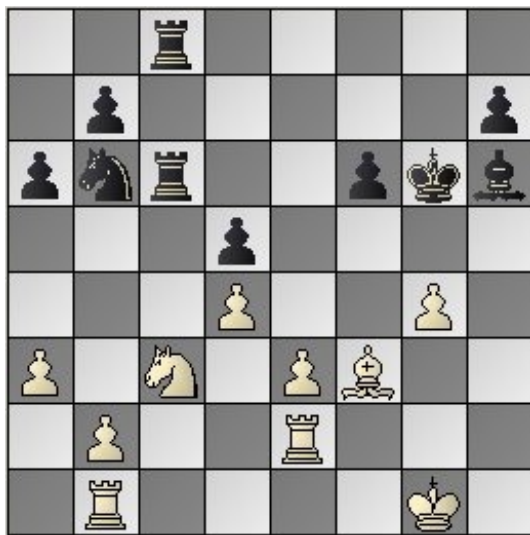
26...fxg4 27.Sxg6 Kxg6?! Es gab keinen Grund, auf das positionellere 27...hxg6+/- zu verzichten.

28.hxg4+/- Schwarz hat eine schwer zu kontrollierende Schwäche auf d5. Zudem sind seine Königsflügelbauern isoliert. Schwarz muss ab jetzt um das Remis kämpfen.

28...Ld6 Dr. Gurevich plant die weiße Schwäche auf e3 unter Druck zu setzen und überführt den Lb8 über d6-f8 nach h6.

29.a3 Lf8 30.Tb1 Auf den ersten Blick unverständlich. Weiß will wohl vor allem seinen Springer entfesseln.

30...Lh6 31.Te2



31...Te8? Es ist nicht stellungsgerecht, wenn der schwächer Stehende aggressiv gegen die gegnerische Schwäche spielt, da dieser beizeiten einfach mit dem e-Bauern vorgeht. Dr. Gurevich hätte sich besser auf die Verteidigung der eigenen Schwächen beschränken sollen mit 31...Td8 und nachfolgendem Tc6-d6. Damit ist die Drohung des Vormarschs des Bauern e3-e4 zunächst mal verschwunden.

32.Tbe1 Tce6 Der Vormarsch e3-e4 ist schon nicht mehr zu verhindern! 32...Td6 33.e4! dxe4 34.Lxe4+ Kg7 35.Lxb7 Txe2 36.Sxe2 ; 32...Td8 33.e4!

33.e4! dxe4? Jetzt erwacht der weiße Läufer zu tödlichem Leben! Die Öffnung des Spieles in der geschehenen Form musste unbedingt von Schwarz vermieden werden und zwar mit 33...T8e7! Nach 34.exd5 Txe2 35.Txe2 Txe2 36.Sxe2 Sc4 37.b3 Sd6 kann sich Schwarz begründete Hoffnungen auf eine schwarzfeldrige Blockade machen.

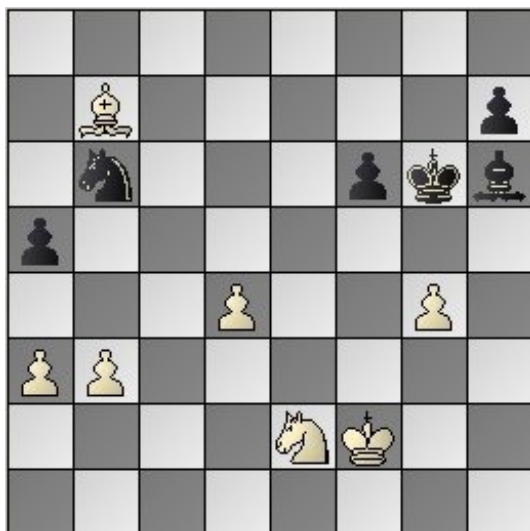
34.Lxe4+ Augenfällig ist die unterschiedliche Wirkungskraft der Läufer.

34...Kg7 Der König wäre besser nach f7gezogen, 34...Kf7!? Jetzt ist 35.Lxb7 nicht so gut wegen (Daher musste Pocket Grandmaster 2 35.Kf2 zwischenschalten. 35...T6e7 36.Lxb7! und Weiß gewinnt trotzdem.) 35...Txe2 36.Txe2 Tg8!

35.Lxb7 Txe2 36.Txe2 Txe2 37.Sxe2 a5 38.b3? Am genauesten war es, zunächst den Läufer auf ein ideales Feld zu bringen mit 38.Le4 wo er sowohl den Freibauern unterstützt als auch den gegnerischen Königsflügel kontrolliert.

38...Kg6+/- Jetzt kann Schwarz eine Schwäche beheben und ein Bauernpaar entsorgen.

39.Kf2



39...Kg5? Schwarz verpasst die Gelegenheit, eine Schwäche zu beheben mit 39...f5 40.gxf5+ Kxf5 41.b4 axb4 42.axb4 Das Remis ist dann in unmittelbarer Reichweite nach 42...Ke6

40.Kf3+- Lf8 Jetzt ist es zu spät für 40...f5 Nach 41.gxf5 Kxf5 42.Le4+ Ke6 43.Lxh7 verliert Schwarz.

41.a4 Ld6 42.Sg3?! Wiederum konnte Weiß mit 42.Le4 seine überlegene Stellung festigen

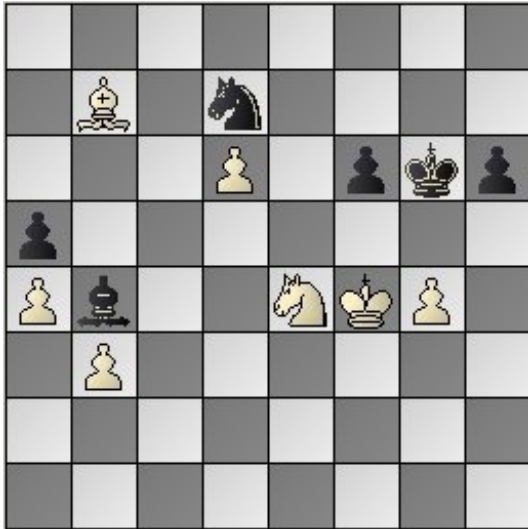
42...Lb4?! Bessere Chancen hätte Dr. Gurevich nach 42...Lxg3 43.Kxg3 f5 44.gxf5 Kxf5 gehabt. Jedoch wird Schwarz die Niederlage nach 45.Kf3 kaum vermeiden können.

43.Se4+?! Pocket Grandmaster 2 muss noch einige technische Schwierigkeiten überwinden und findet dabei nicht immer den richtigen Zug. Da ungleichfarbige Läufer eine Rolle spielen, kann das den Sieg kosten. Nach dem besten Zug 43.Le4!

h6 44.Lf5 Sd5 45.Se4+ Kh4 46.Le6 ist Schwarz sofort verloren!

43...Kg6 44.Kf4 h6 45.d5?! Wiederum eine Ungenauigkeit des Pocket GM 2, die den Gewinn zum technischen Problem werden lässt. Er hätte unbedingt verhindern müssen, dass der schwarze Springer nach d7 gelangt. Durch 45.Lc6! ist entweder der Vormarsch des d-Bauern gewährleistet oder der weiße König kommt ihm zu Hilfe, z.B.. 45...La3 (45...Sc8 46.Le8+ Kg7 47.Kf5) 46.Le8+ Kg7 47.Kf5 Sd5 48.Lh5

45...Sd7 46.d6



Nach 46.Lc6 Sc5 47.Le8+ Kg7 48.Sg3 Kf8 49.Lc6 Ke7 50.Sf5+ Kd8 ist ein weißer Gewinn nicht zu sehen!

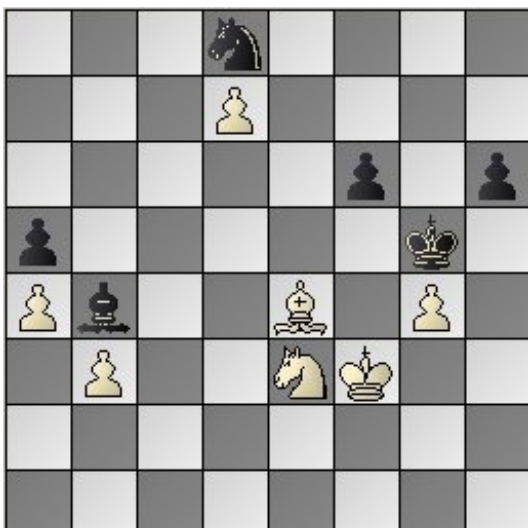
46...La3?! Um dem Computer-Gegner die Verwertung des Übergewichtes so schwer wie möglich zu machen, hätte Dr. Gurevich besser mit 46...Sc5! die Springer vom Brett verschwinden lassen sollen. Nach Bei 47.Ld5 (47.Sxc5?! Lxc5 48.d7 Lb6 Der schwarzfeldrige Läufer wirkt! Die einzige Möglichkeit für Weiß, auf Gewinn zu spielen, besteht darin, mit dem König zum Damenflügel zu gehen, den a-Bauern zu befreien und mit dem König zu unterstützen. Doch in dem Fall gelingt es Schwarz sich einen Freibauern am Königsflügel zu verschaffen.) 47...La3 48.Sxc5 Ohne den Abtausch sind keine Fortschritte möglich. 48...Lxc5 49.d7 Lb6 50.Le6 Diese Variante ist das Beste, was Weiß aus der Stellung holen kann. Der weißfeldrige Läufer soll vorerst schwarze Befreiungsversuche am Königsflügel verhindern. Dennoch muss Schwarz jetzt zu diesem Mittel greifen, sonst kommt er nicht mehr dazu. 50...h5! 51.gxh5+ Kxh5 52.Kf5 Ld8 nebst Kh5-h6-g7 und der schwarze Laden hält so gerade zusammen.

47.Lc8 Lc1+?! Der schwarzfeldrige Läufer hätte unbedingt die überlebenswichtige Diagonale a3-f8 unter Kontrolle halten müssen. Mit 47...Sc5 48.d7 Se6+ 49.Ke3 Le7 50.Kd3 Sd8 51.Kc4 f5 52.gxf5+ Kxf5 konnte Schwarz hart ums Überleben kämpfen!

48.Kg3 Se5 49.d7 Sc6 50.Sd6 Weiß kann jetzt sogar die schwarzen Felder der Diagonale a3-f8 für seine Manöver nutzen.

50...Lb2 51.Sc4 Lc3 52.Lb7 Sd8 53.Le4+ Kg5?! 53...Kf7 versprach mehr Überlebenschancen!

54.Kf3 Lb4 55.Se3



55...h5? Ein Befreiungsversuch zur falschen Zeit! Schwarz hat nicht durchkalkuliert, dass er dadurch beide Bauern am Königsflügel abgeben muss. Schwarz hätte sich weiter passiv verhalten und auf ein Wunder hoffen sollen! Nach 55...Sf7 war Weiß wieder gefordert, den Nachweis zu erbringen, dass er die Technik besitzt, das Endspiel nach Hause zu fahren.

56.gxh5 Kxh5 57.Sd5! Das ist der Clou! Schwarz muss den Läufer dem weißen Zugriff entziehen, sonst verliert er ganz einfach!

57...Le1 57...Kg5? 58.Sxb4 axb4 59.a5

58.Sxf6+ Kh6 59.Sd5 Kg7 60.b4 Der zweite Freibauer wird gebildet und entscheidet das Spiel!

60...Kf7 61.Ke2 Lxb4 62.Sxb4 axb4 63.a5 Ke7 64.a6 Se6 65.a7 Sc7 66.Lc6 Kd8 67.Kd3 Ke7 68.Kc2 b3+ 69.Kxb3 Kd8 70.Kc4 Ke7 71.Kc5 Kd8 72.Kb6 1-0

Diese Partie nachspielen

Alle Partien nachspielen

Schumacher – HiarcS

Schumacher, Heinz-Josef - Palm Zire 3.1/ HiarcS 9.5 A06

Mensch-Maschine Aachen, 23.05.2005

Kommentare: Peter Vossen

1.Sf3 Sf6 2.b3 d5 3.Lb2 e6 4.e3 Le7 5.Le2 HJS wählt einen zurückhaltenden damenindischen Aufbau gegen das "orthodoxe" Zentrum des Schwarzen. Einen Eröffnungsvorteil kann er sich davon nicht versprechen. Etwas herausfordernder im Zentrum ist 5.c4

5...Ld7?! Nach dem Verlassen des Eröffnungsbuchs produziert Palm HiarcS einen merkwürdigen Läuferzug, der offenbar allein das Ziel der Entwicklung verfolgt. Das flexible 5...0-0 leuchtet mehr ein.

6.0-0 0-0



7.Se5?! Da Schwarz das Feld e5 noch immer nicht unter Kontrolle genommen hat, erkennt HJS die Möglichkeit, dort frühzeitig einen Vorposten zu installieren in Verbindung mit dem Plan des Aufrückens des f-Bauern. Dieser Aubauplan hat allerdings eine gewisse Schwäche, wie sich später zeigen wird. Ein anderer, soliderer Plan besteht darin, das feste schwarze Zentrum mit 7.c4 zu bekämpfen.

7...c5 8.f4 Sc6 Es wird deutlich, dass in diesem von Weiß gewählten System der schwarze Läufer auf d7 sehr zweckgerichtet steht.

9.d3 Dieser Zug in Verbindung mit dem Springeranöver Sb1-d2-f3 zählt zum weißen Aubauplan. Allerdings ist Schwarz hiergegen gewappnet. Die Züge 9.c4 ; und 9.d4 reichen aus, um das Gleichgewicht zu halten.

9...d4! Ein raumgewinnender Zug, der zudem den weißen Läufer auf b2 vom Spielgeschehen abgrenzt.

10.Sxc6? Der Einleitungszug zu einem ungünstlichem Gedanken. Die Aussicht von Weiß, starkes Spiel am Königsflügel zu erhalten, lässt sich taktisch nicht realisieren. Das sofortige 10.e4 hätte geschehen müssen. Nach 10...Dc7 11.Sxd7 Dxd7 entsteht eine ausgeglichene für beide gut spielbare Position, bei der Weiß am Königsflügel und Schwarz am Damenflügel Präferenzen hat. z.B. 12.Sd2 b5

10...Lxc6 11.e4?!



Am besten war noch 11.c4!? um die Schwäche auf c2 entfernen. Nach 11...dxe3 12.Dc1 holt Weiß den Bauern zurück und hat Chancen in der Folge d3-d4 durchzusetzen.; Nach 11.exd4?! cxd4 12.Sd2 Lc5 13.Lf3 Sd5 steht Weiß schlecht!

11...c4! Die taktische Widerlegung!

12.Kh1? HJS erkennt, dass sein zuvor beschlossenes Vorhaben nicht realisierbar ist. Da er die offene Auseinandersetzung mit dem Computer scheut, lässt er sich einkesseln. Damit stellt er Palm Hiarcs allerdings keine unlösbare Aufgabe. Nach 12.bxc4 Db6 13.La3 Lxa3 14.Sxa3 Sxe4 15.dxe4 d3+ 16.Kh1 dxe2 17.Dxe2 hat Weiß einen üblen Doppelbauern auf der halboffenen c-Linie, der ihn wahrscheinlich den Kopf kosten wird. Dennoch wäre es besser gewesen als Weißer sich darauf einzulassen, um nicht kampfflos an Atemnot zu sterben.; Eine interessante Idee, das von HJS angedachte Konzept zu realisieren, ist 12.a4! mit dem Ziel nach 12...c3 13.La3 a6 14.Lxe7 Dxe7 15.a5 den Sb1 über a3 nach c4 zu überführen. Natürlich hat Schwarz auch hier Vorteil, aber die in der Partie vorkommenden Lähmungserscheinungen am weißen Damenflügel werden hier vermieden.

12...c3-+ 13.Lc1 Ohne zuvor geschehenes a2-a4 funktioniert der in der vorherigen Variante angegebene Plan nicht mehr wegen 13.La3 b5! und der Sb1 ist für alle Zeiten aus dem Spiel!

13...Da5 Schwarz versucht sofort jedes Gegenspiel mit Sb1-a3 zu verhindern. Noch wirksamer ist das sofortige 13...b5! Damit schiebt Schwarz allen Befreiungsversuchen von vorne herein einen Riegel vor. 14.a4 b4

14.Lf3 HJS hätte noch 14.a4!? probieren können. Nach 14...b5? (Richtig ist 14...a6! und nach 15.Sa3 b5 kommt der weiße Springer nicht raus.) 15.Sa3 bxa4 16.Sc4 Dc7 17.bxa4 ist es Schwarz tatsächlich gelungen, sich zu befreien.

14...b5



Das erstickt endgültig alle Befreiungsversuche im Keim. Der schwarze Gewinn ist sicher und kann jetzt mit zwei Mehrfiguren am Königsflügel gesucht werden.

15.g4?! Dc7 16.Lg2 Sd7 17.f5 Weiß kommt den schwarzen Absichten mit seinem letzten und dem 15. Zug entgegen, aber anders kann er seinen Lc1 nicht mehr aktivieren.

17...Ld6 18.h3 Tab8 19.De2 Lg3 20.Sa3 exf5 21.Txf5 Se5 22.Tf1 Sg6 23.Df3 Dd6 24.Tb1 Sh4 25.De2 Tbe8 26.Ta1 a6 Die schwarze Figurenüberlegenheit am Königsflügel macht sich langsam bemerkbar. Dennoch findet Palm Hiarcs immer noch Züge für prophylaktische Züge am Damenflügel. Er bringt seine Überlegenheit im prosaischen Stil zur Geltung.

27.Sb1 f5! Zum Abschluss noch ein kleiner taktischer Witz. Die Partie ist aus.

28.Lg5 Sxg2 29.Dxg2 fxe4 0-1

Diese Partie nachspielen

Alle Partien nachspielen

PocketGrandmaster – Vossen

ipaq 3130/ **PocketGrandmaster - Vossen, Peter** A09

Mensch-Maschine Aachen, 23.05.2005

Kommentare: Peter Vossen

1.Sf3 d5 2.c4 d4 3.e3 c5 Zu weniger kompromisslosen Stellungen führt 3...Sc6

4.b4!? Der richtige Zug für einen Computer! Zwar kann Schwarz jetzt einen Bauern gewinnen, aber damit lässt er sich auf ein Blumenfeld-Gambit im Anzuge ein.

4...dxe3 Hier konnte Schwarz mit 4...g6 etwas vorsichtiger zu Werke gehen, z.B. 5.Lb2 Lg7 6.bxc5 Sc6

5.fxe3 cxb4 6.d4 Das Blumenfeld-Gambit ist sehr gefährlich für den Besitzer des Mehrbauern (insbesondere wenn es im Anzug gespielt wird), da die zentrale Bauernwalze in der Folge den Spielverlauf bestimmen wird. Daher kann jetzt schon gesagt werden, dass es keine kluge Entscheidung eines Menschen sein kann, gegen ein Computerprogramm so eine Eröffnung zu spielen.

6...Sf6 7.Da4+ Der erste Zug außerhalb des Eröffnungsbuchs. Etwas logischer scheint 7.Ld3 zu sein.

7...Sbd7 Es sprach auch nichts gegen 7...Ld7!? 8.Dxb4 Sc6!? mit gleichem Spiel. Es verbietet sich 9.Dxb7?? Tb8 10.Da6 Sb4-+

8.Ld2 Der Wunsch, den Bb4 zurückzuholen ist verständlich. Dennoch wäre zunächst 8.Ld3 zu empfehlen gewesen.

8...e6?! Hier verpasst Schwarz die Möglichkeit mit 8...e5! auszugleichen mit 9.Le2 (Weniger gut wäre das Nehmen des Bauern mit 9.dxe5?! Se4 ; oder 9.Sxe5?! Ld6)

9.Ld3 Le7 10.Lxb4 0-0 Schwarz konnte zwar seinen König in Sicherheit bringen, aber noch lange nicht die Entwicklung vollendet. Weiß konnte inzwischen den materiellen Gleichstand wieder herstellen. Aufgrund des zentralen Einflusses steht Weiß besser.

11.Lxe7 Dxe7



12.Da3! Das ist ein bemerkenswerter Zug für einen Computer, die oft so programmiert sind, den Damenabtausch zu vermeiden. Hier ist er jedoch stellungsgemäß, da einige schwachfeldrige Schwächen im schwarzen Hinterland entstehen.

12...Dxa3 Auf Damenwegzüge verliert Schwarz weiteren Einfluss.

13.Sxa3 a6 Verhindert zwar das Eindringen des Sa3 über b5 ins schwarze Lager, aber ermöglicht das Bilden neuer Schwächen. Auch nach 13...e5 14.Lc2! behält Weiß Vorteil, z.B. 14...exd4 15.exd4 Sb6 16.Kd2

14.c5! Jetzt will der Sa3 eben über c4 nach b6 oder d6 eindringen.

14...Td8 Verhindert nur einen Zug lang Sa3-c4! Mit 14...e5 wird das Problem der Felderschwächen nicht gelöst, sondern nach 15.Lc2 exd4 16.exd4 Te8+ 17.Kd2 nur verlagert!

15.Td1 15.Sc4?! Sxc5

15...b5 Eine prinzipielle Entscheidung! Schwarz hat die Wahl zwischen Pest und Cholera, und entscheidet sich dafür, den Sa3 nicht eindringen zu lassen. Dafür bekommt er einen aufdringlichen Freibauern vor die Nase gestellt. Die einzige Alternative bestand in 15...Sd5!? Nach 16.Sc4 b5 17.cxb6 S7xb6 18.Sxb6 Sxb6 muss Schwarz sich zumindest nicht mit gegnerischen Freibauern herumärgern!

16.c6+/- Dieser Bauer macht ab sofort den Unterschied zwischen den Stellungen aus!

16...Sb6



17.Sc2? Bis hier hat PocketGrandmaster strategisch sauberes Schach gespielt. Doch hier verlässt ihn sein taktischer Instinkt. Der Sa3 hätte sich später ein neues Betätigungsfeld suchen sollen. Wichtiger ist zunächst die Vollendung der Entwicklung mit 17.Kd2

17...Sfd5?= Schwarz übersieht seine Gegenchance. Dieser Zug spielt Weiß in die Hände, da der Sc2 die Punkte e3 und b4 kontrolliert. Schwarz hätte mit 17...Td6! sofort auf den vernachlässigten Freibauern losgehen sollen. Es ist nicht zu sehen, wie Weiß den Bauern verteidigen will, z.B. 18.Se5 (18.Sb4 a5 19.Sc2 Txc6 20.Se5 Tc7 21.Sa3) 18...Sfd5 19.e4 (19.Kd2 f6!) 19...Se7 20.c7 Ta7

18.Sg5?! Weiß sucht weiter im Angriff seine Chance. 18.Kd2 war zunächst vorzuziehen!

18...f5?! Auch dieser Zug ist nicht ganz sauber. 18...h6 19.Se4 Ta7 bringt Schwarz in Vorteil, da der Bc6 nicht mehr zu retten ist.

19.0-0 Ta7 19...Sc3 schaut doch recht unklar aus nach 20.Tde1 Sxa2 21.e4

20.g4?! Das sofortige 20.e4 ist besser!

20...g6?! Schwarz ist komplett auf Defensive eingestellt, dabei merkt er gar nicht, dass 20, g4 gar nicht so toll ist, wie es aussieht. Mit dem sofortigen 20...Tc7 konnte Schwarz den Bc6 erobern.

21.e4 Se7 22.gxf5 exf5?! Schwarz wählt den falschen Bauern. Warum das so ist, erkennt er erst später! 22...gxf5!? war richtig!

23.d5!



23...fxe4? Diese Abwicklung funktioniert nicht! Daher hätte Schwarz als letzten Ausweg 23...h6 wählen sollen! Nach 24.Sf3 fxe4 25.Lxe4 Lf5 26.Lxf5 Sxf5 hat Weiß zwar immer noch verbundene Freibauern, aber Schwarz kann sich Hoffnungen machen, sie zu blockieren.

24.Lxe4+- Gegen diese Freibauern lässt sich nur schwer etwas erfinden.

24...Lf5 Ein Versuch wert wäre 24...Sc4 aber nach 25.Sf7 Sxc6 26.Sxd8 Sxd8 sieht es auch schlecht aus für Schwarz!

25.Se3! Lxe4 Jetzt geht es schnell! Auch nach 25...h6 26.Lxf5 Sxf5 27.Sxf5 hxg5 28.Se3 dauert es nicht mehr lange!

26.Sxe4 Kg7 27.c7 Der weitere Partieverlauf ist nicht mehr interessant.

27...Td7 28.d6 Taxc7 29.dxc7 Txc7 30.Sf6 Tc6 31.Se8+ Kg8 32.Td8 Tc8 33.Txc8 Sbxcc8 34.Sc7 Schwarz war in dieser Partie viel zu defensiv ausgerichtet und konnte so nicht die durchaus vorhandenen Unterlassungen von PocketGrandmaster ausnutzen. **1-0**

Diese Partie nachspielen

Alle Partien nachspielen

Leistungen

Das Endergebnis ist eindeutig. Lediglich die Meister konnten den Geräten Paroli bieten. Die unteren 4 Bretter waren nicht in der Lage, unter den gegebenen Umständen den Geräten Punkte abzutrotzen. Das Match endete also 4,5 : 1,5 zugunsten der Computermannschaft:

Folgende Einzelergebnisse ergaben sich nach den drei Stunden maximaler Spielzeit:

IM Roeder – Hiarcs 9.5/ Palm Zire 31	½ : ½
Pocket Fritz 2/ ipaq 1930 – IM Sonntag	0 : 1
Lamby - Pocket Fritz 2/ ipaq 1930	0 : 1
PocketGrandmaster 2/ Ipaq 3660 – Gurevich	1 : 0
Schumacher - Hiarcs 9.5/ Palm Zire 31	0 : 1
PocketGrandmaster 2/ Ipaq 3660 – Vossen	1 : 0

Den besten Eindruck hat ganz klar Palm Hiarcs hinterlassen. HJS kam erst gar nicht richtig ins Mittelspiel und IM Matthias Roeder gelang es nur mit viel Mühe und großem Endspielverständnis, ein Turmendspiel mit einem Bauern weniger in den Remishafen zu steuern.

Auch PocketGrandmaster 2 zeigte sich von seiner besten Seite. Der zu defensiv eingestellte Vossen wurde durch die Bildung zweier Freibauern zur Aufgabe gezwungen. Gegen Dr. Gurevich verwertete PocketGrandmaster 2 einen Mehrbauern im Endspiel mustergültig.

Nicht so eindeutig kann die Leistung von PocketFritz 2 bewertet werden. Nach einem kapitalen Eröffnungsfehler wurde er von IM Sonntag letztlich chancenlos zusammengesoben. Fairerweise muss erwähnt werden, dass der Eröffnungsfehler im eingesetzten Eröffnungsbuch steht – dem konvertierten Shredder 7 Classic Buch. Hier stellt sich jedoch die Frage, wie in einem angeblich anspruchsvollen Buch dieser dicke Bock sich so früh in eine Standardöffnung wie die Spanische Partie einschleichen konnte. In der anderen sehr spannenden Partie gegen Philipp Lamby bekam PocketFritz 2 dann doch die Gelegenheit, sich von seiner guten Seite zu zeigen. Hier bewies er auch gutes Endspielverständnis.

Nachfolgend werden beachtenswerte Entscheidungen der Programme (sowohl positiver als auch negativer Art) in den gespielten Partien unter die Lupe genommen.

Charakteristik: Hiarc

Schwarzpartie gegen IM Matthias Roeder

Ab dem 5. Zug war Hiarc aus dem Buch. In der Folge hat er sichtlich Schwierigkeiten, die richtigen Plätze für seine Figuren zu finden. Dass er im 7. Zug in halbgeschlossener Stellung den Läufer nicht ganz glücklich nach d6 stellt, ist dabei noch kein Drama. Jedoch zeigt Hiarc bei dem unglücklichen Ausfall der Dame nach a5 im 9. Zug erneut wenig Fingerspitzengefühl bei der Behandlung solcher Positionen. Hiernach ist die Stellung von Hiarc schon richtig schlecht.

Bringen Sie Palm Hiarc bei halbgeschlossenen Positionen frühzeitig aus seinem Buch. Er wird vielleicht seine Figuren auf ungünstige Felder entwickeln.

Schon im 11. Zug misslingt Hiarc ein weiterer Eröffnungszug durch unbegründeten Offensivdrang. Offenbar legt Palm Hiarc im frühen Mittelspiel mehr Wert auf die eigenen Offensivmöglichkeiten als die eigene Defensive zu kontrollieren, auch wenn das nicht stellungsgerecht ist.

Prüfen Sie bei eigener besserer Stellung die Züge von Palm Hiarc im frühen Mittelspiel. Vielleicht überzieht er seine eigenen stellungsgegebenen Möglichkeiten.

Im 21. Zug muss sich Hiarc entscheiden zwischen einem Zug (exf4), der zu einer defensiven aber haltbaren Stellung geführt hätte und einem Bauernopfer, dass ihm eine etwas offensivere Figurenstellung ermöglicht hätte. Hiarc entschied sich wieder für die aktivere Variante. In dem vorliegende Fall war es zwar eine Fehlentscheidung, oft ist eine solche Entscheidung aber die einzig richtige.

Stellen Sie Hiarc – sofern Ihre Stellung dies ermöglicht – vor die Wahl, aktiv oder passiv zu spielen, wenn die passivere Variante die bessere ist. Hiarc entscheidet sich im Zweifelsfall immer für die aktivere Variante, auch unter Bauernopfer.



IM Roeder bringt Palm Hiarc in Bedrängnis

In der Folge (Züge 19 – 28) hat IM Roeder mehrfach die Möglichkeit, die Partie zu seinen Gunsten zu entscheiden. Allerdings waren hierzu noch erhebliche technische Fertigkeiten gefordert. Bei den von IM Roeder ausgeführten etwas „halbgaren“ Gewinnversuchen zeigte sich Hiarc jedoch immer rechtzeitig zur Stelle.

Wenn Sie Gewinnstellung gegen Hiarc haben, dann intensivieren Sie Ihre Bemühungen, eine überzeugende Lösung des Stellungsproblems zu finden. „Im Vorbeigehen“ kann man Hiarc nicht besiegen.

In dem entstandenen Endspiel (Züge 29 – 42) versteht es Hiarc in meisterlicher Manier, den zuvor stärkeren gegnerischen Freibauern zu neutralisieren und den eigenen zur Geltung zu bringen. Alle seine Figuren (König, Turm und Springer) nehmen im 42. Zug ideale Positionen ein. Dabei kippt die Bewertung bis hin zu einer Gewinnstellung für Hiarc.

Hüten Sie sich gegen Hiarc vor Turm-Leichtfigur-Endspielen mit beiderseitigen Freibauern. Hiarc findet mit traumwandlerischer Sicherheit die richtigen Plätze für seine Figuren.

Bei der technischen Verwertung der Gewinnstellung zeigt Hiarc dann wieder eine Schwäche. Er wickelt in ein Turmendspiel ab (43. Zug), um unmittelbar einen Bauern zu gewinnen. Jedoch ist die Stellung danach Remis! Eigentlich hätte Hiarc in der Lage sein sollen, zu erkennen, dass der eigene Springer viel wertvoller als der gegnerische Läufer ist. Zudem wäre ein Bauerngewinn nur eine Frage der Zeit gewesen, aber die Partie wäre eben gewonnen worden.

"Turmendspiel sind immer Remis!" Mark Uniacke hat vergessen, diese alte Weisheit Tarraschs seinem Palm Hiarc beizubringen. Hoffen Sie in verlorenen Endspielen immer auf Möglichkeiten, in Turmendspiele abzuwickeln, die vielleicht trotz Materialnachteils noch gehalten werden können.

Fazit: Die interessanteste Partie des gesamten Matches! Die Kontrahenten zeigten ein dramatisches Ringen auf hohem Niveau, bei dem sich beide am Rande der Niederlage befanden, in diesen Situationen dann aber ihr bestes Schach zeigten. Das Remis ist daher ein gerechtes Ergebnis.

Schwarzpartie gegen Heinz-Josef Schumacher

Wieder produziert Hiarc nach dem frühen Verlassen des Eröffnungsbuches (5. Zug) einen nicht ganz glücklichen Zug. Im späten Teil der Eröffnung zeigt sich Hiarc voll auf der Höhe. Im 9. Zug nutzt er – diesmal stellungsgemäß – die erste Gelegenheit aktiv zu werden. Wieder zeigt sich, dass Hiarc ein aktives Programm ist.

Im 11. Zug gibt Hiarc noch eine Kostprobe seines Vorwärtsdrangs, wobei diese auch taktisch wohlbegründet ist. Nachdem HJS eine letzte Möglichkeit auf Gegenspiel verpasst hatte, schnürt Hiarc ihn komplett ein (12. Zug) und lässt dem Gegner nachfolgend auch keine Gegenchance mehr.

Wenn Hiarc eine klare Gewinnstellung erreicht hat, lässt er i.d.R. keine



Gegenchancen mehr zu. Geben Sie solche freudlosen lieber auf und beginnen Sie eine neue Partie.

Fazit: HJS strebte mit Weiß einen strategisch fundierten Aufbau mit Bauernvormarsch am Königsflügel an, der sich in seinen Partien schon oft gegen Computerprogramme bewährt hat. Palm Hiarcs lässt sich aber überhaupt nicht auf darauf ein und wird bei erster Gelegenheit aktiv im Zentrum. Leider übersieht HJS eine taktische Finesse und lässt sich komplett einschnüren. Die technische Verwertung der Gewinnstellung stellt Hiarcs vor keine besonderen Probleme.



Da stimmte die Marschrichtung noch für H.-J. Schumacher

Charakteristik: PocketFritz 2

Weißpartie gegen IM Hans-Hubert Sonntag

Das viel Speicherplatz benötigende konvertierte Eröffnungsbuch des großen Bruders Shredder 7 von Sandro Necci sollte PocketFritz 2 eigentlich helfen, Eröffnungsprobleme noch besser zu meistern, als es mit dem Standardbuch möglich ist. Leider befand sich schon an früher Stelle ein übler Fehler im Buch, der nur schwer erklärbar ist, denn in der nicht selten gespielten Spanischen Nebenvariante geschieht dieser Zug quasi gar nicht (siehe PowerBooks).

Wenn PocketFritz 2 das konvertierte Shredderbuch einsetzt: Spielen Sie in der frühen Eröffnungsphase Nebenvarianten! Anscheinend ist das Buch hier nicht sehr sattelfest, d.h. grobe Fehler des Computers sind möglich!

In schlechterer Stellung versucht PocketFritz 2 richtigerweise das Spiel zu verkomplizieren und scheut dabei auch keine Bauernopfer (siehe Züge 11, 17 und 19).

PocketFritz 2 ist ein aktives Programm, dass für die Initiative oder für Gegenspiel keine Bauernopfer scheut. Geben Sie ihm – bei eigener besserer Stellung - keine Chance dazu, indem Sie Gegenspiel im Keim ersticken.



IM H.-H. Sonntag (im Vordergrund) wundert sich über das gegnerische Bauernopfer

Spätestens mit dem 36. Zug wird deutlich, dass die Bauernopfer von PocketFritz 2 nicht immer korrekt sind, sondern dass sie oft auf Spekulation beruhen. Man könnte vermenschlichend sagen, dass PocketFritz 2 eine "gute Intuition" hat. Dennoch ist hier "nicht alles Gold was glänzt".

PocketFritz 2 opfert gern Bauern für die Initiative. Diese Opfer sind zwar oft gut aber nicht immer korrekt.

PocketFritz 2 kann in Damenendspielen – wie im Übrigen quasi alle Schachcomputer – die eigene Dame sehr gut führen. Die Gefahr eines Dauerschachs liegt immer in der Luft. Der menschliche Spieler muss selbst in klarer Gewinnstellung bis zum Schluss hart arbeiten, bis der Punkt gesichert ist.

Vermeiden Sie nach Möglichkeit Damenendspiele, wenn Sie die Wahl haben. Sollte ein besseres Damenendspiel unumgänglich sein, achten Sie bis zum Schluss auf die Gefahr eines Dauerschachs.

Fazit: Nach dem frühen buchbedingten, dramatischen Eröffnungsfehler kommt PocketFritz 2 eigentlich nicht mehr in die Nähe des Ausgleichs. IM Sonntag fühlte sich durch die mangelhafte Eröffnungsbehandlung des Gegners sichtlich unterfordert, was bei ihm zu einigen Unkonzentriertheiten führte. Dadurch wurde das Spiel etwas in die Länge gezogen. Letztlich riss sich der Schachmeister in den entscheidenden Phasen dann doch zusammen und überzeugte auch bei der Verwertung im Damenendspiel mit einem klaren Gewinnplan.

Schwarzpartie gegen Philipp Lamby

Das Standardbuch des Pocket Fritz 2 überzeugt in einer Slawischen Nebenvariante bis zum 12. Zug, wonach er vollen Ausgleich erlangt.

Das Standardbuch von PocketFritz 2 versteht auch mit Nebenvarianten zu überzeugen. Versuchen Sie daher in diesem Fall, nach Möglichkeit früh das Eröffnungsbuch zu verlassen.

Auch in dem nachfolgenden damenlosen Mittelspiel bei offenem Zentrum findet sich PocketFritz 2 glänzend zurecht. Den ersten ungenauen Zug des Gegners (22. La5+) nutzt PF2, um die Initiative zu übernehmen.

Meiden Sie gegen PocketFritz 2 ausgeglichene damenlose Mittelspiel mit offenem Zentrum. Er wird immer die richtigen Plätze für seine Figuren finden und bei der ersten Ungenauigkeit die Initiative übernehmen.

Auch im Turmendspiel mit beiderseitigen Freibauern weiß PocketFritz 2 genau, was zu tun ist (siehe Züge 27 und 28). Er beweist das richtige Gespür dafür, wann der eigene Freibauer vorgehen muss und wann eigene Bauern gefahrlos geopfert werden können.

Glauben Sie nicht, dass Sie in einem schlechter stehenden Turmendspiel gegen PocketFritz 2 ohne weiteres in ein Remis entweichen können. PF2 beweist auch hier viel "Intuition".



P. Lamby bereitet in komplizierter Stellung eine dramatische Zeitnot vor

Fazit: Philipp Lamby stürzt sich wie ein Ritter ohne an Anti-Computerschach-Strategien auch nur einen Gedanken zu verschwenden, in einen Kampf mit offenen Visier. PocketFritz 2 zeigt sich gegen den starken menschlichen Herausforderer auf Augenhöhe und überspielt diesen im damenlosen Mittelspiel. Lamby erkennt die Situation und setzt weiter auf Angriff, was ihm ein verlorenes Turmendspiel einbringt.

PocketFritz 2 meistert auch das Turmendspiel tadellos und zeigt seine Überlegenheit bei der Behandlung offener Positionen.

Charakteristik: PocketGrandmaster 2

Weißpartie gegen Dr. Michael Gurevich

Das Eröffnungsbuch (pgbig) war offenbar nicht auf "Bester Zug" eingestellt, sondern auf "Guter Zug" (Eine weitere Einstellmöglichkeit ist übrigens noch "Zufall"). Das machte sich so bemerkbar, dass PocketGrandmaster 2 schon im 2. Zug einen Zug (2. Sc3) abseits der gängigen Theorie produzierte. Die Folge war jedoch ein ungewöhnlich interessanter Stellungsaufbau in der Folge.

Wenn Sie ungewöhnliche Stellungstypen bevorzugen, ist Ihnen PocketGrandmaster sehr behilflich wenn, Sie die Buch-Einstellung "Guter Zug" wählen.

Den Rest der Eröffnung spielt PocketGrandmaster gut und planvoll. Nach dem frühzeitigen Abtausch der Damen (Züge 15 und 16) misslingt PGM 2 das frühe Mittelspiel in halbgeschlossener Stellung ein wenig dadurch, dass er durch pseudoaktive Züge nur die gegnerischen Figuren in bessere Positionen bewegt ohne die eigene Stellung zu verbessern.

Streben Sie halbgeschlossene Mittelspielstellungen gegen PocketGrandmaster 2 an! Zuweilen neigt er zu unbegründeter Aktivität!

Später nimmt die Stellung mehr offenen Charakter an (Züge 24 – 28), was PocketGrandmaster 2 sichtlich entgegenkommt, denn er manifestiert einen erheblichen Vorteil.

Halten Sie die Stellung solange halbgeschlossen, bis es keine anderen Möglichkeiten auf Vorteil gibt, als die Position zu öffnen.

Nachdem Dr. Gurevich – nicht stellungsgerecht – das gegnerische Zentrum unter Druck setzt (Züge 29 – 33), findet PocketGrandmaster 2 den richtigen Zeitpunkt, selbst im Zentrum aktiv zu werden.

Hüten Sie sich vor unbegründeten Zentralaktionen. Sie werden von PocketGrandmaster 2 wie bei einem Bumerang zurückgewiesen!

Im Läufer-Springer-Endspiel verpasst es PocketGrandmaster 2 mehrmals, die richtige Figurenstellung einzunehmen (Züge 38, 42, 43 und 45). Jedes Mal hätte der Gegner in der Folge Erleichterungen der eigenen Stellung herbeiführen können.

Im überlegenen Leichtfiguren-Endspiel neigt PocketGrandmaster 2 oft dazu, die Verteidigungsressourcen des Gegners zu unterschätzen. Achten Sie auf solche Remis-Chancen, die PGM 2 großzügig verteilt.



Spannende Phase im Mittelspiel für M. Gurevich und F. Schneider

Nach einer von PocketGrandmaster 2 ausgelösten unkonventionellen Eröffnung ergibt sich in halbgeschlossener Stellung ein dynamisches Gleichgewicht. Im damenlosen Mittelspiel findet PocketGrandmaster 2 zunächst nicht immer die besten Züge. Nachdem sich die Position aber weiter geöffnet hat, gewinnt PocketGrandmaster 2 bei seinen Entscheidungen mehr Sicherheit. Nachdem er sehr logisch das Zentrum geöffnet hat, ergibt sich ein für PocketGrandmaster 2 gewonnenes Läufer-Springer-Endspiel, in dem er dem Gegner viel zu viele Chancen gibt, ins Remis zu entweichen. Dieser nutzt sie jedoch nicht und so gelingt es PGM 2 dann doch, das Endspiel verdient zu gewinnen.

Weißpartie gegen Peter Vossen

Auch in dieser Partie ist das Eröffnungsbuch von PocketGrandmaster auf "Guter Zug" eingestellt. Das hat zur Folge, dass Vossen mit einem „Blumenfeld-Gambit im Anzug“ überrascht wird. Um sich schnell zu entwickeln gibt Vossen den Bauern schnell zurück, verpasst aber in der Folge einen durchaus möglichen Gegenschlag im Zentrum anzubringen. Als Folge kann PocketGrandmaster 2 einen gefährlichen Freibauern im damenlosen Mittelspiel – als "Pfahl im Fleisch des Gegners" bilden.

In offenen Mittelspielen – z.B. auch durch ein Gambit herbeigeführt – ist PocketGrandmaster 2 sehr erfinderisch. Geben Sie ihm keinen Anlass, Ihnen derartige Gambits aufzuzwingen, indem Sie sichere Eröffnungen spielen.



Direkt nachdem PocketGrandmaster 2 den Freibauern vorgeschoben hat, riskiert er schon, ihn wieder zu verlieren (Zug 17).

PocketGrandmaster 2 ist in vorteilhaften Stellungen manchmal etwas optimistisch in der taktischen Bewertung der eigenen Möglichkeiten. Hinterfragen Sie seine Entscheidungen, sie könnten sich als Bluff erweisen.

Fazit: Nach einer "psychologisch klug gewählten" Gambit-Eröffnung von PocketGrandmaster 2 verpasst Vossen den richtigen Zeitpunkt zum zentralen Gegenschlag. Als PocketGrandmaster 2 seinen Freibauern im Stich lässt, verpasst Vossen ebenfalls die Möglichkeit, diesen zu erobern.



P. Vossen vor den Trümmern seiner Stellung

Diese auch weiterhin verfolgte rein defensive Spielweise des Menschen rächt sich später, indem PocketGrandmaster 2 zur Bildung von zwei verbundenen Freibauern kommt. Da eine Blockade dieser Bauern auch scheitert, ist die Partie schnell entschieden.

Schwierigkeiten der Menschen

Die gemachten Züge und die Endergebnisse der gespielten Partien lügen nicht. Im Endeffekt erzielte das Computerteam einen klaren Sieg, an dem es nichts zu rütteln gibt. Wenn ich jetzt dennoch einige Anmerkungen zu "menschlichen Empfindlichkeiten" mache, so geschieht dies nicht, um die gezeigte Leistung der Programme zu schmälern.

Es ist so, dass ein Computerprogramm exakt dieselben Züge macht, egal ob es in einem ruhigen Turniersaal spielt oder in einer lärmenden, dunklen Diskothek. Bei Menschen ist das keineswegs so, bei dieser empfindlichen Spezies wirken sich schon geringfügige Gemütsschwankungen direkt auf die Spielstärke aus. Nicht umsonst stellte Blackburne gegen Ende seiner langen Schachkarriere fest: *"Ich spiele jetzt 50 Jahre Schach, habe aber noch nie gegen einen gesunden Gegner gewonnen."*

Ich möchte zunächst feststellen, dass kein Teilnehmer des Matches über gesundheitliche Probleme klagte. Dennoch gab es einige Punkte, die aus objektiven Gründen angesprochen werden sollten:

Geräuschbelästigungen am Spielort

Die Spielmöglichkeiten in den geräumigen Zimmern des ASV 1856 sind recht zweckmäßig. Das Problem des Spielortes – ein ausgedientes Depot des städtischen Verkehrsunternehmens ASEAG – besteht für den konzentriert denkenden Schachspieler in seiner recht rücksichtslosen Umgebung. Lärmende Jugendliche außerhalb des Gebäudes gehören genauso dazu wie die Disco eine Etage tiefer. Leider kam am Abend der Austragung des Matches noch ein weiterer schwerwiegender Geräuschfaktor hinzu. Eine Theatergruppe probte in einem Nachbarraum den Auftritt eines Stückes, in dem es offenbar um Mord und Totschlag ging. Wenigstens erkannten wir recht schnell, dass die Dramen von nebenan nur Schauspiel waren und sich niemand wirklich in Gefahr befand.

Spielatmosphäre

Wer schon mal an einem Mannschaftswettkampf bei Ligaspielen teilgenommen hat, der weiß, dass normalerweise eine konzentrierte Atmosphäre vorherrscht und Geräuschbelästigungen im Spielsaal von der Mehrheit der Anwesenden rigoros unterbunden werden. Diese konzentrierte Atmosphäre stellte sich bei diesem Match nicht in der ausgeprägten Form ein. Im Spielsaal hielt sich dadurch ein gewisser Geräuschlevel durch nur mäßig gedämpfte Gespräche der Teilnehmer und der Bediener. Es ist eben ein Unterschied, ob es um Mannschafts- und DWZ-Punkte geht oder nur um die Ehre.

Organisatorische Pflichten

Meine persönliche Erfahrung aus diesem Match besteht darin, dass ich nicht mehr versuchen werde, zwei für sich abendfüllende Verpflichtungen – eine Partie spielen und die Veranstaltung organisieren – unter einen Hut zu bringen, weil beide zwingend darunter leiden müssen. Das ganze Drumherum, Spielsaal und Toilette öffnen, die Getränkebar öffnen, die Begrüßung der Teilnehmer, der Aufbau der Turnierbretter, die Verteilung der Geräte und der Stromzufuhr usw. nahm doch mehr Zeit und Energie in Anspruch als mir lieb war. Im Übrigen gilt das auch für den Spieler HJS, der wie ich zwei Geräte zu dem Wettkampf beisteuerte. Häufig ergaben sich technische Probleme mit Hard- und Software, die nun mal die Besitzer der Geräte besser lösen können, als die Bediener, die die Computer zum Teil an dem Abend zum ersten Mal bewundern konnten.



IM Roeder genehmigt sich nach hartem Kampf ein Bier

Probleme bei der Zeiteinteilung

Ich gebe zu: Erfahrene Computer-Mensch-Match-Organisatoren machen sich vor der Durchführung des Matches ausreichende Gedanken, wie viel Zeit der Bediener zum Übertragen der Züge auf das Brett und vom Brett in den Computer benötigt. Ein Zeitabzug bei den Computern vorab bzw. Zeitboni pro ausgeführtem Zug sollten so vorgegeben werden, dass keine zu großen Unstimmigkeiten mit den Brettuhren vorkommen. Doch sind solche Möglichkeiten bei den Programmen sehr unterschiedlich gestaltet, bei einigen wurden also solche Zeiteinteilungen vorgenommen, bei anderen nicht. Zudem bestand zu Beginn des Matches ein Bedienermangel, so dass zum Teil ein Bediener mit zwei Geräten arbeiten musste, was natürlich die Bedienerzeit negativ beeinflusste.

Die Folge war, dass einige Computer hemmungslos ihre erlaubten Zeiten auf den Brettuhren überschritten, wobei ihre interne Bedenkzeit noch völlig im Rahmen war. Das war für die gegen diese Computer spielenden

Menschen natürlich eine ärgerliche Situation. Sie selber durften sich eine solche Blöße nicht geben, während die Computer scheinbar ohne Skrupel die Zeit überschritten und trotzdem nicht vom Schiedsgericht aus dem Spiel genommen wurden. Natürlich konnten sie beschwichtigt werden, dennoch bleibt auch hier ein fader Beigeschmack und die Erkenntnis des Organisators, hier nicht genug Vorarbeit geleistet zu haben.

Keine Chance mehr?

Was besagt der klare Sieg der Computer von 4,5 : 1,5 über die Menschen?

Es hat sich gezeigt, dass die Programme den Menschen an diesem Abend überlegen waren. Wenn Sie jedoch die Begleitumstände der Austragung des Matches beachten, möchte ich das klare Ergebnis ein wenig relativieren. Ich persönlich bin der Ansicht, dass die Menschen nicht so weit weg von einem Unentschieden waren, wie es das klare Ergebnis aussagt. Natürlich ist das eine subjektive Sichtweise, die vielleicht nicht der Wahrheit entspricht.

Hatten die Menschen keine Chance?

Auch hier möchte ich eine klare Antwort geben. Die stärkeren Spieler (IM) hatten ihre Chancen und haben sie genutzt. Das ist aber eben genau der Unterschied zu den schwächeren Spielern. Diese hatten eben auch ihre Chancen und haben sie nicht genutzt. Eine chancenlose Niederlage sieht anders aus!

Werden Menschen adäquater Leistungsstärke nie mehr gleichrangige Programme besiegen können?

Nein! Ich persönlich glaube, dass ein Match unter ähnlichen Voraussetzungen wieder Chancen für beide Teams bringen würde. Ich würde allerdings den Programmen durchaus die Favoritenrolle zugestehen, aber auch Außenseiter können gewinnen.

Würde das Ergebnis bei einer Neuauflage bestätigt werden?

Ich bin der Ansicht, dass Menschen lernfähig sind, d.h. bei einer exakten Neuauflage des Matches unter gleichen Bedingungen halte ich die Chancen zumindest für ausgeglichen.

Fazit

Das Mensch-Maschine-Match hat gehalten, was ich mir von ihm versprochen habe: Es wurde eine für alle Beteiligte außergewöhnliche Schachveranstaltung durchgeführt, es gab ein klares Endergebnis mit einer deutlichen Aussage, die Partien waren schachlich interessant und gehaltvoll und die Analyse der Partien ergab eine Auflistung typischer Stärken und Schwächen der Programme.

Die Probleme und teilweise widrigen Umstände dieses Matches sind sicher zu einem Teil auf die Unerfahrenheit des Autors als Organisator solcher Veranstaltungen zurückzuführen. Insgesamt konnten sie jedoch den Erfolg der Veranstaltung nicht gefährden.

Natürlich hätte das Ergebnis etwas menschenfreundlicher ausfallen können, aber man kann ja bekanntlich nicht alles haben. Und mit Frank Schneider war zumindest ein Mensch zugegen, dem das Ergebnis – nicht ganz uneigennützig – sehr zusagte. (*Peter Vossen*)

[Alle Partien nachspielen](#)

[Alle Partien als PGN herunterladen](#)

[Alle Partien als CBV herunterladen](#)

Informationen zum Autor:

Peter Vossen
