
Zentaur köpft Hydra

Im Schach reicht bekanntlich ein kleiner Fehler, um eine Partie zu verlieren. Nicht, dass jeder kleine Fehler verlöre, selbst große bleiben oft ungeahndet und manchmal sogar Jahrzehnte unbemerkt. Erst kürzlich beteuerte mir ein guter Schachfreund, er wisse kaum noch, was er von seinen alten Schachbüchern und all den großen Turnieren der Vergangenheit halten solle, wenn der Computer doch vieles davon wie ein Müllschlucker vertilge. Ich fragte ihn, ob das wirklich so entscheidend sei - geht es nicht vielmehr um die großen Ideen, den Weitblick und die brillanten Konzeptionen der wahren Schachkünstler?

Fehlerfreies Schach?

Wann wurde jemals eine Schachpartie ohne Fehler gewonnen? Entstehen nicht die interessanten Stellungen gerade durch Fehler oder Ungenauigkeiten, häufig auf beiden Seiten des Brettes? Hätte Marshall sonst in Breslau 1912 in seiner Partie mit Lewitzky seine schwarze Dame im 23. Zug nach g3 ziehen können, direkt vor die weißen Rochadebauern? Unglaublich aus heutiger Sicht, was sich damals im Turniersaal abspielte. Die Zuschauer waren so begeistert, daß sie dem amerikanischen Meister Goldmünzen zuwarfen.

Schon immer aber gab es auch die Anhänger eines streng logischen, möglichst schnörkellosen Schachstils, vergleichbar einem präzise ablaufenden Uhrwerk, wo zum Schluß ein entscheidendes kaum merkliches Mehrtempo die ansonsten "fehlerfreie Partie" krönte. Welch' edle Maßstäbe einer reichen Schachkultur. Doch ist all dies nicht längst Vergangenheit in einer Zeit, in der Computer mit Windeseile und schier grenzenlos die Schleier aller Schachgeheimnisse lüften?

Pragmatismus und Universalismus sind hervorstechendsten Merkmale des modernen Berufsschachspielers. Unter dem Diktat der Elo-Zahlen und Titelnormen kann er es sich kaum noch leisten, einen Gedanken an die Ästhetik des Schachspiels zu verschwenden. Nur die Begabtesten lassen noch ein Stück weit den Luxus eines eigenen unverwechselbaren Stils erkennen, und von ihnen erwartet die Schachwelt all das, was die anderen vermissen lassen: Originalität, Kreativität, Wagemut und manch andere Eigenschaft, die nach landläufiger Meinung den Genius auszeichnet.



Schachprogrammierer Chrilly Donninger muss Hydra mehr Endspielwissen programmieren

Wie kann es aber sein, daß gleich drei solcher Ausnahmespieler, die oft genug in Turnieren und Zweikämpfen ihre Extraklasse bewiesen haben, gegen drei Schachprogramme, die nur über minimales Schachwissen verfügen, so gnadenlos in die Knie gehen, wie wir es zuletzt im Oktober 2004 in Bilbao erlebt haben. Ein zähes Ringen war zwischen Topalow, Ponomarjow, Karjakin auf der einen und Hydra, Fritz und Junior auf der anderen Seite erwartet worden, doch am Ende hieß es 8,5 : 3,5 für die Computer. Nur Topalow erzielte mit drei Remisen, darunter einem verpaßten Gewinn, und einer Niederlage ein gerade noch achtbares Ergebnis. Waren die Großmeister zu wenig pragmatisch und universal, obwohl ihnen die Stärke der Programme und Maschinen doch hinlänglich bekannt gewesen sein dürfte? Auf die beiden Jüngeren, die Ukrainer Ponomarjow und Karjakin, mag diese Antwort zutreffen, obwohl sie doch einen paradoxen Kern enthält, denn wollten wir nicht eigentlich, daß die Spieler so agieren, wie sie sind, eben keine Betonspieler.

Ein kleiner Fehler reicht, um eine Partie zu verlieren. Die Computer beherrschen diese Negativ-Erkenntnis offenbar besser als die Menschen, und auf nichts anderem als der praktischen, das heißt der maschinengerechten Umsetzung dieses Umstandes beruht ihr monströser Erfolg. Jeder kennt aus Analysen oder aus dem praktischen Spiel gegen Engines jenen gnadenlosen, geradezu buchhalterischen Mechanismus, mit dem die Programme, das was sie für Ungenauigkeiten des Gegners halten, zu einer vernichtenden Abrechnung addieren: -0.25, -0.57, -0.73, -0.96, -1.12, -1.27 und dann plötzlich der "qualitative Sprung" -2.32, ex und hopp. Das Perfide ist, die Bewertungsmechanismen greifen im großen und ganzen auch dann, wenn die Maschine selbst nicht immer die besten Züge spielt. Rein statistisch behalten sie über viele Partien und Stellungen gesehen am Ende doch meistens Recht.

Wie kann man gegen einen derart strukturierten Gegner am Brett erfolgreich sein und gleichzeitig noch ansehnliches Schach spielen? Viele bezweifeln, daß dies überhaupt geht, jedenfalls auf eine größere Anzahl Partien gerechnet. Ich weiß es nicht und maße mir dazu auch kein Urteil an. Auf jeden Fall erfordert schon der Versuch eine zeitaufwendige Vorbereitung, mehr als gegen einen Menschen. Dabei haben die Computer noch nicht einmal ihr Spiel gegen die Spezies Mensch perfektioniert. Wenn die Programmierer es wirklich wollten und nicht in erster Linie korrektes Schach anstreben, könnten sie wohl jede zweite Partie in einen brodelnden Hexenkessel verwandeln, bei dem der Mensch am Ende nur noch hilflos räsonieren könnte "Aber ich stand doch die ganze Zeit über besser!" Spätestens hier überzeugen mich die Vorbehalte jener Zeitgenossen, die schon immer gesagt haben: Warum soll ich gegen Computer Schach spielen, ich laufe doch auch nicht mit einem Auto um die Wette! Selbst wenn Computer die besten menschlichen Schachspieler am Brett schlagen, heißt dies noch lange nicht, daß sie "besser" Schach spielen; denn der Maßstab für Qualität im Schach wird letztlich immer noch vom Menschen bestimmt. Nichts zwingt den Menschen, den Qualitätsmaßstab im Schach auf eine seelenlose Fehlerstatistik zu reduzieren.

Fernschach im Zentaur-Modus

Hydra ist nach Deep Blue der furchterregendste Schachcomputer, der die Szene heute aufmischt. Die gewaltigen Rechenleistungen des Multiprozessor-Systems verunsichern um so mehr, als man über das Programm nur verhältnismäßig wenig weiß, jedenfalls kaum mehr als die veröffentlichten Partien, während das Projekt selbst ständig weiterentwickelt und somit verändert wird. Aufgrund ihrer Erfolge gegen andere Programme gilt die vielköpfige Riesenschlange gegenwärtig als die Nr. 1 unter den Programmen oder wenigstens doch, wenn man die Vergleichbarkeit aufgrund unterschiedlicher Hardware mitberücksichtigt, als Primus inter pares. Da es von Dr. Chrilly Donninger als dem Hauptprogrammierer entwickelt wurde, könnte man spekulieren, ob es hier und da die Handschrift seiner früheren Programme trägt. Hier ein bißchen "Nimzo", dort ein bißchen "Schweinehund", das mag ja sein, doch letztlich zu wenig, um daraus ein Profil zu erstellen.



Hydra, das furchterregendste Schachmonster seit Deep Blue, hier noch mit Koepfen

Hydra hat nicht nur viele Köpfe, sondern auch ganz unterschiedliche Gesichter. Auf der einen Seite ist es ein exemplarisches Forschungsobjekt für die Parallelprogrammierung, und man kann davon ausgehen, daß die Softwarefirma Pal Group in Abu Dhabi mit vollem Einsatz daran arbeitet, andere Anwendungsbereiche als das Schach für Hydra zu erschließen. Aber auch als Schachcomputer diente der bisherige 16er (und der neue 32er) Cluster nicht nur dem Team um Chrilly Donninger, sondern ganz privat auch seinem obersten Gönner und Sponsor Scheich Tahnoon Ben Zayed, der als Zor_champ mit Elo 2990 die Computer-Bestenliste auf dem ChessBase-Server anführt, wobei er teilweise auch auf andere Programme als Hydra zurückgreift oder dies zumindest in der Vergangenheit getan hat. Zor_champ, was unterm Strich wohl soviel bedeutet wie Muhammad Ali's Bekenntnis "Ich bin der Größte!", liebt die Herausforderung und ist insofern selbst der Motor für hochkarätige Schachwettkämpfe. Im Sommer 2004 verspürte er Lust, Hydra einer völlig neuen Feuerprobe zu unterziehen. Nachdem das

Monster keine Grenzen mehr zu kennen schien, sollte es sich in einem Fernschachmatch über vier Partien bewähren. Ein solches Match war bereits 2003 mit Hydras Vorläufer Brutus im Gespräch gewesen, doch ließ sich dieses Vorhaben seinerzeit nicht realisieren. Jetzt wurde es endlich wahr.

Ein kleiner Fehler reicht, um eine Schachpartie zu verlieren - oder zu gewinnen. Es kommt ganz auf den Blickwinkel an. Nirgendwo sonst gilt dies so konsequent und nachhaltig wie im modernen, computergestützten Fernschach. Eigentlich gibt es keine "kleinen" Fehler mehr, wenn sie derart systematisch bis zum Gewinn ausgenutzt werden können. Und weil das so ist, weil kleine Fehler sich unter dem Mikroskop immer öfter als große Fehler herausstellen, haben viele Fernschachspieler quer durch alle Klassen heute mehr den je Angst davor, überhaupt einen Fehler oder eine Ungenauigkeit zu begehen. Die Remisstatistik steigt proportional zum zunehmenden Computereinsatz, und das Echo dazu lautet: "Wie soll man denn überhaupt noch heute eine Partie gegen einen hochgerüsteten Gegner gewinnen?"

Meine Antwort darauf war stets: Glaub den Computern nicht alles, was sie Euch vorbeten. Prüft alles nach, was nicht wirklich einleuchtet. Und - praktisch gesehen - demonstriert es in Euren Fernschachpartien, daß menschliche Ideen und Pläne immer noch das entscheidende gewisse Etwas im Schach sind.

Computergestütztes Fernschach - eigentlich eine Art Zentauren-Schach - ist purer Luxus verglichen mit den Kampfbedingungen, die die Gladiatoren am Brett vorfinden. Alle die Einschränkungen und Krücken, mit denen sich Großmeister am Brett herumplagen müssen, fallen im Fernschach weg. Deshalb wäre es im Fernschach angesichts der praktisch unbegrenzten Hilfsquellen ein Armutszeugnis, würde man nicht auf irgendeine Weise eine aktive Gewinnstrategie verfolgen. Unter idealen Bedingungen kommt Fernschach einem wissenschaftlichen Diskurs sehr nahe. Allerdings muß auch ein Fernschachspieler hier und da Zugentscheidungen fällen, die nicht hundertprozentig rational begründet werden können, sondern auf seinem Stimmungsgefühl oder irgendwelchen Erfahrungswerten beruhen. Dies gilt umso mehr, als man Stellungen zuläßt, die ein nicht völlig überschaubares Risikopotential in sich bergen. Und der Variantenreichtum des Schachs läßt es oft kaum zu, alle aussichtsreichen gegnerischen Züge erschöpfend zu analysieren. Je nach dem Grad ihrer Komplexität sind auch Fernpartien voller Überraschungen.

Nicht einschätzbar für mich war, wie sehr Hydra Chimera, so hieß bzw. heißt die Version des 16er Clusters, gegen die ich spielte, von langen Bedenkzeiten profitieren würde. Aus diesem Grunde nahm ich mir, anders als im Planetenmatch (dem ersten, etwas zwiespältig verlaufenen Simultankampf gegen 6 Programme) von Anfang vor, mit größter Vor- und Umsicht zu agieren, notfalls bereit, mich mit zwei Remisen aus den ersten beiden Partien abzufinden, wenn denn Hydra fehlerlos aufspielen würde.

Das Match begann am 16. September 2004 auf dem Fernschach-Server Chessfriend.com mit den ersten beiden Partien, Partie Nr. 3 und 4 sollten erst nach Abschluß der ersten Hälfte beginnen. Die Bedenkzeit war relativ schnell für Fernschachverhältnisse: 20 Tage Grundzeit plus einem Bonus von 2 Tagen pro ausgeführten Zug. Nimmt man die 60 Tage für 10 Züge beim Weltfernschachbund, dem ICCF, zum Vergleich, so ist der mit Hydra vereinbarte Zeitmodus etwa dreimal so schnell. Als mitentscheidend für meinen späteren Erfolg erwies sich eine geglückte Eröffnungswahl. Mit Weiß gelang es mir, eine komplexe sizilianische Struktur mit beiderseits dynamischen Möglichkeiten bei heterogenen Rochaden zu



initieren. Die von mir gewählte lange Rochade gegen den Taimanow-Sizilianer von Schwarz (Eco-Code B48) hatte sich, obwohl noch relativ jung, ganz gut in der bisherigen Großmeisterpraxis bewährt. Ob man eine derartige Stellung auch am Brett erfolgreich gegen Computer spielen kann, scheint mir angesichts der reichhaltigen taktischen Möglichkeiten äußerst fraglich, doch im Fernschach, mit der Möglichkeit, selbst Analyseengines zu nutzen, schien mir das Risiko einer unklaren Stellung in diesem Fall vertretbar zu sein, zumal man mit Weiß gewöhnlich das geringere Risiko in solchen Situationen trägt. Manche Pläne, die in der Nahschachpraxis erfolgreich praktiziert werden, greifen im computergestützten Fernschach allerdings überhaupt nicht, weshalb es immer wieder größter Vorsicht bei der Übernahme von Eröffnungsideen selbst der namhaftesten Schachspieler bedarf. In diesem Fall hatte ich jedoch Gründe anzunehmen, daß die gewählte Eröffnung auch gegen Computer auf Fernschachebene gut spielbar wäre, obwohl es dazu keinerlei Vorerfahrungen gab.



Hat Hydra enthauptet: Fernschach-GM Arno Nickel

Hydra folgte bis zum 13. Zug einschließlich der "Theorie", soweit man bei wenigen Vorläuferpartien davon sprechen kann. Dabei entzieht sich meiner Kenntnis, wie die Züge von Zor_champ oder von den Hydra-Mitarbeitern in Abu Dhabi ausgewählt wurden. Denkbar ist durchaus, daß sie nicht automatisch aus einem Buch folgten, sondern von Hydra selbst errechnet oder zumindest bestätigt wurden. Im 14. Zug brachte Hydra mit der kurzen Rochade eine beachtliche Neuerung. Ich denke, daß diese Entscheidung bessere Ausgleichschancen bietet als der Verzicht oder das Aufschieben der 0-0 in den Vorläuferpartien. Danach verfügt Schwarz über die beiden Optionen, den weißen Zentrumsbauern auf e5 entweder mit f7-f6 oder mit d7-d6 anzugreifen. Glücklicherweise wußte das Programm dies jedoch nicht, denn es ließ sich von taktischen Nebenkriegsschauplätzen ablenken mit dem Ergebnis, daß Weiß nicht nur den wichtigen e5-Bauern nachhaltig befestigen, sondern sogar einen langfristigen Königsangriff aufziehen konnte. Ein markantes äußeres Merkmal für die ab dem 23. Zug (23...a3?) zunehmend desolater schwarze Stellung war der auf h6 hilflos isolierte Randspringer. Lange Zeit erschien es, als ob Schwarz diesen irgendwann, gerade noch rechtzeitig, befreien könnte, doch nachdem der König selbst in Gefahr geriet, war dafür keine Zeit und Gelegenheit mehr. Die schwarze Initiative am Damenflügel verpuffte zusehends und machte bald einer völligen Lähmung Platz. Wäre die Partie am Brett gespielt worden, kaum auszudenken, in welchen Tönen die Schachpresse das weiße Spiel, in dem es zum Schluß nur so von Springergabeln und Scheinopfern wimmelte, gelobt hätte. Doch eine solche Aufmerksamkeit genießt das Fernschach und zumal das moderne Zentaurenschach nicht. Kaum nötig zu ergänzen, daß eine derart konsequente und gnadenlose Spielführung, wie hier in hochkomplizierten Stellungen von Weiß gezeigt, am Brett schlechterdings unvorstellbar ist. Nur die Zusammenarbeit von Mensch und Maschine unter Fernschachbedingungen erlaubt eine solche High-End Schachpartie.

Das Ergebnis dieser Partie hat beim interessierten Publikum zu unterschiedlichen Prognosen geführt. Die einen, zu denen ich auch mich zähle, vermuten, daß solche Erfolge gegen Hydra bzw. auch andere Engines nur dann und wann einmal möglich sind, weil es mehrerer günstiger Faktoren bedarf, die zusammentreffen müssen (aus Computersicht natürlich ungünstige Faktoren), die anderen sagen, wenn solche Potentiale einer zielstrebig menschlichen Spielführung in einzelnen Fällen zum Tragen kommen, dann spricht die Wahrscheinlichkeit dafür, daß dies gegen Maschinen auch häufiger und letztlich regelmäßig in irgendwelchen analogen Formen möglich ist. Ausnutzen von Horizontbegrenzungen, strukturellen Besonderheiten eines Programmes, Schwierigkeiten beim Umgang mit ungleichem Material usw. Ich würde nicht so weit gehen, meine eigene Einschätzung als die allein richtige zu sehen, handelt es sich doch vielmehr um nicht mehr als eine These. Die Zukunft sollte zeigen, wer hier mehr Recht hat, und es ist eine spannende Zukunft, dies durch weitere Fernpartien zu ergründen.

In meiner Schwarz-Partie ging es zunächst darum, ohne große Risiken den Ausgleich zu sichern. Dafür erwies sich die Wahl der Französischen Verteidigung, in der Hydra eine solide, aber wenig bissige Variante des Tarrasch-Systems spielte (C07) als recht geeignet. Infolge von Vereinfachungen entstand bald ein remisliches Endspiel, in dem Hydra zu meiner Überraschung kein gutes Stellungsspiel mit seinem König zeigte und schließlich sogar meinen sich tot stellenden schwarzfeldrigen Läufer zu neuem Leben verhalf, indem die weißen Bauern am Königsflügel sich schwarzfeldrig festlegen ließen. Ein Läuferopfer besiegelte das Schicksal des im Zweifrontenkampf unterlegenen weißen Monarchen. Bei dieser Partie verblieb mein Eindruck, daß sie von einem starken Spieler durchaus auch am Brett für Schwarz hätte bestritten werden können, war sie doch bei weitem nicht so komplex und taktisch ausgerichtet wie die Sizilianisch-Partie. Fragt sich nur, ob Hydra ein zweites Mal, zum Beispiel gegen Adams im Juni, eine solche Vereinfachung ins Leichtfigurenendspiel zuläßt. Wie aus dem Hydra-Lager zu erfahren ist, soll die neue Hydra, die nicht nur hardwaremäßig auf 32 Dualprozessoren zugelegt hat, sondern auch sonst generalüberholt wurde, deutlich aggressiver spielen.

Hier darf man sehr gespannt sein, nicht nur was die kommenden Mensch-/Maschine-Duelle am Brett betrifft, sondern auch auf eine Fortsetzung des Fernschachduells.

Partien online nachspielen

Partien herunterladen (PGN)

Partien herunterladen (CBV)

Hydra Chimera vs. GM Nickel

Die Kommentare und Analysen zu dieser Fernpartie wurden überwiegend noch während des laufenden Spiels verfaßt.

1. e4 e6 Nach meinem Eindruck gibt es relativ wenige Französisch-Partien in Mensch-Maschine-Duellen, obwohl der oft hohe strategische Gehalt solcher Partien einen Anreiz für die menschlichen Spieler bilden könnte. Entgegen sonstigen Gewohnheiten und Vorlieben entschied ich mich deshalb in dieser Partie für 1...e6, zumal Hydra in einer inoffiziellen Testpartie zuvor ausprobieren konnte, was ich in der Caro-Kann-Vorstoßvariante spiele. Statt mich in dieser neuen Partie überraschen zu lassen, zog ich es vor, Hydra meinerseits zu überraschen.

2. d4 d5 3. Nd2 Mit dem Tarrasch-System vermeidet Weiß die strategisch komplizierteren Stellungen nach 3.Sc3 Lb4 4.e5 c5 5.a3, wobei ich mir gut vorstellen könnte, dass diese Empfehlung zu dem von GM Christopher Lutz erstellten Eröffnungsbuch gehört.

3...c5 Wer ein geschlossenes Zentrum - zumal gegen Computer - bevorzugt, wird hier eher 3...Sf6 ziehen, um 4.e5 zu provozieren und anschließend die weißen Zentralbauern mit c7-c5 oder f7-f6 anzugreifen. Andererseits gibt es viele Französisch-Spieler, die gegen das Tarrasch-System (im Unterschied zum Nimzowitsch-System mit 3.Sc3 Lb4) die offene Spielweise mit 3...c5 vorziehen. Zu ihnen gehört zum Beispiel Wolfgang Uhlmann. Mir erscheint dieser Zug im Ausgleichssinne weniger verpflichtend für

Schwarz, und der Respekt vor Hydra und seinem Team tat ein Übriges, um ein schablonenhaftes Anstreben einer geschlossenen Zentrumsformation zu vermeiden. Dass Hydra damit im Zweifelsfall durchaus zurechtkäme, demonstrierte die vielköpfige Riesenschlange eindrucksvoll gegen den mit Weiß zu sorglos agierenden Ex-FIDE-Champ Ruslan Ponomarjov in Bilbao 2004.

4. exd5 Weiß kann auch mit 4.Sgf3 die Spannung erst noch aufrechterhalten.

4...Qxd5 Die klassische Spielweise ist hier 4...exd5, womit Schwarz bewußt einen Isolani auf d5 einkalkuliert (nach späterem Tausch d4xc5 oder c5xd4) und dabei auf sein freies Figurenspiel setzt. Durch das Wiedernehmen mit der Dame vermeidet Schwarz den Einzelbauern und nimmt eine leicht verzögerte Entwicklung durch Tempoverluste seiner Dame in Kauf. Die Bauernstruktur trägt nun eher sizilianische als französische Züge, wobei Schwarz den im Sizilianer oft thematischen Befreiungsvorstoß seines d-Bauern schon vollzogen hat..

5. Ngf3 cxd4 6. Bc4 Qd6



7. O-O Eine schärfere Gangart kann Weiß unter Verzicht auf einen unmittelbaren Rückgewinn des Bauern d4 anstreben: 7. Qe2 Nf6 8. Nb3 Nc6 9. Bg5 a6 10. O-O-O b5 11. Bd3 Diese Stellung sah man u.a. in den Bundesliga-Begegnungen Adams-Buhmann 2002/03 und Glek-Rustemow 2003/04, jeweils mit Weißsiegen.

7... Nf6 8. Nb3 Nc6 9. Nbx d4 Nxd4 10. Nxd4 In der Praxis kommt es gelegentlich auch zu 10.Dxd4 nebst Damentausch mit baldigem Remisschluß oder einer Übung der beiderseitigen Endspielkünste. Ich konnte mir allerdings kaum vorstellen, daß Hydra sich auf ein derartaussichtsloses Unterfangen einließe, zumal das Endspiel nicht zu seinen größten Stärken zählt.

10... a6 11. Re1 Qc7 Eine von vielen möglichen Varianten für beide Seiten. Schwarz bereitet die Entwicklung seines Königsläufers nach d6 oder c5 vor (auf e7 stünde er zu passiv), wobei ihm auf e6 unmittelbar noch nichts droht, aber er muß Drohungen wie Lc1-g5 (nebst Lxf6 nach 0-0) oder Sd4-f5 im Auge behalten.

12.De2 Lc5 (12...Ld6 ist die Hauptfortsetzung. 13.Lg5!? 0-0 14.Lxf6 gxf6 15.Ld3 (15.Dg4+) 15...Dc5!? (Verdächtig erscheint 15...Lxh2+, siehe das Duell der Fernschachweltmeister Oim-Sloth (Jubiläumsturnier 50 Jahre ICCF 2001, 1-0 nach 55 Zügen). 16.Kf1 Lf4 17.Dh5 f5 18.g4)]

13.c3 h6 GM Glek versah diesen Zug im Informatör 88/250 mit einem "!". (Kotronias-Glek, Silivri 2003, remis nach 34 Zügen) Diese Einschätzung hätte praktisch hinterfragt werden können, wenn Hydra sich hier zu *14.Sf5* mit der Drohung eines Figurenopfers auf h6 (nach *14...0-0*) entschlossen hätte, wie von einigen Teilnehmern des CSS-Forums gestützt auf Computeranalysen (vornehmlich wohl Shredder 8) empfohlen wurde. Ohne die Varianten hier im einzelnen bewerten und analysieren zu wollen, hätte ich mich vermutlich zu *14...Kf8* entschlossen. Der Rochadeverlust erscheint nicht so bedeutend, wenn Schwarz seinen Königsturm durch den Vorstoß des h-Bauern aktivieren kann und außerdem seinen Damenläufer auf der Diagonalen a8/h1 postiert. Schließlich findet auch der weiße Springer, der nach *14...Kf8* hängt, keine guten Felder und verliert Zeit. *13...0-0* gilt als relativ zuverlässig im Ausgleichssinne. *14.Lg5 Lxd4 15.cxd4 Sd5 16.Tac1!?* (16.Lxd5 exd5 Tal-Kortschnoi, Brüssel 1988, remis nach 21 Zügen.) *16...Db6?!* in Speelman-Nogueiras, Barcelona 1989, 1-0 nach 39 Zügen. (16...Dd6!?!=)]

14.Ld3 (Interessant *14.Sf5*:



14...Kf8

(*14...0-0 15.Sxh6+ gxh6 16.Lxh6 Le7*

16...Td8? 17.Df3->)

17.Lb3

(*17.Tad1 Td8 18.Txd8+ Lxd8 19.Ld3 Ld7 20.Df3~ ; 17.Lxf8 Lxf8~*)

17...Dc5 18.Dd3 Dh5 19.Lxf8 Kxf8 20.Ld1 Dh4 21.Lf3 Kg8

21...Sg4 Shredder 8 in einer Tiefe 21 nach *16.Lxh6: 22.Lxg4 Dxc4 23.Tad1 b5 24.h3* mit 0.63 für Weiß laut A. Strangmüller.)

22.Tad1 Sg4, so die volle Variante von Shredder 8 in Tiefe 24/63 mit einer Bewertung von 0.34 für Weiß laut J. Rang.)

15.Sg3 b5 16.Ld3 h5 17.Le3 Ld6

(*17...Lb7 18.Lxc5+ Dxc5 19.Tad1 h4 20.Se4 Dc6*)

18.Tac1 h4 19.Sf1 h3 20.g3 Lb7 Das schwarze Gegenspiel auf der Diagonalen h1/a8 nimmt nun Formen an. Eine schwer einzuschätzende Stellung mit beiderseitigen Chancen. (A.N.)

21.Sd2 Td8 22.Lg5 Lc5 23.Se4 Lxe4 +/- (0.67) Tiefe: 23/48 nach A. Strangmüller.)

14...Ld7 Das Läuferfianchetto mit b7-b6 oder b7-b5 ist hier nicht ratsam, zum einen weil Weiß den Damenflügel aufrollen könnte, zum anderen bedarf e6 noch eines gewissen Schutzes.

15.Le3 Auf 15.Sf5 wäre die kurze Rochade wohl kaum zu empfehlen, dafür käme jetzt aber die lange Rochade sehr in Frage.

15...Ld6 16.g3 0-0



17.Dd2?! Wenn Weiß hier nichts Besseres hat, als die Umgruppierung seines Läufers d3 nach g2 vorzubereiten, dann hat Schwarz bereits vollen Ausgleich erzielt. Auch Hydras Buchautor Christopher Lutz war wenig begeistert von den Ergebnissen der weißen Spielführung und notierte sich *17.De2!?* als mögliche Anregung, um Hydras Spiel in dieser Variante frühzeitig auf die Sprünge zu helfen. - Was soll man zu dieser Stellung noch sagen? Schwarz entlastet sich mit Sf6-g4 und tauscht den Läufer auf e3 ab. *17.Tad1* erscheint flexibler als *17.Dd2*. Auch eine Mobilisierung der weißen Damenflügelbauern käme in Betracht. Selbst das originelle Damenmanöver *De2-f1-h3* würde dem weißen Spiel mehr Leben einhauchen als der matte Damenzug nach d2.

17...Sg4= 18.Tad1 Tfe8 19.Sb3 Sxe3 20.Dxe3 Tad8 21.De4 g6 Schwarz hat keine Probleme. Das Läuferfianchetto Ld6-f8-g7 ist nun eine zusätzliche Option.

22.Lf1 Lc6 23.De3 Kh7 Oder *23...Lf8*.

24.Lg2 e5 Keine ganz leichte Entscheidung. Schwarz muß aufpassen, daß Weiß das Feld d5 nicht als Drehscheibe für ein Figurendruckspiel nutzen kann. Andererseits, da ein Endspiel Läufer gegen Springer immer wahrscheinlicher wird, bietet die Bauernkette g6/f5/e4 dem Schwarzen auch einige Chancen am Königsflügel, so daß er nicht nur passiv die weiße Mehrheit am Damenflügel in Zaum zu halten braucht.

25.Lxc6 Dxc6 26.De4



Ein stilles Remisangebot? Schwarz tut wohl gut daran, die Damen jetzt zu tauschen, anderenfalls koennte er im Kampf um die Initiative eventuell noch Probleme bekommen.

26...Dxe4 26...Dc7 27.Td5 f5 28.De2 e4 29.Ted1 wäre für Schwarz wegen des weißen Drucks in der d-Linie viel zu verpflichtend, wenn auch vermutlich noch in der Remisbreite.

27.Txe4 Lc7 Angesichts seines weit entfernt stehenden Königs entscheidet sich Schwarz für eine feste, wenn auch etwas passive Verteidigung am Damenflügel.

28.Tee1 b6 29.Sa1



Na also, Hydra ist doch für originelle Züge zu haben. Der Springer strebt auf diesem Umweg Richtung Zentrum, ohne die weißen Türme zu behindern. Mögliche Routen sind Sa1-c2-e3 (oder nach b4) nebst eventuell Sd5.

29...Kg7 30.Sc2 Txd1 31.Txd1 Td8 Eine so genannte einfache remisliche Endspielstellung, die zwar keine echten Probleme stellt, aber dennoch von beiden Seiten eine saubere Technik verlangt.

32.Txd8 Lxd8 Ein menschlicher Spieler würde hier mit Weiß zusehen, daß er möglichst schnell seinen König zentralisiert und seine Bauern am Königsflügel auf weiße Felder stellt. Hydra hat allerdings wie wohl die meisten Schachprogramme erst noch eine Verbesserung seiner Springerstellung und eine Mobilisierung seiner Bauernmehrheit am Damenflügel im Sinn, was zwar spielbar ist, aber irgendwann in gefährliches Fahrwasser mündet.

33.Sb4 a5 34.Sd5 f5 35.c4 Kf7 36.a4 Ke6 37.b3 g5 38.h3 h5 39.Kf1 mit Remisangebot von Hydra, das ich wegen noch ungelöster Stellungsprobleme ablehnte.

39...g4 40.h4?! Weiß macht sich unnötig das Leben schwer. Mit dem vereinfachenden **40.hxg4** hätte er immer noch ein klares Remis erzielen können.

40...f4 41.Ke2 41.gxf4 war eine ernstzunehmende Alternative, um auf studienartige Weise den Remishafen zu erreichen. Es ist vielleicht Geschmacksache, ob man diesen Zug dem Partiezug 41.Ke2 vorzieht, wonach Weiß ebenfalls noch ein schwerer Kampf bevorsteht. **41...Lxh4 42.Sxb6 Le7 43.Sd5 Ld6 44.fxe5 Kxe5 45.f3 g3 (45...gxf3 46.Kf2) 46.Kg2 Kd4 47.Sf6 h4 48.Se4 Lf4 49.Sf6 Kd3 50.Sh5 Lb8 (50...Le5= 51.c5 Kd4 52.f4 Lb8 53.f5 Kxc5 54.f6 Kd6 55.Sf4 Kd7 56.Sg6 Ke6 57.Sxh4 Kxf6 58.Sf3 Ke6 59.Sd2 Lc7 60.Sc4 Kd5 61.Sxa5 Lxa5 62.Kxg3=) 51.Sf6 Le5 52.Se4 Ke3 53.Sg5 (53.c5? Kd4-/+) 53...Ld6 54.Se4 Lf4 55.Sc5 h3+ 56.Kxh3 Kxf3 57.Sd3 Lb8 58.Se1+ Ke3 59.Kg2 Kd2 60.Sf3+ Kc3 61.Kh3 Kxb3 62.Sd4+ Kxa4 63.Sc6=**

41...Kf5



42.Kf1? **42.Kd3** war Pflicht und erstaunlicherweise immer noch ausreichend, um das Remis zu sichern, wengleich wiederum auf studienartige Weise. **42...e4+** (**42...Lf6** führt zu Zugumstellung)

43.Ke2 fxc3 44.fxc3 Lf6 45.b4!?

(**45.Ke3 Le5 46.Se7+ Ke6 47.Kxe4 Lc7-/+)**

45...Le5!?

(**45...axb4 46.Sxb4 Le5 47.c5!**

(**47.Sd5? Lxg3 48.Sxb6 Le5**

(**48...Ld6? 49.Sd5 g3 50.Kf1 Kg4 51.Kg2 Kxh4 52.a5 Lc5 53.Sc3 e3 54.Se2 Kg4 55.Sxg3 h4 56.Se2 h3+ 57.Kh2 Ld6+ 58.Kh1**

Lc7 59.a6 Lb6 60.Sg1 La7 61.Kh2 Lb8+ 62.Kh1 Kf5 63.c5 Ke6 64.Sxh3=)
49.Sd5 Ld4-+ und Weiß hat kein ausreichendes Gegenspiel gegen den Vormarsch der schwarzen Freibauern.)
47...bxc5 48.Sc6 Lxg3 49.a5 Lxh4 50.a6 g3 51.Se7+ Ke6 52.Sg6 Kd7 53.Sxh4 Kc7=) 46.c5! Ke6
(46...axb4?! 47.Sxb4 bxc5 48.Sc6 Lxg3= siehe Variante A2; Zugumstellung.)
47.Sf4+ Lxf4 48.gxf4 axb4 49.f5+ Kd7 50.cxb6 b3 51.b7 Kc7 52.f6 b2 53.b8D+ Kxb8 54.f7 b1D 55.f8D+= ;
42.Kd2 Ke4 43.Ke2 Zugumstellung.zur Partie.]

**42...Ke4-+ 43.Ke2 fxc3 44.fxc3 Kd4 45.Kd2 e4 46.Ke2 e3 47.Ke1 Kd3 48.Kd1 e2+ 49.Ke1 Kc2 50.Kxe2 Kxb3
51.Kd3 Kxa4 52.Kc2 Lxh4 53.gxh4 g3 54.Sf4 Kb4** Offenbar gefrustet vom Verlauf dieser Partie und des Matches
insgesamt, gingen die Hydra-Bediener hier auf Tauchstation und überschritten die Zeit. Die Partie endete am 4. Mai 2005.
0-1

Partien online nachspielen

Partien herunterladen (PGN)

Partien herunterladen (CBV)

GM Nickel vs. Hydra Chimera

1.e4 c5 2.Sf3 e6 So hatte Hydra bereits mehrfach gespielt, u.a. in den Matches gegen GM J. Vladimirov und gegen Shredder.

3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sc6 5.Sc3 Dc7 6.Le3 a6 7.Dd2



Leitet den "englischen Angriff" mit der langen Rochade und einem scharfen Vorgehen am Königsflügel ein. Dieses System hält auch Hydras Buchautor Christopher Lutz derzeit für das vielleicht kritischste System gegen den Taimanow-Sizilianer, wie er im nachhinein bestätigte.

7...Sf6 8.0-0-0 Lb4 9.f3 Se5 10.Sb3 b5 11.De1



Hier gibt es viele Alternativen wie vor allem 11.Kb1 oder 11.Ld4, wonach meistens typischere Sizilianisch-Bilder entstehen als in der vorliegenden Partie. Der Textzug beabsichtigt nicht nur, die Dame eventuell zum Königsflügel zu überführen, sondern enthält die kleine taktische Drohung Sc3xb5, woraus sich der übliche Rückzug des Läufers nach e7 erklärt. Das Endspiel nach 11...Lxc3 12.Dxc3 Dxc3 13.bxc3 ist für Schwarz nicht zu empfehlen. Weiß hat das bessere Figurenspiel und löst den Doppelbauern in der c-Linie vorteilhaft auf.

11...Le7 12.f4 Sc4 13.e5 Sg4 14.Ld4



14...0-0!?N

14...f5 15.h3 Sh6 16.Df2+/- Tb8 (16...Lb7 17.Lxc4 bxc4 in Grischuk-J.Geller, Sotschi 2004, Russ. Mannschaftsmeisterschaft, 1-0 nach 27 Zügen. (17...Dxc4 18.Lc5+/- Ribli))

17.La7 Tb7 18.Lc5 Lxc5 19.Sxc5 Tb6 20.Lxc4 bxc4 21.S3a4 Perez Candelario-B.Damljanovic, Span.

Mannschaftsmeisterschaft, 1-0 nach 76 Zügen.; 14...Lb7 15.Ld3 d6 (15...f5 16.h3 Sh6 17.Tg1 Tc8 18.g4?! (18.Df2+/- Ftacnik) 18...b4 19.Sa4 Lf3 20.gxf5 Sxf5 21.Lxf5 exf5 22.Sac5 Lxd1 23.Dxd1 in Karjakin-Grabliauskas, Dos Hermanos 2004, 1-0 nach 55 Zügen.) 16.Dg3 dxe5 17.fxe5 h5 18.h3 Sh6 19.Kb1 g6 Vokarev-J.Geller, Alutscha (3.Herbst-Open) 2004, 1-0 nach 35 Zügen.

15.Ld3 15.h3 Sh6 16.g4 Lb7 17.Tg1 d6~ ; 15.Dg3 Sh6 16.Ld3 Lb7 17.Se4 Sf5 18.Dh3~ (18.Sf6+ Lxf6 19.Lxf5 Le7 20.Ld3~) ; 15.Lxc4 bxc4 16.Sd2~

15...Lb7 16.De2 (16.Dg3 siehe 15.Dg3)

16...Sh6



17.Sd2 Nach anderen Zügen, z.B. mit dem h1-Turm oder der Dame, erwartete ich stets Befreiungsversuche mit d7-d6 oder f7-f6. Der Textzug provoziert 17...d5, um bei halbgeschlossenem Zentrum am Königsflügel mobil zu machen. Allerdings erfreut sich Schwarz eines starken Springers auf c4. Der weiße Springer auf d2 (von b3 kommend) soll nach f3 überführt werden, wo er bessere Dienste leistet.

17...d5 18.g4 Tac8 18...Tfc8 wäre ein Verzicht auf ein eventuelles Gegenspiel in der f-Linie, dafür aber noch massiverer Druck am Damenflügel.

19.Thg1 b4 20.Scb1 20.Sa4? Lc6 21.Sc5 Lb5 22.Scb3 a5]^

20...a5 20...Da5!? 21.Sxc4 dxc4 22.Lxc4 Lf3 23.Dxf3 Txc4 24.b3 Tc7 25.Kb2 Tfc8

21.Sf3 Das beabsichtigte Manöver, wobei sich aber auch Alternativen anbieten. 21.b3 Ausbremsen des schwarzen Angriffs am Damenflügel.; 21.Tg3 Deckung der dritten Reihe mit der Option Th3.; 21.f5?! Lg5=/+ Hier fehlt eben der weiße Springer auf f3.]

21...a4 22.f5



Der Hauptplan mit Stoßrichtung f6.

22...Lc5!? **22...Kh8?!** Die von einigen Schachprogrammen bevorzugte Wahl. Doch anscheinend hat Schwarz diese Prophylaxe nicht unbedingt nötig, wie das Scheitern von **23.fxe6?** auf **22...Lc5** demonstriert.]

23.Df2



Weiss will den Punkt d4 und die Kontrolle ueber die Diagonale g1/a7 behaupten. Der Nachteil ist, dass er im Unterschied zur Variante **23.Lxc5** ein Angriffstempo weniger hat. **23.fxe6?!** **fxe6** **24.Lxh7+ Kxh7** **25.Sg5+ Kg8** **26.Dd3 Tf5!**



27.gxf5 Was sonst? (**27.Sxe6? Lxd4** **28.Dxd4 Dc6** **29.gxf5 Sxf5-/+**) **27...Lxd4** Droht Matt auf b2! **28.Dxd4 Sxf5** **29.Df2 Dxe5** **30.c3 a3-/+** (**30...Sce3**) ; **23.Lxc5!?** **Dxc5** **24.f6** ist für Weiß gut spielbar, führt aber leicht zu Vereinfachungen, die Schwarz aller potentiellen Sorgen befreien.

23...a3?! Analysiert werden mußten natürlich in erster Linie die Folgen eines Figurentauschs auf d4, was allerdings bei

dem flotten Tempo dieser Fernpartie mit Fischer-Bedenkzeit von zwei Tagen Bonus pro ausgeführtem Zug (bei einer Grundzeit von 20 Tagen je Spieler) kaum erschöpfend möglich war. Die folgenden Varianten dürften einen lebhaften Eindruck davon vermitteln, wobei ich das Zulassen von f5-f6 für eine folgenschwere Ungenauigkeit von Hydra halte. Der Computer hätte stattdessen selbst f7-f6 versuchen sollen.

23...Lxd4 24.Dxd4 a3 würde zu einer Zugumstellung führen. Schwarz hätte allerdings einige Alternativen zu dem Vorstoß a4-a3, die allesamt zu sehr kompliziertem Spiel führen.

24...f6!? 25.exf6 (25.Tde1?! wäre zu passiv.)

25...e5 (25...Txf6 26.Tde1 Te8 27.Se5 Sxe5 28.Dxe5 Dxe5 29.Txe5 Sf7 30.Txe6 Texe6 31.fxe6 Txe6 mit einer harmonischeren Endspielkonstellation auf Seiten des Weißen, aber vermutlich noch in der Remisbreite.)

26.Df2 e4 27.Lxc4 Dxc4 (27...exf3 28.Ld3 b3 29.axb3 axb3 30.fxg7 Tf7 31.c3 Df4+~)

28.Sd4 Dxa2 29.Tg3 (29.fxg7 Tf6 30.g5 a3 31.bxa3 bxa3 32.gxf6 Db2+ 33.Kd2 a2 34.Sa3 Db4+ 35.Ke2 La6+ würde aus weißer Sicht nach hinten losgehen.)

24...b3 25.axb3 axb3 26.c3 f6 (26...Da5 wäre hier ehrgeiziger 27.Tg2 (27.Df4?! Sxb2 28.Kxb2 La6->) 27...Tc6~)

27.exf6 Txf6 28.Tde1 Te8 29.Se5 Sxe5 (29...Sf7!?) 30.Dxe5 Dxe5 31.Txe5 Sf7 32.Txe6 Texe6 33.fxe6 Txe6 mit einer sehr ähnlichen Endspielstellung, wie bereits in der Variante 24...f6 besprochen, die mir wiederum besser für Weiß gefallen hätte.

24...Kh8 auch dieser prophylaktische Zug, der dem schwarzen Springer ein Rückzugsfeld eröffnet, käme in Betracht. Weiß täte vielleicht am besten, mit 25.Tde1 seine Kontrolle über e5 zu verstärken. Danach würden alle angedeuteten Ideen erneut auf den Prüfstand kommen.)]

24.bxa3 24.b3? Sb2-/+ kann sich Weiß natürlich nicht erlauben.

24...Lxd4?! 24...Db6!? mit der Idee, den b-Bauern für Gegenspiel zu opfern, wäre die aktivere Wahl gewesen, obwohl Weiß auch hier zu dem starken Vorstoß f5-f6 kommt: 25.axb4 Dxb4 26.f6 Db2+ (26...Lxd4?! 27.Dxd4 Ta8 28.Dc3 Dc5 29.Sd4+/- und das schwarze Gegenspiel am Damenflügel ist angesichts der starken Drohung g4-g5 zu langsam.) 27.Lxb2 Lxf2 28.Ld4!, und Schwarz wird es sich kaum leisten können, die Qualität einzustreichen. Nach Läufertausch auf d4 hat Weiß allerdings auch die besseren Endspelaussichten.

25.Dxd4 bxa3 26.f6 La6 Bringt den passiven Läufer ins Spiel und räumt gleichzeitig die b-Linie.

27.Lxc4 Ein notwendiger Entlastungstausch.

27...Dxc4 27...Lxc4 28.De3 mit klarem weißen Vorteil.

28.Dxc4 Lxc4 29.Sd4+/-



Mit der Zentralisierung des Springers auf d4 sichert sich Weiß überlegenes Spiel, da dieser Springer, praktisch unvertreibbar, sowohl fuer den Angriff als auch fuer die Verteidigung nuetzliche Dienste leistet. Die schwarzen Leichtfiguren stehen dagegen wirkungslos in der Gegend herum.

29...Ta8 30.Tg3 Lxa2 31.Sxa3 Tfb8 Hydra spielt logisch aussehende Züge, doch es fehlt der genügende Druck dahinter. Andererseits macht die Alternative 31...Ta4 zwar einen aktiveren Eindruck, doch vernachlässigt es die Entwicklung der Turms auf f8.

32.h3 Entbindet den Turm auf g3 von der Deckung des g-Bauern und ermoglicht ihm damit anderenorts, vorzugsweise in der c-Linie, aktiv zu werden.



32...Tb7?! Ein weiterer kraftloser Zug und noch dazu ein Tempoverlust, wie sich bald zeigen soll. Die weiße Gewinnführung wird dadurch noch etwas einfacher und eindrucksvoller zugleich. Schwarz sollte wenigstens ...Tb4, eventuell nach vorherigem 32...gxf6 33.exf6, probieren.

33.Tdd3+- gxf6 34.exf6 Tb6 35.Tc3 Kh8 36.Tc6 Tb4 37.Sab5 e5 38.Sd6



Ein Beitrag zum Thema Grundlinienschwäche. Weiß opfert den Springer c4 bekommt ihn aber wegen der Mattdrohungen gegen den schwarzen König in Kürze mit Zinseszins zurück.

38...exd4 39.Ta3 Tb1+ 40.Kd2 Tab8 41.Txa2 Tf1 42.Tb6 Tg8



Zäher, aber ebenso hoffnungslos ist **42...Tf8 43.Ta5 Txf6 44.g5 Tf2+ 45.Ke1 Txc2 46.gxh6+-**

43.g5, und von Hydra am 29. März 2005 aufgegeben. Das Matt ist nur unter großen Opfern abzuwenden. **1-0** (FS-GM Arno Nickel)

[Partien online nachspielen](#)

[Partien herunterladen \(PGN\)](#)

[Partien herunterladen \(CBV\)](#)

[Artikeldiskussion:](#)
