

## Zwölferläuten in Bilbao

Vom 6.–9. Oktober 2004 fand in der baskischen Industriemetropole Bilbao die Mensch-gegen-Maschine-Mannschaftsweltmeisterschaft statt. Ursprünglich waren Vierer-Teams vorgesehen. Das hätte die Frage vereinfacht, welche Programme das mechanische Figureschieber-Team bilden, hat sich doch seit einiger Zeit die Viererbande Fritz, Hydra, Junior und Shredder deutlich von den anderen Programmen abgesetzt. Nur Deep ist dieser Spitzengruppe relativ dicht auf den Fersen. Bei den menschlichen Spielern fällt die Auswahl theoretisch schon schwerer. Praktisch stellt sich die Frage, welche man sich überhaupt leisten kann.

Letztendlich reichte das Sponsorgeld nur für drei Blutdruckoszillatoren: Topalow, Ponomariov und das neue Wunderkind Karjakin. Folglich musste man auch das Computerteam auf drei Teilnehmer reduzieren. Zunächst fiel die Auswahl auf Fritz, Hydra und Shredder. Aber dann bekam Junior auf Kosten von Shredder das Leiberl. Offizielle Begründung: weil Junior der neue Weltmeister ist.

Nach dieser Logik hätte man aber nicht den Vizeweltmeister Shredder, sondern den WM-vierten Fritz eliminieren müssen. Oder die – aus politischen Gründen – nicht bei der WM mitspielende Hydra. Bei solchen Entscheidungen geht es aber nicht um Logik, sondern um Macht und Einfluss. Laut eigenen Aussagen hat der bekannte spanische Computerschach-Experte Enrique Irazoqui für Junior ein gutes Wort eingelegt. Vermutlich ist auch ICGA-Präsident David Levy seinen sentimental Landsleuten nicht ganz abgeneigt gewesen. Für Fritz wurden die Übertragungsmöglichkeiten am CB-Server und die viel gelesene CB-Homepage auf die Waagschale gelegt und für Hydra sprach der unwiderstehliche Duft von Petro-Dollars.



Notebook-Fritz gegen Ex-Weltmeister (54 KByte)



Von wegen nichts zu Lachen: Das Menschenteam (51 KByte)

Angesichts dieser schwerwiegenden Argumente wurde Shredder für zu leicht befunden. Eine sehr bittere Pille für Stefan Meyer-Kahlen. Mehr als das beste konventionelle Schachprogramm zu schreiben kann er nicht tun. Eine kleine Feinheit der neuen Aufstellung war: Die Vereinigten Arabischen Emirate und Israel befinden sich offiziell seit 1967 im Kriegszustand. Es spielten zwei Kriegsparteien (Hydra und Junior) in einem Team. Wobei sowohl der Krieg als auch das Team nur auf geduldigem Papier existieren. Es hat sicher keiner der sechs Teilnehmer für irgendein Team gespielt. Chrilly Donninger, Autor der Hydra, war auch auf Sergej Karjakin nicht besonders sauer, als er den Teamkollegen Junior besiegt hat. Das hat allerdings nichts mit der großen Politik, sondern mit den ganz banalen menschlichen Mechanismen des kleinen Computerschach-Dorfes zu tun.

### Turbulenzen

Damit waren die Turbulenzen im Computer-Team aber noch nicht beendet. Kurz vor Turnierbeginn schickte David Levy dem Hydra-Team die Turnierregeln zu. Punkt 10 lautete: Der Computer muss im Turniersaal stehen und darf keine Verbindung zur Außenwelt haben. Ein K.-o.-Kriterium für Hydra, schließlich steht der Hydra-Cluster in Abu Dhabi. Man konnte ihn schwer im Handgepäck nach Bilbao mitnehmen. Offizielle Begründung von Levy: Der Kasparow will das so. Er spielt nur gegen Computer, wenn diese im Spielsaal stehen. Angeblich ist er bis heute felsenfest davon überzeugt, dass Deep Blue beim Match gegen ihn einen menschlichen Einsager hatte. Für das Hydra-Team ein sehr eigenartiges Argument: Wegen den Forderungen eines gar nicht Mitspielenden sollte es de facto von der Teilnahme ausgeschlossen werden. Da half nur eines: Den Deckel der Parfümflasche schließen. Als dann auch noch das Junior-Team protestierte, weil es einen Quad-Rechner des englischen Intel-Forschungszentrums verwenden wollte, war die Sache gegessen. In den neuen Regeln war die Verbindung über Internet zwar noch immer verboten, aber gleichzeitig gab es eine Regel: Wenn die Verbindung zusammenbricht, ist das höhere Gewalt. Die Uhren sind so lange anzuhalten, bis die Verbindung wieder hergestellt ist. Regellogik à la ICGA, aber damit hielt sich Levy für ein Match gegen Kasparow alle Türen offen. Es wurde in Bilbao kein Präzedenzfall für das Remote-Spielen geschaffen. Es war nur geduldet, aber nicht erlaubt. Am elegantesten löste Frans Morsch das Problem. Fritz spielte auf einem Notebook. Falls Kasparow bei einem eventuellen Match gegen Hydra auf die Regel besteht, gibt es eine einfache Lösung: Es wird in Abu Dhabi oder Dubai gespielt.



Ponomarjow schaut gerade mal nicht auf Donningers Bildschirm (80 KByte)

Den tatsächlich beteiligten Spielern war die Frage Remote oder nicht Remote vollkommen egal. Sie wollten auch nicht die Ehre der Menschheit retten, sondern vor der Olympiade noch ein Körbergeld verdienen und ein paar schöne Tage in Bilbao verbringen. Im zweiten Punkt trafen sie sich durchaus mit den Programmierern. Die baskischen Gastgeber gaben sich auch alle erdenkliche Mühe, um uns den Aufenthalt so angenehm wie möglich zu gestalten; etwa mit einem Abholservice vom Flughafen und einem Hotel deutlich über dem sonst bei Computerschach-Ereignissen üblichen Standard. Dies trifft auch auf die Auswahl der Restaurants zu. Der Wein war so gut, dass der als Schiedsrichter agierende Prof. v. d. Herik jeden Abend eine ausführliche Weinverkostung durchführen musste. Wobei für ihn als waschechten Holländer die Tatsache, dass der Wein gratis war, noch mehr als Ried und Jahrgang den Ausschlag gab.

### Fünf vor oder fünf nach zwölf?

Die Frage, ob es in der Auseinandersetzung zwischen Mensch und Maschine fünf vor oder nach zwölf ist, wurde in Bilbao nicht beantwortet. Rein vom Ergebnis her war es nicht fünf nach zwölf sondern Teatime. Auch bei den Spielen selbst kam das Gefühl auf, hier boxt ein Mittel- gegen einen Schwergewichtler. Wohl konnten die Menschen zu Beginn des Kampfes so manchen schönen Jab anbringen, aber im Laufe der Partie wurden sie immer mehr in die Seile gedrängt, und es war eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis sie ein rechter Schwinger in den Ringstaub beförderte. Das war nicht besonders überraschend. Frans Morschs Notebook-Einsatz sagt eigentlich alles über den erwarteten Widerstand.



Die Zuschauer verfolgen die Hinrichtungen  
(60 KByte)

ist. Oder mit den Worten von GM Hübner auf der ChessBase-Homepage: *"Es ist klar, dass der Abtausch des weißfeldrigen Läufers den Königsflügel des Weißen unheilvoll schwächt. Vielleicht hat der Anziehende seinen Gegnern nicht zugetraut, dass sie den h-Bauern in den Angriff einbeziehen."*

Überraschend war eher, dass die positionellen Blödheiten nicht gänzlich auf das Konto der Programme gingen. So meinte Enrique Irazoqui nach der ersten Partie Ponomarjow gegen Hydra: Wenn man die Partie jemanden zeigt, der nicht weiß, wer Mensch oder Maschine ist, dann würde er höchstwahrscheinlich den Weißen als Computer einschätzen (Anm. d. Red.: Guido Rothe, der die Partie für CSS Online kommentiert hat, ist derselben Ansicht). Hydra hat nie erwartet, dass Weiß den weißfeldrigen Läufer abtauscht. Nach dem Abtausch ging die Bewertung um einen Viertelbauern in die Höhe.

Eine alte Boxerweisheit lautet: Man kann nur dann die Deckung fallen lassen (um besser angreifen zu können), wenn man der Stärkere



Karjakin gelang der einzige Sieg -  
ausgerechnet gegen Computerweltmeister  
Junior (57 KByte)

### Boxenstopp

Beim entscheidenden 25...h5 verließ Donninger das Podium für einen kleinen Boxenstopp. Enrique Irazoqui stürzte ihm aufgeregt entgegen. "Wie stehts denn?" Er sagte: "Gewonnen". Er sagte: "Scheiße". "Warum Scheiße, ich hab geglaubt du drückst für Hydra die Daumen". Darauf startete er den Programmierer entgeistert an. "Du meinst, Hydra steht gewonnen?" "Ja, wer sonst?". Der daneben stehende David Levy schüttelt auch den Kopf und meint: "Are you serious?" Auf die Antwort "Ja, zumindest wenn wir gewinnen. Pono muss jetzt die Qualität hergeben, sonst ist er tot", versteht David offensichtlich die Schwachwelt nicht mehr. Auch der Hydra-Schachexperte GM Lutz gesellte sich zur Runde. "War h5 ein Verzweiflungszug oder ist es stark?" Auf die Antwort "Es ist stark" zuckte er charakteristisch mit der Schulter und murmelte: "Hmmm, die Hydra wirds schon wissen".

Ponomarjow schien über 25...h5 nicht besonders beunruhigt zu sein. Er dachte zwar etwas länger nach, aber das Gesicht lief erst drei Züge später rot an. An diesem Rotlauf sieht man immer, wann der Blutdruck des GMs den taktischen Schlag verstanden hat. Diese drei Züge Verzögerung zwischen dem Sprung in der Hydra-Bewertung und der Blutdruckoszillation ist ein typischer Wert, der auch in anderen Partien zu beobachten ist. Mit anderen Worten, der taktische Horizont der GMs endet ca. fünf Halbzüge vor jenem Hydras. Dementsprechend versucht Ponomarjow auch nicht das von Hydra erwartete Qualitätsoffer.

Aus Donningers Sicht das beste Beispiel für die Überlegenheit des Programms war die Partie Topalow–Hydra: "Für diese Ansicht bin ich schon gerügt worden, schließlich war das eine ziemlich patscherte Partie von Hydra. Topalow rechnete sich berechnete Siegeschancen aus und nahm sogar in Kauf, sich den Unmut des Turniertrosses zuzuziehen. Wegen dieser langen Partie musste das Abendessen verschoben werden. Offensichtlich hatte man bei der Terminplanung damit gerechnet, dass es wie bei den Mike-Tyson-Kämpfen nicht über 15 Runden gehen würde. Ich bleibe aber dabei: Wenn man sich mit Schwarz einen derartigen Schnitzer wie 15...d3 und die üblen Folgezüge leisten kann und trotzdem nicht verliert, dann ist man einfach stärker. In einer Matchserie Hydra–Topalow kommt Topalow ein-, maximal zweimal zu einem derartig aufgelegten Elfmeter. Wenn er selbst diese Chance nicht nützen kann, wie soll er sonst gewinnen? Soweit ist das Programm ja ausgereift, dass es nicht Selbstmatt begeht. Topalow meinte auch, dass er diese Partie mit ziemlicher Sicherheit gegen jeden anderen Menschen gewonnen hätte."



Topalow ohne Glück gegen Hydra (66 KByte)

### Wie viel Elo hat Hydra?

Am Ende des Turniers fragt Topalow, wie viel Elo Hydra Meinung nach hat. Donninger antwortet " ca. 2900". Er kann es offensichtlich nicht glauben und wiederholt die Frage. Chrilly bleibt aber dabei. "*Solche Fehler wie gegen mich macht kein 2900-Elo-Spieler!*"

*"Wir haben nun acht Partien gegen starke GMs gespielt. Ergebnis: sechs Siege, zwei Remisen. Laut Elo-Tabelle ergibt das eine Differenz von mehr als 300 Punkten."*

*"Ja, das weiß ich schon,"* meint Topalow, *"aber das ist Statistik."*

*"Ja, aber du hast mir auch eine statistische Frage gestellt."*

Die beiden einigen sich darauf, dass man es nicht wirklich sinnvoll vergleichen kann. Hydra hat in der Partie wie ein 1700er gepatzt, sich aber wie ein 3000-Elo-Spieler verteidigt. Die gnadenlose Abstrafung von kleinen Ungenauigkeiten in den Partien gegen Karjakin und der zweiten Ponomarjow-Partie waren auch nicht von schlechten Eltern. Aber es fehlt die Brillanz eines menschlichen 2900-Elo-Supergenies. Teilweise ist aber selbst dies eine Interpretation. Nehmen wir an, dieses Supergenie würde sich weigern, ab dem zehnten Zug Eröffnungstheorie zu studieren. Es sei stark genug, um in der Partie die richtige Fortsetzung zu finden. Und es würde eine Reihe von Varianten mit spektakulären Zügen widerlegen. Der Gegner erklärt anschließend: *"Ich habe verloren, weil ich die gängige Theorie gespielt habe."* Die Schachwelt würde aus dem Häuschen geraten. Der Sieg der Kreativität, der Genialität, über die mechanische Auswendiglernenerei. Nun, genau das macht Hydra. Das Hydra-Eröffnungsbuch ist spätestens nach zehn Zügen zu Ende. Aber ein mechanischer Figurenschieber kann per Definition nicht genial sein.

### Zirkusluft

David Levy wollte mit dem Team-Match in Bilbao einen Mensch-Maschine-Wanderzirkus gründen. Alle paar Monate treten wir in einer anderen Stadt auf und faszinieren die Schachwelt. Kein fades GM-Geschiebe mehr, bei dem beide Seiten den Ali-Shuffle in ihrer Ringecke aufführen und sich, noch bevor der erste Treffer gelandet wurde, in die Arme fallen und ob des für beide Seiten erfreulichen Remis einen Kuss auf die Wange drücken, sondern blood, sweat and tears von der ersten bis zur letzten Sekunde. Tatsächlich waren in Bilbao alle Partien extrem kampfbetont, während bei der gleichzeitig stattfindenden WM Kramnik – Leko nur in ganz wenigen Partien Spannung aufkam. Blut und Ali-Shuffle hin oder her, das Zitterfinale im Rauchsalon war einfach spannender als die Abwatschung in Bilbao.



Der Spielsaal während der Benutzung (43 KByte)

Niemand sieht wirklich gerne Menschen gegen Maschinen verlieren. Außer die Maschine ist bereits so offensichtlich überlegen, dass die Niederlage nichts mehr ausmacht. Wenn Michael Schumacher dem Marathon-Weltmeister auf und davonfährt, ist dies keine Beleidigung der Menschheit, es ist aber auch nicht besonders attraktiv. Ich fürchte, nach dem klaren Ergebnis von Bilbao ist für so ein Projekt die Luft weg.

### Ist es wirklich schon so spät?

Das Ergebnis von Bilbao ist auch ein Produkt der nicht vorhandenen Vorbereitung des menschlichen Teams. Es war nur ein netter Ausflug mit erfreulichen Nebengeräuschen. Topalow hat aber immerhin am Brett alles gegeben. Es hätte ihm keiner übel genommen, wenn er die Partie gegen Hydra rechtzeitig zum Abendessen remis gegeben hätte. Ponomarjow und Karjakin hatten nicht einmal diesen Kampfeswillen. Karjakin hatte in der Partie gegen Hydra am Ende noch eine Stunde auf der Uhr. Selbst in schwieriger Stellung hat er nie besonders intensiv nachgedacht. Er hat seine Züge nach dem Motto "gehts gut, ists mir recht, gehts schlecht, machts auch nichts" gespielt. Er hat – ehrlicherweise – die Frage, ob er angesichts der Niederlage traurig sei, mit einem klaren nein beantwortet. Eine Niederlage ist nur gegen Menschen bitter, gegen Computer ist es ihm egal. Ponomarjow ist durch einen gewissen Hang zur Unsportlichkeit aufgefallen. Er wollte sich ständig vom Hydra-Notebook Anregungen zum Spielverlauf besorgen.



Tiefes Nachdenken, aber kein Sieg (55 KByte)

Um gegen die Programme bestehen zu können, muss man sich monatelang vorbereiten. So allgemeine Tipps wie "die Stellung geschlossen halten" sind viel zu wenig. Es müssen stattdessen sehr präzise Systeme analysiert und erarbeitet werden, in denen die Schwergewichtler über die eigenen Füße fallen. Das Vorbild ist hier wohl Muhammad Ali. Er hat für den rumble in the jungle genau die technischen Beschränktheiten von George Foreman studiert. Foreman war nicht in der Lage, nach bestimmten Schrittfolgen einen Schlag auszuführen. Ali hat das in einer Pressekonferenz vor dem Kampf demonstriert und sich über den plumpen Schläger lustig gemacht. Genial war Alis Entscheidung, sich an den Seilen festnageln zu lassen. Auf diese Art und Weise musste er nicht die Wucht von Foremans Schlägen selbst auffangen. Zudem hat er Foreman damit total verwirrt. Statt dem erwarteten Schmetterling hatte er plötzlich einen geschickt agierenden Sandsack vor sich.

Eine derartige Vorbereitung ist sicher möglich. Kramnik hat im Match gegen Fritz in den ersten Partien auf Grund einer derartigen präzisen Vorbereitung scheinbar mühelos gewonnen. Er musste aber im Laufe des Matches dem psychischen und physischen Verschleiß Tribut zollen. Die entscheidende Frage scheint zu sein, wie man dieses Problem löst. Ich bin überzeugt, dass Schachspieler in puncto körperlicher und geistiger Fitness noch nicht so wissenschaftlich perfekt trainieren wie etwa ein Herman Maier.

### Der 2700-Elo-Dieter

Bis in die Mitte der neunziger Jahre des vorigen Jahrhunderts gab es einige mittelmäßige Schachspieler, die mit ausgefeilten Anti-Computer-Strategien den Programmierern das Leben schwer machten. Ein besonders gefürchteter Anti-Computer-Spezialist war der langjährige CSS-Chefredakteur Dieter Steinwender. Aber irgendwann reichte auch Dieter sein 2000-Elo-Grundkönnen nicht mehr aus und er musste die Segel streichen. Der Druck der Programme war zu groß geworden.



Zusammen genau null Siege:  
Ponomarjow und Topalow (47 KByte)

Meines Erachtens wäre es für einen 2700+-Elo-Spieler möglich, sich derartige Techniken anzueignen und durch spezielles Training und Turnierpraxis auf Dieters Spuren zu wandeln. Dies ist aber im Moment eine rein theoretische Möglichkeit. Es gibt keinen Anreiz für ein derartiges Unterfangen. Selbst ein erfolgreicher Levyscher Zirkus wäre wohl nicht attraktiv genug. Ein Spieler mit 2700+ kann sich sein Geld leichter verdienen als sich wie ein Herminator beim Training zu quälen und gegen die Löwen im Zirkus zu kämpfen. (*Hubert Stampelison*)

Einige kommentierte Partien aus Bilbao finden Sie [hier](#).

Alle hier kommentierten Partien aus Bilbao finden Sie zum Nachspielen hier.

### 1. Runde

Gleich zu Anfang setzt es eine derbe Schlappe für die Menschenmannschaft. 2,5 Punkte holen die Rechner aus den drei Partien, nur Deep Junior gibt ein Remis ab. Dabei hat der Computerveltmeister eher noch Glück, denn sein Kontrahent Topalow zwingt ihm mit den schwarzen Steinen eine geschlossene Struktur auf, in der sich die Programme oft nicht wohl fühlen. Der bulgarische Weltranglistendritte versäumt es aber, etwas Zählbares aus der Stellung herauszupressen, sodass die Partie zum Remis verflacht.

Eine geschlossene Stellung erreicht auch Ponomarjow gegen die Hydra und wähnt sich wohl deshalb auf der Siegesstraße. Doch das Ungeheuer schlägt zurück ... (s. Partie)

Karjakin, der vor zwei Jahren als jüngster Großmeister der Welt gekürt wurde, wird von Fritz in einer schottischen Partie überspielt. Zug um Zug sammelt das Programm positionelle Pluspunkte, bis der ukrainische Jungstar die Löcher nicht mehr stopfen kann.

#### Ruslan Ponomarjow – Hydra

##### 1.Sf3

Der Weltmeister von 2003 gibt gleich mit seinem ersten Zug zu verstehen, wie er der Hydra ans Haupt will: Die Stellung soll geschlossen bleiben, seit Computergedanken ein probates Mittel gegen die Maschinen. Im Folgenden entwickelt sich auf dem Brett die Damenindische Verteidigung.

**1...Sf6 2.c4 b6 3.d4 e6 4.g3 La6 5.b3 Lb4+ 6.Ld2 Le7**

Scheinbar unlogisch, aber noch Theorie: Nachdem der Läufer seinen Opponenten nicht aufs Traumfeld b2 gelassen, sondern nach d2 gezwungen hat, macht er es sich auf e7 gemütlich.

**7.Lg2 c6 8.Lc3**

Der Läufer will auf die lange Diagonale und Ponomarjow opfert ihm zuliebe ebenfalls ein Tempo in der Eröffnung.

**8...d5 9.Se5 Sfd7 10.Sxd7 Sxd7 11.Sd2 0-0 12.0-0**



Beide Seiten haben die Eröffnung vollendet und gehen nun auf die Suche nach einem Plan. Der folgende Bauernvorstoß der schwarzen Partei wirkt unästhetisch und würde einem Menschen wohl kaum in den Sinn kommen. Anstatt c5 durchzudrücken und im Zentrum aktiv zu werden, lädt Hydra Ponomarjow dazu ein, den Damenflügel festzulegen.

**12...b5 13.c5**

Angenommen!

**13...e5 14.b4 e4 15.e3**

Jetzt ist die Stellung richtig zementiert, was fraglos Ponomarjows Wünschen entsprach. In solchen Positionen ziehen die Blechbüchsen häufig sinnlos hin und her, während das Menschenhirn (und zumal das eines Großmeisters) systematisch an der Verstärkung der eigenen Stellung arbeiten kann. Weiß plant, die a-Linie zu öffnen, darüber einzudringen und den Schwächling d6 zu bearbeiten. Womöglich etwas euphorisch lässt es Ponomarjow allerdings an der nötigen Sorgfalt fehlen. Wer hätte auch damit rechnen sollen, dass die Hydra einen Königsangriff vom Zaun bricht?

**15...Dc7 16.Te1 Lg5 17.a4 bxa4 18.Txa4 Lb5 19.Ta3 Sf6 20.Lf1**

Ohne Läufertausch ist der schwarze Damenflügel nicht zu knacken. Ohne seinen Weißfelder wird es um den weißen Monarchen allerdings recht luftig. Deshalb war es besser, zunächst die eigene Königsstellung zu sichern; z.B. durch 20.h4 nebst Sf1 und Sh2.

**20...a6 21.Da1**

Droht Lxb5.

**21...Tab8 22.Lxb5 axb5 23.Ta7 Dc8 24.Da6**

Wenn jetzt 24.h4, kann Schwarz mit Lxh4 schon mal sicher ins Remis abwickeln: 25.gxh4 Dg4+ und Dauerschach, denn 26.Kf1 Dh3+ 27.Ke2 Dg4+ 28.f3 gxf3+ 29.Sxf3 (29.Kd3 Df5+; 29.Kd1 f2+ 30.Te2 Se4 und Schwarz gewinnt in beiden Varianten) 29...Dg2+ mit Rückgewinn der Figur und Bauernplus bringt Weiß keinen Segen. Ponomarjow, schon jetzt berühmt für sein kämpferisches Schach, hat natürlich Anderes im Sinn.

**24...De6 25.Ta1 h5**



Ein für einen Computer geradezu sensationeller Zug. Die Hydra überlässt den Damenflügel seinem Schicksal und bläst zum Sturm auf die weiße Königsfestung. Eine überaus "menschliche" Entscheidung; wie es überhaupt scheint, als hätten sich mittlerweile die Rollen vertauscht, als sei der Führer der weißen Steine computergesteuert und die schwarzen Streitkräfte würden vom menschlichen Hirn angetrieben.

**26.Tc7 h4 27.Txc6 Df5**

Das ist flexibler als sofort Dh3, da sich Schwarz die Möglichkeit h3 nebst Df3 und Matt auf g2 offen lässt.

**28.Da2 Sg4 29.Sf1 Df3 30.h3**

Erzwingen, da h3 drohte. Dafür rumst es gleich woanders.



**30...Sxe3**

Der entscheidende Einschlag. Danach bleiben von der weißen Königsfestung nur noch Trümmer übrig.

**31.fxe3 Lxe3+ 32.Kh2**

32.Sxe3 Dxe3+ 33.Df2 Dxc3 34.Tf1 Tf8 ist natürlich ebenso aussichtslos.

**32...Lf2 33.gxh4 e3**

Und Ponomarjow hatte verständlicherweise keine Lust mehr.

**0-1**

### 2. Runde

Nach der desaströs verlaufenen Auftaktrunde rappeln sich die Vertreter unserer Rasse gewaltig auf. Ponomarjow (gegen Fritz) und Topalow (gegen die Hydra) erreichen gute Stellungen und gewinnen beide einen Bauern. Letztlich reicht es für die Großmeister nur zum Remis, da sich die Vorteilsverwertung gegen die nicht nachlassenden Programme als zu schwierig herausstellt. Dafür verarbeitet Karjakin den Computerweltmeister zu Metallspänen (s. Partie). Insgesamt ein 2:1 für die Menschheit, womit alles wieder offen scheint.

#### Sergey Karjakin – Deep Junior

**1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.f3 e5 7.Sb3 Le6 8.Le3 Le7 9.Dd2 h5**

Ein Präventivschlag. Schwarz verhindert den Aufzug des weißen g-Bauern, der mit einem Marsch nach g5 geliebäugelt hatte, was den Springer von f6 vertrieben und somit ein schwarzes d5 erschwert hätte.

**10.Sd5**

Weiß justiert den Kompass neu, der auf lange Rochade und Bauernsturm gestellt war, und setzt in der Folge auf die Bauernmajorität am Damenflügel. Gleichzeitig wird das befreiende d5 ein für alle mal verhindert.

**10...Lxd5 11.exd5 Sbd7 12.Le2 Tc8 13.c4 h4 14.0-0 h3 15.g3 0-0 16.Sa5**



Den Übergang von der Eröffnung zum Mittelspiel hat der Junior ganz schön verhauen. Der Marsch des Fußsoldaten auf der h-Linie zielte ins Leere. Das freche Bäuerelein vor den weißen Mauern ist in Wirklichkeit eher schmalbrüstig, zumal es ihm deutlich an Unterstützung mangelt. Am Damenflügel hat Weiß das Sagen und wird über kurz oder lang einen Freibauern bilden können. Ergo: die weiße Stellung ist deutlich vorzuziehen.

**16...Dc7 17.b4 Tfe8 18.Tfd1 Sb8**

Plan b6 oder einfach nur ein Zug?

**19.Tac1 e4**

Schenkt dem Weißen zu allem Überfluss auch noch das Feld d4. Da Weiß schon konkret c5 drohte (dxc5, d6!), wäre b6 ein paar Hertz Denkarbeit wert gewesen. Nach dem Textzug ist die schwarze Stellung strategisch aussichtslos. **20.f4 Dd7 21.c5 dxc5 22.bxc5**



Das ist mal ein Bauernpaar! Man vergleiche diese beiden Pioniere mit ihren Antipoden auf h3 und e4. Der ukrainische Jungstar spielt die Partie über jeden Zweifel erhaben zu Ende.

**22...Lf8 23.d6 Sc6 24.Sc4 Tb8 25.Tb1 De6**

Hier hatte Schwarz die Möglichkeit, das gegnerische Läuferpaar zu halbieren: **25... Sg4 26.Sb6 Df5 27.Sd5 Sxe3 28.Dxe3.**

An der grundlegenden Stellungsbewertung hätte dies nichts geändert. Mittels g4 und gegebenenfalls Tb3 könnte sich Weiß z.B. dem h-Bauern widmen.

**26.Tb3 g6 27.Sb6 Lg7 28.Sd5**

Mit jedem Abtausch wird es für Schwarz schwerer, die schwachen Punkte und Bauern zu verteidigen.

**28...Dd7 29.Sxf6+ Lxf6 30.Lc4 a5**

Eine neue Schwäche entsteht.

**31.a3 Ta8 32.Tb5 a4 33.De2 Lg7 34.Ld5 Ta7 35.Kf2 Lf6**



Diese Partie legt die nach wie vor latenten Mängel im schachlichen Denken der Rechenmonster schonungslos offen. Ohne die Möglichkeit zu Gegenspiel findet Deep Junior einfach keinen Plan. In den letzten sechs Zügen ist er mit seinem Läufer einmal zwischen f6 und g7 herumgelaufen, hat seinen Bauern nach a4 geschickt, wo er schlechter steht als auf a6, und manövrierte seinen Turm von b8 nach a7, wo er in bemitleidenswerter Bewegungslosigkeit verharrt. Und in diesem Stil geht es weiter bis zum Ende.

**36.Tb6 Kf8 37.Tdb1 Lg7 38.g4 Lh8 39.Kg3 f5 40.g5 Dh7 41.Lxc6 bxc6 42.Txc6**  
**1-0**

### 3. Runde

In der dritten Runde fällt schon die Entscheidung. Wie in der ersten Runde holen die Bits und Bytes 2,5 Punkte und liegen damit praktisch uneinholbar in Führung. Nur Deep Junior tanzt wieder aus der Reihe und gestattet Ponomarjow mit Schwarz ein Unentschieden. Der Computerweltmeister kam insgesamt nicht auf fünfzig Prozent der Punkte und wirkte irgendwie "überspielt".

Dafür besiegt die Hydra den Triumphator vom Vortag, Karjakin. In einer einfach aussehenden Stellung leistet sich der Ukrainer einige Ungenauigkeiten, die zum Verlust führen. Nicht besser ergeht es Topalow, dessen Franzose gegen Fritz auseinander fällt.

### 4. Runde

Noch einmal Hochspannung in Bilbao. Nach gut zwei Stunden Spielzeit sieht es gar nicht so schlecht aus für die Menschenkinder. Topalow hat Deep Junior nach allen Regeln der Schachkunst eingedost und steuert mit Bauernplus einem Sieg entgegen. Ponomarjow hat mit Schwarz die Hydra gezähmt und darf sich angesichts der besseren Bauernstruktur ebenfalls Erfolgchancen ausrechnen. Und Karjakin liefert sich mit Fritz einen messerscharfen Fight, bei dem jeder Ausgang möglich ist. Ein 3:0 würde am Ende ein 6:6 Unentschieden bedeuten.

Aber dann kommt es doch anders. Ponomarjow tritt auf der Stelle und läuft in einen kunstvoll arrangierten Mattangriff. Topalow scheidet wieder am Problem der Vorteilsverwertung und muss ins Remis einwilligen, während Karjakin in der offenen Feldschlacht ausgerechnet wird. Noch einmal 2,5:0,5 und damit insgesamt 8,5:3,5 für die Computerhirne.

#### Karjakin – Fritz

**1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.f3 e6 7.Le3 b5 8.g4 h6 9.Dd2 Sbd7 10.0-0-0**

Beide Seiten haben eine äußerst scharfe Variante der Sizilianischen Verteidigung gewählt. Schon nach wenigen Zügen steht das Brett in Flammen. Allerdings bevorzugen konkrete, taktische Stellungen bekanntermaßen eher das in Hochgeschwindigkeit rechnende Computerhirn. Sehr mutig, Herr Karjakin!

**10...Lb7 11.h4 b4 12.Sa4 Da5 13.b3 Sc5 14.a3 Tc8**



Charakteristisch für diesen Stellungstyp ist das Hinauszögern der Rochade durch den Schwarzspieler. Einstweilen fühlt sich der Monarch auf e8 relativ geborgen, da Weiß im Zentrum kaum durchbrechen kann. Die kurze Rochade würde indes nur Ungemach mit sich bringen, da Weiß bereit steht, mit g5 den Königsflügel aufzurollen. Deshalb mobilisiert Schwarz zunächst die Kräfte für einen Gegenangriff auf den weißen König. Die Lage wird mit jedem Zug explosiver.

**15.axb4 Sxb3+ 16.Sxb3 Dxa4 17.Kb2 d5**

Nach einer forcierten Abfolge öffnet Fritz seinem Schwarzfelder die Sicht, der nun vernichtend auf b4 einzuschlagen droht. Andererseits bekommt durch diesen Bauernzug die Königsbastion im Zentrum ihre ersten Risse. Und dahinter schaut der Resident mit gemischten Gefühlen dem bunten Treiben zu.

**18.c3 dxe4 19.Sa5 Ld5 20.Ta1 Dd7 21.Lxa6 exf3**

Schwarz opfert die Qualität, da ein Turmzug kostbare Zeit kosten würde: 21...Ta8 22.g5 Txa6 23.gxf6 exf3 24.c4 Le4 25.Dxd7 Kxd7 28.Thd1+ und die Bauern am Damenflügel stürmen unwiderstehlich voran. Als Gegenwert für die Qualität erhält Schwarz immerhin einen Bauern und das vorzügliche Springerfeld e4.

**22.Lxc8 Dxc8 23.g5 Se4 24.Dd3 Db8**



Schwarz verhindert Db5+ und droht gleichzeitig 25...Sxc3 26.Dxc3 (Kxc3 Dxb4 27.Kc2 Le4) 26...Lxb4, und wenn die Dame zieht, gewinnt der Abzug des Läufers. Mit seinem folgenden Zug gießt Karjakin nochmals Öl ins Feuer.

**25.Lf4**

Nun scheitert Dxf4 an 26.Db5+ Kd8 (Ke7 27.Sc6+ Lxc6 28.Ta7+) 27.Sc6+ Lxc6 28.Thd1+ Ld6 29.Dxc6 und mit Ta8+ fällt der Hammer. Aber so was zu berechnen, ist für Fritzchen natürlich nur eine Sache von Sekunden.

**25...Ld6 26.Lxd6 Dxd6 27.Dxf3**

Dies scheint schon ein ernster Missgriff zu sein. Der Geister, die er rief, wird der junge Ukrainer nicht mehr Herr. Und ohne einen Tropfen Schweiß auf der Stirn nimmt ihm die Maschine den Besen aus der Hand und fegt einmal kräftig durch. Was gab es an Alternativen zum Textzug? 27.Db5+ Ke7 bringt keinen wirklichen Nutzen. Dem schwarzen König ist nicht beizukommen und Fritz´ Turm hat die b-Linie im Visier. Schwarz steht besser.

27.gxh6 Txh6 28.Dxf3 Tf6 29.De3 Sxc3 und Schwarz bekommt starken Angriff, z.B.: 30.Dxc3 (Kxc3 Tf3 ist ebenfalls besser für Schwarz, dessen König sicherer steht) Tf2+ 31.Kc1 Df4+ 32.Kd1 Lf3+ 33.Ke1 Te2+ 34.Kf1 Lg4+ nebst Matt.

27.g6 wäre eventuell eine Möglichkeit und erst auf fxc6 28.Dxf3. Das generelle Problem für Weiß ist, dass er nur auf seine Damenflügelbauern setzen kann. Und die sollen ja schließlich den König schützen ... Fest steht in jedem Fall: Diese Art Stellung, in der es ums blanke Rechnen geht, ist Fritz auf den metallenen Leib geschneidert.

**27...Sxg5 28.Dd3 Se4**

Ohne Umschweife kehrt das Rössel auf sein Traumfeld zurück und kontrolliert von hier aus die Stellung. Karjakin opfert nun seinen h-Bauern, um wieder Spiel gegen den schwarzen König zu bekommen. Der Rechner, da kein Matt in Sicht, räumt ungerührt ab.

**29.The1 Dh2+ 30.Te2 Dxh4 31.Db5+ Ke7 32.Sc6+ Kf6 33.Tg2**

Droht empfindlich Tf1+ bzw. Dd4+.

**33...g5 34.Tf1+ Kg7 35.Se5 Sf6 36.Dc5**



Karjakin versucht sich nochmals als Zauberlehrling. 36...Lxg2 trifft auf das diabolische 37.De7, wonach plötzlich Weiß gewinnt: 37...Tf8 38.Txf6 Dh5 39.Tg6+ Kh7 40.Dxf8 De2+ 41.Ka3 Da6+ 42.Kb3 Ld5+ 43.c4 Lxc4+ 44.Kc3 Da3+ 45.Kxc4 und Weiß sollte dem Dauerschach entkommen können. Aber Fritz hat natürlich einen Konter parat:

**36...De4 37.Txf6**

Der letzte Versuch. Tgf2 scheitert an Ta8. Jetzt führte 37...Kxf6 38.Tf2+ Kxe5 39.Dc7# oder 37...Dxg2+ 38.Tf2 nebst Txf7 tatsächlich noch zum weißen Happy End, aber mit ...

**37...Ta8**

... macht sich Fritz lieber selbst ans Mattsetzen. Es droht Ta2+ mit Vernichtung. Damit ist der Kuchen gegessen, denn um seinen König zu retten, muss Weiß zu viel Material geben.

**38.Tg6+ Kh7 39.Txh6+ Kxh6 40.Sxf7+ Kg6 41.Txg5+ Kxf7 42.Df2+ Df3 43.Dxf3+ Lxf3 44.c4 Tc8 45.Kc3 Le2 46.c5 Lb5 47.Tg1 e5 48.Td1 Te8 49.Te1 Kf6 50.Kd2 Td8+**

0-1

**Topalow – Deep Junior**

**1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.Sc3 Sc6 4.d4 cxd4 5.Sxd4 Ld7 6.Le3 Sf6 7.f3 e6 8.g4 h6 9.Dd2 a6 10.0-0-0 b5 11.h4 b4 12.Sce2 Da5 13.Kb1 Tc8 14.Tg1 Se5 15.Sc1 g6 16.g5 hxg5 17.hxg5 Sh5 18.a3 Sc4 19.Lxc4 Txc4 20.Sa2**



Die Eröffnung ist dem Computerweltmeister nicht sonderlich gelungen. Der Königsflügel schläft noch, der Springer macht auf h5 eine traurige Figur (15...g6 sieht anrücklich aus), und darüber hinaus hängt b4. Der Versuch, den Bauern zu decken und gleichzeitig den Läufer zu aktivieren scheitert: 20...d5 21.exd5 exd5 (21... Dxd5 22.b3 und Sxb4) 22.Sb3 Db5 23.a4 Dxa4 (23... Dc6/b7 24.Sa5) 24. Dxd5 Db5 (neben 25.Dxc4 drohte auch 25.De5+!) 25.Lc5, und der weiße Angriff ist nicht aufzuhalten.

Deshalb gibt die Maschine den Bauern lieber gleich, aber bestimmt mit einem unguuten Gefühl auf der Festplatte.

**20...Tc8 21.Sxb4 Da4 22.Ka2 Da5 23.Dd3 Sg7**

Ein Pferd sucht Felder ...

**24.c3**

Auf a6 gab es noch keinen Bauern zu gewinnen: 24.Dxa6 (24.Sxa6 e5 nebst Lb5 verliert gar eine Figur) Dxa6 25.Sxa6 e5 26.Sb3 Txc2. Topalow bringt darum zunächst den c-Bauern in Sicherheit, wie er überhaupt in der Folge sehr umsichtig seinen Vorsprung verwaltet.

**24...e5**

Schafft eine neuerliche Schwäche auf d5, aber die schwarzen Figuren brauchen Luft!

**25.Sb3 Db5 26.Sd5 Dxd3 27.Txd3 Lb5 28.Td2 Th3**

Immerhin ist es Junior gelungen, diesen Turm zu aktivieren.

**29.Tf2 Ld7 30.Sa5**

Weiß macht sich daran, seine Damenflügelbauern ins Rennen zu schicken. Schließlich hat er ja einen mehr ...

**30...Le6 31.c4 Sh5 32.b3**

Warum nicht gleich b4?

**32...Lxd5 33.exd5 Sg3**

Erstmals in der Partie hat dieser Springer Aussichten, was man von seinem Läuferkollegen auf f8 noch nicht behaupten kann.

**34.Sc6 Kd7 35.b4**

Aha!

**35...Sf5 36.Ld2 Se7 37.Sa5 Sf5 38.Te1 Lg7**

38... Sd4 wird mit 39.f4 Sf3 (39... Tf3 40.Tef1) 40.Te3 gekontert. Weiß steht auf Gewinn.

**39.Sc6 Sd4 40.Sxd4 exd4 41.Kb3 d3**



Damit hat es Schwarz doch noch geschafft, den Läufer zu aktivieren. Dennoch ist die Stellung nach wie vor klar vorteilhaft für Weiß. Der bulgarische GM muss nun einen Weg finden, diesen Vorteil zu realisieren. Doch wie schon in der Partie gegen die Hydra scheitert Topalow genau daran. Es zeigt sich erneut, dass die Rechner dann überlegen sind, wenn es konkret wird. Die Hydra mit Weiß hätte sicher keine Probleme, den vollen Punkt einzufahren.

**42.Te4**

Ein starker Zug, der den Bauern c4 schützt. Weiß möchte sich gern d3 nähern, aber sofort 42.Lc3 Lxc3 43.Kxc3 d2 44.Td1 Th4 ist zweischneidig. Wer mehr über dieses komplizierte Endspiel wissen möchte, sei auf ChessBase verwiesen, wo es

von Robert Hübner gewohnt gründlich analysiert wird.

**42...Th1**

Die Maschine lässt nicht locker. Wieder geht 43.Lc3 nicht wegen 43...Tb1+ 44.Ka2 d2 45.Lxd2 (Txd2 Lxc3) Tb2+ und Schwarz triumphiert. Topalow zog

**43.Tf4,**

um den König auf die e-Linie zu locken, wonach Lc3 endlich möglich ist: 43... Ke7 44.Lc3 Tb1+ 45.Ka2 d2 46.Txd2 Lxc3 47.Te2+ und 48.Kxb1. Dennoch ist der Textzug ein Fehler, denn die Hydra kümmert sich gar nicht um den f-Bauern, sondern sucht lieber Gegenspiel. 43.Le3 mit dem Plan, allmählich die Damenflügelbauern vorzuschieben, war die bessere Option.

**43...Le5 44.Txf7+ Ke8 45.Tb7 Tb1+ 46.Ka4 Tb2**

Plötzlich droht mächtig 47... Lf4 und Weiß hat Glück, noch ins Remis abwickeln zu können.

**47.Th7 Lf4 48.Lxf4 Txf2 49.Th8+ Kd7 50.Th7+ Ke8**

**Remis** (*Guido Rothe*)

### **Informationen zum Autor**

Guido Rothe

---