



Der neue Stellungstest versteht sich als Fortsetzung der im Weltmeister-Test angefangenen Darstellung menschlicher Original-Kombinationen. Als Reaktion auf die Entwicklung im Engine- und Hardware-Bereich hat sich der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben erhöht. Der MGV-Test soll für moderne Engines und moderne Hardware eine Herausforderung sein, aber auch noch für Engines und Hardware der nächsten Generation. Wie schon im Weltmeister-Test wurde Wert gelegt auf Berücksichtigung der drei wichtigsten Bereiche des Schachs: Königsangriff, Positionsspiel und Endspiel. Die Test-Ergebnisse erlauben richtungweisende Rückschlüsse auf die Engine-Fähigkeiten, mit den jeweiligen Stellungstypen umzugehen. Teil I des neuen Tests enthält 40 Aufgaben, vorwiegend basierend auf dem Schaffen führender, moderner Großmeister wie Shirov, Leko, Ivanchuk etc.



Testaufbau

„Ich halte Stellungstests für ein wichtiges, in der Engine-Entwicklung unabdingbares Werkzeug. Als Schnell-Indikator für die Engine-Stärke sind sie wahrscheinlich das verlässlichste Mittel.“, schrieb Quark-Programmierer Thomas Mayer im CSS-Forum. Und für Computerschachfans liefern die anspruchsvollen, hochwertigen Teststellungen faszinierendes Material für Analysen, Experimente und helfen zudem gelöst vom Blick der Engine Schach zu verstehen.

Eine Besonderheit der vorliegenden Aufgabensammlung besteht darin, dass die meisten ihrer Positionen zum ersten Mal in einem Stellungstest veröffentlicht sind, andererseits aber auch schon ihren Praxistest bestanden haben – die meisten der hier vorgestellten Stellungen wurden im CSS-Forum öffentlich untersucht. Die Vielfalt der eingesetzten Engines auf unterschiedlichster Hardware garantiert entsprechend eine qualitativ hochwertige Aufgabenauswahl.

An dieser Stelle möchte ich mich herzlich bedanken bei Tobias Lagemann für seine Unterstützung mit umfangreichen Engine-Analysen und mehreren neuen Aufgabenvorschlägen, bei Roland Kanz, der mit seinem leistungsstarken Rechner viele neuen Stellungen getestet hat, bei Andreas Strangmüller für seine Langzeitanalysen aller Aufgaben mit Deep Shredder 10x64.

Einen besonders wichtigen Anteil an der Testentwicklung trägt Horst Wandersleben für kritische Vorschläge bei einer Aufgabenauswahl und als sein „erster“ Tester. Außerdem nahm Horst an der Aufbereitung des Artikels teil.

„Können es die Computer auch hinsichtlich der Tiefe des Gedankens mit den besten menschlichen Schachspielern aufnehmen?“, fragte GM Alexej Shirov in der deutschen Schachzeitung Schach (Ausgabe 10/98). Nicht nur im Hinblick auf diese Fragestellung betrachte ich Stellungstest nicht bloß als Aufgabensammlung, sondern auch als Instrument, reale menschliche Fähigkeiten und Computer-Rechenkraft vergleichend gegenüberzustellen.

Im vorliegenden Stellungstest wird der Versuch unternommen, diverse Perioden der Schachgeschichte durch *original* menschliche Kombinationen darzustellen, wobei ihre Korrektheit anhand computerunterstützter Analysen nachgewiesen wurde.

Der MGV-Test ist die Abkürzung von „ *Meister der Gegenwart und Vergangenheit* “. Er soll aus den drei Teilen bestehen:

Teil I: Meister der Gegenwart – ihre Kombinationen werden in diesem Artikel vorgestellt

Teil II: Die großen Schachspieler der Vergangenheit, unter anderem Keres, Bronstein, Geller, Kortschnoj, Portisch etc.

Teil III: Die Kunststücke der Weltmeister

Der MGV-Test präsentiert eine einzigartige Galerie vieler herausragender Schachmeister des ausgehenden 20. und beginnenden 21. Jahrhunderts. Nicht nur Schachfreunde werden fasziniert sein, sie stellen auch die Engines vor Herausforderungen. In seiner Endfassung wird der MGV-Test aus mindestens 100 Aufgaben bestehen. Alle Aufgaben enthalten einen eindeutig *besten Zug*, den es im Analysemodus zu finden gilt.

Der eigenständige MGV-Test1 mit seinen 40 Aufgaben ist ausgewogen:

Alle Partiephasen werden vorgestellt. Es gibt folgende Aufgaben-Aufteilung: Königsangriff (K) und Positionsspiel (P) sind mit jeweils 15 Aufgaben vertreten, zum Endspiel (E) gehören die übrigen 10 Aufgaben.

Es gibt unterschiedliche Aufgaben-Schwierigkeitsgrade, doch alle sind von modernen Programmen prinzipiell lösbar. Als Lösung zählt, wenn eine Engine sie bis zum Testende beibehält.

Für moderne Hardware ist eine Testdauer je nach CPU- Geschwindigkeit bis maximal 10 min empfehlenswert. Auf einem Dualsystem sind 5 min Bedenkzeit ausreichend, der MGV-Test1 ist dann in lediglich circa 3,5 Stunden durchzurechnen.



Aussagekraft der Testergebnisse

Alle Testpositionen entstammen kritischen Momenten menschlicher Turnierpartien und stellen für Engines schwierige *Analysesituationen* dar. Findet eine Engine den besten Zug, so demonstriert sie ihre Fähigkeit, eine bestimmte schachliche Situation am stärksten bzw. im Sinne der Stellungsmerkmale richtig zu behandeln. Erweist sich dabei eine Engine als besonders lösungsstark bei z.B. Teststellungen zum Königsangriff, so helfen diese Testergebnisse, die Aggressivität und taktische Schlagkraft der Engine annähernd einzuschätzen.

Die Aussagekraft des MGV-Tests basiert auf seiner Ausgewogenheit, der hohen Qualität der Aufgaben und ihrer Vielfalt. Die Aufgaben entstammen aus den Partien diverser Meister mit unterschiedlichsten individuellen Spielstilen und für jede Epoche der Schachgeschichte spezifischen Eröffnungsrepertoires.

Es ergibt keinen Sinn, in einem Stellungstest unzählige Schachfragmente anzubieten. Wichtig ist vor allem, dass die Teststellungen konkrete, praktische Situationen widerspiegeln. Die unten beschriebenen MGV-Teststellungen präsentieren die unterschiedlichen Partiephasen einer Schachpartie und decken durch ihre breite Themenauswahl weite Bereiche der Schachpraxis ab.

Königsangriff

Angriffaufbau, taktische Elemente – Nr. 8, 11, 25

Ausnutzung der gegnerischen Positionsschwächen – Nr. 31, 32, 40

Begrenzung gegnerischen Gegenspiels – Nr. 2, 9

Positionsoffer zwecks Linien- und Diagonalenöffnung auf den unrochierten König des Gegners – Nr. 1, 26, 33, 39

Positionsoffer zwecks Zerstörung gegnerischer Bauerndeckung bei der kurzen Rochade – Nr. 27, 34, 38

Positionsspiel

Verteidigung mit einer Materialrückgabe – Nr. 3, 6

Koordination des Figurenspiels im Mittelspiel – Nr. 4, 18

Ausnutzung der gegnerischen Positionsschwächen – Nr. 5, 24

Endspielübergang – Nr. 10, 15, 16, 20

Königssicherheit – Nr. 23

Gute und schlechte Figuren – 19

Positionsoffer zwecks Bildung eines weit vorgerückten Freibauern – Nr. 14, 35

Positionsoffer für die Initiative – Nr. 30

Endspiel

Bauernendspiel – Nr. 36

Springerendspiel – Nr. 12, 37

Turmendspiel – Nr. 21

Turm gegen Läufer – Nr. 29

T + L gegen T + L bei gleichfarbigen Läufern – Nr. 22

T + L gegen T + L bei ungleichfarbigen Läufern – Nr. 13

T + S gegen T + L – Nr. 17

Mehrfigurenendspiel – Nr. 7, 28

Der MGV-Test-Download enthält folgende Dateien:

Eine PGN-Datei mit der ausführlichen Variantenbeschreibung

Eine entkommentierte PGN-Datei zum Testen

Eine EPD-Datei, die auch nur die besten Züge auflistet

Eine Aufgabenauswahl (PGN-Dateien) nach jeweils K-, P- und E-Spiel.



Erste Testresultate des MGV-Tests

Die ausgewählten 40 Teststellungen, von denen jede im letzten Kapitel ausführlich beschrieben und mit den Varianten online nachspielbar ist, wurden von Horst Wandersleben auf moderner Hardware untersucht.

Die neue Aufgabensammlung hat er unter folgenden Bedingungen getestet:

Chessprogram9 (Fritz 9- GUI)
AMD Athlon 64 X2 3800+ @2,0 GHz

512 MB Hashtables
Tablebases 3+4+5-Steiner (16 MB Cache)

DeepShredder 10 mit Shredderbases (3-4-5)
Maximale Lösungszeit: 1200 s
Extra Halbzüge: 99

Die Lösungszeiten diverser Programme:

AMDx2 @ 2 GHz / 512 MB		Programm:	D.Junior 10	Fritz 10	D.Shredder 10 UCI	D.Fritz 8
Aufgabe:	Typ	best move	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4
01. Shirov - Atalik	K	Sf5	02:53	05:11	00:14	17:13
02. Shirov - Zvjaginsev	K	b3	00:17	00:06	02:17	00:05
03. Sokolov,I - Shirov	P	...Ld6	02:59	08:41	00:26	09:29
04. Shirov - Rivas Pastor	P	Sd4	07:34	20:00	20:00	20:00
05. Sion Castro- Shirov	P	...e5	01:49	20:00	01:10	03:23
06. Leko - Shirov	P	...Lh6	00:01	02:12	00:24	20:00
07. Shirov - Kamsky	E	Tc1	00:01	00:17	00:47	11:27
08. Shirov - Mozetic	K	...Ta6	05:11	07:16	02:35	09:20
09. Kamsky - Shirov	K	Lg6	02:23	00:32	01:15	03:20
10. Grischuk - Kamsky	P	Sf6	00:07	00:23	04:54	00:14
11. Appel - Beckhuis	K	Sg4	02:18	02:24	03:12	01:16
12. Razuvaev - Ostojic	E	g4	20:00	01:19	20:00	20:00
13. Svidler - Van Wely	E	Txe5	20:00	20:00	20:00	20:00
14. Zhang Pengxiang - Svidler	P	f5	00:01	01:37	03:29	00:42
15. Bologan - Svidler	P	Lc5	06:47	00:00	03:10	00:19
16. Topalov - Ivanchuk	P	...fxg5	20:00	00:18	01:22	02:43
17. Bareev - Ivanchuk	E	Se5	00:02	00:02	00:38	00:05
18. Polgar,J - Kasimdzhanov	P	Lb5	00:38	20:00	18:32	20:00
19. Leko - Polgar,J	P	Sb5	15:41	02:02	00:15	11:05
20. Leko - Radjabov	P	Dc4	20:00	00:50	09:02	03:01
21. Leko - Anand	E	Th4	00:11	00:03	17:40	00:11
22. Morozevich - Vallejo Pons	E	a5	20:00	20:00	00:19	20:00
23. Morozevich - Dolmatov	P	...Sd5	00:23	20:00	00:43	00:21
24. Short - Khalifman	P	Se1	11:53	00:25	02:13	00:36
25. Almasi - Hickl	K	Th4	00:24	11:46	19:15	13:40
26. Sutovsky - Gelfand	K	Sxg6	01:17	00:22	12:50	00:19
27. Volokitin - Kozul	K	Sxf7	02:46	03:01	06:04	01:07
28. Dominguez - Radjabov	E	b4	00:01	00:32	07:05	00:47
29. Felgaer - Dominguez	E	...g5	20:00	20:00	20:00	02:14

30. Gomez - Dominguez	P	Lg5	02:13	00:00	20:00	00:18
31. Fressinet - Socko	K	Tf8	00:50	03:12	20:00	01:33
32. Asauskas - Malisauskas	K	Df6	06:05	02:55	20:00	13:53
33. Turner - Mestel	K	...Sxe4	00:14	00:38	00:51	00:08
34. Solowjow - Lugowoi	K	Lxg5	01:10	20:00	20:00	20:00
35. Solovjov - Kharitonov	P	Sc6	02:06	20:00	07:21	20:00
36. Taborov - Vovk	E	Ke4	20:00	00:58	00:27	00:37
37. Boensch - Zude	E	...Sxf3	10:55	01:23	00:30	13:37
38. Ohlzon - Nilsen	K	Lxh5	00:09	00:53	01:21	18:14
39. Conquest - Hodgson	K	Sb5	20:00	00:09	06:55	20:00
40. Efimov - Nataf	K	...Txd2	00:03	04:57	20:00	11:36
Total time:			02:49:22	02:44:23	03:17:16	03:32:53
Total solved:			32	31	31	31

AMDx2 @ 2 GHz / 512 MB		Programm:	Hiarcs X50 UCI	Glaurung 1.2.1 SMP	LoopMP 12.32	Rybka 2.0 Beta3 mp
Aufgabe:	Typ	best move	Rang 5	Rang 6	Rang 7	Rang 8
01. Shirov - Atalik	K	Sf5	13:43	01:25	20:00	20:00
02. Shirov - Zvjaginsev	K	b3	00:08	00:05	01:52	05:27
03. Sokolov,I - Shirov	P	...Ld6	11:49	20:00	02:36	13:32
04. Shirov - Rivas Pastor	P	Sd4	08:54	15:21	13:46	13:22
05. Sion Castro - Shirov	P	...e5	20:00	20:00	02:49	03:28
06. Leko - Shirov	P	...Lh6	20:00	20:00	20:00	03:54
07. Shirov - Kamsky	E	Tc1	11:23	00:02	00:08	00:04
08. Shirov - Mozetic	K	...Ta6	12:33	00:31	00:47	09:34
09. Kamsky - Shirov	K	Lg6	01:48	00:24	00:12	00:17
10. Grischuk - Kamsky	P	Sf6	01:52	05:42	20:00	04:37
11. Appel - Beckhuis	K	Sg4	02:24	00:39	01:04	12:32
12. Razuvaev - Ostojic	E	g4	20:00	20:00	00:15	01:44
13. Svidler - Van Wely	E	Txe5	20:00	20:00	20:00	18:07
14. Zhang Pengxiang - Svidler	P	f5	12:12	20:00	08:05	02:04
15. Bologan - Svidler	P	Lc5	01:29	12:21	00:01	00:38
16. Topalov - Ivanchuk	P	...fxg5	20:00	20:00	20:00	20:00
17. Bareev - Ivanchuk	E	Se5	09:20	00:35	00:32	00:13
18. Polgar,J - Kasimdzhanov	P	Lb5	20:00	20:00	04:42	20:00
19. Leko - Polgar,J	P	Sb5	00:28	00:01	00:31	01:29
20. Leko - Radjabov	P	Dc4	00:17	01:39	01:28	00:12
21. Leko - Anand	E	Th4	03:17	12:10	03:01	00:12
22. Morozevich - Vallejo Pons	E	a5	20:00	20:00	20:00	20:00
23. Morozevich - Dolmatov	P	...Sd5	00:07	03:17	01:44	00:56
24. Short - Khalifman	P	Se1	02:05	00:11	00:27	02:10
25. Almasi - Hickl	K	Th4	04:19	01:29	05:23	01:04
26. Sutovsky - Gelfand	K	Sxg6	00:54	02:43	00:24	03:23
27. Volokitin - Kozul	K	Sxf7	03:53	04:33	15:36	20:00
28. Dominguez - Radjabov	E	b4	20:00	05:05	20:00	12:51

29. Felgaer - Dominguez	E	...g5	20:00	07:28	20:00	20:00
30. Gomez - Dominguez	P	Lg5	15:50	20:00	11:22	03:04
31. Fressinet - Socko	K	Tf8	01:31	01:13	13:03	00:46
32. Asauskas - Malisauskas	K	Df6	07:18	10:57	05:45	13:33
33. Turner - Mestel	K	...Sxe4	00:27	00:21	02:37	03:03
34. Solowjow - Lugowoi	K	Lxg5	03:34	09:35	20:00	20:00
35. Solovjov - Kharitonov	P	Sc6	16:36	20:00	20:00	20:00
36. Taborov - Vovk	E	Ke4	04:05	02:04	01:47	01:34
37. Boensch - Zude	E	...Sxf3	00:58	05:41	15:30	02:18
38. Ohlzon - Nilsen	K	Lxh5	07:13	00:12	02:41	20:00
39. Conquest - Hodgson	K	Sb5	05:32	01:00	05:03	20:00
40. Efimov - Nataf	K	...Txd2	20:00	01:18	20:00	20:00
Total time:			04:05:59	03:28:01	03:43:13	03:56:06
Total solved:			30	29	29	29

AMDx2 @ 2 GHz / 512 MB		Programm:	Rybka 2.10 mp	Hiarcs11 MP UCI	ZapChess PB	Gandalf 6.0
Aufgabe:	Typ	best move	Rang 9	Rang 10	Rang 11	Rang 12
01. Shirov - Atalik	K	Sf5	20:00	09:50	20:00	20:00
02. Shirov - Zvjaginsev	K	b3	00:03	01:49	04:30	01:52
03. Sokolov,I - Shirov	P	...Ld6	11:31	20:00	20:00	20:00
04. Shirov - Rivas Pastor	P	Sd4	04:13	01:30	10:57	20:00
05. Sion Castro - Shirov	P	...e5	10:01	00:30	20:00	20:00
06. Leko - Shirov	P	...Lh6	00:52	05:58	10:13	20:00
07. Shirov - Kamsky	E	Tc1	00:04	00:41	00:00	00:02
08. Shirov - Mozetic	K	...Ta6	20:00	20:00	20:00	04:53
09. Kamsky - Shirov	K	Lg6	01:25	01:40	00:29	02:57
10. Grischuk - Kamsky	P	Sf6	00:49	02:27	04:11	00:56
11. Appel - Beckhuis	K	Sg4	18:08	02:23	18:39	06:55
12. Razuvaev - Ostojic	E	g4	01:27	20:00	20:00	20:00
13. Svidler - Van Wely	E	Txe5	20:00	20:00	20:00	20:00
14. Zhang Pengxiang - Svidler	P	f5	00:44	01:54	02:53	20:00
15. Bologan - Svidler	P	Lc5	00:16	00:32	00:04	17:04
16. Topalov - Ivanchuk	P	...fxg5	20:00	20:00	07:33	03:44
17. Bareev - Ivanchuk	E	Se5	00:04	01:31	00:05	00:02
18. Polgar,J - Kasimdzhanov	P	Lb5	20:00	20:00	20:00	20:00
19. Leko - Polgar,J	P	Sb5	00:50	00:45	08:11	00:01
20. Leko - Radjabov	P	Dc4	00:19	00:53	00:46	17:05
21. Leko - Anand	E	Th4	00:19	00:40	18:36	19:24
22. Morozevich - Vallejo Pons	E	a5	20:00	20:00	20:00	20:00
23. Morozevich - Dolmatov	P	...Sd5	00:55	00:10	02:39	12:24
24. Short - Khalifman	P	Se1	01:41	00:45	20:00	12:36
25. Almasi - Hickl	K	Th4	01:13	03:24	02:11	06:25
26. Sutovsky - Gelfand	K	Sxg6	02:58	06:38	15:53	11:10
27. Volokitin - Kozul	K	Sxf7	20:00	04:10	20:00	20:00

28. Dominguez - Radjabov	E	b4	08:13	20:00	01:37	19:45
29. Felgaer - Dominguez	E	...g5	20:00	20:00	20:00	20:00
30. Gomez - Dominguez	P	Lg5	00:15	08:54	20:00	02:22
31. Fressinet - Socko	K	Tf8	01:17	03:37	02:12	00:27
32. Asauskas - Malisauskas	K	Df6	10:23	03:29	14:05	14:55
33. Turner - Mestel	K	...Sxe4	02:39	01:17	08:46	01:08
34. Solowjow - Lugowoi	K	Lxg5	20:00	20:00	20:00	20:00
35. Solovjov - Kharitonov	P	Sc6	20:00	20:00	20:00	20:00
36. Taborov - Vovk	E	Ke4	01:05	04:39	04:51	20:00
37. Boensch - Zude	E	...Sxf3	01:30	01:20	20:00	00:26
38. Ohlzon - Nilsen	K	Lxh5	12:47	01:22	01:21	15:49
39. Conquest - Hodgson	K	Sb5	20:00	20:00	20:00	20:00
40. Efimov - Nataf	K	...Txd2	20:00	20:00	20:00	20:00
Total time:			03:36:04	03:32:50	05:20:43	05:12:21
Total solved:			28	27	24	23

AMDx2 @ 2 GHz / 512 MB		Programm:	Aristarch 4.50	Gaia 3.5	SOS 5 for Arena	Yace 0.99.87
Aufgabe:	Typ	best move	Rang 13	Rang 14	Rang 15	Rang 16
01. Shirov - Atalik	K	Sf5	20:00	20:00	20:00	20:00
02. Shirov - Zvjaginsev	K	b3	07:00	09:39	05:17	05:06
03. Sokolov,I - Shirov	P	...Ld6	20:00	20:00	20:00	15:07
04. Shirov - Rivas Pastor	P	Sd4	02:32	18:38	20:00	20:00
05. Sion Castro- Shirov	P	...e5	02:05	20:00	20:00	20:00
06. Leko - Shirov	P	...Lh6	04:31	20:00	20:00	20:00
07. Shirov - Kamsky	E	Tc1	19:47	11:17	00:41	20:00
08. Shirov - Mozetic	K	...Ta6	20:00	20:00	20:00	20:00
09. Kamsky - Shirov	K	Lg6	00:16	01:25	20:00	08:59
10. Grischuk - Kamsky	P	Sf6	10:53	02:01	20:00	20:00
11. Appel - Beckhuis	K	Sg4	08:27	09:08	20:00	20:00
12. Razuvaev - Ostojic	E	g4	18:55	20:00	09:32	07:36
13. Svidler - Van Wely	E	Txe5	20:00	20:00	20:00	20:00
14. Zhang Pengxiang - Svidler	P	f5	06:00	20:00	15:45	20:00
15. Bologan - Svidler	P	Lc5	20:00	20:00	20:00	20:00
16. Topalov - Ivanchuk	P	...fxg5	20:00	20:00	20:00	20:00
17. Bareev - Ivanchuk	E	Se5	01:32	08:56	02:20	20:00
18. Polgar,J - Kasimdzhanov	P	Lb5	20:00	20:00	20:00	20:00
19. Leko - Polgar,J	P	Sb5	20:00	01:09	07:38	01:13
20. Leko - Radjabov	P	Dc4	12:05	20:00	20:00	18:56
21. Leko - Anand	E	Th4	12:34	18:42	20:00	20:00
22. Morozevich - Vallejo Pons	E	a5	20:00	00:21	20:00	20:00
23. Morozevich - Dolmatov	P	...Sd5	12:07	20:00	11:07	20:00
24. Short - Khalifman	P	Se1	02:06	02:02	01:41	03:12
25. Almasi - Hickl	K	Th4	17:00	20:00	00:49	11:07
26. Sutovsky - Gelfand	K	Sxg6	01:02	03:33	02:15	20:00

27. Volokitin - Kozul	K	Sxf7	20:00	20:00	20:00	00:06
28. Dominguez - Radjabov	E	b4	20:00	20:00	20:00	20:00
29. Felgaer - Dominguez	E	...g5	20:00	00:26	20:00	20:00
30. Gomez - Dominguez	P	Lg5	17:23	20:00	04:02	20:00
31. Fressinet - Socko	K	Tf8	20:00	20:00	14:29	07:02
32. Asauskas - Malisauskas	K	Df6	20:00	20:00	20:00	01:44
33. Turner - Mestel	K	...Sxe4	00:52	15:28	13:56	18:05
34. Solowjow - Lugowoi	K	Lxg5	20:00	20:00	20:00	20:00
35. Solovjov - Kharitonov	P	Sc6	20:00	20:00	20:00	20:00
36. Taborov - Vovk	E	Ke4	04:04	18:29	20:00	00:09
37. Boensch - Zude	E	...Sxf3	20:00	20:00	20:00	20:00
38. Ohlzon - Nilsen	K	Lxh5	07:51	11:43	08:24	20:00
39. Conquest - Hodgson	K	Sb5	20:00	20:00	07:06	20:00
40. Efimov - Nataf	K	...Txd2	20:00	20:00	20:00	06:45
Total time:			05:49:04	06:12:57	06:05:03	06:25:06
Total solved:			21	16	15	14

Die Testdauer wurde bewusst länger als empfohlen gewählt, um den Schwierigkeitsgrad der Aufgaben und ihre prinzipielle Lösbarkeit und Stabilität zu demonstrieren. Jede Aufgabe wurde zumindest von einem Programm gelöst. Eine früh gefundene Lösung wurde stabil 20 min lang beibehalten.

Die in der Tabelle vorgestellten 16 Programme sind nach der Lösungszahl (total solved) absteigend sortiert. Als zusätzlicher Parameter dient die gebrauchte Bedenkzeit (total time) inkl. der 20 Minuten für ungelöste Aufgaben.

Die Gesamtergebnisse bestimmen eine Reihung der Engines nach ihrer Analysestärke (Analysefähigkeit) im MGV-Test1.

Der Testsieger Deep Junior 10 liegt mit 32 Lösungen knapp vorne. Das Programm liefert sich mit Fritz 10 ein Kopf-an-Kopf-Rennen, denn nur diese beiden konnten die Grenze von 3 Stunden Gesamtlösungszeit unterschreiten. Die weiteren Konkurrenten sind deutlich langsamer. Hiarc X50 hat von der hohen 20 min-Bedenkzeit stark profitiert und über 4 Std. Gesamtzeit im Test verbraucht, nach diesem Kriterium würde das Programm hinter Hiarc 11 liegen. Rybka 2.1 befindet sich in führender Gruppe neben solchen starken Programmen wie Loop MP 12.32 und Hiarc 11 MP. Eine positive Überraschung stellt Glaurung 1.2.1 SMP mit seinem 6. Rang dar. Keine Überraschungen gibt es wohl in der unteren Hälfte der Tabelle.



Die MGV-Test1-Rangliste nach EloStatTS

Die Bewertungsmethode von Dr. Frank Schubert, *EloStatTS* erlaubt eine annähernde Spielstärke-Einschätzung anhand eines Stellungstests bei mehreren getesteten Engines. Die Elo-Zahlen und ihre Differenzen sind bei dieser Methode ohnehin weniger interessant, sie erlaubt aber eine schnelle Engine-Beurteilung und ist besonders für den Vergleich einer Engine und ihrer Vorgänger-Version geeignet.

Folgende MGV-Test1-Rangliste wurde von Horst Wandersleben auf AMD Athlon 64 X2 3800+ @2,0 GHz bei einer 10 min Testdauer für 35 Engines erstellt:

Program	Elo	+/-	Matches	Score	Av.Op.	S.Pos.	MST1	MST2	RIndex
1 Fritz10	2822	11	1129	68.2 %	2689	31/40	106.3s	217.3s	0.63
2 DeepJunior10	2815	12	1162	67.4 %	2689	30/40	97.3s	223.0s	0.56
3 HIARCS11MPUCI	2782	12	1014	62.6 %	2693	26/40	116.2s	285.6s	0.54
4 DeepJunior9	2777	13	1044	61.8 %	2693	25/40	140.9s	313.0s	0.46
5 DeepFritz8	2773	13	1006	61.2 %	2694	24/40	91.5s	294.9s	0.51
6 Fritz9	2768	12	989	60.5 %	2694	25/40	133.6s	308.5s	0.46
7 HiarcsX54UCI	2752	12	1012	58.3 %	2694	26/40	200.2s	340.1s	0.42
8 DeepShredder10UCI	2751	12	1082	58.3 %	2693	27/40	162.0s	304.4s	0.37
9 Rybka2.1omp32-bit	2749	12	970	57.6 %	2696	24/40	161.8s	337.1s	0.41
10 Glaurung1.2.1SMP	2748	12	942	57.4 %	2696	23/40	146.0s	339.0s	0.44
11 DeepPharaon3.5	2739	13	962	55.9 %	2699	22/40	154.6s	355.0s	0.43
12 LoopMP12.32	2737	11	1002	55.9 %	2695	25/40	199.3s	349.5s	0.36
13 ChessTiger2007	2715	13	923	52.3 %	2699	20/40	152.6s	376.3s	0.32
14 Zap!ChessPaderborn	2710	12	945	51.9 %	2697	21/40	234.0s	407.8s	0.30
15 Spike1.2Turin	2708	13	909	51.3 %	2700	20/40	194.2s	397.1s	0.32
16 Togall1.2.1a	2705	12	954	51.2 %	2697	22/40	250.8s	407.9s	0.26
17 ChessTiger15gambit	2703	14	849	50.3 %	2702	17/40	115.7s	394.2s	0.32
18 ProDeo 1.1	2702	13	895	50.3 %	2700	19/40	198.2s	409.2s	0.29
19 DeepFrenzee3.0	2693	14	886	48.8 %	2702	17/40	182.5s	422.6s	0.27
20 Ruffian2.1.0	2682	13	915	47.2 %	2701	19/40	254.5s	435.9s	0.21
21 Gandalf6.0	2682	14	842	47.1 %	2702	15/40	150.2s	431.3s	0.28
22 Fruit2.2.1	2674	13	884	46.1 %	2701	19/40	255.5s	436.4s	0.20
23 Nimzo8	2669	14	807	44.9 %	2704	14/40	155.4s	444.4s	0.26
24 CM10th	2656	14	866	43.2 %	2704	14/40	224.8s	468.7s	0.20
25 Anaconda2.0.1	2640	14	821	40.7 %	2705	14/40	234.9s	472.2s	0.19
26 SOS5forArena	2635	14	823	39.9 %	2706	14/40	277.6s	487.2s	0.15
27 Aristarch4.50	2626	14	787	38.6 %	2706	12/40	227.3s	488.2s	0.18
28 Ktulu7.5	2623	15	778	38.2 %	2706	10/40	155.7s	488.9s	0.15
29 Colossus2006f	2617	14	774	37.0 %	2709	11/40	218.5s	495.1s	0.18
30 Crafty20.14	2616	15	736	36.6 %	2712	9/40	91.9s	485.7s	0.19
31 Gaia3.5	2604	15	755	35.1 %	2711	10/40	220.4s	505.1s	0.13
32 Yace0.99.87	2601	15	754	34.8 %	2710	9/40	214.7s	513.3s	0.13
33 Fritz5.32	2577	14	718	31.6 %	2711	9/40	295.3s	531.4s	0.11
34 IkarusV0.18	2571	15	706	30.8 %	2712	7/40	153.3s	521.8s	0.11
35 CometB68	2571	15	747	30.8 %	2712	7/40	231.5s	535.5s	0.07

Fritz 10 liegt zu Recht vorne. Das neue Programm konnte sich als Single-Version gegen die starke Konkurrenz auf einem Dualrechner durchsetzen. Rybka 2.10 MP und Loop MP 12.32 zeigten sich in diesen 40 Aufgaben leider unter den Erwartungen. Aber die meisten führenden Engines bestätigten ihre Stärke, darunter die neuen Programme Deep Junior 10 und HIARCS 11 MP.

Vier Neuerscheinungen der letzten Zeit Fritz 10, Deep Junior 10, HIARCS 11 und Chess Tiger 2007 wurden mit den jeweiligen Vorgängerversionen verglichen. Und in allen diesen Fällen sind die Neuen besser, wie es aus der obigen Rangliste folgt.

Eine Bemerkung am Rande: In der Phase der Aufgabenauswahl des MGV-Tests 1 gab es noch keine von den oben erwähnten Neuerscheinungen. Und die vorgestellte Rangliste ist das erste Ergebnis in dieser Form für die ursprünglich gewählten 40 Aufgaben.



Schwierigkeitsgrad einzelner Aufgaben; K-P-E-Spiel

Für die einzelnen Aufgaben unseres Stellungstests liefern die oben aufgelisteten 35 Engines ganz unterschiedliche Testergebnisse. Die Berücksichtigung der Engine-Erfolgsquote (EQ) oder des Anteils der in den einzelnen Aufgaben erfolgreichen Engines ermöglicht interessante und wichtige MGV-Test-Erkenntnisse.

Aufgabe-Nr.	Typ	Gelöst von x Engines	EQ
35	P	2	5,7%
13	E	3	8,6%
29	E	5	14,3%
18	P	6	17,1%
34	K	6	17,1%
1	K	8	22,8%
6	P	8	22,8%
16	P	8	22,8%
22	E	8	22,8%
28	E	8	22,8%
4	P	9	25,7%
30	P	12	34,3%
39	K	12	34,3%
40	K	12	34,3%
3	P	13	37,1%
8	K	13	37,1%
37	E	13	37,1%
12	E	14	40,0%
14	P	14	40,0%
27	K	14	40,0%
32	K	14	40,0%
20	P	17	48,6%
25	K	17	48,6%
5	P	19	54,3%
11	K	19	54,3%
23	P	19	54,3%
38	K	19	54,3%
7	E	20	57,1%
15	P	20	57,1%
10	P	21	60,0%
21	E	22	62,8%
36	E	22	62,8%
33	K	25	71,4%
2	K	26	74,3%
19	P	26	74,3%
26	K	26	74,3%
24	P	27	77,1%
31	K	27	77,1%

17	E	30	85,7%
9	K	33	94,3%
<i>Engine-Erfolgsquote im K-Spiel</i>			<i>51,4%</i>
<i>Engine- Erfolgsquote im P-Spiel</i>			<i>42,8%</i>
<i>Engine-Erfolgsquote im E-Spiel</i>			<i>40,0%</i>
MEQ im gesamten MGV-Test1			45,7%

In der Tabelle sind alle 40 Aufgaben nach der Engine-Erfolgsquote oder ihrem Schwierigkeitsgrad sortiert. Der Parameter EQ ändert sich im breiten Spektrum von 5,7% für die wohl schwierigste Aufgabe 35 bis 94,3% (Aufgabe 9).

Unter den ersten zwölf Aufgaben erhöhten Schwierigkeitsgrades, bei denen der EQ-Wert keine 25% -Grenze überschreitet, gibt es nur zwei Königsangriff-Aufgaben (Nr. 34 und 1). Rund eine Hälfte dieser Aufgaben (sechs von zwölf) bilden die positionellen Aufgaben des MGV-Tests 1.

Betrachtet man die einzelnen Bereiche K-P-E-Spiel, so ergibt sich folgendes Resultat: Die Königsangriff-Aufgaben (K) werden am häufigsten von Engines gelöst, deren mittlere Erfolgsquote (MEQ-K) über 51% im 10 min-Test auf Athlon 64 X2 3800+ beträgt. Merkbar schwieriger für die Engines erweisen sich das Positionsspiel (P) und Endspiel (E) mit MEQ jeweils 42,8% und 40,0%. Die durchschnittliche Engine-Erfolgsquote beträgt 45,7%. Das entspricht folgendem Verhältnis: Nur 16 Engines von 35 sind bei den erwähnten Testbedingungen in einem mittelschweren MGV-Test1-Aufgabe erfolgreich.

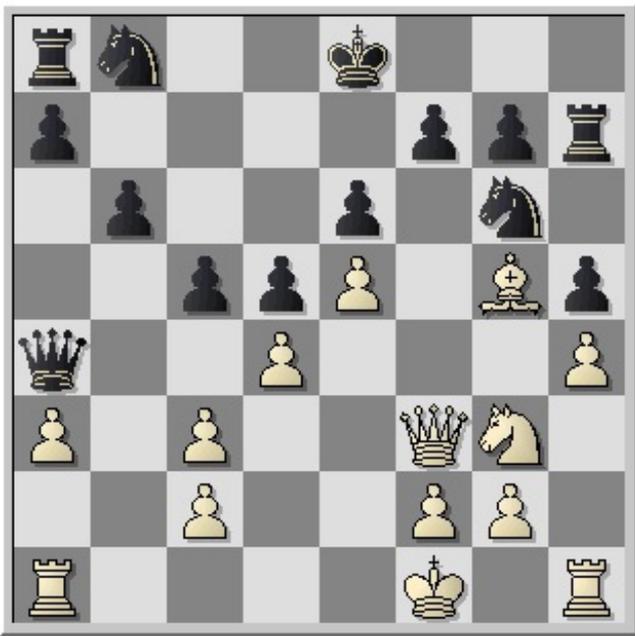


Aufgaben

Aufgabe 1 (K)

Shirov – Atalik, Plovdiv 2003

m2k3/p4ppr/1p2p1n1/2ppP1Bp/q2P3P/P1P2QN1/2P2PP1/R4K1R w q c6 0 1



Weiß am Zug. 1. **Sf5!**

Diese ruhige, geschlossene Stellung ist äußerst günstig für den Nachziehenden, z.B. nach 1. **Dd3** (Weiß deckt seine Bauernschwäche auf **c2**) 1...**Sc6** =/+

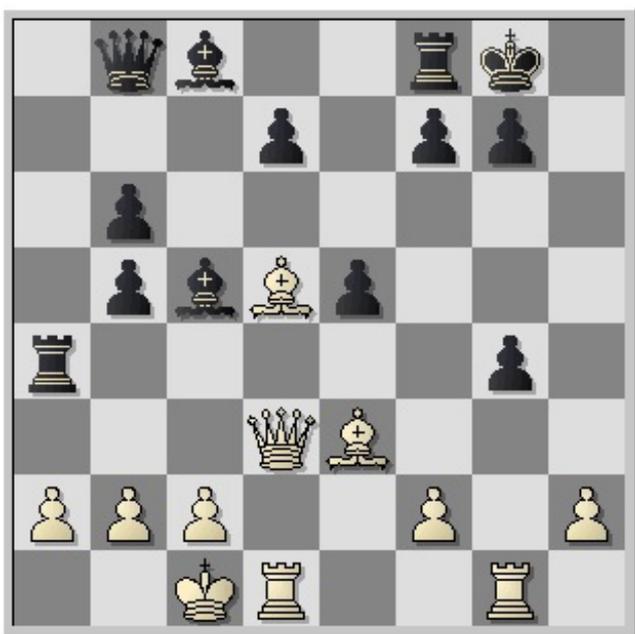
Die Situation ändert sich entscheidend nach dem Springeropfer 1. **Sf5!** Es droht 2. **Sd6+** nebst **Dxf7** mit weißem Vorteil.

Und die Annahme des Opfers (direkt oder nach einem Zwischenschach 1...**Dc4+**) führt zur *Öffnung der Position* durch **e5-e6** mit einem gefährlichen weißen Königsangriff.

Aufgabe 2 (K)

Shirov – Zvjaginsev, Biel 1995

1qb2rk1/3p1pp1/1p6/1pbBp3/r5p1/3QB3/PPP2P1P/2KR2R1 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. **b3!**

Eine scharfe Stellung mit gegenseitigen Rochaden und bestimmten materiellem Vorteil vom Schwarz fordert aktives Spiel! Der weiße *Plan* besteht in der Vernichtung des gegnerischen Bauern **g4** und Öffnung der **g**-Linie für seinen Turm mit dem starken Königsangriff, was durch die Vertreibung des schwarzen Turmes von der vierten Reihe möglich ist. Aber wie kann der Anziehende diesen Plan am besten realisieren?

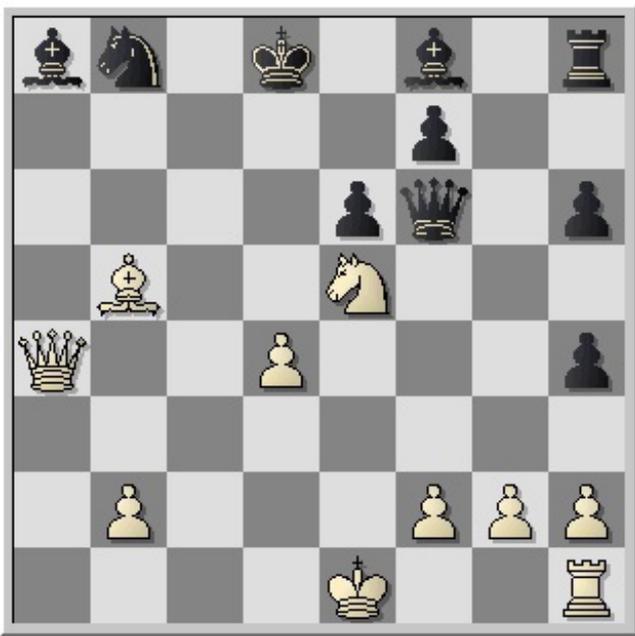
Der banale Zug 1. **Lb3?** wird mit einem Qualitätsoffer **Da7!** beantwortet und die **g**-Linie bleibt zu. Dabei hat Schwarz zwei Bauern für das geopfert Qualität und der wichtige weiße Angreifer, der weißfeldige Läufer wird abgetauscht.

Nach einer *Ablenkung* 1. **b3!** ist die Antwort 1...**Da7** für den Gegner unmöglich wegen des Turmverlustes. In der Hauptvariante 1...**Txa2** 2. **Txg4** mit einer Drohung **Dg6!** ist der weiße Angriff unparierbar.

Aufgabe 3 (P)

Sokolov, I - Shirov, Sarajevo 2005

bn1k1b1r/5p2/4pq1p/1B2N3/Q2P3p/8/1P3PPP/4K2R b K - 0 1



Schwarz am Zug. 1...**Ld6!**

Schwarz hat eine Figur mehr, aber befindet sich in der Defensive. Wie so oft in solchen Situationen, ist eine *Materialrückgabe* die beste Verteidigung. Durch 1...**Ld6!** leistet Schwarz den größten Widerstand. Fehlerhaft ist dagegen die Fortsetzung 1...**Lxg2?**, wonach Weiß forciert gewinnt, siehe die Varianten zur Aufgabe 3.

Aufgabe 4 (P)

Shirov - Rivas Pastor, Manila 1992

rnq1kb1r/1R3ppp/2pp1n2/3P4/p3P3/3B1P2/1QPBN2P/4K2R w Kkq - 0 1



Weiß am Zug. 1. **Sd4!**

Schwarz hält scheinbar die Stellung, da sein a-Bauer die weißen Kräfte ablenkt. Aber dieser Bauer ist ungefährlich, da der Turm auf a8 mit dem gleichzeitigen Schutz des genannten Bauern und des Springers b8 überfordert ist. Weiß kann diesen Umstand für die Druck-Verstärkung durch 1. **Sd4!** benutzen. Mit diesem Einsatz entstehen dem Gegner konkrete Drohungen am Damenflügel, wo die gute *Koordination* der weißen Figuren zur Geltung kommt.

Aufgabe 5 (P)

Sion Castro - Shirov, Leon 1995

2r3k1/1nq2ppp/p2ppB2/1n4P1/P3P3/1Pp3R1/4QP1P/2KR4 b - - 0 1



Schwarz am Zug. 1...**e5!**

Eine scharfe Stellung mit den gegenseitigen Rochaden, wo der weiße Läufer eine wichtige Rolle sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung des eigenen Königs spielt. Weiß kann sogar den Königsangriff am Königsflügel starten, z.B. nach 1...**Da5?** 2. **Dh5!** **Sc5** 3. **Th3** mit schönem, gewinnbringendem Damenopfer nach 3...**h6**, siehe die Varianten zur Kombination. Die Situation ändert sich wesentlich nach 1...**e5!** Nun ist der genannte Läufer vom Damenflügel abgeschnitten und Schwarz kann die *schwachen Felder* c3 und d4 mit seinem Springer entscheidend besetzen. Unzureichend ist z.B. 2. **Th3** wegen 2...**c2!** nebst 3...**Sc3!** -+

Aufgabe 6 (P)

Leko - Shirov, Sarajevo 1999

r2qkb1r/3n3p/p2pbPp1/8/2pBPP2/2N5/PPPQ3P/2KR3R b kq - 0 1



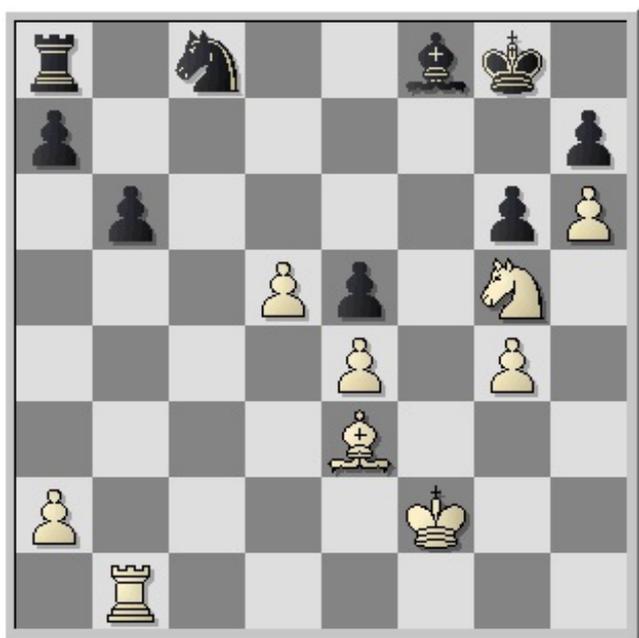
Schwarz am Zug. 1...Lh6!

Bei einem materiellen Nachteil hat Weiß die Initiative und droht mittels **f6-f7+** den Turm und die Partie zu gewinnen. Und der Nachziehende hat nicht viele Verteidigungsmöglichkeiten. So verliert der passive Zug 1... **Sxf6?**, da der schwarze König im Zentrum des Brettes nach 2. **f5!** ein Objekt des Angriffs wird. Nach einer *Materialrückgabe* 1...Lh6! ist 2. **f5** untersagt. Spielt Weiß 2. **f7+ Kxf7** 3. **Lxh8**, so bekommt Schwarz nach 3... **Dxh8** ausgezeichnetes Gegenspiel.

Aufgabe 7 (P)

Shirov - Kamsky, Linares 1993

r1n2bk1/p6p/1p4pP/3Pp1N1/4P1P1/4B3/P4K2/1R6 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Tc1!

Im Endspiel spielt ein *aktiver Turm* oft eine entscheidende Rolle. So ist es auch in diesem Beispiel. Der weiße Turm besitzt eine **c**-Linie und erreicht 7. Reihe, wodurch der gegnerische König abgeschnitten bleibt, mit weißem Vorteil.

Aufgabe 8 (K)

Shirov - Mozetic, Tilburg 1993

r4rk1/1pp2ppp/8/p2q4/Q7/2P4P/PP2nP1K/RNB2R2 b - - 0 1



Schwarz am Zug. **1...Ta6!**

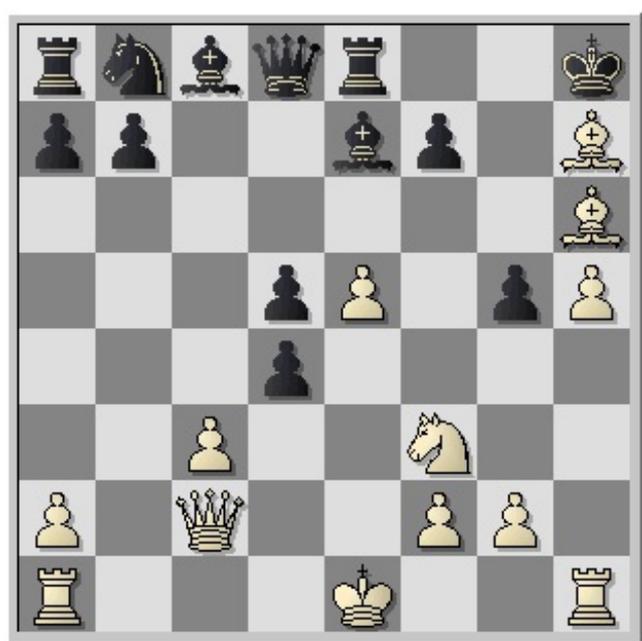
Bei einer Minusfigur kann Schwarz ein Remis durch Dauerschach erzielen: **1...Dd6+ 2. Kg2 (2. f4? Dd3-+) 2... Dd5+ =**

Doch er hat gewisse Angriffchancen, da der gegnerische König unsicher steht, denn gleichzeitig ist der weiße Damenflügel unterentwickelt. Nach **1...Ta6!** kommt Schwarz zum entscheidenden Königsangriff, bei dessen Realisation noch eine schwarze Figur in einer forcierten Variante geopfert wird (**5...Sg3!!**), wobei dieses schöne Opfer rein *taktischen* Charakter hat.

Aufgabe 9 (K)

Kamsky - Shirov, Dortmund 1992

rbqqr2k/pp2bp1B/7B/3pP1pP/3p4/2P2N2/P1Q2PP1/R3K2R w KQ - 0 1



Weiß am Zug. **1. Lg6!**

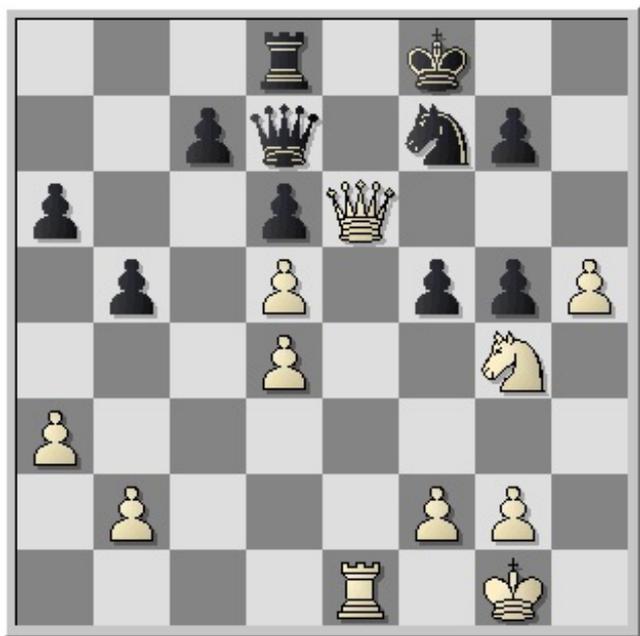
In solchen scharfen Stellungen soll die Angreifer-Seite schnell agieren. So wird zum Beispiel **1. Sxd4?** mit **1...Ld6!** mit einem Gegenspiel beantwortet.

Viel energischer ist **1. Lg6!** Die Annahme des Opfers führt zur Öffnung der **h**-Linie für den weißen Turm mit dem entscheidenden weißen Königsangriff. Und nach der passiven Verteidigung des **f**-Bauern (**1...Le6**) folgt einfach **2. Sxd4** mit weißem Vorteil.

Aufgabe 10 (P)

Grischuk - Kamsky, WCC 2005

3r1k2/2pq1np1/p2pQ3/1p1P1ppP/3P2N1/P7/1P3PP1/4R1K1 w - - 0 1



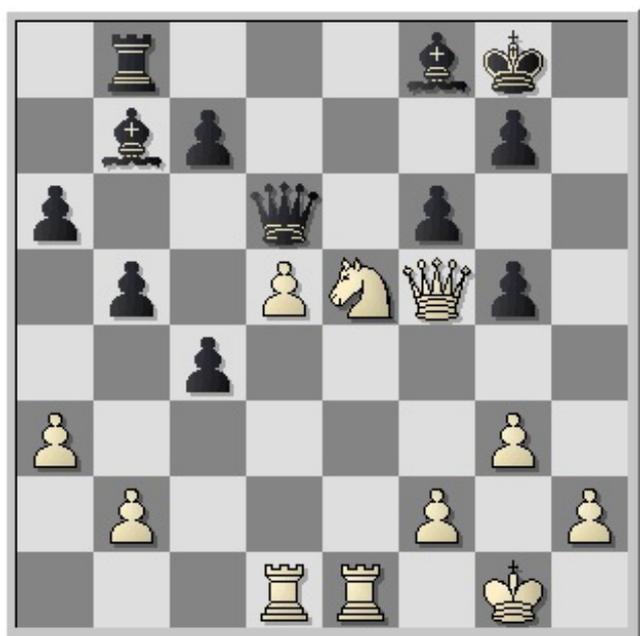
Schwarz am Zug. 1. **Sf6!**

Durch 1. **Sf6!** **gxf6** ist eine günstige Abwicklung für Weiß forciert: Nach der Annahme des Springeropfers entsteht eine *Zugzwangposition* für Schwarz. Die Damen und Türme werden abgetauscht, wonach ein für Weiß gewonnenes Bauernendspiel entsteht. Die Antwort 1...**Dxe6** verliert, da Schwarz den Bauernvorstoß **e6-e7+** mit einem Qualitätsverlust nicht vermeiden kann.

Aufgabe 11 (K)

Appel – Beckhuis, 1. BL 2006

1r3bk1/1bp3p1/p2q1p2/1p1PNQp1/2p5/P5P1/1P3P1P/3RR1K1 w - - 0 1



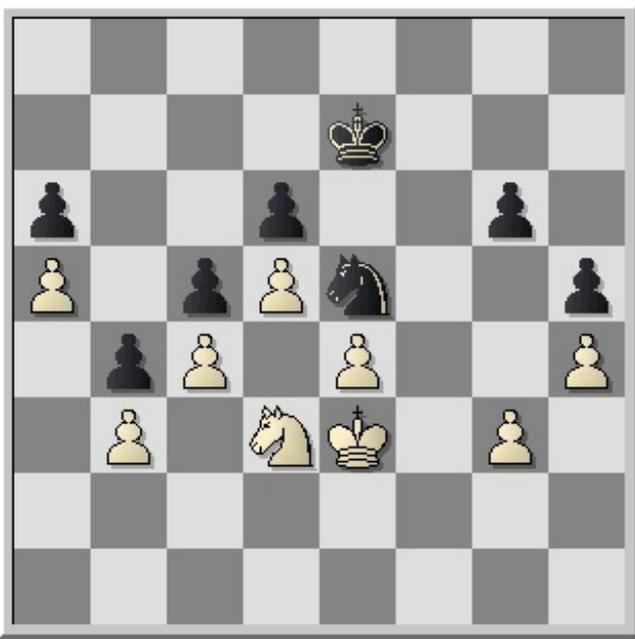
Weiß am Zug. 1. **Sg4!**

Weiß hat einen materiellen Vorteil, aber sein Gegner verfügt über ein Läuferpaar und der weiße Bauer auf **d5** ist schwach, was ein schwarzes Gegenspiel verspricht. Doch es gibt einen *Plan* für den Anziehenden, dessen Drohungen für Schwarz unparierbar sind: Der stille Springerzug 1. **Sg4!** leitet einen entscheidenden *Königsangriff* ein, wobei diverse Antworten des Gegners taktisch widerlegt werden. Ein schönes Opfer 2. **Sg4-h6+!** folgt zum Beispiel nach der offensichtlichen Antwort 1...**Lc8** und Weiß gewinnt.

Aufgabe 12 (E)

Razuvaev – Ostojic, Berlin 1988

8/4k3/p2p2p1/P1pPn2p/1pP1P2P/1P1NK1P1/8/8 w - - 0 1



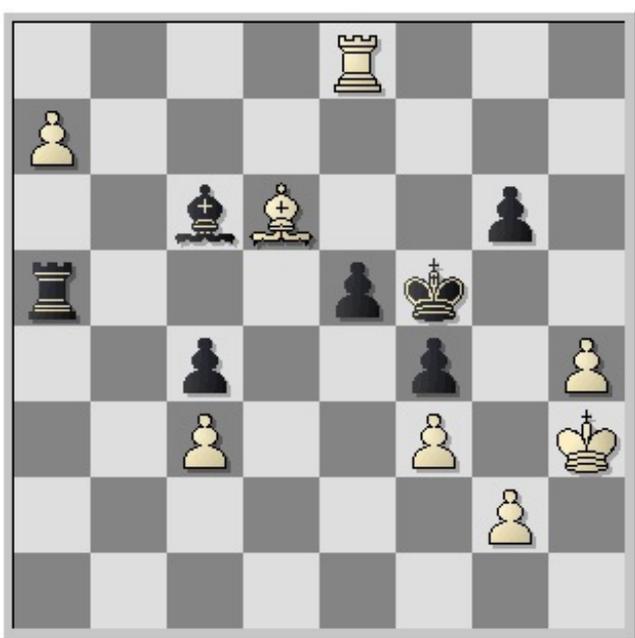
Weiß am Zug. 1. **g4!**

Diese Position schildert das Thema *Festung* im Endspiel. Weiß hat einen Plusbauern, aber seine Realisation ist nur mit Unterstützung des Königs möglich. Das Bauernendspiel ist nach 1. **Sxe5?** allerdings nur Remis, da der weiße König keinen Weg auf die gegnerische Hälfte findet. Nach 1. **g4!** droht 2. **gxh5** mit der Bildung einer Bauernschwäche **h5**, während eine Annahme des Opfers durch 1...**Sxg4** zu einem schönen, gewinnbringenden Durchbruch **e4-e5!** führt.

Aufgabe 13 (E)

Svidler – Van Wely, Tilburg 1998

4R3/P7/2bB2p1/r3pk2/2p2p1P/2P2P1K/6P1/8 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. **Txe5!**

Weiß hat einen weit vorgerückten entfernten Plusfreibauern, aber die gegnerischen Kräfte inkl. des Königs sind optimal platziert. Die Realisation des materiellen Vorteils ist bei den ungleichfarbigen Läufern und dem passiven weißen König erschwert.

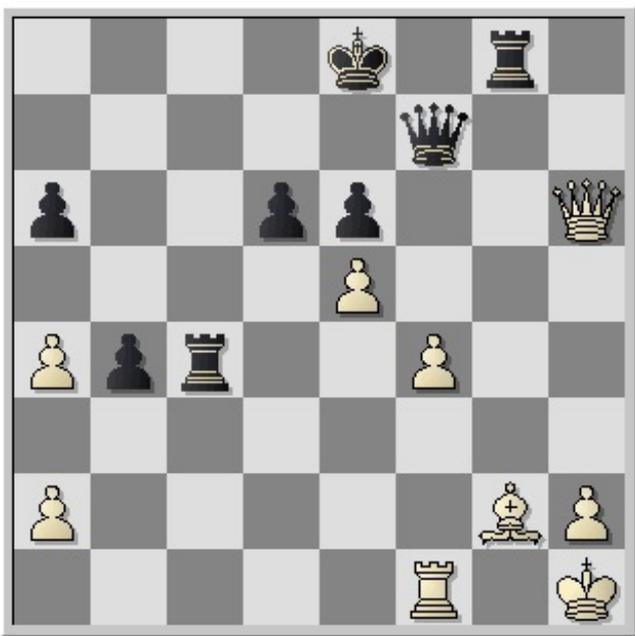
Nach 1. **Txe5!** werden die Türme abgetauscht, wobei Weiß seinen Läufer für einen Bauern opfert. Dadurch entsteht ein Bauernendspiel, in dem Schwarz noch eine Leichtfigur hat.

Aber die Beweglichkeit des weißen Königs und natürlich der Bauer auf der 7. Reihe garantieren den weißen Sieg.

Aufgabe 14 (P)

Zhang Penghiang - Svidler, CHN-RUS 2001

4k1r1/5q2/p2pp2Q/4P3/Ppr2P2/8/P5BP/5R1K w - - 0 1



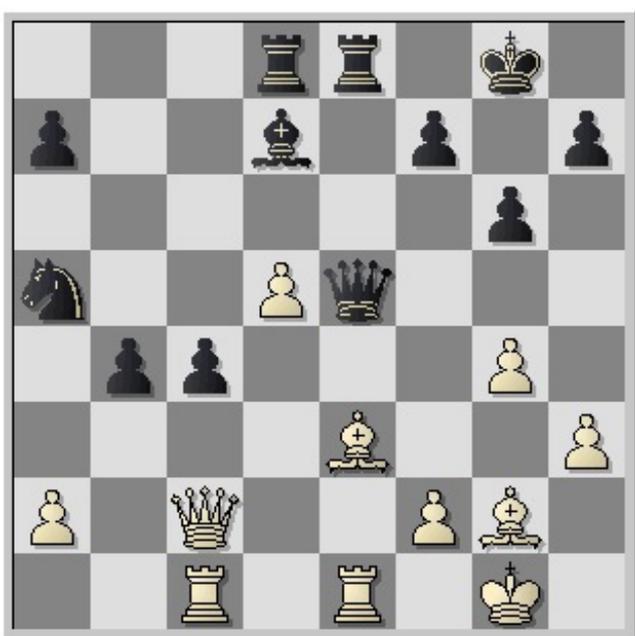
Schwarz am Zug. 1. f5!

Die Partie befindet sich im tiefen Mittelspiel mit dem ungleichen Material auf dem Brett. Nach 1. f5! dxe5 kommt Weiß zum Gegenspiel durch 2. f6! Ansonsten würde der materielle Vorteil die Partie zugunsten von Schwarz entscheiden. Interessante Varianten entstehen nach dem Gegenopfer 1...Txb2! Der weiße König wandert tief auf die gegnerische Seite mit der Möglichkeit zum Ausgleich.

Aufgabe 15 (P)

Bologan - Svidler, Corus 2004

3rr1k1/p2b1p1p/6p1/n2Pq3/1pp3P1/4B2P/P1Q2PB1/2R1R1K1 w - - 0 1



Schwarz am Zug. 1. Lc5!

Eine komplizierte Mittelspielsituation mit etwa ausgeglichenen Chancen ändert ihren Charakter nach 1. Lc5! In der Hauptvariante geschieht ein Übergang ins vorteilhafte Mehrfiguren-Endspiel, in dem die weiße Dame mit einem

Läuferpaar stärker als zwei Türme, Springer und Läufer des Gegners agiert.

Aufgabe 16 (P)

Topalov - Ivanchuk, XXIII SuperGM 2006

3qr1k1/1b4p1/3b1p2/2npp1N1/4P3/3PB3/BQ3PP1/4R1K1 b - - 0 1



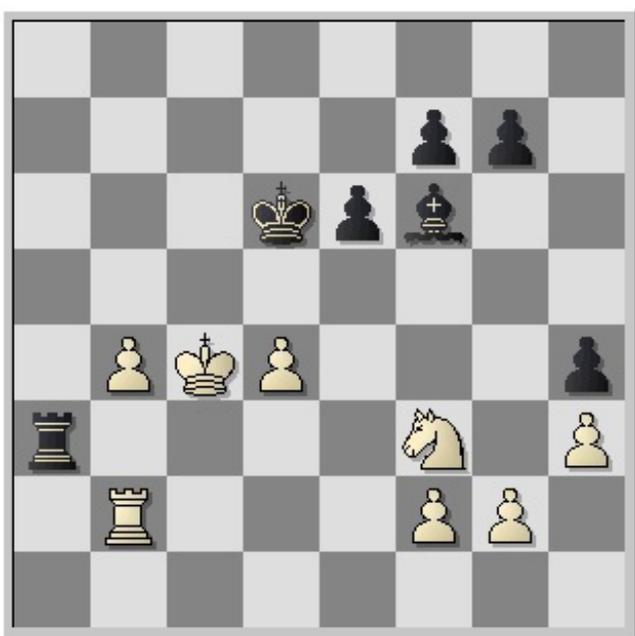
Schwarz am Zug. 1...fxg5!

Weiß hat gefährliche Initiative. Mit dem besten Zug **fxg5!** forciert Schwarz auf Kosten eines Bauern einen Übergang ins Endspiel mit kompromittierter Bauernstruktur und hat trotzdem einen Ausgleich dank der ungleichfarbigen Läufer auf dem Brett.

Aufgabe 17 (E)

Bareev - Ivanchuk, Linares 1994

8/5pp1/3kpb2/8/1PKP3p/r4N1P/1R3PP1/8 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. **Se5!**

Während der weiße König und Turm optimal platziert sind, steht der Springer auf **f3** etwas passiv. Daher ist **1. Se5!** mit dem Angriff auf den Bauern **f7** durchaus nachvollziehbar! Bei einem Springerabtausch kann Schwarz einen Bauern gewinnen, aber der entfernte **b**-Freibauer und der aktive weiße König garantieren den weißen Sieg im entstehenden Turmendspiel. Ansonsten wird der Springer auf **e5** wesentlich die Koordination der schwarzen Kräfte stören.

Aufgabe 18 (P)

Polgar, J. - Kazimdzhanov, WCC 2005

r1bRnk1r/1p2qpb1/p6p/5P2/8/2N5/PPPQ1P1P/2K2BR1 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Lb5!

Weiß hat eine gefährliche Initiative trotz des materiellen Nachteils. Mit 1. Lb5! opfert der Anziehende noch eine Figur, um mit Tempo die e-Linie mit seinem zweiten Turm zu besetzen. Es entsteht in den Varianten eine originelle, für Weiß gewonnene Position, in der seine Dame und Springer stärker sind als vier schlecht koordinierte gegnerische Figuren (zwei Türme und zwei Leichtfiguren).

Aufgabe 19 (P)

Leko - Polgar, J., WCC 2005

1rb1k3/2qp1pp1/p3p1nr/6Rn/1b1QPP2/2N1B3/1PP1N2P/1K1R1B2 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Sb5!

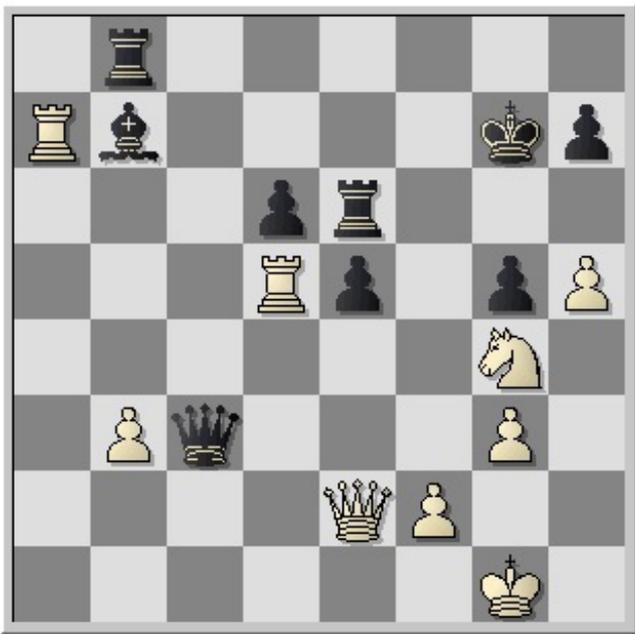
Die Diagrammstellung ist kompliziert: Nur jeweils drei Bauer fehlen auf dem Brett, beide Könige sind unsicher. Aber Weiß hat deutlichen Raumvorteil, seine Figuren sind besser platziert. Der Läufer auf b4 gehört zu den aktivsten schwarzen Figuren und er kontrolliert außerdem die wichtige Diagonale a3-f8. Nach 1. Sb5! Txb5 2. Txb5 nebst Dxb4 wird dieser

„gute“ Läufer gegen den „schlechten“ weißen Springer abgetauscht. Weiß erobert die genannte Diagonale mit seiner Dame und das nachfolgende Springermanöver **Se2-c3-b5-d6** entscheidet den Kampf.

Aufgabe 20 (P)

Leko - Radjabov, XXIII SuperGM 2006

1r6/Rb4kp/3pr3/3Rp1pP/6N1/1Pq3P1/4QP2/6K1 w - - 0 1



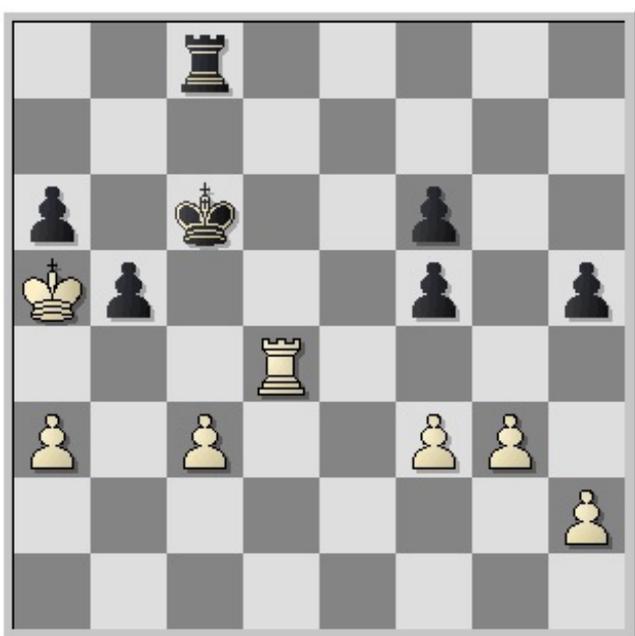
Weiß am Zug. 1. **Dc4!**

Schwarz droht mit **Dc6!** eine mächtige Batterie auf der langen Diagonalen **h1 – a8** aufzubauen mit einem Gegenspiel. Mit **1. Dc4!** verhindert Weiß diese Absicht. Danach hat Schwarz nicht viele Möglichkeiten. Der Damentausch ist hoffnungslos für den Nachziehenden, da der schwarze Läufer gefesselt ist. Ansonsten bekommt Weiß einen starken Königsangriff, verbunden mit dem Qualitätsoffer **Txb7**, woran die aktive weiße Dame auf **c4** entscheidend teilnimmt.

Aufgabe 21 (E)

Leko - Anand, Moskau 2004

2r5/8/p1k2p2/Kp3p1p/3R4/P1P2PP1/7P/8 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. **Th4!**

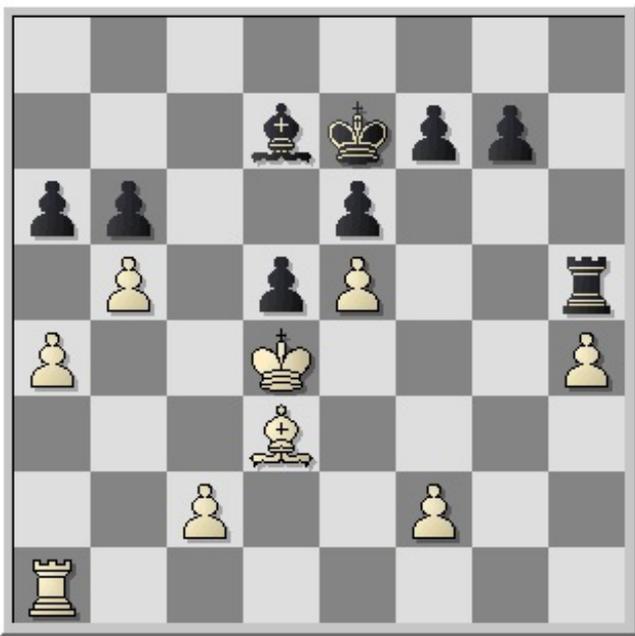
“Das Endspiel ist materiell gleich, aber Weiß hat deutlichen Positionsvorteil - sein Turm und König stehen viel aktiver als die schwarzen Kollegen und die schwarze Bauernstruktur ist auch schlecht.“ (GM Ribli).

Das größte schwarze Problem in der Stellung ist natürlich der von seinem König maximal entfernte **h**-Bauer, deswegen ist **41. Th4!** die stärkste Fortsetzung.

Aufgabe 22 (E)

Morozevich – Vallejo Pons, Pamplona 1997

8/3bkpp1/pp2p3/1P1pP2r/P2K3P/3B4/2P2P2/R7 w - - 0 1



Weiß am Zug. **1. a5!**

Schlägt Weiß den **a6**-Bauern, so führt die Variante **1. bxa6? T xh4+ 2. Kc3 Txa4** nur zum Ausgleich.

Nach **1. a5!** hat Weiß die besseren Möglichkeiten:

Es entsteht in einigen Varianten eine für Weiß günstige Standard-Situation, wobei der weiße Turm den eigenen entfernten **a**-Freibauern von hinten unterstützt.

Wenn die Türme abgetauscht werden, so hat Weiß einen entscheidenden Vorteil im Endspiel mit den gleichfeldrigen Läufern. Interessante Verteidigung-Möglichkeit stellt das schwarze Läuferopfer für den weißen **a**-Bauern dar, wonach der Anziehende die Gewinnchancen behält.

Aufgabe 23 (P)

Morozevich – Dolmatov, RUS-Cup 1997

1r2qrk1/p3npbp/b1np4/2p2PN1/4p3/1NPPB1PB/P3Q2P/R1R3K1 b - - 0 1



Schwarz am Zug. 1... **Sd5!**

Weiß steht besser sowohl nach 1...**exd3** als auch nach 1...**Lxd3** wegen 2. **Dh5!** mit einem gefährlichen Königsangriff.

Mit einem stillen Verteidigungsmanöver 1...**Sd5!** nebst 2...**Sf6!** wird die weiße Drohung 2. **Dh5** pariert. Gleichzeitig wird die e-Linie für die schwarze Dame geöffnet, was die Variante 2. **Sxe4 Dxe4!** zulässt mit Ausgleich.

Aufgabe 24 (P)

Short – Khalifman, Merida 2001

1k3r2/1p1n1pp1/q1n1p1p1/3pP1P1/3P2P1/pP1NBR2/P4PK1/3Q4 w - - 0 1



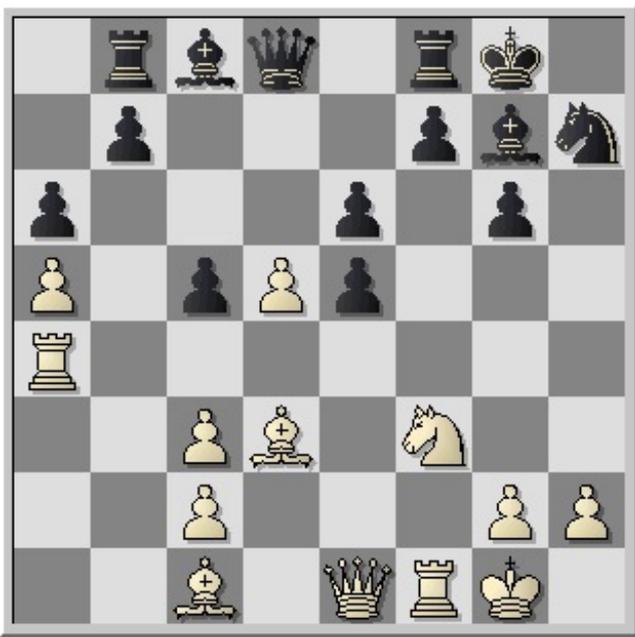
Weiß am Zug. 1. **Se1!**

Mit einem überraschenden Positionsmanöver in *Karpovs* Stil **Sd3-e1** wird der Springer auf das optimale Feld **c2** gebracht, um den Bauer **a3** zu bedrohen. Danach hat Schwarz viele Alternativen, ohne Ausgleich zu erzielen. Nach 1. **Se1!** **Sb4** gibt es eine interessante taktische Möglichkeit 2. **Lc1!** zugunsten von Weiß.

Aufgabe 25 (K)

Almasi – Hickl, 1. BL 2003

1rbq1rk1/1p3pbn/p3p1p1/P1pPp3/R7/2PB1N2/2P3PP/2B1QRK1 w - - 0 1



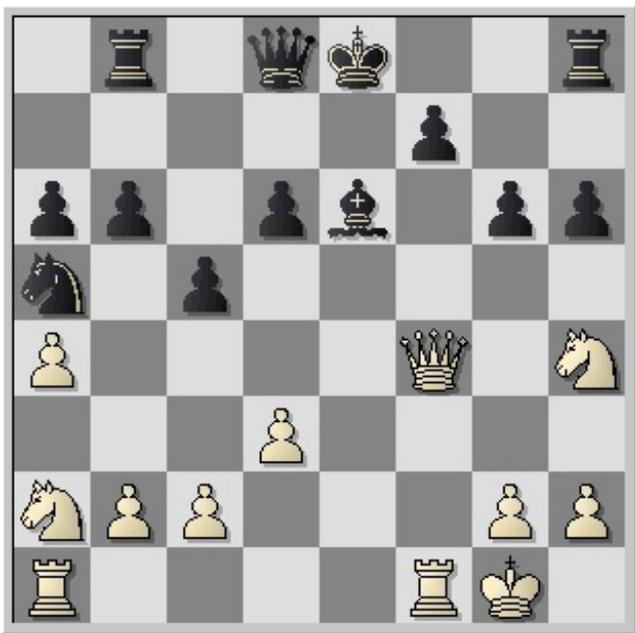
Weiß am Zug. **1. Th4!**

Die Voraussetzung für den weißen Angriff ist die Konzentration seiner Figuren am Königsflügel. Aber Weiß darf kein Tempo während seiner Attacke verlieren! Nach *sofortigem* **1. Th4!** verstärkt er merkbar den Druck gegen den schwarzen König, ohne sich um seinen zentralen Bauern zu kümmern. Schlägt Schwarz den Bauern auf **d5**, so folgt **2. T xh7!** mit entscheidendem Königsangriff.

Aufgabe 26 (K)

Sutovsky – Gelfand, ISR-ch 2000

1r1qk2r/5p2/pp1pb1pp/n1p5/P4Q1N/3P4/NPP3PP/R4RK1 w k - 0 1



Weiß am Zug. **1. Sxg6!**

Der unrochierte gegnerische König ist Objekt des weißen Angriffs. Nach dem Springeropfer **1. Sxg6!** nebst **2. Tae1!** bleibt er unter dem Beschuss weißer Schwerfiguren. Die Originalpartiefortsetzung führt zum Übergang in ein kompliziertes, aber für Weiß günstiges Endspiel, da die gegnerischen Kräfte schlecht koordiniert sind.

Aufgabe 27 (K)

Volokitin – Kozul, Milan Vidmar Mem. 2001

r2qr1k1/pp1nbppp/3p1n2/2pP2N1/2B2B2/3P4/PPP1Q1PP/4RRK1 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. **Sxf7!**

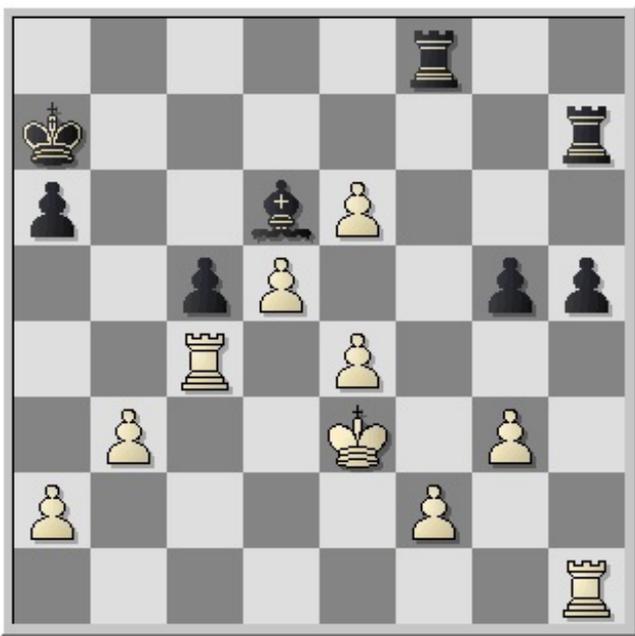
Die Situation auf dem Diagramm kann man als Eröffnungskatastrophe für Schwarz bezeichnen.

Die forcierte Variante mit einem Springeropfer 1. **Sxf7** **Kxf7** 2. **De6+** **Kf8** führt nach 3. **Te3!** zur Gewinnstellung für Weiß, da der Gegner im *Zugzwang* wehrlos ist. Und nach 2. **De6+** **Kg6** folgt 3. **d4!** und der gegnerische König gerät ins Mattnetz.

Aufgabe 28 (E)

Dominguez – Radjabov, Tripoli 2004

5r2/k6r/p2bP3/2pP2pp/2R1P3/1P2K1P1/P4P2/7R w - - 0 1



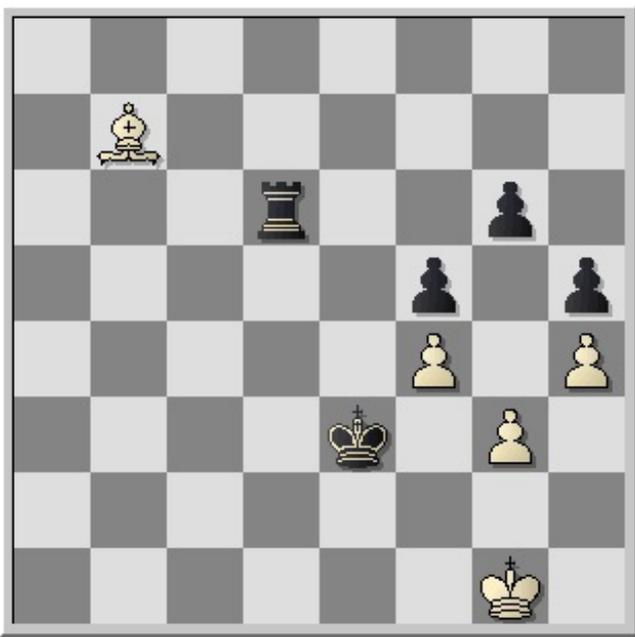
Weiß am Zug. 1. **b4!**

Weiß hat einen mächtigen Bauernkeil im Zentrum, der aber von einem schwarzen Läufer blockiert ist. Durch ein Bauernopfer 1. **b4!** knackt Weiß die "Festung" des Schwarzen und mobilisiert mit der Unterstützung des Königs seine Zentrumsbauern.

Aufgabe 29 (E)

Felgaer - Dominguez, Capablanca Mem. 2004

8/1B6/3r2p1/5p1p/5P1P/4k1P1/8/6K1 b - - 0 1



Weiß am Zug. **1...g5!**

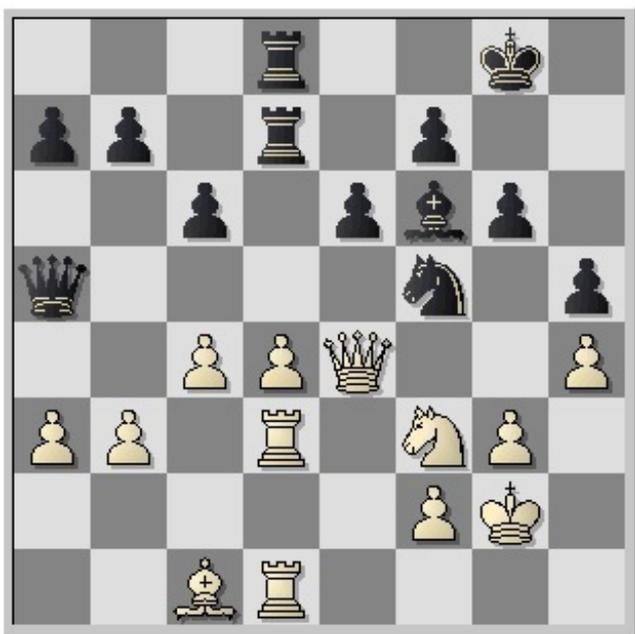
Eine lehrreiche Endspielsituation schildert die nächste Aufgabe. Bei einer statischen Bauernkette gibt es keinen Gewinn für Schwarz trotz eines materiellen Übergewichtes, da der weiße König mit Hilfe des Läufers seinen schwarzen Kollegen vom Königsflügel abschneidet.

Die weiße Festung wird durch **1...g5!** gesprengt. Nach einer erzwungenen Annahme des Opfers **2. hxg5 bzw. 2. fxg5** wird der zweite schwarze Bauer geopfert (nach jeweils **2...h4** bzw. **2...f4**), wonach der schwarze König zu den gegnerischen Bauern kommt. Die zwei weißen Bauern fallen und Schwarz erzielt mit einem verbliebenen Bauern eine leicht gewonnene Position.

Aufgabe 30 (P)

Gomez - Dominguez, Santa Clara 2000

3r2k1/pp1r1p2/2p1pbp1/q4n1p/2PPQ2P/PP1R1NP1/5PK1/2BR4 w - - 0 1



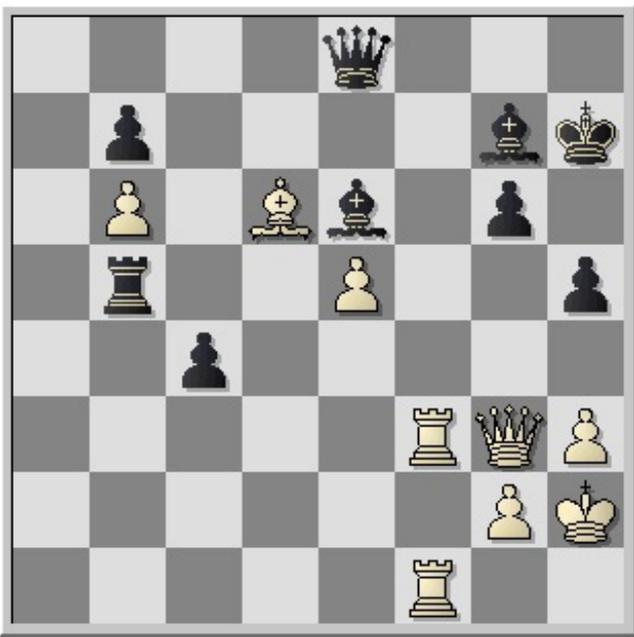
Weiß am Zug. **1. Lg5!**

Mit einem überraschenden Manöver **1. Lg5!** lässt Weiß seinen a-Bauern fallen, um nach einem Läufertausch die schwarzen Felder im gegnerischen Lager zu schwächen, wonach sein Springer mit großer Kraft auf **e5** kommt.

Aufgabe 31 (K)

Fressinet - Socko, 1. BL 2002

4q3/1p4bk/1P1Bb1p1/1r2P2p/2p5/5RQP/6PK/5R2 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. **Tf8!**

Weiß hat eine Qualität mehr, aber der Gegner hält mit seinem Läuferpaar scheinbar die Position. Ein überraschender Zug **1. Tf8!** nebst **Tf6!** ist das Signal zum weißen Königsangriff. Schwarz ist gezwungen, einen der weißen Türme zu schlagen und damit seinen wichtigen Verteidiger, den schwarzfeldrigen Läufer auf **g7** abzugeben. Dabei profitiert Weiß von den im gegnerischen Lager entstehenden schwachen Feldern **h6** und **f8**.

Aufgabe 32 (K)

Asauskas - Malisauskas, LTU-ch. 2004

r2q1r2/1b2bpkp/p3p1p1/2ppP1P1/7R/1PN1BQR1/1PP2P1P/4K3 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. **Df6+!**

Die schwarzen Felder **f6** und **h6** im gegnerischen Lager erweisen sich bei einer genauen Betrachtung als schwach. Nach dem phantastischen Damenopfer **1. Df6+** ist Schwarz zu seiner Annahme im ersten Zug oder später gezwungen. Und nach der weißen Antwort **gxf6+** wird der **f6**-Bauer eine wichtige Rolle im Angriff spielen. Wegen einer Mattdrohung dem gegnerischen König, dessen Bauernschutz sich als zu dünn gegen die Überzahl der weißen Figuren erweist, gewinnt Weiß das Material und die Partie.

Aufgabe 33 (K)

Turner - Mestel, BCF-ch. 2000

r4rk1/pp3pb1/1qppbnp1/8/2P1PP2/1PNQ1BPp/P6P/R1B1K2R b KQ - 0 1



Weiß am Zug. 1...Sxe4!

Die Besonderheit dieser Stellung besteht darin, dass der weiße König sich im Zentrum des Brettes unsicher fühlt. Aber eine Verzögerung seitens des Schwarzen würde zu einem Ausgleich führen, sobald Weiß eine Rochade macht.

Nach dem Springeropfer 1...Sxe4! 2. Lxe4 d5! baut Schwarz durch die Öffnung der zentralen Linien und der Diagonalen a1-h8 einen starken Königsangriff auf.

Aufgabe 34 (K)

Solovjov - Lugovoj, St. Petersburg 2005

1rb1qrk1/ppn1p1b1/3p3p/2pP2p1/4P1nQ/P1N2N1P/1PPBB1P1/R4RK1 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Lxg5!

Ein Läuferopfer für die zwei schwarzen Bauern wird im Laufe des weißen Angriffs von den weiteren überraschenden Zügen und Opfern ergänzt. Und der exponierte schwarze König ist vor diesem kraftvollen Sturm wehrlos.

Aufgabe 35 (P)

Solovjov - Kharitonov, St. Petersburg vs. Moskau 2005

r2qkb1r/3bpppp/p4nn1/3P4/1p1N4/1QN3B1/PP3PPP/R3KB1R w KQkq - 0 1



Weiß am Zug. 1. **Sc6!**

Nach dem natürlichen Abzug des angegriffenen Springers auf **c3** erzielt Schwarz schnell Ausgleich, zum Beispiel: 1. **Sd1**
Db6 2. **Sf3 e6=**

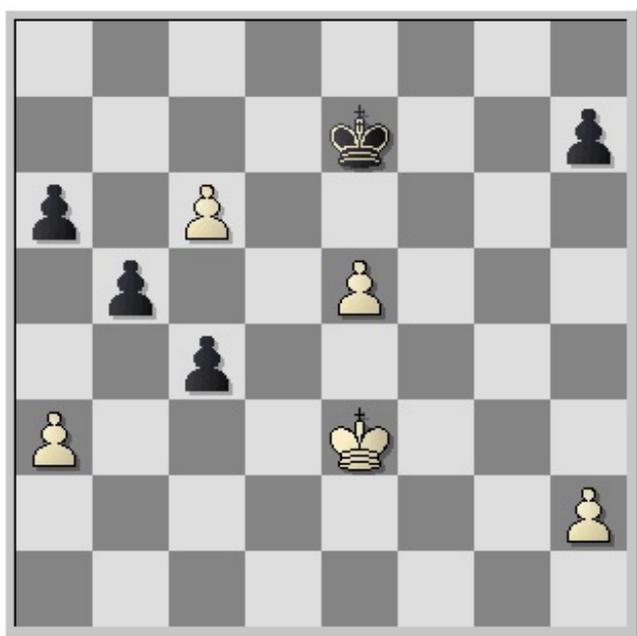
Das überraschende Figurenopfer 1. **Sc6!** führt nach 1...**Lxc6** zur Bildung eines mächtigen weißen *Freibauern* **c6**, der zugunsten von Weiß den Kampf entscheidet.

Verzichtet Schwarz auf die Annahme des Opfers, so geht der schwarze Bauer auf **b4** ohne Kompensation verloren.

Aufgabe 36 (E)

Taborov - Vovk, Kiev 1993

8/4k2p/p1P5/1p2P3/2p5/P3K3/7P/8 w - - 0 1



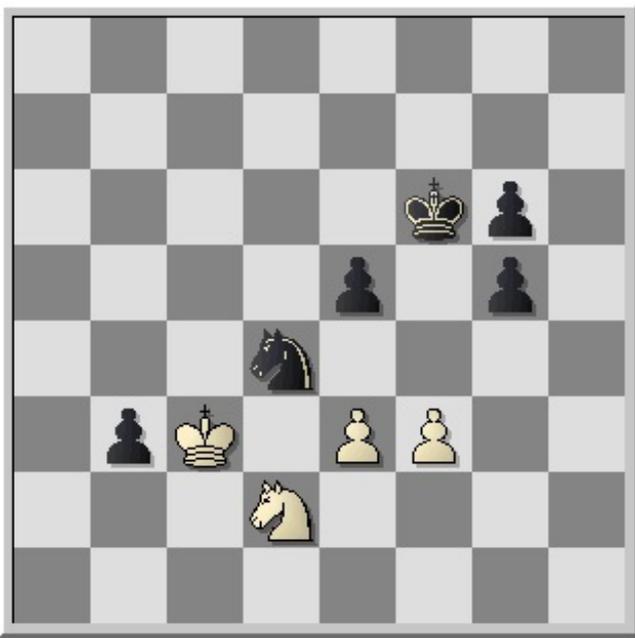
Weiß am Zug. 1. **Ke4!**

Schwarz hat in diesem materiell gleichen Bauernendspiel einen gedeckten Freibauern **c4**, aber sein weißer Kollege **c6** ist einen Schritt näher zum *Umwandlungsfeld* **c8**. Dieser Umstand spielt eine wichtige Rolle im weißen *Plan*: Die **c** und **e**-Freibauern bringen den Anziehenden zum Sieg dank entscheidender Unterstützung des Königs. Mit 1. **Ke4!** wird der einzig richtige Aufbau erreicht, wobei Weiß bei einer *Opposition* **Ke4** gegen **Ke6** am Zug ist. Bei einem schwarzen *Zugzwang* entscheidet **Ke4-d4** nebst **Kc5!** den Kampf.

Aufgabe 37 (E)

Boensch - Zude, Binz 1995

8/8/5kp1/4p1/3n4/1pK1PP2/3N4/8 b - - 0 1



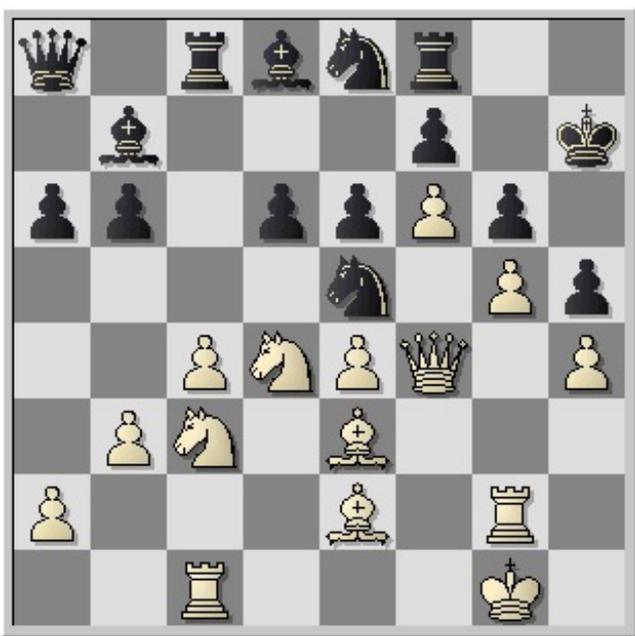
Schwarz am Zug. 1...Sxf3!

Diese Aufgabe demonstriert die entscheidende Bedeutung der *Freibauern* an beiden Flügeln im Endspiel. Bei den ruhigen Fortsetzungen wie 1...Sc2 bzw. 1...Sf5 kann Weiß die Stellung mit nur einem entfernten und schwachen Freibauern des Gegners halten. Durch ein Figuropfer 1. Sxf3! bildet Schwarz noch einen Doppel-Freibauern am anderen Flügel, der jetzt vom König unterstützt werden kann. Und dieser Freibauer entscheidet letztendlich die Partie.

Aufgabe 38 (K)

Ohlzon - Nilsen, Gausdal 2003

q1rbnr2/1b3p1k/pp1ppPp1/4n1Pp/2PNPQ1P/1PN1B3/P3B1R1/2R3K1 w - - 0 1



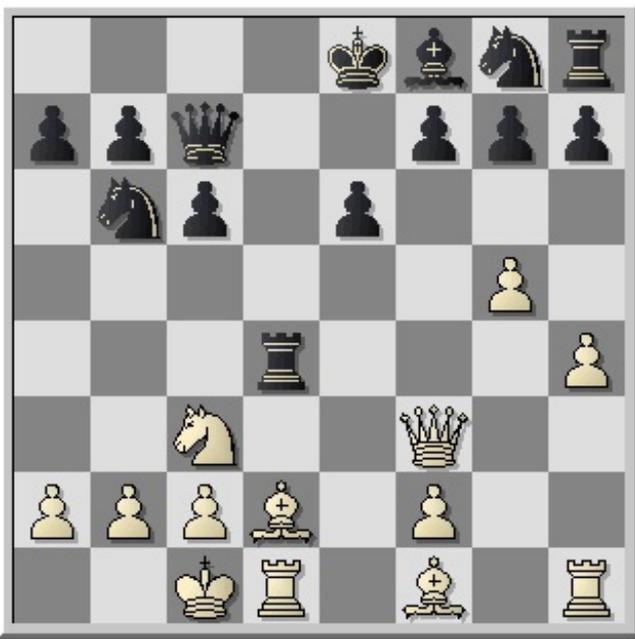
Weiß am Zug. 1. Lxh5!

In dieser ruhigen, geschlossenen Position gibt es einen tiefen, mit einem Figuropfer verbundenen *Plan* des Königsangriffs. Eine Annahme des Opfers 1. Lxh5 gxh5 geht nicht, da Weiß nach 2. g6+ Matt setzt. Und nach 1...Sd3, wobei gleich drei weiße Figuren angegriffen sind, lässt sich der „verrückte“ Läufer durch 2. Lxg6! zum zweiten Mal schlagen. Die gegnerische Königsdeckung wird völlig zerstört mit deutlichem weißem Vorteil.

Aufgabe 39 (K)

Conquest - Hodgson, 1. BL 1995

4kbnr/ppq2ppp/1np1p3/6P1/3r3P/2N2Q2/PPPB1P2/2KR1B1R w k - 0 1



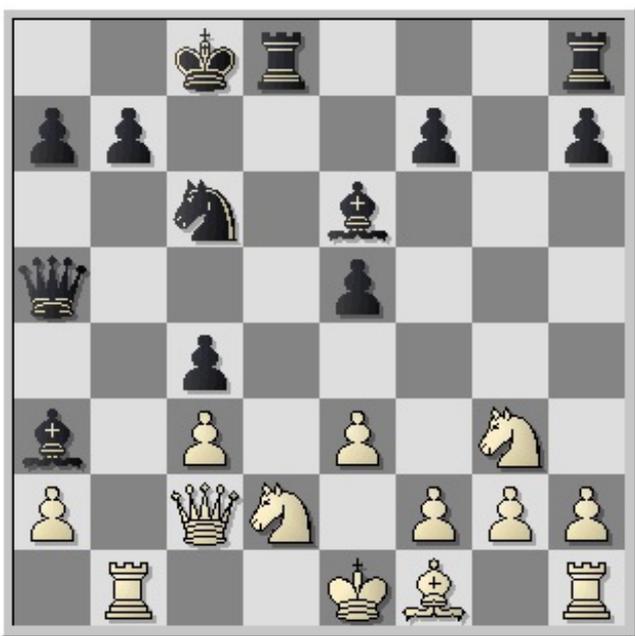
Weiß am Zug. 1. **Sb5!**

Ein überraschender Springerzug auf **b5** stellt eine Gabel dar, deswegen ist eine Annahme des Opfers erzwungen. Und nach 1. **Sb5! cxb5** 2. **Lxb5+** stürzen sich die restlichen weißen Kräfte gegen den unrochierten schwarzen König. Dieser Offensive kann Schwarz kaum widerstehen bei seinem unterentwickelten Königsflügel.

Aufgabe 40 (K)

Efimov - Nataf, FRA-ct 2000

2kr3r/pp3p1p/2n1b3/q3p3/2p5/b1P1P1N1/P1QN1PPP/1R2KB1R b K - 0 1



Weiß am Zug. 1...**Txd2!**

Wird Schwarz seine Bauernschwäche auf **c4** decken, so bekommt Weiß Zeit, um seine Entwicklung zu beenden, zum Beispiel 1...**Da6** 2. **Le2=**

Ein überraschendes Qualitätsopfer 1...**Txd2!** hat einen positionellen Hintergrund: Schwarz erzwingt zwei Züge später ein Gleichgewicht wieder mit einem merkbar besseren Spiel.



Nachspielen und Runterladen

MGV40-Test (mit Varianten) online nachspielen

MGV40-Test herunterladen, komplett, mit Varianten (PGN)

MGV40-Test herunterladen, komplett, nur mit Lösungszügen (PGN)

MGV40-Test herunterladen, Königsangriff (PGN)

MGV40-Test herunterladen, Positionsspiel (PGN)

MGV40-Test herunterladen, Endspiel (PGN)

MGV40-Test herunterladen, (EPD)
