



Die Werbung verspricht ein menschliches Schachprogramm, und auch Weltmeister Wladimir Kramnik lobte, sein elektronischer Bezwinger spiele „menschlich“. Ob es sich nur um das übliche Marketing-Blabla handelt oder Fritz tatsächlich menschlich spielt, hat Peter Vossen im Selbstversuch nach „Bonn-Regeln“ herauszufinden versucht.

Ende 2006 kam es in Bonn zu dem viel beachteten Vergleich zwischen dem Schach-Weltmeister und dem Spitzenprogramm Deep Fritz 10. In sechs Partien maßen sich die Kontrahenten unter Turnierbedingungen, wobei einige spezielle Regeln zu beachten waren, die überwiegend dem Menschen zugute kamen. Da ich heutzutage als einfacher Turnierschachspieler ohne fremde Hilfe chancenlos gegen moderne PC-Programme bin, kam es mir in den Sinn, meine Chancen gegen ein Programm unter Zuhilfenahme der Bonn-Regeln auszutesten. Immerhin hat sie sogar der Weltmeister für sich in einem Wettkampf reklamiert und da kann es ja wohl für einen 08/15-Spieler nicht zu viel verlangt sein, wenn er auch diese Hilfsmaßnahmen für sich in Anspruch nimmt.

Mein Gegner war schnell gefunden, Fritz 10 auf meiner heimischen Hardware sollte es sein, wenn schon Deep Fritz in Verbindung mit der Bonn-Hardware nicht zur Verfügung stand. An dieser Stelle möchte ich mich bei Peter Schreiner (Chessbase) bedanken für die prompte Zusendung des Testgegners.

In dem nachfolgenden Artikel möchte ich dem interessierten Leser ein Match zwischen mir (Peter Vossen, DWZ 2113) und Fritz 10 über sechs Partien gespielt als Wertungspartien unter Turnierbedenkzeit präsentieren und abschließend subjektive Schlüsse auf Spielweise, Vorzüge und Schwächen des Top-Programms Fritz 10 ziehen.



Die Bonn-Regeln

Die wichtigste Regel bestand darin, dass Kramnik während der Eröffnungsphase die Gelegenheit bekam, die Entwicklung auf dem physischen Schachbrett mit dem Eröffnungsbuch der Software zu vergleichen. Dabei konnte er mit Hilfe eines zweiten Bildschirms alle Informationen einsehen, die das Chessbase-Eröffnungsbuch (ctg-Format) enthält (Präferenzen, Anzahl der berücksichtigten Partien, ELO-Durchschnitt der beteiligten Spieler, prozentuale Ergebnisquote).

Die andere wesentliche Regel sah vor, dass die von Deep Fritz verwendeten Endspieldatenbanken (Tablebases: 3-, 4-, und 5-Steiner) nicht nur dem Programm, sondern auch Kramnik zugute kommen sollten. Also wurde für die Partien vereinbart, dass bei Erreichen einer Stellung mit fünf Steinen der Spielbetrieb abgebrochen wird. Anschließend sollte die Partie unter Zuhilfenahme der Endspieldatenbanken als gewonnen oder remis gewertet werden.

Kritiker des Bonner Wettkampfes monierten sogleich, dass Kramnik zwar ein cleverer Verhandlungspartner war, die Bevorzugungen zu seinen Gunsten aber unfair wären. Andere wiesen jedoch darauf hin, dass die Tatsache an sich, dass Fritz 10 im Gegensatz zu Kramnik Datenbanken verwenden darf, unfair sei. Die Lösung dieser Fragestellung – sofern es denn überhaupt eine gibt – ist nicht Aufgabe dieses Artikels. Jedenfalls führte die erste genannte Regel (Eröffnungsbuch) dazu, dass die eigentlichen Partien – ohne Benutzung von Datenbanken – in ausgeglichenen und interessanten Mittelspielstellungen begannen. Die zweite Regel kam überhaupt nicht zum Zuge, da in allen sechs Partien zuvor eine andere Entscheidung gefallen war, bevor es zu einem 5-Steiner kam.



Ist Fritz 10 (Deep Fritz) auf das Spiel gegen Menschen optimiert?

Bei der Eröffnungs-Pressekonferenz bemerkte Matthias Wüllenweber (ChessBase), dass das Entwicklerteam von Fritz großen Wert auf die Spielweise ihres Programms gegen Menschen gelegt habe, während andere Programmierer ausschließlich im Hinblick auf das Verhalten gegen andere Programme achten würden. Soweit ich das aus der Analyse der Partien gegen Kramnik beurteilen kann, ist dieses Vorhaben durchaus gelungen. Dennoch stellte sich mancher die Frage, ob diese Aussage mehr durch ihren reinen Wahrheitsgehalt oder die Absicht, die Werbetrommel zu rühren, motiviert ist.

Leider sind die Zeiten vorbei, zu denen ich mich einfach vor den Computer setzen und solche Aussagen anhand von Wertungspartien überprüfen konnte. Viele Spieler wissen, dass es kaum noch möglich ist, einen erheblichen Nachteil während der Eröffnungsphase zu vermeiden, da der Computergegner auf ein breites und gutes Eröffnungsbuch zugreifen kann. Dieser Nachteil wiegt doppelt schwer, da Schachcomputer am besten in überlegenen Mittelspielstellungen agieren. Es ist heutzutage kaum noch möglich, solche Stellungen zu überleben, da Menschen nur äußerst selten perfekte Verteidigungspartien gelingen.

Jedoch geben die Bonn-Regeln auch bedeutend schwächeren Spielern als dem Weltmeister die Möglichkeit, ein ausgeglichenes oder sogar überlegenes Mittelspiel zu erreichen, indem der menschliche Spieler auf das Eröffnungsbuch des Gegners zugreift. In solchen Fällen kann es dem Menschen nämlich gelingen, seine Vorzüge besser zum Tragen zu bringen und seine Pläne durchzusetzen. Natürlich ist der Mensch dann auch hier gefordert, sehr genau zu agieren, aber immerhin bekommt er eine echte Chance, sein Können in den Vordergrund zu stellen. Gelingt dieses Vorhaben, ins Spiel zu kommen, dann ist Fritz 10 gefordert, für Menschen besonders unangenehme Züge zu spielen. Jedenfalls war es meine Absicht, mit dieser Vorgehensweise die Fragestellung zu beantworten, ob Fritz 10 auf das Spiel gegen Menschen optimiert ist.



Matchbedingungen und Trainingswettkampf

Ich wusste nicht, ob der Vorteil, ins Eröffnungsbuch schauen zu können, ausreichen würde, Fritz 10 wirklich die Stirn zu bieten, aber immerhin stärkt es schon ein wenig das Selbstvertrauen und das ist ja beim Menschen bekanntlich die halbe Miete. Also setzte ich mich an ruhigen Tagen hin und spielte Wertungspartien (2h/40, 1h/20, 30 min/Rest) gegen Fritz 10 unter Berücksichtigung des oben angesprochenen Teils der „Bonn-Regeln“.

Da es im Wertungspartiemodus (zu Recht) nicht möglich ist, dass der Mensch das Eröffnungsbuch einsehen kann, half ich mir, indem ich zu Beginn der Partie das Buch auf einem anderen Rechner mit Chessbase 8.0 öffnete und mir nach jedem von Fritz gemachten Zug die Expertisen der in Frage kommenden Züge anschaute. Sobald Fritz 10 die Eröffnungsphase beendete und Zeit verbrauchte, schloss ich Chessbase 8.0 auf dem Zweitrechner und wandte mich komplett dem Computer zu auf dem die eigentlichen Partien ausgetragen wurden (PC (Athlon XP 1700+, 512 MB RAM).

Um ein bisschen Routine zu entwickeln, habe ich erstmal einen Trainingswettkampf mit sechs Wertungspartien außerhalb der späteren Wertung gespielt. Die Ergebnisse waren recht frustrierend, ein 6:0 für Fritz 10 zeigte mir, dass es schwer werden würde, eine totale Niederlage zu vermeiden. Trotz ab und zu gelungener Eröffnungsexperimente gelang es mir nie, Fritz 10 auch nur annähernd zu gefährden. Zu schwankend waren meine Leistungen, erst zu Beginn des neuen Jahres bekam ich etwas mehr Sicherheit in mein Spiel, was mir aber zunächst mal auch nicht half, gegen Fritz 10 zu bestehen.



Erkenntnisse und Wettkampfstrategie

Immerhin konnte ich aus diesem Training einige Erkenntnisse gewinnen, die mir später nutzten. Ein typisches „Auf Remis spielen!“ wie es unter Menschen üblich ist, kann gegen Fritz 10 nicht gelingen. In ausgeglichener Stellung hat Fritz 10 sehr viel Möglichkeiten, und das nutzt er sehr effektiv, indem der Züge sucht, die dem menschlichen Gegner das Leben möglichst schwer machen. Damit will ich auf einen eminent wichtigen Unterschied der Spielweisen von Menschen und Computer hinweisen: Angenommen in einer komplizierten, ausgeglichen Mittelspielstellung führt ein Spieler einen Zug aus, der einen gewissen Anspruch an die gegnerische Antwort stellt. Dieser Anspruch mag darin bestehen, dass es scheinbar fünf logische Antwortzüge gibt, zwei aber nur wirklich gut sind, wohingegen die anderen drei zu unterschiedlich starken Schwierigkeiten führen würden.

Ist dieser Gegner ein Mensch, so muss er sich mit der Stellung intensiv auseinandersetzen, um die richtigen Züge zu finden. Das wird ihm wahrscheinlich auch gelingen, aber es stellt Anforderungen an seine (vor Ermüdung nicht geschützten) geistigen Fähigkeiten. Kommt es im Verlauf der Partie häufiger zu solchen Situationen, an denen der Mensch echt gefordert wird, ist es wahrscheinlich, dass er aufgrund geistiger Ermüdung irgendwann zu einem Fehlgriff kommt. Bei einem Computerprogramm, das sich in dieser oben genannten Situation mit den fünf möglichen Zügen befindet, steht es dagegen fast außer Frage, dass er einen der möglichen besseren Züge findet. Taktisch schlechte Züge, die schnell verlieren, spielt sowieso kein modernes Computerprogramm mehr. Im Unterschied zum Menschen behält das Computerprogramm diese weitgehende Fehlerresistenz auch über einen beliebig langen Zeitraum. Somit muss es Aufgabe eines gegen Menschen optimierten Programms sein, den Gegner ständig vor Probleme zu stellen oder ihm zumindest die Möglichkeit geben, leichte Fehler zu machen.

In meinen Partien des Trainingsmatches konnte ich sehr gut beobachten, wie es mir ab und zu nicht gelang, Stellungsprobleme zu lösen. Die Folge davon sind häufig schwierige Stellungen, in denen einem das Programm noch schwierigere Aufgaben stellt, was immer mit baldigen Niederlagen endete.

Aus dieser Beobachtung konnte ich ableiten, dass es mir – um Remis anzustreben – gelingen musste, überlegene Stellungen zu erreichen, in denen der Computer-Gegner selbst genug damit zu tun hat, Drohungen abzuwehren und nicht dazu kommt, sein Gegenüber zu prüfen. An einen möglichen Gewinn konnte ich sowieso keinen Gedanken verschwenden.



Widerstand sinnlos?

Partie 1 ist ein typisches Beispiel für versuchtes „Spiel auf Remis“ seitens des Menschen. Nach der Eröffnung verhält sich Weiß (Mensch) passiv und bemüht sich darum, seine Stellung nicht zu verschlechtern. Einige kleinere Ungenauigkeiten in der frühen Mittelspielphase (14. – 19. Zug) sorgen aber dafür, dass Fritz 10 langsam aber sicher die Initiative übernimmt. In den nächsten vier Zügen begnügt sich Fritz 10 mit einem kleinen Vorteil, lauert aber auf Fehler des Gegners. In schwieriger Stellung unterläuft dem Menschen eine Ungenauigkeit im 24. Zug und ein Fehler im 25. Zug, wonach eine Fortsetzung der Partie keinen Sinn mehr hat.

Vossen,Peter - Fritz 10, Runde 1

1.Sf3 d5 2.d4 Sf6 3.c4 c6 4.e3 Lf5 5.Ld3 Eine anspruchslose Fortsetzung, wonach sich die Chancen schnell ausgleichen.

5...Lxd3 6.Dxd3 e6 7.0-0 Sbd7 8.b3 Das Fritz10-Buch versieht diesen Zug mit einem Fragezeichen, also „Nicht spielen!“. Aber auch mit dem vom Buch besser angesehenen Zug 8.Sc3 kann Weiß den Gegner nicht erschrecken nach 8...Lb4

8...Lb4 9.La3 a5 10.Lxb4 axb4 11.a4 Zur (vielleicht empfehlenswerten) Vereinfachung führt 11.a3 bxa3 12.Txa3 Txa3 13.Sxa3

11... 0-0 12.Sbd2 Te8 13.Tfc1 13.e4 ist keine gute Idee wegen der taktischen Riposse 13...Sc5! 14.dxc5 dxe4 15.De3 (15.Dxd8? Texd8μ) 15...exf3 16.Sxf3; Als vorbeugende Maßnahme gegen e6-e5 wäre wohl besser 13.Tfd1 geschehen.

13... e5 14.Df1 Dc7 15.h3 Die letzten weißen Züge waren etwas passiv.

15...exd4 16.Sxd4 Se4 Schwarz bemüht sich darum, die Initiative zu übernehmen. Dennoch ist die Stellung weiter ausgeglichen.

17.S2f3?! Weiß hätte sich auf die Variante beginnend mit 17.Sxe4 dxe4 einlassen sollen, doch ihn schreckte das Erscheinen eines Springers auf d3 ab nach 18.De2 Se5 19.Td1 Sd3

17...Sdf6 18.cxd5 Sxd5 19.Tc4 Wie sich nachfolgend zeigt, ist diese Turmstellung nicht annähernd so gut wie es mir erschien. Nach c4 gehört vorerst die Dame.

19...De7



20.Tac1 Tad8 21.T4c2 Td7 Fritz 10 nimmt ein wenig das Tempo heraus. Folgerichtiger ist das sofortige 21...Sdc3 wonach eine Entlastung mit 22.Sd2? nicht möglich ist wegen 22...Sg3! 23.fxg3 Dxe3+ 24.Kh1 Txd4-+

22.Sd2 Sdc3 Auf 22...Sec3 nimmt Weiß eine flexible Verteidigungsstellung ein mit 23.Te1 Ted8 24.S4f3]

23.Sxe4 Sxe4 24.De1 Besser steht die Dame auf e2, um bei Bedarf nach c4 zu streben.

24...Ted8 25.Tc4? Jetzt verliert Weiß Material! Die letzte Chance bestand darin die Dame doch noch nach e2 zu stellen, z.B. 25.De2 c5 26.Sf3 Td3 27.Sd4!

25...c5-+ 26.Sf3 Td3 27.Tb1

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 Nimzowitsch-Indisch eignet sich immer sehr gut als Schwarz-Waffe gegen Computerprogramme.

4.e3 c5 5.Ld3 0-0 6.Sf3 Lxc3+!? Es ist nie verkehrt, als Mensch zu versuchen, einen Computer-Gegner mit einer komplizierten Bauernstellung zu beaufschlagen. Voraussetzung dafür ist, dass man nicht Gefahr läuft, im Zentrum überrollt zu werden.

7.bxc3 d6 Nach Abtausch des schwarzfeldigen Läufers gegen einen weißen Springer bemüht sich Schwarz darum, die Stellung geschlossen zu halten und setzt die eigenen Bauern möglichst auf schwarze Felder.

8.0-0 Sc6 9.e4 e5 10.d5?! Ich halte die Abriegelung des Zentrums durch Fritz 10 aus psychologischen Gründen für verfehlt. Jetzt kommen in der Partie menschliche Fähigkeiten mehr zum Zuge.

10...Se7 11.Sh4 Sg6 der erste Zug außerhalb des Eröffnungsbuches.

12.Sxg6 hxg6 13.Lg5 De8 14.Tb1 Sh7 Mir schwebte vor, alle Königsflügelbauern auf schwarze Felder zu stellen und anschließend mit Dame und Springer über die freigewordenen Felder f7 und g6 zu expandieren. Währenddessen sollte der Damenflügel verharren gegen gegnerische Aktionen.

15.Ld2 g5 16.Te1 Da Fritz nicht mehr zu f2-f4 kommt, stellt er seinen Turm auf eine Linie, wo er mehr Felder bekommt. Eventuell will er über e3 zum Königsflügel schwenken.

16...f6 17.a3?! Das bringt Weiß nicht weiter. Fritz 10 versteht die Notwendigkeiten der Stellung nicht. Mit 17.Le2!? hätte Weiß z.B. um die weißen Felder am Königsflügel kämpfen können. 17...Dg6 18.Lg4 und der schlechte weiße Läufer geht vom Brett, was ein echter Erfolg für Weiß ist.

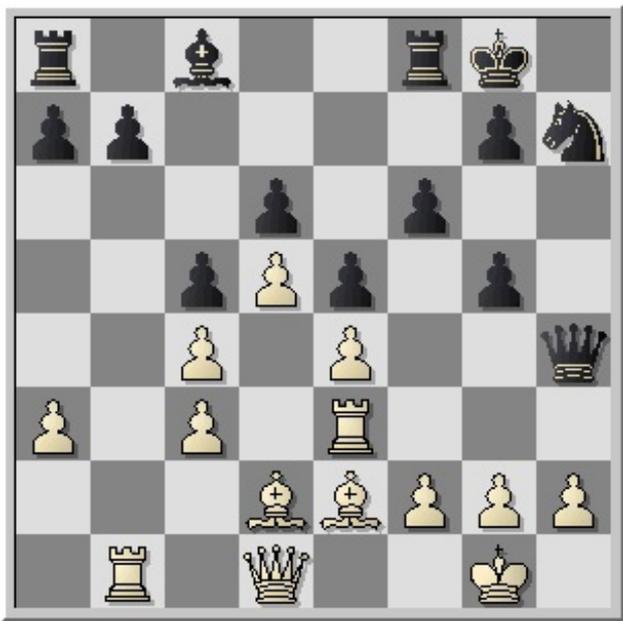
In der Folge hätte Schwarz mehr Probleme mit seinem nicht mehr vom Läufer zuverlässig gedeckten Bb7 bekommen. Auf b7-b6 wäre der Damenflügel mit a2-a4-a5 aufgerollt worden.

17...Dg6 18.Te3 18.Le2? funktioniert jetzt nicht mehr wegen 18...Dxe4

18...Dh6 Als Nächstes plant Schwarz den Springer über f8-g6-f4 zu befördern. Zuvor muss natürlich Tf8 verschwinden, am besten nach h8.

19.Le2 Weiß kommt zurück auf den oben skizzierten Plan, die weißfeldrigen Läufer abzutauschen mit Le2-g4.

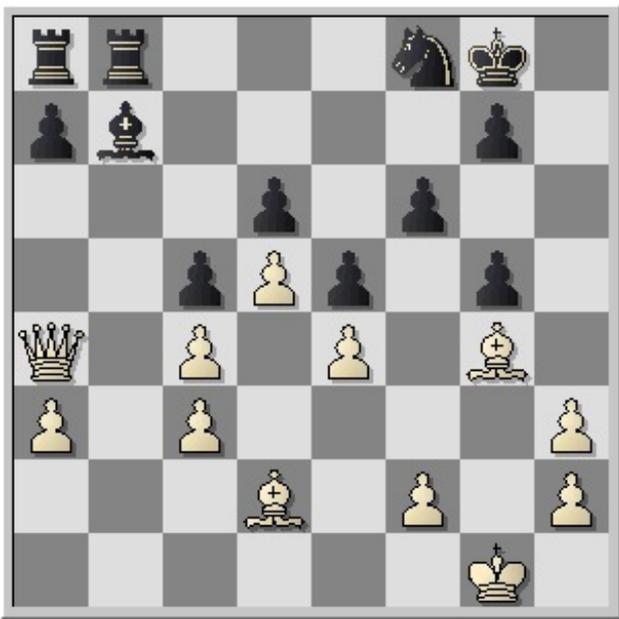
19...Dh4 Die einzige Möglichkeit, Le2-g4 zu verhindern, ohne dass Schwarz seine Pläne ändert. 19...g6 20.Lg4 f5 kann nicht im schwarzen Interesse sein, da hiermit das wichtige Transit-Feld g6 verstopft wird.



20.Txb7!? Fritz 10 nutzt die erste Möglichkeit, die sich bietet, den natürlichen Verlauf der Partie radikal zu ändern. Das Programm erkennt natürlich schnell, dass es den Abtausch seiner zwei Türme gegen die gegnerische Dame + 1 Bauer erzwingen kann, was materiell in etwa gleichwertig ist. Von einer Stellungsverbesserung kann dennoch keine Rede sein, da die weißen Läufer nicht allzuviel Aktivität entwickeln können. Andererseits bevorzugt der neu entstandene Stellungstyp, wo sehr konkret agiert werden muss, ganz klar die Fähigkeiten eines Computers. Man könnte sogar sagen, dass Fritz 10 an dieser Stelle psychologisch gut agiert hat. Besser als dieses spektakuläre Opfer wäre 20.Lh5! gewesen, womit Weiß den Abtausch der weißfeldrigen Läufer auf Umwegen erzwingt. 20...g4 Sonst gewinnt Weiß mit g2-g3. 21.Lg6! und nachfolgendem Lg6-f5.

20...Lxb7 21.Th3 Dxb7 22.gxh3 Tfb8 Schwarz bemüht sich darum, schnellstmöglich die Kontrolle über die offene b-Linie zu erlangen, bevor Weiß mit seiner schnellen Dame Unordnung in den schwarzen Reihen stiften kann.

23.Da4 Sf8 24.Lg4



24...Lc8? Schwarz begeht einen Fehler, da er die jetzt entstehenden Möglichkeiten der weißen Dame nicht ausreichend würdigt. Der weiße Läufer ist nicht so gefährlich, dass Schwarz sich sofort um ihn kümmern müsste. Zuallererst hätte Schwarz die Möglichkeiten der weißen Dame mit 24...a5! beschneiden sollen.

25.Lxc8 Txc8 26.Da6= Fritz 10 hat einiges erreicht! Die Dame belästigt die schwarzen Schwächen d6 und a7, so dass die schwarzen Figuren passive Plätze einnehmen müssen. Zudem gestattet das Verschwinden der weißfeldrigen Läufer der Dame die Hoheit über die weißen Felder. Dennoch sollten die schwarzen Figuren nach einer Konsolidierungsphase wieder in der Lage sein, sich zu befreien.

26...Td8 27.Kg2 Td7 28.Kg3 Tb8? Für Träume von der offenen Linie ist keine Zeit. Einem drohenden Gegenspiel am Königsflügel hätte Schwarz mit 28...Sg6 vorbeugen müssen, z.B. 29.Kg4 Kf7 30.Dc6 Tad8 31.Le3 und die Stellung befindet sich im Gleichgewicht, z.B. 31...Se7 32.Db5 Sg6 33.Dc6 Se7

29.h4! Jetzt bemüht sich Weiß sogar darum, die Initiative zu übernehmen.

29...gxh4+ 29...Tb2 ist nicht besonders effektiv nach 30.Le3

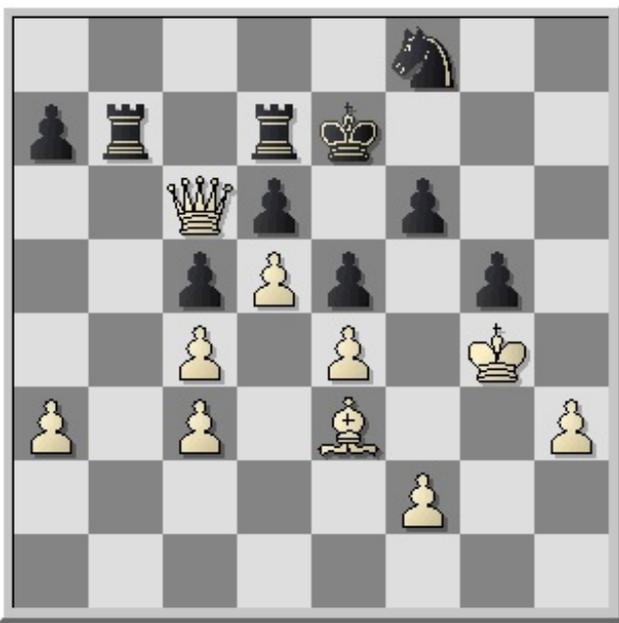
30.Kxh4 Kf7 31.Le3!? Clever, Weiß beugt einem Eindringen des Turms nach b2 zu Unzeiten vor.

31...g5+?! Damit produziert Schwarz eine mögliche spätere Angriffsmarke für den weißen h-Bauer. Schwarz sollte zunächst alle seine Kräfte darauf verwenden die Dame zurückzudrängen mit 31...Tb6

32.Kg4 Tb1 Schwarz will nicht mehr still halten. 32...Tb6 kann Schwarz ein Eindringen der Dame nicht verhindern. 33.Dc8

33.h3 33...Ke7?! Schwarz ist viel zu unbesorgt. Ehrlich gesagt, war ich der Ansicht, immer noch etwas besser zu stehen. Besser war es den vorwärts drängenden König mit 33...Tg1+ etwas einzubremsen. Nach 34.Kf3 Th1 35.Kg2 Tb1 bekommt Schwarz eine Verschnaufpause.

34.Dc6 Tbb7? 34...Tb6 musste geschehen, um das Gleichgewicht aufrecht zu halten.



35.Lxc5! Ein irres Figurenopfer, um die weiße Bauernmasse im Zentrum beweglich zu machen.

35...dxc5 36.Dxc5+- Kf7 37.Da5! Fritz ist in seinem Element und macht Schwarz das Leben schwer.

37...Tb8 Schwarz bemüht sich darum, die Bauern unbeweglich zu machen, doch es ist bereits zu spät.

38.c5 Tc8 39.c6 dc7 40.Db4 Td8 Danach ist die Partie sofort zu Ende, es gibt jedoch keine Verteidigung mehr.

41.d6 1-0

Partie online nachspielen

In der dritten Partie kommt eine unspektakuläre, geschlossene Variante von Grünfeld-Indisch auf das Brett. Nach dem 9. Zug wird das Eröffnungsbuch bei minimalen Vorteilen für Weiß geschlossen. Mit dem 11. Zug spielt Fritz 10 einen herausfordernden Zug, der etwa zu aktiv für die weißen Möglichkeiten erscheint. Er erinnert sehr an den Zug von Deep Fritz aus der ersten Partie gegen Kramnik, wonach er in große Schwierigkeiten geraten ist. Auch hier in der Partie nutze ich die Gunst des Augenblicks, um mit einem Qualitätsoffer den gegnerischen Springer von der Restarmee zu isolieren.

Bis zum 15. Zug gelingt es mir, eine überlegene Stellung aufzubauen, während Fritz 10 nicht immer die idealen Züge findet (15. Zug). Mit dem 16. Zug fange ich an, schwächer zu spielen. Anstatt zu versuchen, Material zurückzugewinnen, erforderte es der Geist der Stellung weiter dynamische Vorteil anzuhäufen. Diese selbstbewusste Spielweise muss ein Menschlein aber erst mal gegen einen starken Computer psychologisch durchhalten. Nach den schwächeren 16. und 17. Zügen hat Weiß den vorher durchaus vorhandenen Vorteil verloren. Dennoch war weiterhin hohe Genauigkeit gefordert, die ich jedoch nicht mehr zu erbringen in der Lage war. Mit dem 20. Zug versuche ich, wenigstens die Materialverluste auszugleichen, übersehe aber, dass das aufgrund einer einfachen taktischen Wendung gar nicht möglich ist. Wieder wird eine Weiß-Partie von mir durch eine frühe Aufgabe beendet.

Vossen,Peter - Fritz 10 (2988), Runde 3

1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 d5 4.Sf3 Lg7 5.e3 0-0 6.Le2 c6 7.0-0 Le6 8.b3 c5 9.Lb2 Interessant ist die Alternative 9.La3!? worauf das Fritz 10-Buch die folgende Fortsetzung vorgesehen hat: 9...Se4 10.Sxd5 Lxd5 11.cxd5 cxd4 12.Sxd4 Sc3 und nach den logischen Folgezügen 13.Dd3 Sxe2+ 14.Dxe2 Dxd5 15.Tfd1 steht Weiß prima.

9...Sc6 10.cxd5 Sxd5 Fritz 10 wurde in einer leicht schlechteren Stellung von seinem Eröffnungsbuch in die Partie entlassen. 11.Tc1 führt zu nichts! Etwas engagierter war 11.Se4 cxd4 12.Sxd4 Sxd4 13.Lxd4 Sf6 14.Dc2

11...Sdb4!? Fritz 10 spielt einen herausfordernden Zug! Mit 11...Sxc3 12.Lxc3 cxd4 konnte Schwarz ganz leicht ausgleichen.

12.Sa4!? Weiß nimmt die Herausforderung an.

12...cxd4 13.a3!? **Sa2?!** Sehr riskant gespielt von Fritz! Eine ruhigere Alternative bestand in 13...d3!? 14.Lxg7 dxe2 15.Dxe2 Kxg7 16.axb4 Sxb4



14.Txc6! Mit diesem Qualitätsoffer gewinnt Weiß die Zeit, den verirren schwarzen Springer zu isolieren.

14...bxc6 15.Sxd4 15.Lxd4?! ist schlechter nach 15...c5! 16.Sxc5 Sc3 17.Sxe6 fxe6 18.Dc2 Sxe2+ 19.Dxe2 Dd5

15...Tb8? Um das dynamische Gleichgewicht aufrecht zu halten hätte Schwarz 15...Lxd4 spielen müssen, z.B. 16.Lxd4 (oder auch 16.Dxd4 Dxd4 17.Lxd4 Lxb3 18.Sc5 Tab8 19.Sd7) 16...Dd6 17.Dc2 Dxa3 18.Sc5 Sb4 19.De4 Ld5 20.Dxe7 Sc2 21.Df6 Sxd4 22.Dxd4

16.Da1 Weiß hat es eilig, Material zurück zu erobern. Etwas besser war 16.Sc5!? mit Vorteil, z.B. 16...Ld5 17.e4 Db6 18.Sd7 Lxb3 19.Da1 Db7 20.Sc5 Db6 21.Sdxb3 Lxb2 22.Dxa2 und Weiß steht klar besser.

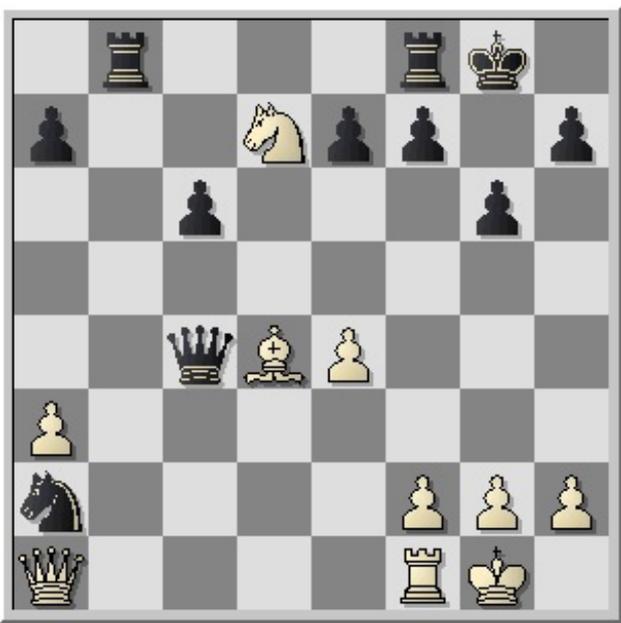
16...Ld5!



17.Lf3? Hier greift Weiß aber fehl. Der gute Läufer auf d5 hätte belästigt werden müssen mit 17.e4! Lxe4 18.Td1 Dd5 19.Dxa2± Lxg2 20.Td3

17...Lxd4! 18.Lxd4 Lxb3 19.Sc5 Ld5 20.Lxd5? Weiß will die schwarze Dame in Schwierigkeiten bringen, gerät aber nur selber in ebensolche. 20.Le2 war hier das Beste!

20...Dxd5-+ 21.e4 Dc4 22.Sd7



Droht Qualitätsrückgewinn, jedoch:

22...Tbd8 Nach 23.Sxf8 Txd4 kann Weiß sofort aufgeben. **0-1**

Partie online nachspielen



Widerstand ist nie sinnlos!

In der 4. Partie wiederholt Fritz 10 die Züge aus der 2. Partie, und mir fiel kein Grund ein, wieso ich dem nicht folgen sollte. Interessanterweise weicht Fritz 10 im 14. Zug ab von dem Zug Tab1 aus der zweiten Partie, obwohl er sich schon lange außerhalb des Eröffnungsbuchs befand. Die Folge ist, dass sich Weiß komplett anders aufbaut, während Schwarz eine ähnliche Vorgehensweise wie in der 2. Partie verfolgt. Diesmal geht mein Plan voll auf: Während Fritz 10 diesmal einige Möglichkeiten auf Gegenspiel – z.B. durch Qualitätsoffer auf b7 – verpasst, gelangt der schwarze Springer mit dem 24. Zug auf sein Idealfeld f4.

Mit dem 26. Zug begeht Fritz 10 mit dem Vormarsch des a-Bauern einen groben positionellen Fehler wonach er sich für alle Zeiten von einem eigenen aktiven Spiel verabschiedet – umsichtiges Spiel des Gegners vorausgesetzt. Bis zum 30. Zug ist Fritz 10 am Königsflügel komplett in die Defensive geraten, allerdings konnte ich nicht erkennen, wie sich die Stellung gewinnbringend öffnen lassen konnte. Daher führte ich Umgruppierungen der Schwerfiguren aus, um Schwächungen zu erzwingen, worin Fritz 10 mich sogar unterstützte, indem er seinen h-Bauern freiwillig nach h3 stellte. Nach der Umgruppierung der Dame hinter den Turm und nachfolgendem Opfer auf h3 wäre es um Fritz 10 geschehen gewesen. Allerdings zeigt sich das Programm in höchster Not sehr erfinderisch und erzwingt den Abtausch des – für den Königs-Angriff sehr wichtigen – weißfeldrigen Läufers auf Kosten eines Bauers.

Nach dem Abtausch der weißfeldrigen Läufer ist das Angriffsspiel am Königsflügel beendet und Gegenstand des Interesses wird die jetzt halboffene d-Linie, auf der Fritz 10 jetzt angreift und ich verteidigen muss. Nach einer Konsolidierungsphase erreicht die schwarze Dame im 46. Zug das ideale Feld e6, von wo aus sie mehrere weiße Schwächen belagert. Bevor ich dazu komme, diesen Druck zu verstärken, entscheidet sich Fritz 10 dafür, die Damen abzutauschen. Direkt im Anschluss an den erzwungenen Abtausch im 48. Zug schicke ich meine Bauernmajorität am Damenflügel – unterstützt von den Türmen - nach vorne. Fritz 10 nimmt wiederum die bestmögliche Defensivstellung ein und erschwert mir eine Gewinnführung mit größtmöglichem Widerstand.

Im 60. Zug hätte ich die Möglichkeit gehabt, die Qualität zu gewinnen, wobei ich aber ein Gegenspiel in Form eines gegnerischen Freibauern auf der a-Linie in Kauf hätte nehmen können. Da meine oberste Maxime darin bestand Gegenspiel zu vermeiden, versuchte ich eine aussichtsreiche Fortsetzung, bei der auf einen Qualitätsgewinn verzichtet wird. Die gewählte Fortsetzung erzwang den Abtausch der verbliebenen Leichtfiguren und das Entstehen von verbundenen schwarzen Freibauern im 61. Zug, was mir für einen späteren Gewinn ausreichend erschien, obwohl die Bauern zunächst blockiert waren.

Die folgende Phase spielt Fritz – am Abgrund balancierend – auf erstaunlichem Niveau. Der rückwärtige Turm von Fritz ist ständig an jeder Stelle des Bretts zur Stelle, wenn Schwarz droht entscheidend einzudringen, während König und der andere Turm dauerhaft blockieren. Im 64. Zug unterläuft mir aus mangelnder Vorsicht ein Fehler, der die Aktivität des gegnerischen Turmes noch vergrößert und damit einen Gewinn unmöglich macht. Ein weiteres „Auf Gewinn spielen“ sorgt dafür, dass ich mir plötzlich Gedanken ums Überleben machen muss. Mit dem 71. Zug entscheide ich mich intuitiv bei knapper Bedenkzeit richtig und schaffe es im Bauernwettrennen – trotz Turmverlust – als Erster eine neue Dame zu erhalten, was so gerade zum Dauerschach reicht. Fritz 10 willigt auch erstaunlich schnell ins Remis ein. In Anbetracht einer Restbedenkzeit von 2 Minuten für bis zu 40 Züge hätte Fritz mich noch ausgiebig prüfen können.

Fritz 10 (3016) - Vossen, Peter, Runde 4

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.e3 c5 5.Ld3 0-0 6.Sf3 Da Weiß die Züge aus der 2. Partie wiederholt, sieht Schwarz keinen Grund, es nicht eben so zu halten.

6...Lxc3+ 7.bxc3 d6 8.0-0 Sc6 9.e4 e5 10.d5?! Se7 11.Sh4 Sg6 12.Sxg6 hxg6 13.Lg5 De8 14.Lc2 Fritz 10 weicht an dieser Stelle von Partie 2 ab. Die schwarze Strategie verändert sich dadurch nicht.

14...Sd7 Schwarz schwebt wiederum vor, auch die Königsflügelbauern auf schwarze Felder zu stellen und sich danach auf den weißen Feldern auszubreiten. Der Springer wählt aber eine andere Route als in Partie 2!

15.a4 f6 16.Ld2 g5 17.Dg4?! Dieser Ausflug ist nur vorübergehender Art.

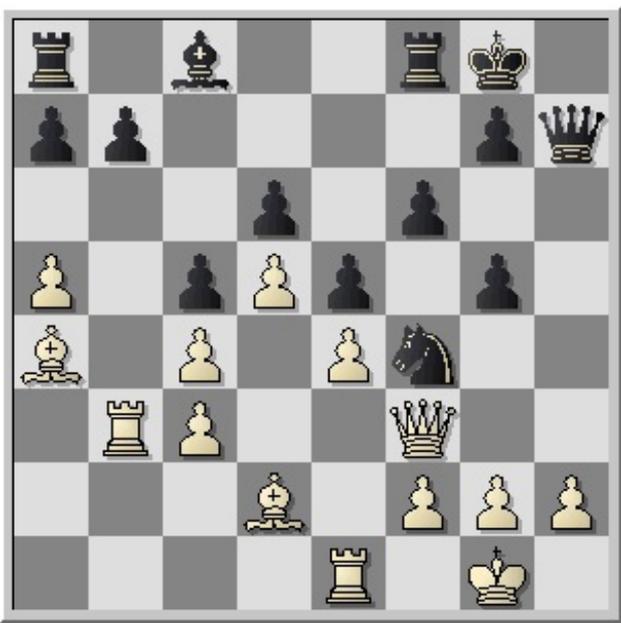
17...Sb6 18.De2 Dg6 19.a5 Sd7 20.La4 Td8 21.Tab1 Es war eine Überlegung wert, den „schlechten“ weißfeldrigen Läufer gegen den Springer abzutauschen mit 21.Lxd7 obwohl die Gefahr besteht, dass die weißfeldrigen Bauernschwächen im weißen Lager anfällig werden.

21...Sf8 33 22.Df3?! Ein nutzloser Zug! Weiß hätte Gegenspiel mit der Vorbereitung eines Qualitätsofers suchen sollen mit 22.Tb2 Dh7 23.Tfb1 Sg6 24.Txb7 (24.Ld1?! Sf4) 24...Lxb7 25.Txb7 Tab8 26.a6 und die Aussichten sind etwa gleich.

22...Dh7 23.Tb2 Sg6 24.Te1?! Wieder ein verlorener Zug. (24.Tfb1!?)

24...Sf4 Jetzt übernimmt Schwarz die Initiative am Königsflügel.

25.Tb3 Tf8!? Damit beugt Schwarz einem möglichen Qualitätsoffer vor.



26.a6? Jetzt begeht Fritz 10 einen groben positionellen Bock! Niemals hätte er freiwillig die Abriegelung am Damenflügel zulassen dürfen. 26.Teb1 Tf7!?

26...b6 Ein selbstverständlicher Zug, der alle Sorgen am Damenflügel gegenstandslos werden lässt.

27.Lc6 Tb8 28.Ta3 Kf7 29.Dg3 Th8 30.f3 Fritz 10 muss sich komplett auf passive Handlungen beschränken. Dennoch lässt sich die weiße Stellung nicht ohne weiteres knacken.

30...Dh5 Der Auftaktzug fuer eine Umgruppierung. Der Turm auf h8 soll nach g6 überführt werden und die Dame nach h6. Danach droht der Bauer auf g5 vorzugehen, was das Vorgehen des h-Bauern nach h3 erzwingt.

31.Ta2 Th6 32.h3? Nachdem Weiß den h-Bauern schon jetzt nach h3 stellt, wird Schwarz wieder umgruppieren. Die Idee von Schwarz wird deutlich, wenn Weiß keine Bauernzüge unternimmt: 32.Le3 Tg6 33.Tf1 Ke7 34.Tff2 Dh6 und Schwarz steht bereit, um g5-g4 durchzusetzen. Dennoch wäre diese Entscheidung von Fritz besser gewesen als die in der Partie.

32...Dg6! Nachdem die schwarze Dame hinter den Turm gegangen ist, drohen Opfereinschläge auf h3. Weiß kann dem nur auf zweierlei Weise vorbeugen.

33.Lb7! Fritz 10 entscheidet sich fuer ein interessantes Bauernopfer, um seine schlechte Stellung zu retten. Bei „normalen“ Zuegen verliert Weiß auf der Stelle, z.B. 33.Le3? Dh7 34.Taa1 Lxh3-+; Die Alternative war 33.Lxf4 gxf4 34.Dxg6+ Txg6 35.Kf2 f5 mit glockenklarem Vorteil für Schwarz.

33...Ld7! Schwarz ist nicht an einem Abtausch des guten Läufers interessiert. Natürlich nicht 33...Lxb7?! 34.axb7 Txb7 35.Dg4! und Weiß bekommt Gegenspiel!

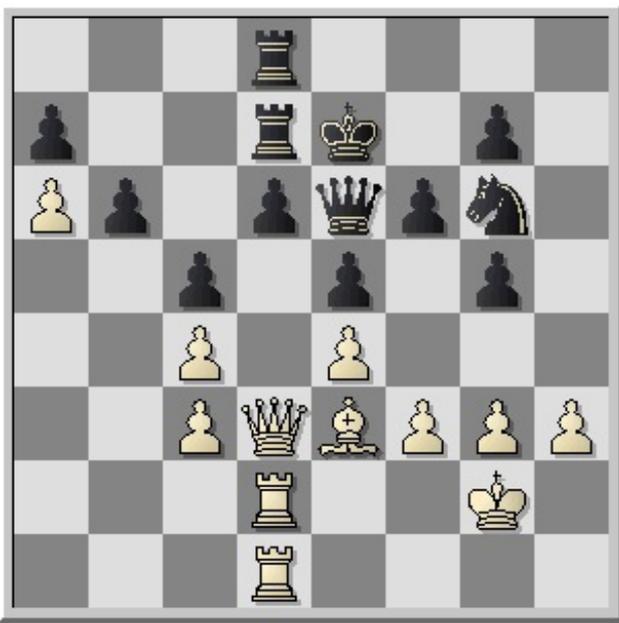
34.Lc6! Fritz 10 besteht auf dem Abtausch des weißfeldrigen Läufers auf Kosten eines Bauern, bevor er ihn vernichtet.

34...Lxc6 35.dxc6 Dh5! Ein wichtiger Zug, um einem weißen Gegenspiel in Verbindung mit einem Eindringen der weißen Dame über g4 ins schwarze Spiel vorzubeugen.

36.Le3 Tc8 37.c7 Txc7 38.Td2 Ke6 39.Ted1 Td7 40.Df2 Th8 Das schwarze Angriffsspiel am Königsflügel ist beendet. Alle Figuren wenden sich jetzt dem Zentrum zu.

41.Df1 Thd8 42.Kh2 Df7?! Das lässt die Vertreibung des Springers von seinem schönen Vorposten zu. 42...Ke7 war genauer!

43.g3! Sg6 44.Kg2 Ke7 45.Dd3 De6



Nach der Konsolidierung hat Schwarz eine Gewinnstellung erreicht.

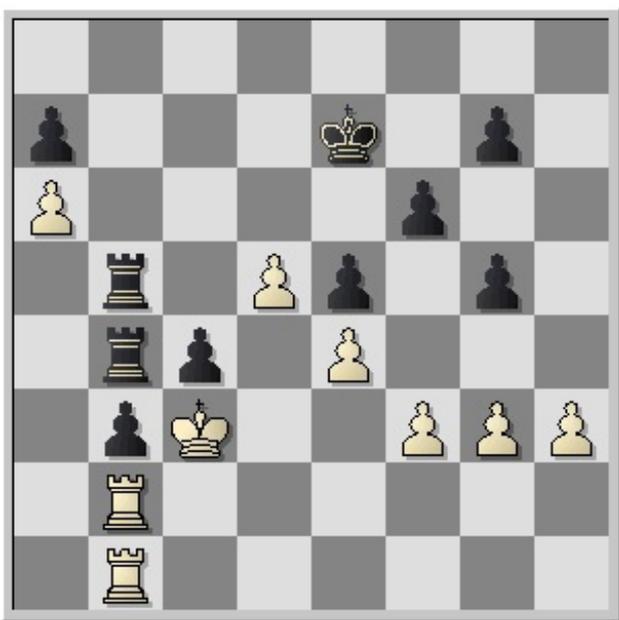
46.Th1 Th8 47.Tdd1 Tdd8 48.Dd5 Weiß bleibt keine andere Wahl als über kurz oder lang die Damen zu tauschen, da die schwarze Dame von e6 aus zu viele weiße Schwächen belagert.

48...Dxd5 49.cxd5 b5 50.Ta1 Tb8 51.Thb1 Tb6 52.Ld2 Fritz 10 entscheidet sich dafür, komplett in die Defensive zu gehen und den Vormarsch des Kandidaten zu erschweren.

52...Thb8 53.Kf2 Sf8 54.Tb2 Sd7 55.Kf1 b4 56.cxb4 cxb4 6 57.Le3 Sc5 58.Tab1 b3 Nach 58...Kd7 bekommt Weiß mit 59.h4! Gegenspiel am Königsflügel!

59.Ke2 Tb4 60.Kd2 T8b5 Mit 60...Sa4 61.Lxa7 T8b5 62.Le3 Sxb2 63.Txb2 konnte Schwarz die Qualität gewinnen, aber wie lässt sich diese Stellung gewinnen? 63...Ta4 (63...Tc4 64.a7 Tc8 65.Kd3 Kd7 66.Lf2 Kc7 67.Kc4 Tb7 68.Kd3) 64.a7 Kd7 65.Kc3 Ta3 66.Kc4 Tb7 67.Kc3 Kc8; 60...T8b6 61.Lxc5 dxc5 62.Kc3 c4 63.Ta1

61.Lxc5! dxc5 62.Kc3 c4



63.Ta1! Weiss muss dem Erscheinen eines schwarzen Turmes auf der a-Linie vorbeugen.

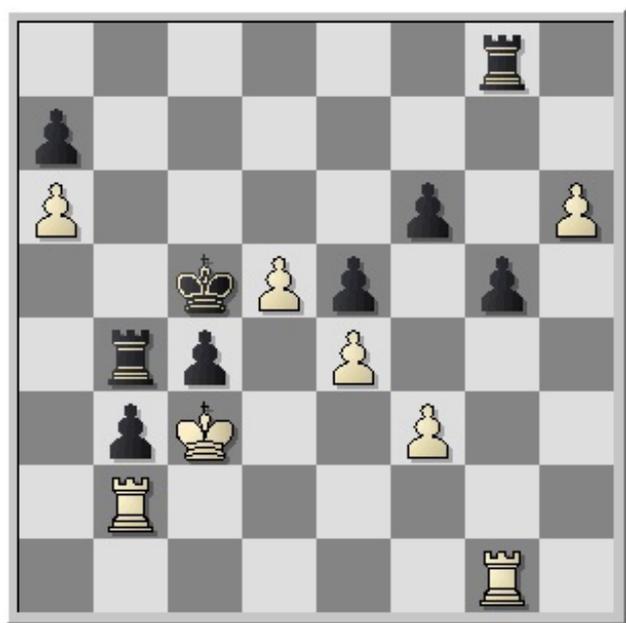
63...Kd6 64.h4! Weiss wirft einen Rettungsanker aus...

64...gxh4? und Schwarz lässt es zu. Nach nur kurzem Ueberlegen nahm ich diesen Bauern weg und erlaube damit starkes Gegenspiel. Ein Gewinn ist jetzt nicht mehr möglich, da der Königsflügel zu schwach ist. Besser ist 64...Tb6 obwohl ein Gewinn auch hier problematisch ist. 65.hxg5 fxg5 66.Ta5 Tb8 67.Ta1 Kc5 68.Ta5+ T8b5 69.Ta1 Tb6 70.Ta5+ Kd6 71.Ta1 g6 72.Ta3

65.gxh4 Tb6 (65...Ke7 66.h5!) **66.h5! Kc5!?** Schwarz versucht noch einen Gewinnversuch, obwohl ihm hier schon klar ist, dass er keinen großen Vorteil mehr hat.

67.Ta5+ T6b5 68.Ta1! Der weiße Turm auf der a-Linie ist ein Wunder an Mobilität. Er beseitigt gleichzeitig Gefahren am Damenflügel und gefährdet den gegnerischen Königsflügel, während der Kollege und der König die verbundenen Freibauern zuverlässig blockieren.

68...Tb8 69.Tg1 Tg8 70.h6 g5



71.Ta1! Schnell zurück zum Damenflügel! Ein grober Fehler wäre z.B. 71.h7? Th8 72.Th1 Ta4-+

71...g4! Schwarz entscheidet sich richtig, indem er die Flucht nach vorn antritt. Andere Fortsetzungen führen zum Verlust. 71...Th8 72.Ta5+ Tb5 73.Ta4 Txb6 74.Txc4+ Kd6 75.Tc6+ Kd7 76.Txb3 Txb3+ 77.Kxb3 Tg6 78.Kc4 g4 79.fxg4 Txb3 80.Txf6 Txe4+ 81.Kc5 Tf4 82.Td6+ Kc7 83.Tg6+-; 71...Tgb8 72.h7 Th8 73.Ta5+ Tb5 74.Ta4 Txb7 75.Txc4+ Kb6 76.Tc6+ Ka5 77.Txb3 Txb3+ 78.Kxb3 Tg7 79.Kc4 g4 80.fxg4 Txb3 81.Txf6 Txe4+ 82.Kc5 Te1 83.d6 Tc1+ 84.Kd5+-; 71...Kb5 72.d6 Td8 73.h7 Txd6 74.Td2 Txd2 75.Kxd2 c3+ 76.Kxc3 Tc4+ 77.Kxb3 Tb4+ (77...Tc8 78.Td1! Th8 79.Td7 Kxa6 80.Kc4 Kb6 81.Kd5 a5 82.Ke6 a4 83.Kxf6 a3 84.Kg7+-) 78.Kc3 Tc4+ 79.Kd3 Td4+ 80.Ke3 Td8 81.Th1 Th8 82.Kf2 Kc6 (82...Kxa6 83.Kg3 Kb5 84.Kg4 a5 85.Kf5 a4 86.Kxf6 a3 87.Kg7 Ta8 88.h8D Txb8 89.Txb8+-) 83.Kg3 Kd6 84.Kg4 Ke6 85.Th6 Kf7 86.Kf5 Kg7 87.Th1 Txb7 88.Txb7+ Kxb7 89.Kxf6+-;

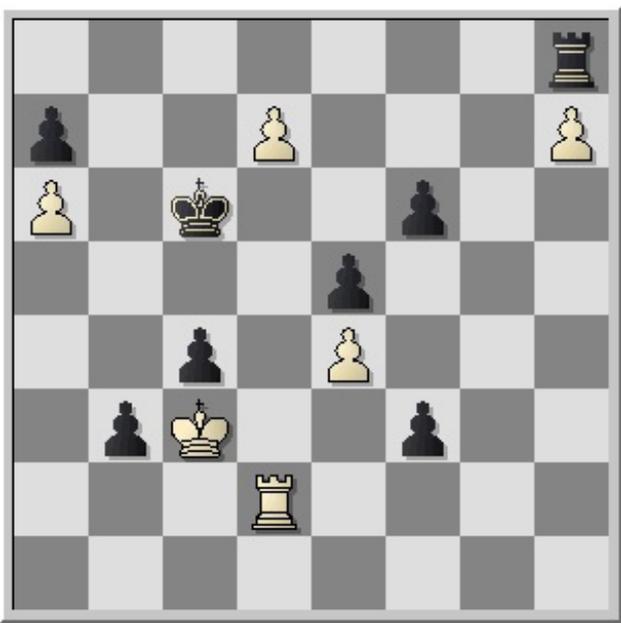
Auch das offensive 71...f5!? reicht nicht für ein Remis. Allerdings sind die entstehenden Varianten unglaublich schwindelerregend. 72.Ta5+ Tb5 73.Ta4 fxe4 74.fxe4! Tf8 75.Txc4+ Kb6 76.Tc6+ Ka5 77.h7 Tbb8 (77...Ka4 78.d6 Ka3 79.d7 Tbb8 80.Tb1 b2 81.Tc5 Tb3+ 82.Kd2+-) 78.Tc5+ Ka4 79.d6 Tfc8 80.Txc8 Txc8+ 81.Kd2 Td8 82.Kc1+-

72.Ta5+ Tb5 73.Txb5+ 73.Ta4?! gefährdet die weiße Stellung unnötig nach 73...gxf3 74.Txc4+ Kb6 75.Tc6+ Ka5 76.Txf6 Tc8+ 77.Kd2 Kb4

73...Kxb5 74.d6 Das einzige, sonst gewinnt Schwarz sogar noch.

74...gxf3 75.h7 Th8 76.d7 Kc6 Führt zu einem weißen Durchbruch! 76...f5?! wird widerlegt durch 77.Td2!

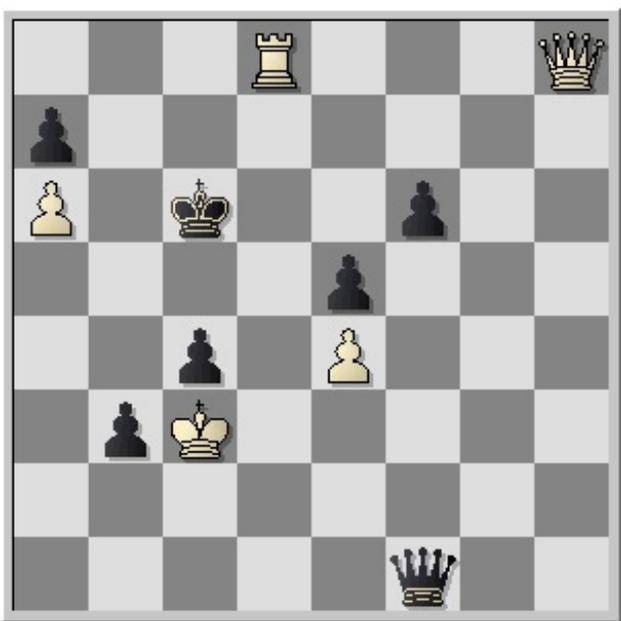
77.Td2!



77...f2! Der f-Bauer muss dringend nach vorne.

78.d8D 78.Txf2 Kxd7 ist schlecht für Weiß!

78...Txd8 79.Txd8 f1D 80.h8D



Als Ergebnis der Abwicklung hat Schwarz seinen Turm verloren. Dennoch besteht berechnete Hoffnung, dass die neu entstandene schwarze Dame ein Dauerschach erreicht.

80...Dc1+ 81.Kb4 De1+ Schwarz kann sich keine Wartezüge erlauben, ein sofortiges Mattsetzen des eigenen Königs wäre die Folge.

82.Kxc4 Dxe4+ 83.Kc3 Dc2+ 84.Kb4 Dc5+ 84...De4+? wäre ein grober Fehler. Nach 85.Ka3 hat Schwarz keine Schach mehr!

85.Kxb3 De3+ 86.Ka4 De4+ 87.Ka3 De3+ 88.Ka2 De2+ 89.Ka3 Fritz 10 macht keine Anstalten, die Partie in die Länge zu ziehen. Das mag objektiv korrekt sein, in Anbetracht meines schwindenden Zeitkontingents hätte ich aber noch 46 Züge in 2 min ausführen müssen.

89...De3+ 90.Ka2 De2+ 91.Ka3 Auch mit 91.Kb3 De3+ 92.Kc2 De2+ 93.Td2 Dc4+ 94.Kb2 Db4+ ist kein Sieg möglich. Aber in Betracht der verbleibenden 2 min für ca. 46 Züge hätte Schwarz noch schwitzen müssen.

91...De3+ wonach mir in Anbetracht von 7 ausgekämpften Stunden ein Stein vom Herzen fiel. 1/2-1/2

Partie online nachspielen

Immerhin war es das erste Remis, dass mir gegen Fritz 10 gelang, wobei zwischendurch die Stellung objektiv für mich gewonnen schien. Die Verteidigung von Fritz 10 gegen die Niederlage war aber geradezu unglaublich gut.

In der 5. Partie gelang es mir mit den weißen Steinen Fritz 10 wieder in eine Stellung zu beordern, bei der dieser mit einem Doppelbauern behaftet ist. Zwar hat Weiß nach dem 10. Zug objektiv keinen Vorteil, aber ich hatte den Eindruck gewonnen, dass Fritz 10 in der Behandlung solcher Positionen gewisse Schwächen hat. Bis zum einschließlich 16. Zug folgen die Gegner dem Eröffnungsbuch, bei dem zunächst ein Kampf um die Felder am Damenflügel entbrennt. Mit den ersten eingeständig errechneten Zügen bis zum 20. Zug verliert Fritz 10 diesen Kampf am Damenflügel um die offene b-Linie leichtfertig und muss sich daraufhin auf die Verteidigung seiner Stellung beschränken. Hier ließ Fritz 10 die notwendige Aufmerksamkeit um die Sicherheit seiner Stellung vermissen.

Bis zum 30. Zug klärt sich die Stellung weiter. Während Weiß die b-Linie uneingeschränkt kontrolliert, gelingt es Fritz 10 bis zum 30. Zug auf unkonventionelle Weise ein Gegenspiel durch Aktivierung eines Turmes über den Königsflügel einzuleiten. Durch weiteres Forcieren gelingt es mir, Fritz 10 bis zum 36. Zug auf die Verteidigung seiner Schwächen zurückzudrängen. Bis zum 40. Zug gelingt es mir die weiße Stellung weiter zu verstärken, während Fritz 10 alle Hände voll zu tun hat, seine Schwächen zu decken. Mit dem 40. Zug nutzt Fritz 10 die letzte Gelegenheit seinen passiven Turm auf Kosten eines Bauern zu aktivieren. Direkt im Anschluss daran unterläuft mir mein einziger Fehler, indem ich zulasse, dass die Läufer vom Brett verschwinden während der aktive Turm von Fritz 10 den Materialnachteil kompensiert.

Das anschließende Turmendspiel sieht zwar optisch recht günstig für Weiß aus, in Wirklichkeit ist das Remis allerdings unausweichlich, insbesondere im zum Schluss entstehenden 5-Steiner, bei dem Fritz 10 auf die TableBases zugreift.

Vossen,Peter (2360) - Fritz 10 (2988), Runde 5

1.c4 e5 2.Sc3 Sf6 3.Sf3 Sc6 4.e3 Lb4 5.Dc2 0-0 6.Sd5 Te8 7.Df5 d6 8.Sxf6+ Dxf6 9.Dxf6 gxf6 Eine Variante, bei der Schwarz bewusst einen Doppelbauer in Kauf nimmt. Einen Nachteil hat er objektiv nicht zu fürchten.

10.a3 weiß strebt nun nach Raumgewinn am Damenflügel.

10...Lc5 11.b4 Lb6 12.Lb2 a5 13.b5 Se7 14.Le2 a4!?



Schwarz schiebt den a-Bauern tief in die weißen Gefilde am Damenflügel. Weiß muss nun sehr aufpassen, dass es Schwarz nicht gelingt, eine Figur (Turm oder Läufer) nach b3 zu stellen, was einen schwarzen Vorteil bedeuten würde.

15.0-0 c6 16.bxc6 bxc6 17.Lc3! Weiß nimmt den Läufer vorsorglich aus der b-Linie. damit er den Kampf um diese aufnehmen kann. Zudem wird der Einflussbereich des gegnerischen schwarzfeldrigen Läufers eingeschränkt. **17.Tab1 Tb8!** und Weiß muss schon auf **Lc8-f5** achten.

17...Lf5 Schwarz nimmt den Kampf um die b-Linie auf.

18.Tfc1!? Verhindert die Überführung des schwarzen Läufers über c2 nach b3.

18...La5? Danach verliert Schwarz den Kampf um die offene b-Linie. Mit **18...Teb8** hätte Schwarz um die wichtige b-Linie kämpfen müssen.

19.Lxa5 Txa5 20.Sh4± Le6 Auch nach **20...Lg6 21.Sxg6 fxc6 22.Tab1±** hat Weiß Vorteil.]

21.Tab1 Kg7 Schwarz kann die b-Linie nicht mehr zurückgewinnen und muss sich vorerst auf passive Maßnahmen beschränken.

22.Kf1 Taa8 23.Tb7 Sg6 24.Sxg6 Um keine Zeit zu verlieren. Auch spielbar ist **24.Sf3 Teb8 25.Tcb1**

24...hxc6 25.Tcb1 e4!? Ein interessanter Versuch, die weißen Möglichkeiten einzuschränken!

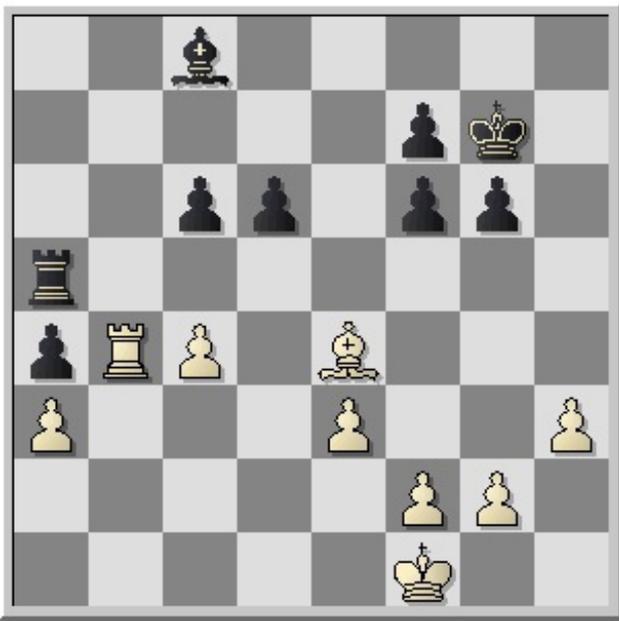
26.d4 exd3 27.Lxd3 Th8!? Fritz 10 sucht nach Gegenspiel und findet eine unkonventionelle Weise den Turm zu

aktivieren.

28.h3 Th5 29.Tc7 Tc5 30.Tb6! Tc8! 30...Lxc4? führt zu einer Verluststellung nach 31.Lxc4 Txc4 32.Tbxc6 Txc6 33.Txc6 d5 34.Tc5+-

31.Txc8 Lxc8 32.Tb4! Zwingt den schwarzen Turm in eine passive Position.

32...Ta5 33.Le4?! Mir scheint, dass eine weniger forcierte Variante beginnend mit 33.Ke2! noch aussichtsreicher gewesen wäre. 33...Le6 34.e4 Kf8 35.Ke3 Ke7 36.f4



33...d5? Fritz 10 zeigt hier wenig Positionsverständnis im Hinblick auf das Wohl seines Läufers und erlaubt Weiß eine neue Schwäche im gegnerischen Lager zu bilden. Was sprach dagegen, mit 33...c5! einen Bauern auf die „richtige“ Feldfarbe zu stellen. Nach 34.Tb5 (34.Tb6 Ta6!) 34...Ta7 35.Ld5 Le6 hätte Schwarz gute Überlebenschancen im Turmendspiel erhalten.

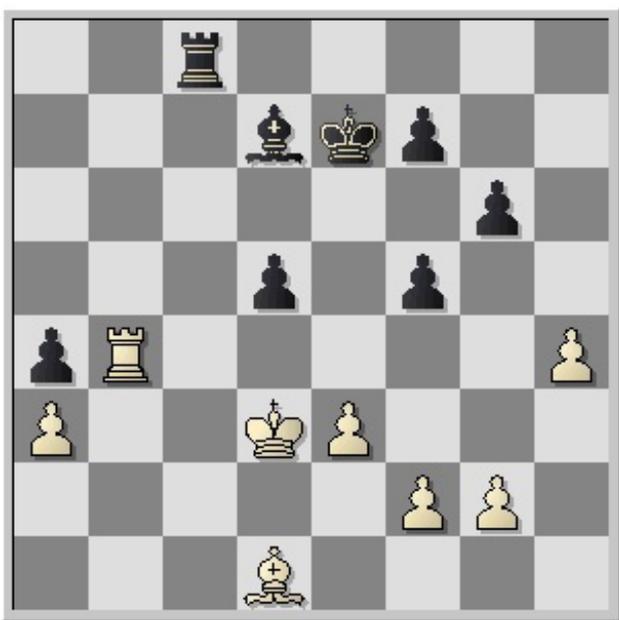
34.cxd5 cxd5 Der Zwischenzug 34...La6+?! hier oder im nächsten Zug ändert nichts zum Guten für Schwarz nach 35.Ke1 cxd5 36.Lc2 Lb5 und die Verstopfung der 5. Reihe für den schwarzen Turm durch den eigenen Läufer hätte katastrophale Folgen: 37.Kd2 und Weiß kommt zuerst zu den wichtigen Feldern.

35.Lc2 Ld7 36.h4! Auch ein gelungener Zug! Weiß stellt die Bauern beizeiten auf schwarze Felder.

36...Kf8 37.Ke2 Ke7 38.Kd2 Auch wenn Weiß den guten Läufer hat, ist die Variante mit Läuferabtausch nicht ganz von der Hand zu weisen: 38.Kd3 Lf5+ 39.Kd2 Lxc2 40.Kxc2 und die schwarze Stellung ist auch hier kritisch!]

38...Ta8 39.Ld1 f5 40.Kd3 Weiß muss nur noch mit dem König das Feld d4 erreichen und den g-Bauern nach g3 stellen, dann hat er eine klare Gewinnstellung.

40...Tc8! 35 Fritz 10 nutzt die letzte mögliche Gelegenheit, aktiv zu werden. Weiteres Stillhalten mit 40...Kd6 ist hoffnungslos für Schwarz nach 41.Kd4 Lc6 42.g3 Ta5 43.h5+-

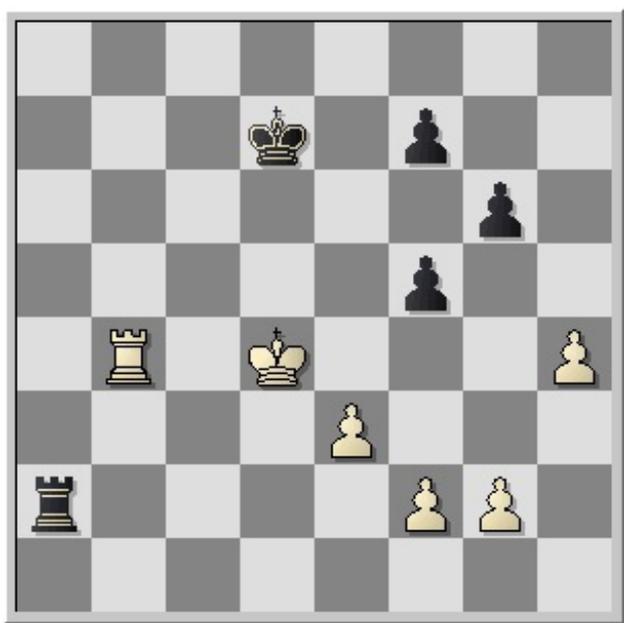


41.Lxa4? Damit vergibt Weiß den größten Teil seines Vorteils! Nach 41.Kd4! Tc1 42.Lxa4 Lxa4 43.Txa4+- ist die schwarze Position äußerst kritisch: 43...Td1+ (43...Tc2? verliert nach 44.Kxd5 Txf2 45.e4! fxe4 46.Txe4+ Kd7 47.g4 f6 48.Tb4 Td2+ 49.Kc5 Th2 50.a4 Txb4 51.a5 f5 52.a6 Th8 53.gxf5 gxf5 54.a7 Ta8 55.Kb6+-) 44.Kc3 (Nach 44.Ke5 f6+! 45.Kf4 Td2 kann sich Schwarz vielleicht so gerade halten: 46.Kf3 Td3 47.g3 Tc3) 44...Kd6 45.Td4 Tc1+ 46.Kb3 Tb1+ 47.Kc2 Th1 48.g3 Kc5 49.a4 und Weiß hat alle nur erdenklichen Vorteile auf seiner Seite!

41...Ta8! Mit der Rückkehr nach a8 löst Schwarz die wesentlichen Probleme. Das war Weiß entgangen.

42.Lxd7 Txa3+ 43.Kd4 Kxd7 44.Kxd5 Ta5+! Ein wichtiger Zwischenzug, damit Weiß nicht auf die Idee kommt, Mattdrohungen aufzustellen.

45.Kd4 Ta2=



Diese Stellung kann heutzutage niemand mehr gegen ein modernes Computerprogramm gewinnen.

46.Ke5 Txf2 47.Tb7+ Kc6 48.Txf7 Txb2 49.h5 gxh5 50.Txf5 h4 51.Th5 Kd7!? Fritz 10 interessiert sich nicht mehr dafür, den Bauern zu halten. Klar, der 5-Steiner-TB verspricht ein klares Remis!

52.Txb4 Te2 53.e4 Ta2 54.Th7+ Kc8 55.Kf6 Kd8 56.e5 Tf2+ 57.Ke6 Te2 58.Th8+ Kc7 59.Te8! Eine bekannte theoretische Stellung, auf die es nur eine Lösung gibt...

59...Th2 die den TableBases natürlich bekannt ist!

60.Tf8 Te2 61.Te8 Th2 62.Tf8 Te2 63.Te8 ½-½

Partie online nachspielen

Übrigens habe ich beim abschließenden 5-Steiner darauf verzichtet, selber auf die Anzeige der Tablebases zuzugreifen. Das Endspiel war mir auch recht vertraut und das Ergebnis bekannt. Im Nachhinein frage ich mich aber, wie ich bei knapper Zeit schwierigeren 5-Steinern einen Einblick hätte erreichen können ohne die Wertungspartie abzubrechen?

Partie 6 zeigt erneut eine gelungene Eröffnungsbehandlung meinerseits, wobei das weniger auf einen versierten Umgang mit dem Eröffnungsbuch zurückzuführen ist, sondern darauf, dass eine meiner Spezialvarianten gespielt wurde. Schwarz ist zufrieden mit einer symmetrischen Bauernstellung in einem damenlosen Mittelspiel.

Nachdem mir der vollständige Ausgleich gelungen ist, verblüfft Fritz 10 in den Zügen 10 – 20 mit erstaunlich passiven Leichtfigurenmanövern und einem unnützen Vorstürmen seiner Bauern am Königsflügel.

In besserer Stellung verpasse ich die Aktivierung aller Leichtfiguren und klammere mich an einem verfehlten Plan fest, der die Aktivierung des Springers verfolgt. Als Ergebnis des verfehlten Manövers erhält Fritz 10 eine bewegliche Bauernmajorität am Königsflügel, der ich mich nur unzureichend entgegenstemme. Doch jetzt ist Fritz 10 in seinem Element. Mustergültig bereitet er einen Durchbruch im Zentrum vor. Auch hier zeige ich mich taktisch nicht auf der Höhe und gerate mit dem König ins Kreuzfeuer der feindlichen Türme. Die daraus resultierende Fesselung des Läufers stellt sich als entscheidend heraus.

Fritz 10 (3005) - Vossen, Peter (2476), Runde 6

1.e4 c5 2.Sf3 e6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 Sc6 6.Sxc6 Eine Variante des Sizilianischen Vierspringerspiels, die in den 80er und 90er Jahren öfter von starken Großmeistern gespielt wurde. Geläufiger ist das alte 6.Sdb5 das jedoch große Remistendenzen in sich trägt.

6...dxc6 Absolut unüblich an dieser Stelle. Auch auf Großmeisterebene wird regelmäßig 6...bxc6 gespielt. Nach 7.e5 Sd5 8.Se4!? hat Weiß aber doch Vorteil!

7.Dxd8+ Kxd8 8.Lg5 Ld6!?



Das sieht aus, als würde es die schwarze Stellung gefährden, entspricht aber voll den Anforderungen der Position, die die Kontrolle von e5 verlangt.

9.0-0-0 Der erste eigenständige Zug von Fritz verlangt volle Aufmerksamkeit von Schwarz.

9...Ke7 10.Lc4 10.f4 wird mit 10...e5 beantwortet und wenn 11.f5 dann 11...b6!?

10...Lc7!?! Es erschien mir sicherer, erst mal den Läufer aus der Schusslinie zu nehmen.

11.h3 Das Eingeständnis von Weiß, dass er nicht viel erreicht hat! Das offensichtlichere 11.The1 wird mit 11...h6 12.Le3 Td8 13.Lc5+ Ke8 beantwortet.

11...e5 12.Ld3?! Warum Fritz dem Abtausch seines „schlechten“ Läufers ausweicht, ist mir nicht klar.

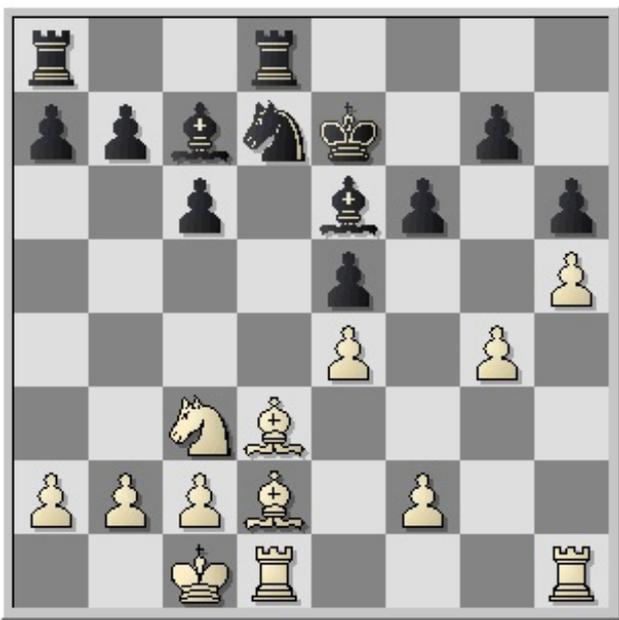
12...Le6=



13.Ld2 Der Zweck der letzten weißen Züge wird bald klar: Fritz 10 will am Königsflügel auf breiter Front mit seinen Bauern vorgehen.

13...Sd7 14.h4 Thd8 15.h5?! Die letzten weißen Züge waren nicht geeignet, die Vorzüge der weißen Stellung auszubauen.

15...h6 16.g4 f6 Schwarz konnte die weiße Königsflügel-Invasion aufhalten und möchte sich jetzt dem Damenflügel zuwenden.



17.Lf1!? Dieses Opferangebot ist wirklich bemerkenswert. Nach einer kurzen Prüfung verwarf ich seine Annahme aber.

17...a5 Nach 17...Lxg4?! 18.Tg1! Lxd1 19.Txg7+ Ke8 (19...Kf8? 20.Lxh6) 20.Sxd1 hat Weiß zwar eine Qualität weniger aber bemerkenswerte Entwicklungsmöglichkeiten, z. B. 20...Ld6 21.Lh3 Lf8 22.Th7,; 17...Lxg4

18.a4 Sc5 Hier fasst Schwarz einen Plan, der zu aufwendig ist. Er möchte den Springer über e6 nach d4 bringen. Zuvor muss aber der Le6 weichen, um ein Zwischenfeld für den Springer zu schaffen. Schwarz hätte seinen Vorteil ausbauen können, indem er die Stellung seines schwarzfeldrigen Läufers verbessert mit 18...Lb6! 19.f3 Lc5

19.Le2 Lf7 Immer noch bietet sich 19...Lb6 an.

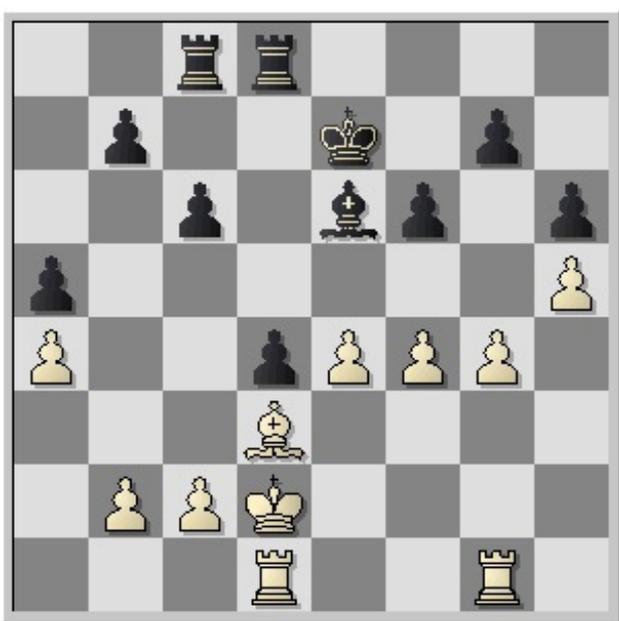
20.Le3 Se6?! Starrköpfig hält sich Schwarz an seinem einmal gefassten Plan fest. Nach wie vor war es wichtiger den Läufer zu aktivieren. 20...Lb6

21.Ld3 Sd4 22.Se2 Le6? Auch hier wäre 22...Lb6!? die bessere Wahl gewesen.]

23.Sxd4 exd4 24.Ld2 Das Ergebnis des schwachen Spiels von Schwarz der letzten Züge ist, dass Weiß bereit steht, die Königsflügelbauern vorzuschicken, während Schwarz länger dafür braucht, die Damenflügelbauern vorzubringen.

24...Ld6 mit der Idee, die schwarzfeldrigen Läufer aus dem Spiel zu nehmen. (24...c5 25.b3!)

25.f4 Lb4 26.Thg1 Lxd2+ 27.Kxd2 Tac8?!



Es war höchste Zeit und letzte Gelegenheit für Schwarz mit 27...c5 einigermaßen heil aus der Geschichte raus zu kommen.

28.Tde1± Die Vorstöße e4-e5 und g4-g5 hängen in der Luft!

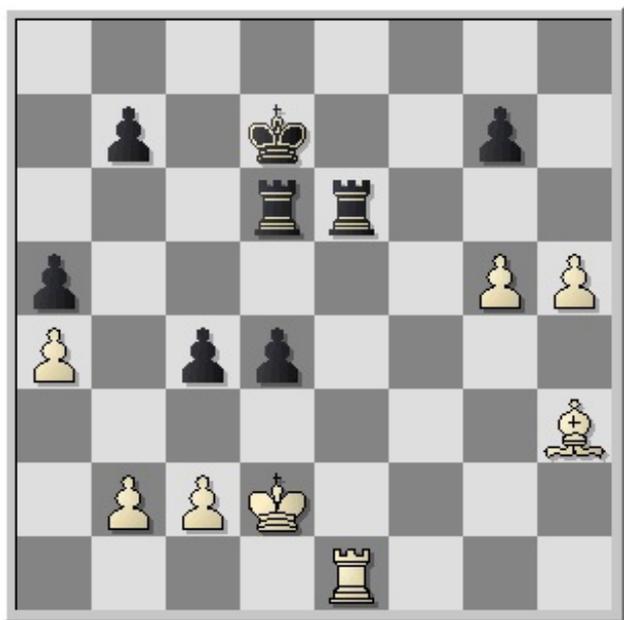
28...c5 Endlich kommt dieser Vorstoß. Leider zu spät.

29.e5! c4? Nach diesem Fehler ist die Partie nicht mehr zu halten. Die bessere Alternative wäre 29...fxe5! gewesen:
30.Txe5 Kd6 31.g5 c4 32.Le4 Tc5 33.Txc5 Kxc5 34.gxh6 gxh6 35.Tg6 und Schwarz kann noch um das Remis kämpfen.
35...Ld7! 36.Txh6 Tf8!

30.exf6+- Kxf6 31.g5+ hxg5 38 32.fxg5+ Ke7 (32...Kf7 führt nach 33.Lg6+ Ke7 34.Lf5 zur Textfortsetzung.)

33.Lf5 Tc6 33...Td6 ändert nichts wesentliches am Partieverlauf nach 34.Te5

34.Te4 Td5 35.Lh3 Kd7 36.Txe6! Txe6 37.Te1 Tdd6



38.h6 gxh6 39.gxh6 Ke7 40.Lxe6 Txe6 1-0

Partie online nachspielen



Bewertung des Ergebnisses

Das Matchergebnis 5 : 1 für Fritz 10 ist deutlich. Ich habe mich erwartungsgemäß als chancenlos erwiesen gegen die Kombination Fritz 10/ 1.700 MHz-Computer (512 MB RAM). Nachdem ich allerdings im Trainingswettkampf überhaupt keine Chance hatte, Fritz 10 auch nur annähernd in die Nähe eines Remis zu bewegen, gelang es mir im Verlauf der Partien meinen Spielstil soweit zu stabilisieren, dass ich gegen Ende des Wettkampfs größere taktische Versehen vermeiden konnte. Dennoch wurde mir schnell klar, dass ausgeglichene Stellungen, die nicht ganz trivial waren, für mich schwer zu halten waren. Weiter fiel mir auf, dass Fritz 10 im frühen Mittelspiel schon mal etwas zögerlich, manchmal auch etwas überförsch, vorgeht. Wenn ich also ein Remis erreichen wollte, musste ich schon im frühen Mittelspiel in eine dominierende Position kommen. Natürlich behalten die alten Regeln für das Spiel gegen Computer – Damenabtausch und geschlossene Positionen anstreben – auch in der Gegenwart ihre Gültigkeit, wenn auch nicht mehr so krass wie in der Vergangenheit.

Zweimal gelang es mir, dieses Konzept einzuhalten. In der 4. oder 5. Partie stand Fritz 10 sogar kurz vor dem Abgrund, jedoch spielt er diese schwierigen Stellungen so gut, dass es mir nicht gelang, ihn zu schlagen.

Fazit aus Partie 1 (Fritz 10 mit Schwarz):

Bewertung des Eröffnungsverlaufs aus Sichtweise von Fritz 10 1. – 8. Zug: + (plus)

Ich habe mich in der Eröffnungsphase nicht groß um einen Vorteil bemüht, worauf Fritz 10 schnell ausgleichen kann.

Bewertung des frühen Mittelspielverlaufs aus Sichtweise von Fritz 10 (12. – 19. Zug): = (gleich)

und mit Schwarz sofort dazu übergang, kleinere Drohungen aufzustellen. Da ich mich weiter passiv verhielt, geriet ich nach und nach in immer größere Schwierigkeiten, die ich irgendwann nicht mehr lösen konnte. Ein typischer Sieg von Fritz 10 durch Maximierung seiner Einflussmöglichkeiten, bis dass der Mensch nicht mehr gehalten kann.

Fazit aus Partie 2 (Fritz 10 mit Weiß):

Bewertung des Eröffnungsverlauf aus Sichtweise von Fritz 10 (1. – 11. Zug: - (minus)

Es kommt zu einer komplett geschlossenen Variante der Nimzowitsch-Indischen Verteidigung, die Schwarz zu viele Möglichkeiten bietet. Ein Computerprogramm sollte sich darauf nicht einlassen. Die Eröffnungsbehandlung von Partie 2 ging damit klar zu meinen Gunsten aus. Es entstand eine geschlossene Position, die es mir ermöglichte, langfristige Pläne am Königsflügel zu entwickeln.

Bewertung des frühen Mittelspielverlaufs aus Sichtweise von Fritz 10 (12. – 19. Zug): = (gleich)

Ich beginne mit einer langfristig angelegten Umgruppierung meiner Figuren am Königsflügel und bemühe mich darum, den Damenflügel inaktiv zu halten. Obwohl Fritz 10 in dieser Phase etwas planlos auftritt, unterlaufen ihm keine größeren Versehen. Er „lauert“ auf Gegenspiel und es gelingt ihm auch..

Bewertung des späten Mittelspielverlaufs aus Sichtweise von Fritz 10 (20. – 41. Zug): - (minus)

Fritz 10 kommt bemerkenswert gut mit dem geschlossenen Stellungstyp zurecht. Er nutzt die erste Gelegenheit, den Stellungscharakter radikal zu verändern, was ihm eindeutig entgegenkommt. Sehr richtig tauscht er seine zwei Türme gegen Dame und Bauern des Menschen, da die Dame eine ausgesprochene Computer-Figur ist, wie Fritz eindrucksvoll nachweist. Bei zwar gleichen Materialverhältnissen aber sehr ungleichen Figurverteilungen (Dame – 2 Türme) bekommt Fritz 10 die Möglichkeit seine Dame effektiv einzusetzen, wovon er ausgiebig Gebrauch macht. Ein schönes Figurenopfer ermöglicht es Fritz 10, verbundene Freibauern in Bewegung zu setzen, die sich als entscheidend erweisen.

Fazit aus Partie 3 (Fritz 10 mit Schwarz):

Bewertung des Eröffnungsverlauf aus Sichtweise von Fritz 10 (1. – 9. Zug): = (gleich)

Die Eröffnung verläuft relativ unspektakulär, der weiße Vorteil ist kaum erwähnenswert.

Bewertung des frühen Mittelspielverlaufs aus Sichtweise von Fritz 10 (10. – 15. Zug): - (minus)

Sofort nach dem Ende der Eröffnung unternimmt Fritz 10 einen nicht stellungsgerechten Ausfall mit seinem Springer, der ihn in große Schwierigkeiten bringt. Ähnlich wie in der 1. Partie des Bonn-Matches unterläuft Fritz damit eine ernste Ungenauigkeit durch einen zu unternehmenden Figurenausfall. Gepaart mit einigen weiteren Ungenauigkeiten in dieser kurzen Phase gerät Fritz 10 an den Rand eines Verlustes.

Bewertung des späten Mittelspielverlaufs aus Sichtweise von Fritz 10 (16. – 22. Zug): + (plus)

Den großen Vorteil kann ich nicht halten, da die resultierenden Positionen recht taktisch geprägt sind und in der Folge bei jedem Zug ausgiebig und genau gerechnet werden muss. Das gelingt mir zwar einige Züge lang, jedoch versuche ich zu

früh, den materiellen Gleichstand wiederherzustellen. Die dadurch bedingte Verschnaufpause nutzt Fritz 10, um sich zu konsolidieren und meine Absichten zu widerlegen.

Fazit aus Partie 4 (Fritz 10 mit Weiß):

Bewertung des Eröffnungsverlauf aus Sichtweise von Fritz 10 (Zug 1-11): - (minus)

Fritz 10 wiederholt die Variante aus der 2. Partie, wogegen ich natürlich nichts einzuwenden hatte, da der Stellungstyp mir sehr entgegenkommt. Anscheinend ist Fritz 10 so voreingestellt, dass er Varianten aus Partien, die er zuvor gewonnen hatte, wiederholt. Das ist natürlich mit Gefahren verbunden, da es eine menschliche Stärke ist, schwache Züge im Nachhinein aufzufinden und zu verbessern.

Bewertung des frühen Mittelspielverlaufs aus Sichtweise von Fritz 10 (12. – 32. Zug): - (minus)

Interessanterweise weicht Fritz 10 im 14. Zug als Erster von der gespielten Eröffnungsvariante ab. Der gemachte Zug scheint gleichwertig wie der aus Partie 2 zu sein, besser ist er sicher nicht. Hier führen wohl die Bits und Bytes ein nicht nachzuvollziehendes Eigenleben, wie Matthias Wüllenweber schon in Bonn bei der Presskonferenz ausgiebig beschrieb.

Das Ergebnis war eine Strategieschlacht, in der es mir endlich mal gelang, meinen elektronischen Gegner glatt zu überspielen.

Bewertung des späten Mittelspielverlaufs aus Sichtweise von Fritz 10 (33. – 63. Zug): = (gleich)

In höchster Defensive erkannte Fritz 10 aber, was zu tun war, um das Schlimmste zu verhindern. Auf Kosten eines Bauern dezimierte er die gegnerische Angriffskraft. Da ich die Partie nicht mehr im Königsangriff entscheiden konnte, wickelte ich – stellungsgerecht - in ein Endspiel mit Mehrbauern ab. Aber auch hier zog Fritz 10 in höchster Not alle defensiven Register und zeigte gegen zwei verbundene Freibauern höchste Blockadekunst in Verbindung mit enormer Mobilität eines Turms. In dieser drückend überlegenen Stellung konnte ich auch in der nachfolgenden Analyse keinen zwingenden Gewinn nachweisen.

Bewertung des Endspielverlaufs aus Sichtweise von Fritz 10 (64. – 33. Zug): - (positiv)

Durch eine Unterschätzung eines Gegenmanövers bekam ich nachfolgend sogar noch echte Schwierigkeiten. Fritz 10 spielt diese Phase fehlerfrei, rechnet die hochtaktischen Stellungen erwartungsgemäß genau aus und wurde langsam spielbestimmend.

Eine interessante Schwachstelle von Fritz konnte ich zum Schluss beobachten, als ich mit nur noch drei Minuten auf der Uhr bei offenem Brett ein Dauerschach nur mit meiner Dame finden musste, während Dame und Turm im Hintergrund darauf warteten, mich Matt zu setzen. Der König von Fritz hatte etliche Möglichkeiten auf verschiedene Felder zu ziehen, so dass ich befürchtete, noch bis zu 50 Züge machen zu müssen, wobei bei jedem Zug die Gefahr auf mich lauerte, das Schach auf dem falschen Feld zu geben. Fritz 10 ließ sich jedoch äußerst bereitwillig auf die Zugwiederholung nach ein paar Zügen ein und es wurde gefahrlos Remis.

Fazit aus Partie 5 (Fritz 10 mit Schwarz):

Bewertung des Eröffnungsverlauf aus Sichtweise von Fritz 10 (1. – 16. Zug): - (gleich)

Eine lange – relativ ausgeglichene - Variante der englischen Eröffnung wurde gespielt.

Bewertung des frühen Endspielverlaufs aus Sichtweise von Fritz 10 (17. – 33. Zug): - (minus)

Obwohl die Stellung nach Verlassen des Eröffnungsbuchs im 16. Zug wohl objektiv nur minimal besser für Weiß ist, unterläuft Fritz im damenlosen Mittelspiel nur zwei Züge später mit dem Abtausch der schwarzfeldrigen Läufer ein positioneller Fehler, nach dem sich Weiß dauerhaft die b-Linie unter den Nagel reißen kann. Offenbar hatte ich einen sehr guten Tag erwischt, denn Fritz 10 brauchte mir nicht mit groben Fehlern zu helfen, sondern es gelang mir, die Nachlässigkeit des Computers im 18. Zug ideal auszunutzen.

Auch im Turm-/Läuferendspiel konnte ich den großen Vorteil festhalten, wobei erwähnt werden muss, dass Fritz 10 sich weitgehend befriedigend passiv verteidigt bis auf den 33. Zug, der eine weitere Schwäche zulässt.

Bewertung des späten Endspielverlaufs aus Sichtweise von Fritz 10 (34. – 63. Zug): - (plus)

Im Endspiel konnte Fritz 10 wieder mal seine unglaublichen Verteidigungsfähigkeiten unter Beweis stellen. Ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, dass ich ein so drückend überlegenes Endspiel mit aktivem Turm sowie gutem Läufer gegen einen Menschen nicht gewonnen hätte. Fritz 10 fand aber den richtigen Moment, mir im 40. Zug ein Problem zu stellen, das ich nicht lösen konnte. Mit endlos viel Bedenkzeit fiel ich auf den „Anti-Human“-Zug von Fritz herein und es kam zu einem Turmendspiel mit einem Mehrbauern für mich, der aber nicht zu verwerten war.

Fazit aus Partie 6 (Fritz 10 mit Weiß):

Bewertung des Eröffnungsverlauf aus Sichtweise von Fritz 10 (1. – 8. Zug): = (gleich)

Nach Verlassen des Eröffnungsbuchs hat Weiß nur kleinen Vorteil!

Bewertung des Mittelspielverlaufs aus Sichtweise von Fritz 10 (9. – 21. Zug): - (minus)

Es gelingt mir, ein etwas nachteiliges damenloses Mittenspiel nach und nach zu neutralisieren und sogar etwas Vorteil herauszuholen. In dieser frühen damenlosen Mittelspielphase wirkt Fritz 10 seltsam planlos.

Wenn Fritz in einem schnell herbei geführten Endspiel keine richtigen Ansatzpunkte hat, scheint er gewisse Probleme zu haben, den richtigen Weg zu finden. Einem unsoliden Vormarsch der Bauern am Königsflügel folgen kleine taktische Tricks, auf die ich mich aber nicht einlasse. In dieser Phase zeigt sich, dass es durchaus möglich ist, Fritz 10 positionell zu überspielen.

Bewertung des Endspielverlaufs aus Sichtweise von Fritz 10 (22. – 40. Zug): - (plus)

Meine eigene Sturheit und das krampfhaftes Festhalten an einem falschen Plan werden mir nachfolgend zum Verhängnis. Nachdem ich Fritz 10 dann auch noch Gelegenheit gebe, einen Bauerndurchbruch auszuführen, lässt das Programm sich nicht lange bitten und macht auf taktische Weise kurzen Prozess mit mir.

Partien online nachspielen



Fazit

Fritz 10 ist ein Weltklasse-Programm der Gegenwart, das in der Lage ist, dem Weltmeister selbst dann Paroli zu bieten, wenn die Eröffnungs- und Endspieldatenbanken sowohl Mensch als auch Computer zu Gute kommen. Es konnte also nicht mein Anspruch sein, Fritz 10 in einem Wettkampf ernsthaft um den Sieg zu fordern. Vielmehr ging es mir darum, einer Aussage von Matthias Wüllenweber nachzuspüren, die dieser während der Pressekonferenz zum Auftakt des Matches Kramnik – Fritz 10 in Bonn (Nov./Dez. 2006) verkündet hat. Es handelte sich um die Behauptung Deep Fritz (und Fritz 10) wären auf das Spiel gegen Menschen optimiert worden. Natürlich hatte ich auch den Ehrgeiz, zumindest das ein oder andere Remis zu erobern, aber über den Ausgang des Matches hatte ich keine Illusionen. Das 5:1 zu Gunsten von Fritz 10 drückt auch sicher den Spielstärkeunterschied aus. Energisch möchte ich jedoch betonen, dass es immer noch möglich ist, ein Remis gegen moderne Schachprogramme zu erreichen, vorausgesetzt es gelingt, eine günstige Stellung aus der Eröffnungsphase ins Mittelspiel zu retten. Hierbei helfen die Bonn-Regeln durchaus, ohne diese Unterstützung ist es erheblich schwieriger.

Gegen Ende des Artikels möchte ich mich noch mal mit dem eben geäußerten Anspruch auseinandersetzen, der möglichen Fähigkeit von Fritz 10 im Spiel gegen Menschen nachzuspüren. Alle Züge, die auf so eine spezielle Fähigkeit hinweisen, wurden schon zuvor ausführlich kommentiert. Hier möchte ich diese Besonderheiten noch mal in allgemeiner Form aufzählen und eine persönliche Bewertung abgeben.

Das Eröffnungsbuch ist offenbar nicht im Hinblick auf das Spiel gegen Menschen geschrieben worden. Fritz 10 bemüht sich erst gar nicht, geschlossene Positionen zu vermeiden. Für das Spiel gegen andere Programme ist das okay, da Fritz sich ganz gut in geschlossenen Positionen zurechtfindet. Im Spiel gegen Menschen ist es jedoch nie eine gute Idee, sich auf geschlossene Stellungen einzulassen. Eine weitere Stärke von Menschen wird sträflich vernachlässigt, indem Fritz eine bereits in der 2. Partie gespielte Eröffnungs-Variante in der 4. Partie wiederholt. Natürlich war ich beim zweiten Mal besser vorbereitet. Hieraus leite ich ab, dass die Eröffnungsphase von Fritz 10 nicht gerade auf das Spiel gegen Menschen optimiert wurde.

Ich hatte den Eindruck, dass Fritz 10 im frühen Mittelspiel besonders in ausgeglichenen Positionen in der Lage war, mir Aufgaben zu stellen, die typischerweise Menschen Probleme bereiten. Die 1. Partie ist ein ausgezeichnetes Beispiel für diese These. Von mehreren in Frage kommenden gleichwertigen Fortsetzungen wählte Fritz 10 meistens diejenige, welche einem Menschen die Möglichkeit offen hielt, Fehlzugreifen.

Genau diese Fertigkeit führt aber auch gelegentlich zu Schwierigkeiten, wie in der 3. Partie beobachtet werden konnte. Leider fehlten mir die Kaltblütigkeit und das taktische Standvermögen, Nutzen aus der eingespernten Figur von Fritz 10 in der 3. Partie zu ziehen. Einige schlechte Züge reichten, um das Pendel in die Gegenrichtung zu kippen.

Ich vermute, dass es zum „Anti-Human“-Konzept von Fritz gehört, dass ab und zu mal was nicht ganz Stellungsgerechtes riskiert werden muss. Aber genau hier verbirgt sich eine Möglichkeit für einen konzentrierten Menschen, gegen Fritz 10 auf Gewinn zu spielen. Mir ist natürlich klar, dass diese Bewertung rein subjektiver Art ist, aber ich möchte es hier noch mal deutlich formulieren: Ich habe den Eindruck, dass Fritz 10 in ausgeglichenen Stellungen insbesondere im frühen Mittelspiel gelegentlich Züge ausführt, die die Eigenschaft haben, Menschen zu falschen Antworten zu verleiten.

Im Endspiel konnte ich keine speziellen „Anti-Human“-Züge oder –konzepte mehr feststellen. Wenn Fritz jedoch auf „Anti-Human“ programmiert sein soll, dann gehört auch dazu, den Mensch durch alle erdenklichen Höllen gehen zu lassen sowie die Ausnutzung der knappen menschlichen Zeit und das Einkalkulieren von möglichen irrationalen Fehlern im fortgeschrittenen Endspiel. Im schlussendlichen Endspiel der 4. Partie reagiert Fritz 10 nicht auf meine knappe Bedenkzeit und lässt sich bereitwillig auf eine Zugwiederholung anstatt dieser auszuweichen und zu versuchen, mir Probleme zu stellen. Es war nämlich keineswegs trivial, immer das richtige Schach zu geben, um das Dauerschach sicherzustellen. Hier besteht für die Programmierer sogar noch die Möglichkeit nachzubessern im Bezug auf die „Anti-Human“-Einstellung von Fritz 10.

Es war nicht Aufgabe dieses Artikels die allgemeinen Stärken und Schwächen von Fritz im Spiel mit anderen Programmen herauszufinden. Im Hinblick auf die objektiven Fähigkeiten von Fritz 10 fiel mir allerdings besonders auf, dass er in höchster Not immer weiß, was zu tun ist, um die Stellung zu halten. Diese Fertigkeit zeigte Fritz 10 in den Partien 4 und 5 gleich mehrfach. Zudem wird die erste Möglichkeit zum Gegenspiel genutzt. Fritz 10 ist einfach kaum praktisch besiegt für einen Menschen! Ich gehe jedoch davon aus, dass auch andere moderne PC-Programme hier besondere Fähigkeiten aufweisen.

Matthias Wüllenwebers Aussage, Fritz wäre auf das Spiel gegen Menschen getunt, möchte ich gern bestätigen. Jedoch scheint dieses Konzept nur in halbgarer Form gelungen zu sein. Jedenfalls existieren noch einige Ansatzmöglichkeiten, das „Anti-Human“-Konzept weiter zu verbessern. *(Peter Vossen)*
