

Der heutige Stand der Schachprogrammierung II

Betrachtungen anlässlich der 5. Computerschach-WM 1986 in Köln

In der ersten Folge wurde begonnen, den erreichten Stand der Schachprogrammierung an Hand einiger Partien aus der ersten Runde der Computerschach-WM 1986 näher zu beleuchten. Nunmehr sollen die Partien der zweiten und dritten Runde kritisch betrachtet werden. Die folgende Partie ist in taktischer Hinsicht sehr bemerkenswert und wurde von vielen für die beste Partie der ganzen WM gehalten.

HITECH – Schach 2.7 Sizilianisch

1.e4 c5 2.♗f3 d6 3.♗c4 Schwarz hatte vermutlich die Drachenvariante spielen wollen, aber Weiß weicht den damit verbundenen üblichen Abspielen aus und die Partie gerät in das Fahrwasser der Königsläufervariante, allerdings steht dort der schwarze Damenspringer gewöhnlich auf c6. Eine andere Möglichkeit war 3.♗b5+, aber dies wäre durchaus keine Überraschung.

3.- e6 4.d4 cd4: 5.♗d4: ♗f6 6.♗c3 ♗e7 7.♗e3 ♗b7 Genau genommen war allerdings 7.- ♗c6 besser, weil Weiß dann nicht die Möglichkeit hätte, mit 8.♗e6: fe6: 9.♗e6: ♗a5 10.♗g7+: ♗f7 11.♗f5 den Schwarzen in Schwierigkeiten zu bringen, der dann beispielsweise nicht mehr 11.- ♗e4: spielen könnte, weil 12.♗h5 mit heftigem Angriff folgen würde. Schwarz droht in der Partiefortsetzung nun mit ♗e5 ein Tempo zu gewinnen und dann gegebenenfalls ♗g4 zu spielen, der Anziehende unternimmt jedoch nichts dagegen. 8.♗d2 ♗e5 9.♗e2 Dort hätte der Läufer auch ohne den Umweg über c4 gehen können, 9.♗b3 war eine gute Alternative. 9.- 0-0 Mit 9.- ♗ge4 hätte Schwarz versuchen können, einen der beiden weißen Läufer zu beseitigen. Die Rochade ist übervorsichtig und gestattet Weiß, den unangenehmen Springerzug sofort zu unterbinden. 10.h3 ♗d7 11.♗f3 Eine andere Möglichkeit bestand darin, mit 11.f4 den ♗e5 zu verjagen, lang zu rochieren und einen Bauernsturm gegen den schwarzen König zu entfesseln. Allerdings kann Schwarz auf dem anderen Flügel das gleiche tun und es ist noch offen, wer schneller zum Zuge kommt, obgleich Schwarz wohl eher Probleme bekommen dürfte.



11.- ♗f3+: Dem Gegner eine Turmlinie gegen den eigenen König zu öffnen, ist nicht besonders klug. Solche Reaktionen sind aber nicht erstaunlich, wenn man in Betracht zieht, daß hier Wissen und Positionsbeurteilung gefordert sind und die Variantenrechenerei die Gefahren der Stellung nicht aufzudecken vermag. Der Gegner wird sich solch eine Einladung kaum entgehen lassen, es sei denn, er ist ebenfalls positionell völlig unbedarft. 12.gf3: ♗a5

13.0-0-0 ♗ac8 Nach 13.- ♗fc8 wären etwaige Drohungen des Weißen gegen g7 leicht abzuwehren und Schwarz hätte selbst gute Angriffschancen gegen den weißen König bekommen. 14.♗hg1 ♗fe8 Ein schneller Königsangriff würde wohl immer noch die beste Verteidigung sein. Dazu wäre eine Turmverdopplung auf der c-Linie oder die Vorbereitung des Bauernvorstoßes d5 erforderlich.

Ob das tatsächlich die Drohungen gegen den schwarzen König kompensiert, ist nicht klar. Wenn man schlecht steht, ist riskantes Spiel andererseits die beste Möglichkeit, dem Gegner noch Widerstand zu leisten, zu verlieren hat man ja ohnehin nichts mehr. Schwarz wollte sich vermutlich zuvor gegen den drohenden Qualitätsverlust sichern, aber das im dreizehnten Zuge verschenkte Tempo fehlt ihm nun. 15.♗h6 g6 Damit hat Weiß eine Schwächung der schwarzen Rochadestellung erzwungen, gegen die ein Bauersturm jetzt wesentlich effektvoller geführt werden könnte, sie wird in dieser Partie jedoch auf andere Weise ausgenutzt. 16.♗g5 ♗c5 Der Angriff auf den Bf2 ist nicht ernst zu nehmen, so daß dieser Zug auf einen weiteren Tempoverlust hinausläuft. Schwarz konnte stattdessen 16.- b5 versuchen, um zu Gegenrohungen oder zum Abtausch einiger Figuren zu kommen und sich dadurch etwas zu entlasten. 17.♗f4 ♗h5 18.♗h4 Das erzwingt eine weitere Schwächung, aber 18.- ♗g5: 19.♗g5: nebst 20.♗h5: ging genauso wenig wie 18.- ♗d8 19.♗d8: nebst ♗g5 usw. oder 18.- ♗f8 19.♗e3 ♗a5 und wieder ♗g5 nebst ♗h5: Noch spektakulärer wäre dann allerdings das Damenopfer 18.- ♗f8 19.♗h5: gh5: 20.♗f6+ ♗g7 21.♗g7+: ♗f8 22.♗h7: mit baldigem Matt, das nur noch durch Horizontzüge etwas aufgeschoben werden kann, oder die Rückgabe der Dame durch 22.- ♗g5+ bei einer Minusfigur erzwingt.

18.- f6 19.♗e3 ♗a5 20.♗b5 Das ist ein raffinierter Angriff gegen den ♗h5, der nach 19.- ♗c7 nicht möglich gewesen wäre, während 19.- ♗e5 20.f4 nebst 21.♗h5: auch zum Verlust des Springers geführt hätte. 20.- ♗b5: 21.♗h5:



Stellung nach dem 21. Zuge von Weiß

Der ♗b5 hängt und auf g6 droht bereits ein fürchterliches Turmpfer mit kurzzeitigem Matt. Ein weiterer schwächerer Bauernzug wird nötig, um das Schlimmste zu verhüten. 21.- g5 Großmeister Hort zeigte später eine sehr interessante Alternativ-Variante: 21.- ♗c3: 22.♗g6+: ♗h8 23.♗h7+: ♗h7: 24.♗h6+ ♗g7 25.♗g1+ ♗f8 26.♗h8+ ♗f7 27.♗h7+ ♗f8 28.♗h6+ So etwas sieht man auch in der Analyse nicht alle Tage. Interessanterweise hatte HITECH das alles vorausgerechnet und für Schwarz als bessere Alternative den Textzug ermittelt. 22.♗g5: Dieses Figurenopfer zerschlägt die Schwarze Stellung nun aber unwiderruflich. 22.- fg5: 23.♗g5+: ♗h8 Auch 23.- ♗g5: 24.♗g5+: ♗h8 bzw. ♗f8 25.♗f6+ nebst ♗g1+ oder 24.- ♗f7 25.♗b5: mit dem drohenden Abzug ♗d6+ oder aber 25.♗h5+ bzw. 25.♗g1 mit Mattangriff ändert nichts am Ausgang der Partie. Nur eine der möglichen Fortsetzungen soll illustrieren, wie es dann weitergehen könnte:

25.♗g1 ♗g8 26.♗h5+ ♗f6 Andere Königszüge wären auch nicht besser. 27.♗h6+ ♗e5 28.♗g5+ ♗g5: 29.♗g5+: ♗d4 30.♗b5+: ♗c4 31.b3+ ♗b4 32.a3+ ♗a3+: 33.♗a3: und nicht einmal 33.- ♗a3: ginge mehr, weil dann 34.♗a5+: folgen würde. In der Partie geschah nur noch 24.♗d1 und Schwarz gab auf, da die Drohung 25.♗h7+: nebst ♗h5+ entscheidet, woran auch 24.- ♗g5: 25.♗g5: ♗g8 26.♗f6+ nebst Matt nichts ändert. Weiß hat den Angriff konsequent gespielt und ist taktisch deutlich gefährlicher als sein Widerpart. Das ist allerdings auch kein Wunder, denn mit 100.000 Stellungen pro Sekunde oder 18.000.000 Stellungen, die Weiß pro Zug durchschnittlich prüfen kann, ist eine erschöpfende Rechentiefe von mindestens acht Halbzügen möglich, wozu noch die selektiven Vertiefungen der erfolgversprechenden Varianten hinzu kommen. Daraus ergibt sich eine taktische Stärke, die auch bei menschlichen Spielern nur auf sehr hohem Niveau möglich ist.

Eine weitere interessante Partie, welche die unangenehmen Folgen positioneller Blindheit beleuchtet, ergab sich im folgenden Treffen. Sie gehört zu den Partien, die dazu angetan sind, einen neugierig auf den bald im Handel erhältlichen REBEL zu machen, der ja die WM beinahe gewonnen und dann selbst den Groß- und Spezialrechner das Nachsehen gegeben hätte.

LACHEX – REBEL

Spanische Abtauschvariante 1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗b5 a6 4.♗c6: dc6: 5.d4 ed4: 6.♗d4: ♗d4: 7.♗d4: c5 Sehr häufig erfolgt hier 7.- ♗d7, um 0-0 vorzubereiten, auch 7.- ♗f6 und 7.- ♗d6 sind bekannt. 8.♗f3 Die Theorie empfiehlt an dieser Stelle 8.♗e2, um den in der Partie folgenden Zug auszuschalten. In dieser Stellung geht es nämlich um die ohnehin

schwer verwertbare Bauernmajorität am Königsflügel, die dazu allerdings intakt bleiben muß.

8.- ♗g4 9.♗f4 ♗f3: 10.gf3: 0-0-0 11.0-0 ♗d6 12.e5 Nachdem sich Weiß ohne Not die Bauernstellung verderben ließ, exponiert er jetzt auch noch den e-Bauern, worauf der Doppelbauer f2f3 nun schnell zu einer bleibenden Schwäche werden kann. Statt sich derart zu verpflichten, hätte Weiß einfach zu 12.♗g3 greifen sollen. 12.- ♗e7 13.♗c3 f6 Konsequent gespielt, Weiß bleibt nun tatsächlich auf dem isolierten Doppelbauern sitzen. 14.♗ad1 fe5: 15.♗e5: ♗f6 Hier bot sich auch ♗f6 mit Läufertausch und Springerentwicklung an, dem hätte Weiß wegen des auf c3 drohenden Tausches mit Ruinierung des weißen Damenflügels kaum ausweichen dürfen.

16.♗h1 Weiß kann mit der Stellung ganz offensichtlich nichts anfangen und beginnt hin und her zu ziehen, stattdessen sollte er mit ♗e4 versuchen, den Doppelbauern wieder los zu werden. 16.- ♗h8 17.♗de1 Die Aufgabe einer Turmlinie pflegt die Stellung gewöhnlich nicht zu verbessern. 17.- ♗f7 18.♗e3 ♗d2 19.♗e2 ♗e2: 20.♗e2: ♗d6 21.♗d6: Damit wird Schwarz den Doppelbauern los und erhält eine echte Vierzu-Drei-Majorität am Damenflügel. 21.- ♗g3 wäre auch jetzt besser gewesen, während 21.f4 wegen 21.- ♗h5 keine gute Idee wäre. 21.- cd6: 22.♗c3 d5 23.♗g2 ♗e7 Diese Turmlinie hätte Weiß zuvor selbst besetzen können. 24.♗d1 d4 25.♗e4 b6 Wenn Schwarz versucht, sich auf e4 zu bedienen, so folgt ♗e1 und Weiß kann seinen Doppelbauern auflösen.

26.♗f6: gf6: Nun ist also ein Turmendspiel auf dem Brett, eine nicht gerade einfache Materie für Computer. 27.c3 dc3: 28.bc3: Weiß kann ganz offensichtlich die Eigenschaften der Bauernstruktur nicht richtig einschätzen.

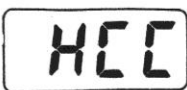
28.- ♗c7 29.♗d5 ♗e2 In dieser Partie zeigt sich, daß REBEL recht gut weiß, wie er die Türme einzusetzen hat, LACHEX dagegen nicht.

30.♗f5 ♗a2: 31.♗f6: ♗c2 32.♗f7+ ♗c6 33.♗h7: ♗c3: Schäfer geht es kaum, die weißen Schwächen werden jedoch immer offensichtlicher.

34.♗h6+ ♗b5 Mit solchen Schachs zwingt man den Gegner zu seinem Glück. 35.f4 ♗d3 36.f5 a5 37.f6 ♗d7 38.♗h3 ♗b4 39.♗e3 ♗f7 40.♗e4+ c4 41.♗e6 b5 42.♗e4 Nachdem der Anziehende seinem Gegner die Steigbügel gehalten hat, erklärt er sich nun konsequenterweise bankrott.

42.- ♗f6: 43.h4 a4 44.h5 ♗h6 45.f4 ♗h5: 46.♗e2 c3 47.f5 und Weiß gab auf.

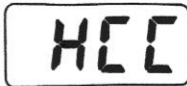
In dieser Partie hat Weiß keinerlei Verständnis für Bauernstrukturen und den Einsatz der Türme gezeigt, so daß Schwarz gar nicht zeigen konnte, wie gut er solche



Schachcomputer von Weiner - Denn besser versteht's keiner!

- 1 **Deutschlands erfahrenster und weltweit größter Schachcomputer-Spezialhändler**
- 2 **NEUHEITEN:**
MEPHISTO: Monaco, Supermondial, Rebell
NOVAG: Quattro, Forte
CXG: Superenterprise
FIDELITY: Alle Modelle (auch mit Tuning)
- 3 **NEU: Turbo-Tuning**
Alle Mephisto- und Fidelity-Geräte auf bis zu doppelte Geschwindigkeit!
- 4 **Inzahlungnahme jedes Gebrauchtgerätes**
- 5 **Kauf ohne Risiko mit der einmaligen HCC-Niedrigpreis-Garantie**
- 6 **NEU: Bestellung jetzt auch mit Kreditkarte "Heute bestellen, morgen schon spielen!"**

Fordern Sie gleich unverbindlich unsere Prospekte an:



HOBBY COMPUTER CENTRALE ● Weiner Vertriebs GmbH
Barerstraße 67 ● 8000 München 40. ● ☎ 089/2720797 / 2717284

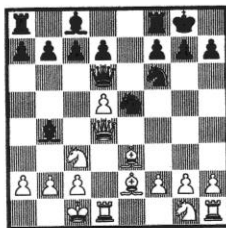
Stellungen wirklich zu behandeln vermag.

Erstaunlicherweise finden sich immer wieder Beispiele, die belegen, daß selbst heute noch nicht alle taktischen Probleme beherrscht werden. Dabei geht es gar nicht immer um komplizierte und langzügige Angriffe, sondern oft nur um das „kleine Handwerkszeug“ der kurzzügigen Kombination, wie es die nun folgende Partie illustriert.

BEBE - CYRUS 68K

Nimzowitsch-Verteidigung

1.e4 ♘c6 2.d4 e6 Die Hauptvariante wird mit 2.- d5 fortgesetzt.
3.d5 ed5: 4.ed5: ♘e5 5.♘c3 ♗b4
6.♗d4 ♗e7 7.♗e3 ♗f6 8.0-0-0-0
9.♗e2 ♗d6



Stellung nach dem 9. Zuge von Schwarz

Die Dame hat auf d6 zu wenig Bewegungsfreiheit und zu viele Verpflichtungen, was der Anziehende sofort zum Figurengewinn ausnutzt, 9.- ♗c3: 10.♗c3: ♗e4 war angezeigt.
10.♗b5 ♗d5: Nach 10.- ♗e7 11.♗c7: ♗b8 12.d6 geht ebenfalls Holz verloren.

11.♗d5: ♗d5: 12.♗d5: ♗c6 13.♗c7: ♗b8 14.♗f3 ♗6 15.a3 ♗a5 Damit ergibt sich eine weitere einfache taktische Chance, die nur sechs Halbzüge tief ist und die Weiß ebenfalls nicht ungenutzt läßt.

16.♗a5: ♗a5: 17.♗a7: ♗c6 18.♗b8: ♗b8: Das hat noch einen Bauern eingebracht.
19.♗d1 Schwarz zieht es vor, aufzugeben, statt sich langsam erwürgen zu lassen.

Auch aus der dritten Runde soll eine Auswahl von Partien vorgeführt werden. Das erste Beispiel zeigt das Schicksal eines taktisch sehr starken Programms, dessen Stellungsverständnis jedoch nicht mit jenem seines Gegners mithalten kann.

PLYMATE - HITECH Spanisch

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♗f6 5.0-0 b5 Das ist die Läuferabdrängungsvariante, der Standardzug ist hier die Entwicklung des schwarzfeldrigen Läufers nach e7.

6.♗b3 ♗b7 Diese Spielweise wurde unter der Bezeichnung Archangelsk-Variante in den sechziger Jahren viel gespielt.
7.d3 ♗c5 Scharf - aber auch riskant.

8.♗c3 0-0 9.♗g5 h6 10.♗h4 ♗e7 11.♗e2 ♗d4 12.♗d4: Das gibt Schwarz die Gelegenheit aktiv zu werden.

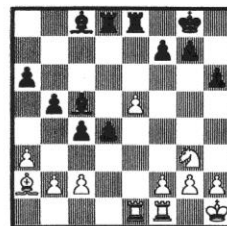
12.- ed4: 13.♗b1 Hier wäre 13.♗f6: ♗f6 14.♗d5: aktiver gewesen.

13.- d5 14.♗d2 de4: 15.de4: In ähnlicher Weise wie zuvor war nun

15.♗f6: ♗f6: 16.♗e4: vorzuziehen.

15.- c5 16.♗f6: ♗f6: 17.e5 Das ist mehr aggressiv als gut.

17.- ♗e8 18.♗ae1 ♗c6 19.♗f3 ♗f3: 20.♗f3: ♗e7 21.a3 c4 22.♗a2 ♗c5 23.♗h4 ♗fe8 24.♗f5 ♗ad8 25.♗h1 ♗c8 26.♗g3 Taktisch hat sich Weiß gegen den mächtigen Gegner halten können, jener spielt jedoch positionell druckvoller und drängt Weiß langsam immer mehr in die Defensive, wobei es nicht eben förderlich ist, mit Zügen wie 25.♗h1 Zeit zu verschenken, aber das geschieht regelmäßig, wenn Schachprogramme nichts mit ihrer Stellung anzufangen wissen.



Stellung nach dem 26. Zuge von Weiß

Nun leitet Schwarz den Schlußangriff ein, indem er sich einen starken Freibauern verschafft.

26.- d3 27.cd3: cd3: 28.f4 d2 29.♗b1 ♗e3 30.♗b3 ♗e6 31.♗c2 ♗e7 32.♗d1 ♗c7 33.f5 ♗c4 34.♗e2 ♗e7 35.e6 Weiß ist völlig in die Defensive gedrängt und hat nur noch Verlegenheitszüge.

35.- fe6: 36.fe6: ♗e6: 37.♗bd1

♗g5 38.♗c4: bc4: 39.♗f5 ♗f6 40.♗g3 ♗b2: und Schwarz gibt auf.

PLYMATE wurde sein geringes positionelles Verständnis zum Verhängnis, taktisch ist dieses Programm nämlich nicht so schnell auf das Kreuz zu legen, wie es bereits vielfach unter Beweis stellen konnte.

Gutes Positionsspiel, verbunden mit taktischer Stärke, ist heute längst nicht mehr nur den Programmen von Großrechnern und speziellen Schachrechnern vorbehalten, die besten Mikroschachrechner bieten heute diesbezüglich auch sehr beachtliche Leistungen. Eines der besten Programme dieser Art ist zweifellos MEPHISTO Amsterdam, der Gewinner der Mikro-Schach-WM 1986. Das inzwischen weiterentwickelte Programm ging in Köln als MEPHISTO Cologne an den Start. Die folgende Partie wurde durch einen elementaren positionellen Fehler von Schwarz entschieden, der zu einer Situation führte, in welcher der Horizonteffekt den Untergang beschleunigte. MEPHISTO Cologne verfügt über nicht zu unterschätzende taktische Qualitäten, die es ihm gestatten, dem Partietschluß mit einem taktischen Kabinettstückchen ein Glanzlicht aufzusetzen.

MEPHISTO Cologne - CHAT

Englisches Vierspringerspiel

1.c4 e5 2.♗c3 ♗f6 3.♗f3 ♗c6 4.e3 d5 Euwe hält 4.- ♗b4 oder 4.- ♗e7 für solider.

5.cd5: ♗d5: 6.♗b5 ♗c3: 7.bc3: ♗d7 8.d4 e4 9.♗d2 ♗g5 10.♗f1 ♗g6 Euwe gibt hier noch 10.- f5

**Dipl. Ing. Hans-Peter Ketterling: Der heutige Stand der Schachprogrammierung II
Betrachtungen anläßlich der 5. Computerschach-WM 1986 in Köln**

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> - Oktober 1986) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

11.g3 ♗d6 12. ♗g2 ♖a5 13.a4 0-0 mit besserem Spiel für Schwarz an. Die weiße Stellung sieht etwas gedrückt aus, andererseits gibt es da aber auch noch die Bauernübermacht im Zentrum, die Schwarz das Leben noch schwer machen kann.

11. ♖c2 f5 12. ♖b1 b6 13.g3 ♗e7 14. ♗e2 0-0 15. ♖b3+ ♗e6 16. ♗c4 ♗c4: 17. ♖c4+ ♗h8 18.0-0 Langsam hat Weiß seine Stellung gesichert und kann nun etwas aktiver werden.

18.- ♖ac8 19.a4 ♖a4 20. ♖a6 ♖c6 21. ♗b2 ♖a4: 22. ♖a7: ♖c2 23. ♖fd1 h6 24. ♖a6 ♖a8 25. ♖b5 ♖d3 Das kann man schwerlich als klug bezeichnen, da Weiß nach Damentausch wohl nicht viel Mühe hat, den Bauern auf d3 abzuholen. 26. ♖d3: ed3: 27. ♗c1 ♖c6 28. ♖f3



Stellung nach dem 28. Zuge von Weiß

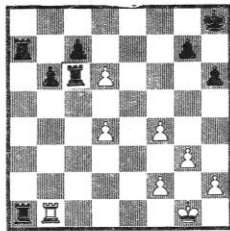
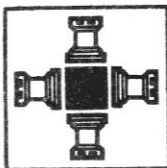
28.-f4 Vermutlich sollte dieser Zug den Verlust des nach Einschätzung des Programms wertvolleren, da weiter vorgerückten Bauern auf d3 aufschieben. In unseren Augen ist so etwas unsinnig, die Maschinenlogik kommt in solchen Situationen jedoch zu einem anderen Ergebnis. Solch ein Verhalten, das am Ende mehr kostet, als wenn man gleich den Materialverlust hinnehmen würde, wird durch den Horizonteffekt bewirkt. Hierbei versucht das Programm einen drohenden Nachteil durch einen scheinbar geringeren Verlust hinter seinen Rechenhorizont zu schieben, nur um sich dann im nächsten Zuge mit dem gleichen Problem konfrontiert zu sehen und, falls dies möglich ist, erneut die gleiche Maßnahme zu ergreifen.

29.e4: ♖a2 30. ♖d3: ♖fa8 31.d5 ♖d6 Die weißen Bauern werden nun munter.

32. ♗e3 ♖b7 33. ♗d4 ♖d6 34. ♖e3 ♖f5 35. ♖e6 ♖d4: 36. ♖d4: ♗c5 37. ♖c6 ♗d4: Hatte Weiß es nötig, sich die Bauernstellung demolieren zu lassen? Bei der Überlegenheit von zwei Bauern sollte man das Material reduzieren wo immer man kann, und hier gerät, als Ausgleich für die Bauernschwäche, der Bc7 unter Druck.

38.cd4: ♖8a7 39.d6 Weiß setzt energisch fort und Schwarz ist bereits chancenlos.

39.- ♖a1



Stellung nach dem 39. Zuge von Schwarz

Das scheint Zeit zu gewinnen, wenn auch nicht viel. Weiß rechnet jedoch tiefer und leistet sich ein hübsches Turmpfer

40.d7 ♖b1:+ 41. ♗g2 ♖a8 42. ♖c7: ♖g8 43. ♖c8 ♗h7 44. ♖g8: ♗g8: 45.d8 ♖+ Diese Stellung hat Weiß im 40. Zuge offenbar vorausgesehen, demnach also elf Halbzüge tief gerechnet. Für Menschen ist das in solch forcierten Varianten nicht sehr schwer, für Schachprogramme jedoch sehr. Nur Programme, die selektiv oder erschöpfend mit stark selektiven Spitzen arbeiten, sind zu solchen Berechnungen instande.

45.- ♗h7 46.d5 b5 47.d6 b4 48. ♖c8 ♖a1 Dem drohenden Doppelangriff mußte Schwarz natürlich ausweichen.

49.d7 ♖d1 Schwarz will das Entstehen der zweiten weißen Dame verhindern, kann es aber selbst mit der Preisgabe des Turmes nur kurz aufschieben..

50. ♖c2+ g6 51. ♖d1: g5 52.d8D ♖f4: 53. ♖e7+ und Schwarz gab endlich auch.

Die nächste Partie demonstriert ein anderes Motiv. Noch immer ist die Sicherheit des Königs in vielen Computerpartien ein wunder Punkt. Viele Programme bewerten sie zu gering oder nach den falschen Kriterien, und so lassen sie sich oft durch lockendes Material oder aktives Spiel verführen, die Sicherung der Königsstellung erst einmal aufzuschieben. Manchmal ist es dann plötzlich zu spät und der König sieht sich einem schweren Angriff ausgesetzt, der entweder gleich zum Matt führt oder Materialverlust bzw. wenigstens eine ruinierte Stellung zur Folge hat, was langfristig ebenfalls zum Verlust führt.

CRAY BLITZ – BEBE

Sizilianische Drachenvariante 1.e4 c5 2. ♖f3 d6 3.d4 cd4: 4. ♖d4: ♖f6 5. ♖c3 g6 6. ♗e2 Hier gibt es auch andere Möglichkeiten, Weiß geht aber ganz ruhig zu Werke.

6.- ♗g7 7.0-0 0-0 8. ♗g5 In der selten gespielten Dreispringer-Variante ist an dieser Stelle schon vieles versucht worden, beispielsweise 8.h3, 8.f3, 8.f4, 8. ♗e3 und 8. ♖b3, wobei ♗e3 in die bekannte Vierspringer-Variante überlenkt, während ♖b3 kaum untersucht wurde, gleichwohl aber als gut gilt, die übrigen Züge erfreuen sich hingegen keines besonders guten Rufes. Der Textzug führt durch Zugumstellung schließlich zu einer für den Nachziehenden unbequemen Verzweigung der Aljechin-Variante, in der Weiß mit f4, ♗f3 und ♖d5 auf das Zentrum Druck

ausüben und den befreienden Gegenstoß d5 erschweren will.

8.- ♖c6 9. ♖b3 ♗e6 10.f4 Hier könnte auch 10. ♗h1 a5 11.a4 folgen, auch 10. ♗h1 a6 ist schon mehrfach gespielt worden, wobei die Erfahrungen der letzten Jahre gezeigt haben, daß Weiß meist mehr vom Spiel hat.

10.- ♖d7 Die Theorie gibt hier noch 10.- ♖a5 als für Schwarz gut spielbare Fortsetzung an, während mit dem Textzug die bekannten Pfade endgültig verlassen werden.

11. ♖d3 h6 12. ♗h4 ♗b3: 13.ab3: a6 14. ♗f2 ♖b4 15. ♖d2 ♖c7 16. ♖a4 a5 17. ♖d1 ♖c5 18. ♖4a1 ♖c6 19. ♖f3 ♖c7 20.f5 Nach einigem positionell nicht ganz astreinen Geplänkel, kommt Weiß jetzt langsam zur Sache.

20.- ♗h7 21.f6: g6: 22. ♗e3 g5 Wieder einmal eine unvorsichtige Öffnung der Königsstellung, ohne daß dazu ein vernünftiger Anlaß besteht. Die Frage ist, wie Weiß am besten einhaken kann. Mit ♖d5 kann er jedenfalls die Stellung weiter zu öffnen versuchen, worauf Schwarz langsam aber sicher in Schwierigkeiten geraten dürfte.

23. ♖e2 ♖d7 24. ♗g4 ♗h8 25. ♗f5 ♖f6 26. ♖f1 ♖c6 27. ♖f3 ♖g8 Die Stellung sieht bereits mehr als verdächtig aus, 28. ♖af1 oder 28. ♖h3 mit der Drohung ♗g5: liegen auf der Hand, Weiß wählt jedoch eine tückischere Fortsetzung: 28. ♖d2 ♗e5



Stellung nach dem 28. Zuge von Schwarz

Das dürfte nun gerade nicht geschehen, in solchen Stellungen kann man nicht vorsichtig genug sein und muß auf allerhand Überraschungen gefaßt sein. Der Sicherungszug 28.- ♗f6 hätte die folgende Kombination unterbunden und dem eingezwängten schwarzen König etwas mehr Bewegungsfreiheit eingeräumt, so daß Weiß vorerst kaum etwas Greifbares gehabt hätte, nun aber kann er sofort zuschlagen.

29. ♗g5: ♗g7 Das Figurenopfer dürfte Schwarz wegen 29.-hg5: 30. ♖h3+ ♗g7 31. ♖g5:+ ♗f7 32. ♖g6 ≠ nicht annehmen.

30. ♖h3 ♖c5+ 31. ♗e3 ♖f5: Schwarz gibt die Dame für zwei Läufer, um den weißen Angriff zu brechen. Nach dem Rückzug der Dame drohte beispielsweise 31.- ♖e5 32. ♗h6: ♖h6: 33. ♖h6+: ♗h6: 34. ♖h6+: ♗g8 35. ♖h7 ≠ oder 33.- ♗g8 39. ♗e6+ mit Untergang in Raten.

32. ♗c5: ♖c5: 33. ♖f1 ♖f8 Auch das ist nicht besonders clever. Wenn man materiell im Nachteil ist, sollte man Abtausch vermeiden, da der Nachteil gewöhnlich durch den Tausch deutlicher in Er-

scheinung tritt. Allerdings kommt Weiß in der Partie trotzdem nur langsam voran, es fehlt ein klarer Plan, der es gestattet, den Gegner endgültig zu vernichten.

34. ♖f8: ♗f8: 35.g4 ♗h7 36.g5 ♗g6 37.gh6: ♗h6: 38. ♖d1 ♖f6 39. ♗g2 ♖e5 40. ♗h1 ♖g5 41. ♖f1 ♗g7 42. ♖e2 ♖c5 43. ♖f2 b6 44. ♖g1+ ♗h7 45. ♗e2 ♖h5 46. ♖g4 Schwarz gab auf, weil 46.- ♖f6 47. ♖f4 ♖g8 48. ♖f7+ ♗h8 49. ♖f4 ♖g5 50. ♖g6+ oder 49. ♖g3 ♖g5 50. ♖f5 nebst 51. ♖h6: gewinnt. Schwarz verlor die Partie aus zwei Gründen, zum einen hat er seinen König unnötig exponiert und zum anderen reichte seine Rechenstärke nicht aus, die im 29. Zuge drohende sieben Halbzüge tiefe Kombination zu erkennen und zu verhindern.

Auch die nächste Partie zeigt einen hübschen Überfall auf den König und vertieft damit das angeschnittene Thema.

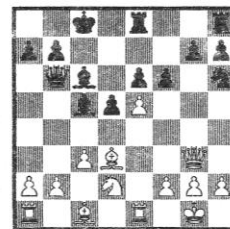
BCP - SUN PHOENIX

Französische Vorstoßvariante

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♖b6 5. ♖f3 Stattdessen kann auch 5. ♗d3 geschehen, wonach ♗d7 nicht so genau ist wie cd4:; wie Keres feststellte.

5.- ♗d7 6. ♗d3 Hier ist auch 6. ♗e2 bekannt, wonach Schwarz mit 6.- ♗b5 seinen schlechten weißfeldrigen Läufer zum Abtausch bringen kann, allerdings kann Weiß die Partie dann mit 7.c4 in ein scharfes taktisches Fahrwasser überleiten.

6.-cd4: 7. ♖d4: ♖c6 8. ♖c6: ♗c6: 9.0-0 0-0-0 10. ♖d2 h6 11. ♖g4 ♖e8 12. ♖e1 ♖h6 13. ♖h3 ♗c5 14. ♖g3 Zwar ist Weiß in der Entwicklung etwas zurückgeblieben, aber kaum jemand würde auf Anheb vermuten, was in dieser Stellung bereits möglich ist.



Stellung nach dem 14. Zuge von Weiß

14.- ♖g4 15. ♖g4: ♗f2: 16. ♖f1 ♗e1: 17. ♗e1: fe5: Schwarz hat bisher Turm und zwei Bauern für die beiden Figuren bekommen, aber der weiße König steht sehr exponiert, und die weißen Figuren sind unzureichend entwickelt.

18. ♖g7: Das kann man sich in solchen Stellungen bestimmt nicht mehr leisten, die Dame kann dem König nicht helfen, und zusätzlich wird eine Turmlinie eröffnet. Nach 18.-e4 oder 18.- ♖hg8 hätte Weiß nun keine Chance mehr.

18.- ♖e3+ 19. ♗e2 20. ♖f: ♗b5 Konsequenter wäre 20. ♖g2: 21. ♖f3 ♖g1+ 22. ♖f1 ♖c: 23. ♗e3 d4 24. ♖f2 ♖g2 25. ♖f: de3: gewesen.

21. ♖f2 ♖e2+: 22. ♖e2: ♗e2 23. ♗e2: ♖g2+: 24. ♗e3 ♖h2 25.a4 ♖f6 26.a5 h5 27. ♖a4 ♖h:

Dipl. Ing. Hans-Peter Ketterling: Der heutige Stand der Schachprogrammierung II
Betrachtungen anlässlich der 5. Computerschach-WM 1986 in Köln

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> – Oktober 1986) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



28. ♖a1 h4 29. ♖b1 ♖e1+
30. ♗d3 h3 31. ♗f1 Wieder einmal ein Horizontzug!

31.- ♖b1: Weiß gab auf.
Die letzte Partie aus der dritten Runde zeigt eines der guten neuen Mikrorechnerprogramme in voller Aktion, ein Programm, das erstmals 1985 bei der WM in Amsterdam von sich reden machte und kurz darauf im Gewande des MEPHISTO Mondial im Handel erschien. Auch hier geht es wieder um die Sicherheit des Königs.

REX - NONA Spanisch

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♖b5 a6
4. ♖a4 d6 Damit ist die moderne Steinitz-Verteidigung erreicht, in welcher gewöhnlich mit 5. c3 fortgesetzt wird. Neben der Partiefortsetzung sind aber auch noch einige andere Fortsetzungen bekannt.
5. ♖c6: Dieser Zug kennzeichnet die Alapin-Variante.
5.-bc6: 6. d4 ed4: 7. ♗d4: ♗f6 An Königstellung in jedem Fall aufgerissen, es wäre deshalb besser ge-

wesen, auch noch den Turm auf f3 zum Tausch anzubieten, in der dieser Stelle wurden auch schon 7.-f6, 7.-♗e7 und 7.-c5 versucht, wobei der letzte Zug als bester gilt.

8. ♗a4 ♖d7 9. 0-0 c5 10. ♗a5 ♗e4: Das sieht gefährlich aus, es könnte folgen 11. ♖e1 d5 12. ♗g5 ♖e7 13. ♗e4: de4: 14. ♖e4: und Schwarz hat das Läuferpaar bei offener Stellung aber ruiniertes Bauernstruktur am Damenflügel, nach 12.-f5 13. f3 ♖e7 wird die Sache jedoch etwas undurchsichtig, beispielsweise steht Schwarz nach 14. fe4: ♖g5: 15. ed5: nicht beneidenswert, während 14. ♗e4: fe4: 15. fe4: c6 ihm gute Chancen einräumt.

11. ♗a3 ♖e7 12. ♖e1 f5 13. ♖f4 0-0 14. ♗c4 ♖b5 15. ♗cd2 ♖f6 16. ♗e4: fe4: Langsam gestaltet sich das Spiel für Weiß unbequem, der Anziehende bemüht sich aber auch bestens, dem Gegner in die Hände zu spielen.

17. ♖e4: ♖b2: 18. ♖d1 ♖c6 19. ♖g5 ♖f6 20. ♖f6: ♖f6: 21. ♖e3 ♖f3: Damit wird die weiße

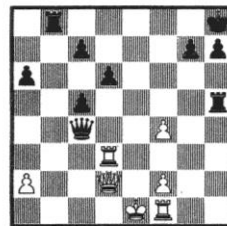
Partiefortsetzung bekommen die schwarzen Schwerfiguren ein überwältigendes Spiel.

22. ♗f3: ♖g6+ 23. ♗f1 ♖h6
24. ♗g1 ♗g5+ 25. ♗f1 ♖h2:
26. ♗e2 ♗h4 27. ♖f1 ♗c4+
28. ♗e1 ♗c2: 29. ♗d2 ♗b1+
30. ♗e2 ♗b5+ 31. ♗e1 ♖b8 Aus dieser Stellung gibt es für Weiß kein Entkommen mehr.
32. ♗d5+ ♗h8 33. ♗d2 ♗c4
34. ♖d3 ♖h5 35. f4

Schwarz kann sich bereits leisten, einen Turm anzubieten, aber es ist nur ein Scheinopfer, das den Untergang des Weißen beschleunigt.
35.- ♖d5 36. ♖d5: ♖b1+ 37. ♗d1 ♗e4+ 38. ♗d2 ♗d5: 39. ♗c2 ♗a2: 40. ♗c3 ♗a3+ 41. ♗d2 ♖b2+ 42. ♗c2 Hier hätte 42. ♗e1 ♗c3+ zweizügig zum Matt geführt.

42.- ♗a5+ 43. ♗d1 ♗a1+
44. ♗d2 ♖c2: 45. ♗c2: ♗f1:
46. ♗c3 h5 47. f5 h4 48. f4 h3 49. f6 g6: Der schrecklich gerupfte Weiße gab auf.

In der letzten Folge werden noch einige Partien aus der vierten und der fünften Runde gezeigt werden, die ebenfalls typische Schwächen von Computerpartien aufweisen.



Stellung nach dem
35. Zuge von Weiß



Dipl. Ing. Hans-Peter Ketterling: Der heutige Stand der Schachprogrammierung II Betrachtungen anlässlich der 5. Computerschach-WM 1986 in Köln

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> - Oktober 1986) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Related: <https://www.youtube.com/watch?v=4ttcO4UU9RU> (WCCC Cologne 1986)