



OSSI WEINER

COMPUTERSCHACH

SCHACHCOMPUTER VS. WELTMEISTER

Sind die Schachcomputer schlauer als der Weltmeister?

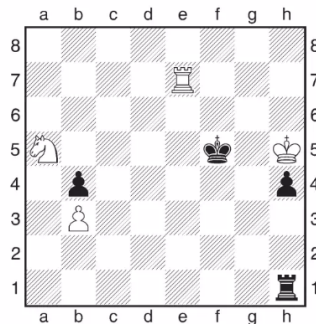
Die Schach-WM in New York fand deswegen ein so gewaltiges Interesse in der ganzen Welt, weil durch neue Übertragungsformen im Internet erstmals die Voraussetzungen dafür geschaffen wurden, dass viele Millionen von Interessierten die Partien live auf ihren Computern und Smartphones verfolgen konnten.

Zahlreiche Menschen, die sich normalerweise kaum für das königliche Spiel interessieren, konnten sich so fortlaufend über den aktuellen Matchverlauf informieren.

Tatsächlich eignet sich keine andere Sportart so sehr dafür, sie im Internet zu verfolgen. Es verwundert nicht, dass es für zahlreiche Schachfreunde zur Gewohnheit wurde, während der Partien ihre Computer mitrechnen zu lassen. Auf diese Weise wird es auch versierten Laien möglich, die Züge und Kombinationen besser verstehen und einschätzen zu können, und gelegentlich festzustellen, dass auch den besten Spielern der Welt gelegentlich erstaunliche Patzer unterlaufen. Zum Beweis dieser Tatsache haben wir mit Hilfe des neuen Spitzen-Schachcomputers **ChessGenius Exclusive** aus München einige kritische Situationen aus diesem Wettkampf näher betrachtet.

Die ersten beiden Partien verliefen relativ ruhig und ohne größere Höhepunkte. Dafür entwickelte sich die dritte Partie umso spannender. Anfangs kam Sergej Karjakin scheinbar problemlos aus der Eröffnung. Doch still und leise baute der Weltmeister kontinuierlich Druck auf seinen Herausforderer auf, was diesen einen Bauern kostete. Nach der ersten Zeitkontrolle im 40. Zug konnte der Russe seine Stellung Schritt für Schritt kontinuierlich verbessern, doch der Siegeswille des Norwegers blieb ungebrochen, und schließlich konnte er nach über 6 Stunden Spielzeit seinen Vorteil entscheidend ausbauen und schließlich folgende Gewinnstellung erreichen:

3. Partie: M. Carlsen – S. Karjakin



Der Weltmeister hatte einen Springer mehr, aber der Weg zum Sieg war gar nicht so einfach, denn er musste zum einen den gefährlichen h-Bauern erobern, durfte aber gleichzeitig unter keinen Umständen seinen letzten Bauern verlieren – das Endspiel Turm und Springer gegen Turm ergäbe nämlich ein theoretisches Remis.

An dieser Stelle unterlief Magnus Carlsen nun mit dem Turm-Zug nach b7 ein fataler Fehler: **72. Tb7? Ta1! 73. Tb5+ Kf4 74. Txb4+ Kg3 75. Tg4+ Kf2 76. Sc4 h3 77. Th4 Kg3 78. Tg4+ Kf2**

½–½

Dieses Remis war sehr enttäuschend für Carlsen, es blieb ihm nichts anderes als die Zugwiederholung, zur großen Erleichterung seines Gegners Karjakin.

Wie hätte Weiß die Partie für sich entscheiden können?

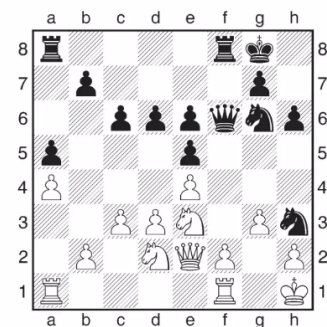
An dieser Stelle können wir ein schönes Beispiel dafür sehen, wie überaus nützlich Schachcomputer sein können, um Weltmeisterpartien nachzuspielen und besser zu verstehen. Lassen wir den **ChessGenius Exclusive** kurze Zeit rechnen, dann findet er problemlos den korrekten Gewinnweg, welchen der Weltmeister leider verpasst hat:

72. Tf7+! Ke6 73. Tf2! (das beste Feld für den weißen Turm) **h3 74. Kh4 Ta1 75. Sc4 Tb1 76. Sd2 Th1 77. Tf3 Ke5 78. Th3+–**

Weiß hat durch dieses Manöver den schwarzen h-Bauern erobert und steht nun so klar auf Gewinn, dass Karjakin hier mit Sicherheit aufgeben hätte.

10. Partie: M. Carlsen – S. Karjakin

Nach einem nicht besonders überzeugenden Mittelspiel, in dem Karjakin seine Chance zum Remis durch eine dreifache Zugwiederholung unverständlicherweise verpasst hat, kam Carlsen in eine vorteilhafte Endspielstellung. Nach langem Manövrieren ergab sich für den Weltmeister schließlich die Möglichkeit die Stellung aufzubrechen und seinem Gegner einen Bauern abzunehmen. Ab diesem Zeitpunkt war die Niederlage für den Herausforderer nicht mehr abzuwenden. Dabei hatte die Angelegenheit im Grunde doch ganz einfach ausgesehen:



Der in Führung liegende Karjakin nahm hier zur gewaltigen Überraschung des Publikums nicht mit seinem Springer auf f2, wonach eine dreimalige Stellungswiederholung möglich gewesen wäre, sondern entschied sich für den Zug **21...d5?**! Entweder hat er diese gute Möglichkeit nicht gesehen, oder glaubte er vielleicht, dass Carlsen ihn in eine Falle locken wollte?

Der **ChessGenius Exclusive** hätte sich an dieser Stelle in Sekundenschnelle für die naheliegende Remis-Abwicklung entschieden: **20...Sf2+! 21. Kg2 Sh4+ 22. Kg1 Sh3+ 23. Kh1 Sf2+** mit Remis durch Zugwiederholung.

Einige großmeisterliche Kommentatoren meinten nach der Partie, dass Weiß mit **21. Kg1!** auf Gewinn hätte spielen können. Nach der forcierten Folge **21...Sh3+ 22. Kg2 Shf4+ 23. gf4: Sf4+ 24. Tf4: ef4: 25. Sc2 e5** sieht **ChessGenius Exclusive** aber leichten Vorteil für Schwarz, weil die weißen Springer keine guten Felder besitzen.

Ossi Weiner: Der neue Millennium ChessGenius Exclusive

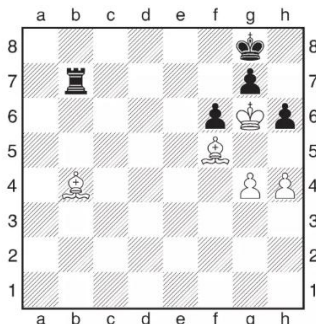
(Quelle: <https://rochadeuropa.de> – März 2017)

SCHACHCOMPUTER

In der 11. und 12. Turnierpartie wollten beide Kontrahenten nichts mehr riskieren. Die 11. Partie dauerte 34 Züge und die 12. Partie sogar nur 30 Züge – beide endeten mit Remis, ohne irgendwelche Spannungsmomente. Die Entscheidung musste nun im **Tie-Break** fallen, und zwar durch **4 Schnellpartien**, bei denen jede Seite 25 Minuten Bedenkzeit zur Verfügung hatte. Wie es der Zufall wollte, fand der entscheidende Stichkampf um die Weltmeisterschaft genau am 26. Geburtstag von Carlsen statt. Nach dem enttäuschenden Verlauf der letzten zwei Turnierpartien drehte der Weltmeister jetzt richtig auf und dominierte seinen Gegner fast nach Belieben. Die erste Tiebreak-Partie endete mit Remis, aber schon in der zweiten erreichte Carlsen entscheidenden Vorteil und hätte mit zwei Läufern gegen einen Turm relativ leicht gewinnen müssen.

2. Tiebreak-Partie: M. Carlsen – S. Karjakin

Der Weltmeister spielte bis jetzt überlegend. Die Spannung stieg gewaltig an – sieht Carlsen jetzt den Gewinn?



Den Gewinnweg findet **ChessGenius Exclusive** innerhalb kürzester Zeit: **73. Le6+! Kh8 74. Lf8** und nun **74... f5 75. gxf5 Ta7 76. f6 gxf6 77. Lf7** und Schwarz kann beruhigt aufgeben.

Stattdessen folgte der für einen Weltmeister schier unglaubliche Fehler: **73. Ld6??** Carlsen übersah die einfache Siegführung und musste schließlich feststellen, dass die Stellung nicht mehr gewonnen war.

73... Kh8 74. Lf8 Kg8 75. La3 Kh8 76. Le6 Tb6 77. Kf7 Tb7+ 78. Le7 h5! 79. gxh5 f5! 80. Lxf5 Txe7+!! 81. Kxe7 Kg8 82. Ld3 Kh8 83. Kf8 g5 84. hxg6 Patt!

½–½



Der ChessGenius Exclusive kommt voraussichtlich im April in den Handel

Beim neuen **Exclusive** handelt es sich um ein handgefertigtes elegantes Holzsensorbrett mit ca. 40 x 40 cm Größe, Zuganzeige durch 81 Feld-Leuchten sowie einer komfortablen **vollautomatischen Figuren-Erkennung**, welche durch eine neuartige Technologie ermöglicht wird.

Die Computereinheit befindet sich in einem separaten Gehäuse mit einem großzügig dimensionierten beleuchteten Display, welches vielfältige Anzeigemöglichkeiten analog den früheren Mephisto Spitzengeräten bietet, und praktischerweise während des Spiels auch als Schachuhr Verwendung finden kann. Der Bedienungskomfort des vollautomatischen Brettes ist hervorragend, insbesondere die Erkennungsgeschwindigkeit und Zuverlässigkeit. Während des Spiels ist ein Blick auf das Computer-Display aufgrund der hell aufleuchtenden 4 LEDs pro Spielfeld nicht mehr notwendig.

Durch die Kabelverbindung zwischen Gehäuse und Sensorbrett wird nicht nur die Hardware modular austauschbar, zusätzlich sind auch Software-Updates über die integrierte USB-Schnittstelle möglich. Als Hardware-Motor kommt ein ARM Cortex M7 Prozessor mit 300 MHz Geschwindigkeit und vergrößertem Flash- und RAM-Speicher zum Einsatz. Nach Auskunft von Millennium-Manager Thomas Karkosch kommt das neue Spitzengerät im April zu einem Preis von 599,00 Euro in den Handel.



Dazu bemerkte er folgendes:

„Der Genius Exclusive ist eine echte Herausforderung für uns. Die Fertigung ist sehr aufwändig, etliche Bestandteile des Gerätes werden in Handarbeit hergestellt unter Beteiligung von Produktionsstätten in mehreren Ländern. Unsere Produktionskapazitäten sind entsprechend beschränkt und die Vorlaufzeit ist ziemlich lang. Es handelt sich hier sicherlich um eines der aufwändigsten Projekte, das wir in unserer Firmenhistorie je angepackt haben. Die Prototypen auszuprobieren ist eine echte Freude – die Funktionalität ist einfach Klasse.“

Nach vorläufiger Einschätzung kann man von einer Turnier-Spielstärke des **ChessGenius Exclusive** von 2350–2400 ELO ausgehen, was sogar die Leistungsstärke der legendären MEPHISTO Weltmeister-Geräte (die früher mehr als 10.000 DM gekostet haben!) übertrifft. Dank der Münchner Neuentwicklung haben diese nun endlich ihren würdigen Nachfolger gefunden – sehr zur Freude aller Schachcomputer-Liebhaber.

Ossi Weiner: Der neue Millennium ChessGenius Exclusive

(Quelle: <https://rochadeeuropa.de> – März 2017)