Zwei Seelen, ach

Der Weltmeister spielte gegen einen Computer im WDR-Fernsehen

Im August letzten Jahres hatte Garry Kasparov eine schlimme Niederlage gegen einen Computer einstecken müssen: Beim Londoner Grand Prix warf ihn das Programm Genius 3 auf einem 90 MHz Pentium in der ersten Runde aus dem Turnier. Nun kam der Weltmeister nach Köln, um vor laufenden Kameras des WDR Rache zu nehmen. Frederic Friedel berichtet über die erneute Begegnung der beiden Schachgenies.

Er wurde mit einem Leih-Mercedes in Amsterdam abgeholt, eine Stunde nach der letzten Runde eines Superturniers in Holland. Um zwei Uhr morgens, gerade 48 Stunden vor Beginn des Matches, kam er im Kölner Renaissance-Hotel an, checkte ein, schlief einige Stunden. Dann ging es mit vom Sponsor Intel veranstalteten Pressegesprächen und Fototerminen weiter. Erst nach dem verspäteten Mittagessen im kleinen Kreis, gerade 24 Stunden vor der heiklen Begegnung, konnte er damit beginnen, sich langsam auf den Gegner einzustellen.

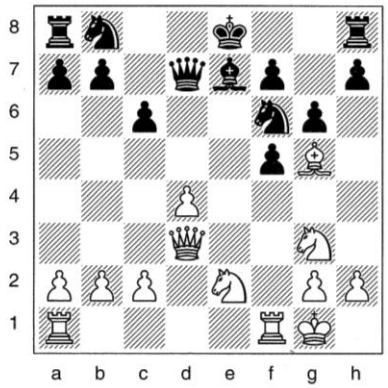
Das war Richard Langs *Genius Experimental,* das beim AEGON-Turnier ganz ausgezeichnet (Performance: 2662) gespielt hatte. Dort war die Zeitbegrenzung 90 Minuten für die gesamte Partie, in Köln wurden exakt die Bedingungen des PCA-Grand-Prix wiederholt: 25 Minuten pro Seite für alle Züge. Das war günstiger für den Computer, besonders, da Intel einen Prozessor der neuesten Generation einsetzte: einen 120 MHz schnellen Super-Pentium.

Schnellschach gegen einen solchen Rechner ist eine sehr gefährliche Angelegenheit geworden, sogar für den Weltmeister. Die Programme sind mit vorzüglichen und hochaktuellen Eröffnungsbibliotheken ausgestattet – in diesem Fall sogar von einem GM-Spezialisten auf den spezifischen Gegner getrimmt. Der Übergang zum Mittelspiel klappt inzwischen meist auch ganz gut, wobei der Rechner geschlossene, strategische Stellungen zu vermeiden trachtet und den offenen Schlagabtausch sucht. Auch wenn der Gegner vom Schachwissen und der Erfahrung her haushoch überlegen ist, hat das Programm ausgezeichnete Chancen. Es wartet auf einen einzigen Fehler, eine kleine taktische Unaufmerksamkeit, um trotz fehlenden strategischen Verstandes die Partie herumzureißen und in einem Angriffswirbel zu entscheiden. Oft genug hat man genau das gesehen, nicht eindringlich genug konnte ich es Garry Kasparov einzutrichtern versuchen.

Meine Ermahnungen trafen diesmal glücklicherweise nicht auf taube Ohren. Einerseits steckten Garry die Ereignisse von London (siehe CSS 5/94 S.9 ff) noch in den Knochen; andererseits hatte er in den Wochen zuvor in Moskau tatsächlich einige Partien gegen den Computer gespielt und verstand ziemlich genau, wovon ich sprach. Als er sich dann am Nachmittag endlich an den Rechner setzte, konnte ich hautnah erleben, wie es im Kräftemessen zwischen Mensch und Maschine zur Zeit aussieht.

Garry spielte Blitzpartien, meist mit asymmetrischen Zeitvorgaben. Er bekam die üblichen fünf Minuten, der Rechner fünfzehn. Es wurden keine Züge zurückgenommen, auch wenn ein angestrebter Plan durch einen Flüchtigkeitsfehler völlig zerstört war. Häufig spielte er Opferkombinationen und nahm materiell nachteilige Stellungen bewußt in Kauf, um die strategischen Schwächen des Computers in solchen Partien auszuloten. Ein Beispiel möge das verdeutlichen:

Garry Kasparov – Genius 3 (Blitz) [B18 Caro-Kann, Hauptvariante]: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.Sd2 dxe4 4.Sxe4 Lf5 5.Sg3 Lg6 6.Lc4 e6 7.S1e2 Sf6 8.0-0 Ld6 9.f4 Dd7 10.Ld3 Lxd3 11.Dxd3 g6 12.f5 exf5 13.Lg5 Le7.**



14.Sxf5 gxf5 15.Sg3. „Das ist Selbstmord gegen den Computer," meinte ich, „Nein, Mord!" sagte Kasparov trocken. **15...Tg8 16.Txf5 Sd5 17.Te1 f6 18.Lxf6 Sxf6 19.Txf6 Tg6 20.Txg6 hxg6 21.Dxg6+ Kd8 22.Sf5 Lb4 23.c3 Dd5 24.cxb4 Kc7 25.Te5 Dd8 26.d5 Kb6 27.d6 a5 28.Dg4 axb4 29.Dxb4+ Ka7 30.Te7 Db6+ 31.Dxb6+ Kxb6 32.h4 Txa2 33.h5 Ta1+ 34.Kh2 Tf1 35.g4 Tf2+ 36.Kg3 Tf1 37.h6 Th1 38.g5 Tg1+ 39.Kf4 Sd7 40.Txd7 1-0.**

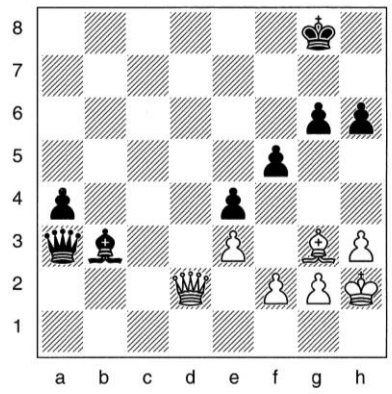
Frederic Friedel: Fernseh-Revanche Kasparov – Pentium Genius

Quelle: Computer-Schach & Spiele 3/95 – Juni 1995

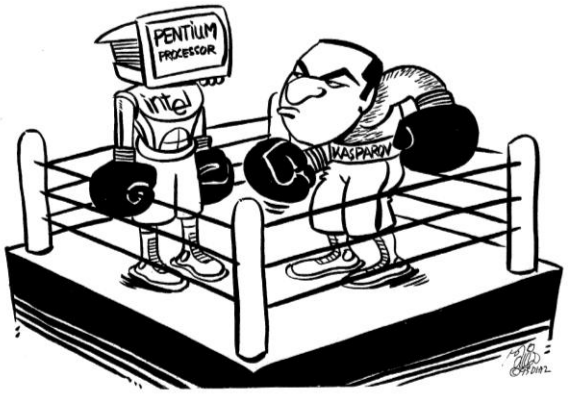
Zwischendurch haben wir uns auch die Partien aus dem AEGON-Turnier angeschaut – die der besten Rechner, und die Partien von besonders erfolgreichen Menschen, z.B. John van der Wiel, der sich in Rotterdam als Computerkiller betätigt hatte. Das alles war sehr informativ, und Garry hatte bald das Gefühl, daß er die Spielweise von Rechnern recht gut verstand.

Eine interessante neue – und für das Match gegen Genius sehr belangvolle – Erkenntnis war, daß man entgegen der landläufigen Meinung Rechner recht gut „beschummeln" kann. Jedenfalls, wenn man Kasparov heißt. Garry probierte es immer wieder: In schlechter, sogar verlorener Stellung spielte er „optimistisch" weiter. Häufig genug vertändelte sich der elektronische Gegner, geriet auf Abwege, ignorierte eine für uns Menschen offenkundige Drohung. Eine Partie, die im Hotelzimmer gespielt wurde und das genau illustriert, habe ich abgespeichert.

Garry Kasparov – Fritz3 (Blitz) [A01 Larsen-Eröffnung]: **1.b3 e5 2.Lb2 Sc6 3.c4 Sf6 4.e3 d5 5.cxd5 Sxd5 6.a3 Ld6 7.Dc2 0-0 8.Sf3 De7 9.d3 f5 10.Sbd2 Td8 11.b4 a5 12.b5 Sa7 13.d4 e4 14.Se5 Lxe5 15.dxe5 Ld7 16.Db3 c6 17.Lc4 a4 18.Da2 Le6 19.bxc6 b5 20.Lxd5 Txd5 21.Lc3 Sxc6 22.Db2 Tad8 23.0-0 Sxe5 24.Lxe5 Txd2 25.Dxb5 T2d5 26.Db2 T5d7 27.h3 Lb3 28.Lg3 Td2 29.Dc3 h6 30.Tfc1 g6 31.Da5 Lc2 32.Ta2 Td1+ 33.Txd1 Txd1+ 34.Kh2 Lb3 35.Td2 Txd2 36.Dxd2 Dxa3.**

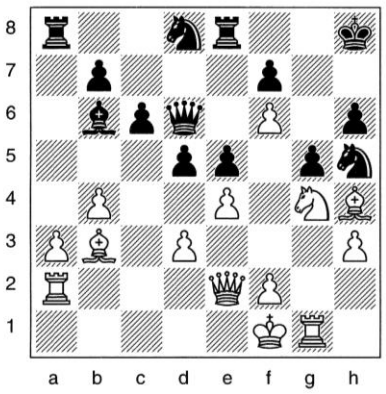


„Das gewinnt der Fritz," meinte ich; „Ach was, ich halte spielend Remis," antwortete der Weltmeister. Beide hatten unrecht. **37.Dd8+ Df8 38.Db6 Kf7 39.Ld6 De8 40.Dc7+ Kf6 41.h4 Ke6 42.La3 Dd7 43.Db6+ Kf7 44.Dc5 Dd8 45.g3 Le6 46.Kg2 Kg8 47.Dc6 Dd7.** Hier wachte Garry auf: „Komm, das gewinnen wir noch!" **48.Da8+ Kh7 49.Lb2 g5 50.h5 Lg8 51.Da5 a3 52.La1 Ld5 53.Dc3 Kg8 54.Dh8+ Kf7 55.Dxh6 f4 56.Dg6+ Kf8 57.h6 Dg4 58.Dd6+ Ke8 59.Dxd5 fxg3 60.Dc6+ Kf7 61.Dc7+ Kg6 62.Dxg3 Dxg3+ 63.Kxg3 Kxh6 64.Kg4 Kg6 65.Lc3 a2 66.Ld4 Kh6 67.Kf5 Kh5 68.Kxe4 Kg4 69.f4 gxf4 70.exf4 Kh5 71.f5 Kh6 72.f6 1-0.**



Samstag mittag, nach Frühstück und Spaziergang, setzte sich Garry ein letztes Mal vor den Rechner, um sich „warmzublitzen". Es lief alles sehr glatt, er gewann eine Partie nach der anderen, mit Schwarz und mit Weiß. Zwar hatte der Gateway-Computer, den Intel zur Verfügung gestellt hatte, „nur" einen 90 MHz Pentium, und auch das Programm war die „alte" Version 3.0 von Chess Genius – aber die Art, wie der Weltmeister mit ihm umsprang, ließ keine Zweifel an der Überlegenheit des Menschen aufkommen. Ganz zum Schluß spielte Garry zwei Partien, die er der CSS widmete („Für deine Leser – du kannst sie veröffentlichen, auch wenn ich verliere").

Garry Kasparov – Genius 3 (Blitz) [C54 Italienische Partie, Hauptvariante]: **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d3 d6 6.Lb3 0-0 7.Lg5 Lg4 8.h3 Lh5 9.g4 Lg6 10.Sbd2 h6 11.Lh4 De7 12.De2 Sa5 13.Lc2 Lb6 14.b4 Sc6 15.Sc4 Sd8 16.Se3 c6 17.Sf5 Lxf5 18.gxf5 a5 19.Tg1 axb4 20.cxb4 d5 21.Kf1 Kh8 22.a3 Dd6 23.Sh2 Ld4 24.Ta2 Te8 25.Lb3 Lb6 26.Sg4 Sh5 27.f6 g5.**



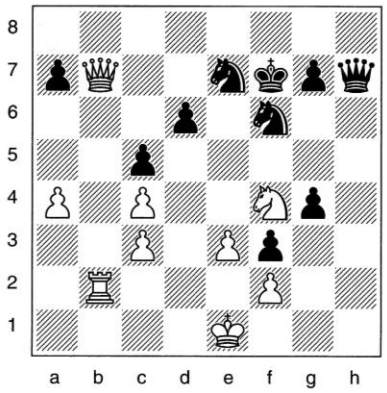
28.Sxh6 Sf4 (28...gxh4 29.Sxf7+ Sxf7 30.Dxh5+ Sh6 31.Dxh6 ist matt) **29.Sf5 Sxe2 30.Sxd6 Sxg1 31.Sxe8 Sxh3.** Den Schluß der Abwicklung hatte Garry im Blitztempo nicht gesehen. „Aber, verehrter Freund, das gewinnen wir trotzdem leicht!" **32.Lg3 dxe4 33.dxe4 Sf4 34.Lxf4 gxf4 35.f3 Kg8 36.Sd6 c5 37.b5 Lc7 38.Sf5 Kf8 39.a4 Ke8 40.Td2 Kf8**

Frederic Friedel: Fernseh-Revanche Kasparov – Pentium Genius

Quelle: Computer-Schach & Spiele 3/95 – Juni 1995

41.Td7 Tc8 42.Ke2 b6 43.Kd3 Ke8 44.Te7+ Kf8 45.Ld5 Lb8 46.Kc4 Tc7 47.a5 bxa5 48.b6 Tc8 49.Sg7 Kg8 50.Te8+ Kh7 51.Sf5 a4 52.b7 Sxb7 53.Txc8 Sd6+ 54.Sxd6 Lxd6 55.Lxf7 1-0.

Genius 3 – Garry Kasparov (Blitz) [A27 Englische Eröffnung, Holländische Struktur]: **1.c4 e5 2.Sc3 Sc6 3.Sf3 Lb4 4.a3 Lxc3 5.bxc3 d6 6.Tb1 f5 7.d4 e4 8.Lg5 Sce7 9.Sh4 h6.** Gibt die Qualität für eine Angriffsstellung. **10.Sg6 hxg5 11.Sxh8.** Kasparov: „Wollen wir mal sehen, was es kostet, den Springer dort herauszuholen!" **11...Sf6 12.Dd2 f4 13.e3 Kf8 14.h4 g4 15.h5 f3 16.Db2 c5 17.Sg6+ Kf7 18.Sf4 b6 19.Dc2 Lf5.** Genius wähnt sich deutlich im Vorteil, für Kasparov ist die Partie praktisch schon gelaufen. Er weiß, daß er sie gewinnen wird. **20.Da4 Dc7 21.Db3 Th8 22.gxf3 exf3 23.Ld3 Lxd3 24.Sxd3 Txh5 25.Txh5 Sxh5 26.Tb2 Sf6 27.a4 Dd7 28.dxc5 bxc5 29.Db5 Df5 30.Sf4 Dh7 31.Db7.**



Jetzt kommt der Schlußangriff: **31...Se4** (droht Matt auf h1) **32.Sh5 Sxf2** (32...Dxh5 33.Dxe4) **33.Kxf2 Dxh5 34.Kg3 Dh3+ 35.Kf4 Kf6** (droht …g5+ und …Dh7#) **36.Ke4 g5 37.Kd3 Df1+ 38.Kc2 f2 39.Tb1 Dxc4 40.Db5 Dxb5 41.axb5 g3 42.Tf1 Ke5 43.c4 g2 44.Txf2 0-1.**

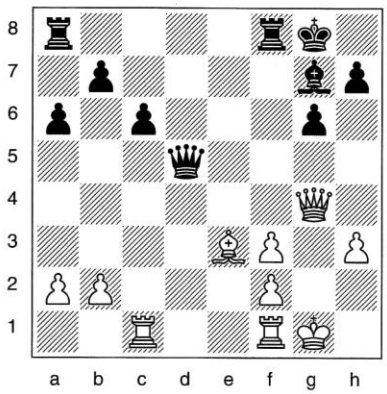
Um zwei Uhr nachmittags – viel zu früh für einen Schachspieler, der am liebsten gegen fünf Uhr seine Partien beginnt – ging es dann ins Studio. Nach Make-up und einem kleinen Interview loste der Moderator der Sendung, Dr. Claus Spahn, die Farben aus. Garry erhielt Weiß, was nicht unbedingt sein Wunsch war. Wenn man als Anziehender die erste Partie in den Sand setzt, hat man wenig Hoffnung, in der zweiten mit Schwarz gegen einen knallhart verteidigenden Computer durchzukommen. Das wußte er nur allzugut aus der Erfahrung von London. Anders ist es, wenn man mit Schwarz in der ersten Runde gewinnt oder remis hält. Dann kann man mit Weiß ohne Sorgen auf Angriff und Gewinn spielen.

Viele unserer Leser haben die Partien, die beim WDR gespielt wurden, live und vollständig im Fernsehen verfolgen können. Wir wollen trotzdem versuchen, sie ein wenig aufzuarbeiten, besonders die erste, die einen hochbrisanten Verlauf nahm.

Garry Kasparov – Pentium Genius (WDR, 25 min) [D15 Damengambit, Slawische Verteidigung]: **1.c4 c6 2.d4 d5 3.Sf3 Sf6 4.Sc3 a6 5.c5 g6 6.Lf4 Lg7 7.h3 0-0 8.e3 Sbd7 9.Ld3 Se8.** In einer Simultanpartie Kasparov-Kudrin, Tel Aviv 1994, spielte Schwarz 9...Te8?!, und Weiß konnte mit 10.Lh2 Sh5 11.g4 Shf6 12.Tc1 den Zug e5 verhindern.

10.Tc1. Matthias Wüllenweber, der mit *ChessBase* als Experte im Studio ist, kann hier per Mausklick den Zug als neu identifizieren. Es ist schon erstaunlich: „Neuerung zeigen" veranlaßt ChessBase für Windows, knapp 400.000 Partien zu durchstöbern und in weniger als zwei Sekunden die „ähnlichsten" in einer Liste zu präsentieren. Am nächsten kommt die Partie van Wely-Paunovic, Hania 1993, die mit 10.0-0 Sc7 11.Lg3 Te8 12.Lh4 Lf6 13.Lxf6 exf6 14.e4 Sf8 15.Te1 Le6 16.Dd2 Dd7 17.exd5 Lxd5 fortgesetzt wurde. Kasparov zeigt indes bereits eine finstere Miene. Nach der Partie sagt er, „Das war schrecklich; ich habe die Züge Ld3 und Tc1 in der falschen Reihenfolge gespielt!"

10...f6 11.e4 e5 12.dxe5 Sxc5 13.exd5 fxe5 14.Le3. Falls Sie sich wundern: Nach 14.Lxe5 kommt 14... Lxe5 15.Sxe5 Dg5 und Schwarz hat eine sehr vorteilhafte Stellung. **14...Sxd3+ 15.Dxd3 e4 16.Dxe4.** Die Stellung nach der alternativen Variante 16.Sxe4 Lf5 17.d6 Da5+ 18.Sfd2 Dxa2 ist ziemlich unklar. **16...Sf6 17.Dc4 Sxd5 18.Sxd5.** Auch 18.0-0 Lxh3!? 19.Sg5 Lf5 20.Tfd1 Lxc3 21.Txc3 h6 22.Sf3 Kh7 wird von einigen Anwesenden untersucht, ohne klares Ergebnis. **18...Le6 19.0-0 Lxd5 20.Dg4 Lxf3 21.gxf3 Dd5.**

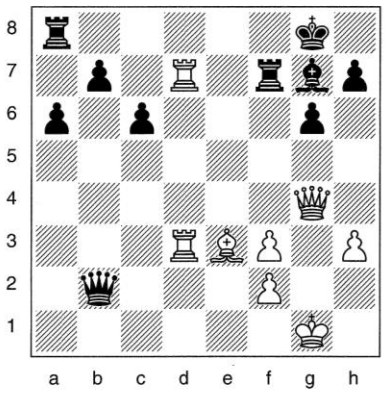


Die Eröffnung ist dem Weltmeister gründlich mißglückt, Schwarz hat deutliche Vorteile. Das kann man an der Anzeige von Chess Genius, aber noch deutlicher an Kasparovs Gesicht erkennen. Garry schüttelt fortwährend den Kopf, ist offenbar entsetzt über den Partieverlauf. Aber er weiß aus den Übungspartien der letzten 24 Stunden, daß noch

nichts entschieden ist. Man muß nur Komplikationen für den Computer schaffen, ihm Gelegenheit geben, Fehler zu machen, seine Schwächen auszuspielen. **22.Tcd1 Dxa2?** Später sagte mir Garry, daß er absolut sicher war, daß der Computer den falschen Bauern (a2) schlagen würde. Hätte er 22.b3 oder 22.a4 gespielt, wäre Genius gezwungen, den richtigen Bauern (f3) zu nehmen und den Druck aufrechtzuerhalten. **23.Td7 Tf7.** Wer will, kann die Alternativen prüfen: 23...Db3!? 24.Ld4 Lxd4 25.Dxd4 Tf7; oder 23...Dxb2 24.Dc4+ Kh8 25.Txg7 (25.Dh4 g5) 25...Dxg7 26.Ld4 Tf6 27.Dc3 Taf8 28.Te1 Df7.

24.Tfd1 Db3? Natürlich nicht 24...Dxb2?? 25.Txf7 Kxf7 26.Dc4+ und Schwarz wird mattgesetzt. Man sieht, wie schön Kasparov Gegenspiel entwickelt. Genius seinerseits versucht ein neckisches Spielchen: Schlägt Weiß auf f7, will er sich auf d1 revanchieren. Der Zug hat aber endgültig die Partie gekostet. Mit 24...Te8 hätte Schwarz die Stellung wahrscheinlich noch halten können. Die Genius-Mannschaft hat später mitgeteilt, daß ihr Programm diesen Zug nach 8,5 Minuten spielt. Die rettende Fortsetzung lautet 25.Txf7 Dxf7 26.Td7 h5! 27.Txf7 hxg4 28.Txb7 gxf3, und Weiß hat noch Probleme.

Die Studiogäste haben freilich noch nicht so recht gemerkt, daß der Computer in argen Schwierigkeiten ist. **25.T1d3 Dxb2.** Kasparov hat noch elf Minuten auf der Uhr, Pentium Genius 15.

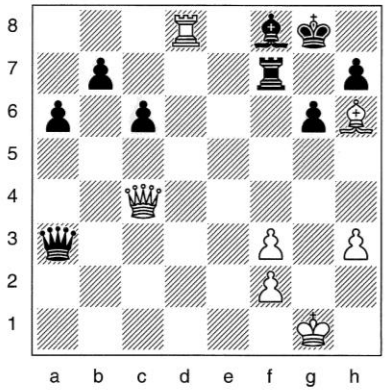


Das Gesicht des Weltmeisters spricht Bände. Er blinzelt und schüttelt den Kopf. Doch das ist jetzt nicht mehr Verzweiflung, sondern bedeutet: „Was ist hier los? Kann ich denn nicht forciert gewinnen? Übersehe ich etwas? Ich denke, Computer sind taktisch unfehlbar?!“

GM Vlastimil Hort, der mit Helmut Pfleger und Claus Spahn am Moderationstisch sitzt, erkennt als erster, daß mit der schwarzen Stellung nicht alles in Ordnung ist. „Das ist tricky,“ sagt er, und fängt an, die weißen Angriffsmöglichkeiten zu untersuchen. „Turm schlägt f7, und wenn der König zurücknimmt, Dc4. Das sieht gefährlich aus“. „Aber er muß doch zwei Bauern kompensieren,“ sagt Spahn. „Das ist egal, Matt ist Matt!“ antwortet Hort.

26.Dc4!! Kasparov reibt sich die Schläfen, schaut den Bediener des Pentium, Herrn Bucan, fragend an. Dieser führt den nächsten Zug von Genius aus. **26...Taf8.** Jetzt meldet sich Matthias Wüllenweber zu Wort. Die Analyse-Engine hinter ChessBase, Fritz3, sieht einen klaren Gewinn für Weiß! „Die Stellung wird abgeschätzt mit 1,5 Bauern für Weiß, die Variante ist Txf7 Txf7 Td8 Lf8 Lh6...“. Aber Garry ist schon dabei, das alles auf dem Brett zu praktizieren.

27.Txf7 Txf7 28.Td8+ Lf8 29.Lh6 Da3. Ein Blick auf den Genius-Schirm zeigt, daß das Programm jetzt ein Einsehen hat. Wer die neue, in Köln spielende Experimentalversion mit dem handelsüblichen 3.0-Programm vergleichen will, sollte die vom TV-Bildschirm abgeschriebene Anzeige genau studieren. Analyse: 29...g8h8 (25/25) Tiefe: 07-19 Bewertung: –1.27 (00:31) Folge: b2-a3 d8xf8+ a3xf8 h6xf8 g8xf8 c4-b4+ f8-g7 b4-b6 g7-g8 g1-g2 g8-g7



30.De6! Dc5. Die Sache ist schon gelaufen, die schwarze Dame ist weg. Aber der Weltmeister hat es nicht eilig, angesichts der totalen Hilflosigkeit von Schwarz. **31.h4 Db4** (Genius-Anzeige: Tiefe 07-19, Bewertung –1.45, Zeit 00:26) **32.f4 Db1+.** Kasparov mobilisiert die Bauern zum Sturm auf die Königsstellung, während Genius nur mit der Dame hin und her ziehen kann. **33.Kh2 Db4** (07-19, –1.69, 00:29) **34.Kg2!** Wie leicht kann man im Schnellschach einen tödlichen Fehler begehen. Hätte Kasparov mechanisch 34.f5?? gezogen, hätte er sich nach 34...Dxh4+, wie weiland in London, in den Sessel zurückwerfen und der totalen Verzweiflung hingeben können. Aber das passiert ihm so schnell nicht ein zweites Mal.

34...Da3 (07-19, –1.72, 00:35) **35.h5 gxh5** (06-18, –2.87, 00:10) **36.f5.** Pfleger: „Die Bauern, die eigentlich nur Schrott waren, kommen jetzt einer nach dem anderen vor. Garry will den Bauernschild um

Frederic Friedel: Fernseh-Revanche Kasparov – Pentium Genius

Quelle: Computer-Schach & Spiele 3/95 – Juni 1995

Nach den Partien: WDR-Redakteur Claus Spahn, Garry Kasparov und Intel-Chef Hans Geyer beim Pressegespräch.

den schwarzen König zerstören." **36...Db4 37.Txf8+ Dxf8 38.Lxf8 Kxf8** (05-17, –6.06, 00:02) **39.f6 Txf6,** und Herr Bucan vom Genius-Team gab die Partie für Genius auf (07-19, –8.09, 01:02). Weiß drohte Dc8 matt, und auf 39...Kg8 folgt 40.Kg3 c5 41.Kh4 c4 42.Kxh5 c3 43.Dg4+ Kh8 44.Dc8+ Tf8 45.Dxf8 matt. **1-0.**

Zwischen den beiden Partien gab es eine zehnminütige Pause, in der ich die weitere Strategie mit Garry besprach. Zunächst war er dafür, mit vollem Risiko auf Gewinn zu spielen. Aber je länger wir darüber nachdachten, umso törichter erschien dieser Plan. Die vergangenen Tage – und die Aufregung der ersten Partie – hatten Kraft und Nerven gekostet. Wie leicht ist es, in einem solchen Gemütszustand die Konzentration für einen Augenblick zu verlieren. Nein, der Computer war dran. „Er muß jetzt kommen. Ich baue eine unverlierbare Stellung auf und warte auf einen Fehler des Programms." Mit diesem Entschluß betrat er die im Studio aufgebaute, schalldichte Glaskabine zur zweiten Partie.

Pentium Genius – Garry Kasparov (WDR, 25 min) [A04 Holländisches System]: **1.Sf3 c5 2.g3 g6 3.Lg2.** Erstaunlicherweise ist Genius schon aus der Bibliothek. Überraschend auch, daß der Computer ein geschlossenes System spielt. Man hätte eher ein offeneres Spiel, z.B. mit e4, erwartet. **3...Lg7 4.0-0 Sc6 5.Sc3.** Helmut Pfleger: „Ungewöhnlich, weil man sich in solchen Stellungen den Bauern c4 nicht verstellen sollte." Immerhin findet Matthias Wüllenweber unter den 400.000 Partien seiner Datenbank vier, in denen exakt diese Stellung vorkommt. Drei davon gewinnt Schwarz.

5...d6 6.d3 Sf6 7.Lg5 0-0 8.Dd2 Tb8 9.Lh6 b5 10.Lxg7 Kxg7 11.a3 a5. Pfleger: „Eine eindrucksvolle Phalanx der schwarzen Bauern. Garry Kasparov hat ein bequemes Spiel und steht wohl eine Spur besser."

Friedlicher Kampfsport

Interview mit Hans Geyer von Intel

Frage: Herr Geyer, wem hat der Intel-Manager beim Revanche-Kampf zwischen dem Pentium und Garry Kasparov die Daumen gedrückt?

Geyer: Zwei Seelen schlugen, ach, in meiner Brust, aber als Mensch habe ich schon ein bißchen mehr gehofft, daß Garry gewinnen möge.

Frage: Werten Sie die Niederlage des Pentium-Prozessors als Rückschlag?

Geyer: Keineswegs. Vor zwei Jahren wäre es doch unvorstellbar gewesen, daß der Schachweltmeister gegen ein normales PC-Programm in Schwierigkeiten kommen könnte, geschweige denn gegen eines verlieren würde. Das ist ein Riesenfortschritt, den der Pentium-Prozessor mit seiner wahnsinnig großen Verarbeitungsleistung erst ermöglicht hat. Intel hat damit auf dem Computermarkt Entwicklungen beschleunigt und die gesamte Branche auf ein höheres Niveau gehoben. Und der Fortschritt geht rasant weiter. Ende des Jahres werden wir einen doppelt so schnellen Prozessor, den P6, anbieten.

Frage: Vor seinem Engagement im Schach war Intel noch nie als Sponsor aufgetreten. Was hat Sie bewogen, ausgerechnet in eine Randsportart einzusteigen?

Geyer: Schach und Computer passen hervorragend zusammen: Rechnen, Logik, Geschwindigkeit. Schach ist darüberhinaus eine Kampfsportart, die anderen Menschen keinen Schaden zufügt, die friedliche Konkurrenz und faires Miteinander fördert. Die Formel 1 zum Beispiel, auch ein High-Tech-Sport, hat für mich im Gegensatz zu Schach einen eher unmenschlichen Charakter.

Frage: Wie wird sich Intel bei der Schach-WM in Köln darstellen?

Geyer: Wir werden alle unsere technologischen Möglichkeiten nutzen, um Schach interessanter präsentieren zu können. Wir wollen zum Beispiel über dreidimensionale Verfahren dahin kommen, daß die Zuschauer den Zweikampf auf dem Bildschirm als virtuelle Realität miterleben können, mittendrin statt nur dabei, Schach als völlig neues Erlebnis.

Frage: Ist die WM gleichzeitig Höhepunkt und Ende des Intel-Engagements im Schach?

Geyer: Wir sind mit der Zusammenarbeit sehr zufrieden, deshalb glaube ich, wir werden auch 1996 weitermachen.

Frederic Friedel: Fernseh-Revanche Kasparov – Pentium Genius

Quelle: Computer-Schach & Spiele 3/95 – Juni 1995

12.Sg5 Ld7 13.Sce4 Sxe4 14.Sxe4. Vlastimil Hort: „Die Bauern c2 und e2 bleiben auf ihren Ausgangsfeldern, das ist ziemlich originell und kreativ. Man könnte denken, hier spielt Großmeister Larsen." **14...h6 15.e3 b4.** Pfleger: „Jetzt droht Schwarz, mit f5 den Springer einzukassieren."

16.axb4 axb4 17.De2. Pfleger: „Besser hätte mir 17.f4 gefallen." **17...Dc8 18.Tfc1 Lg4 19.Df1 Dc7 20.Ta6 Tb6 21.Tca1 Txa6 22.Txa6 Lc8 23.Ta1 Lb7 24.Dd1 Tc8 25.b3.** Hort: „Schwarz kann jetzt nicht 25...Ta8 spielen, wegen 26.Txa8 Lxa8 27.Da1+."

25...Db6 26.Ta2 d5 27.Da1+ Kg8 28.Sd2 e6 29.Sf3 Dc7 30.h3 Dd6 31.Sh2 e5 32.Sg4 h5 33.Sh2 Dd8 (33...d4!?) **34.Sf3** (jetzt hängt der Bauer auf e5) **34...Ta8 35.Txa8 Dxa8** (35...Lxa8? 36.Sxe5) **36.Dxa8+ Lxa8 37.g4 hxg4 38.hxg4 f6 39.g5!** Das war erforderlich, weil Schwarz sonst seinerseits mit g5 das weiße Spiel hätte lähmen können. Genius erwartet jetzt die Remisschaukel 39...f5 40.Sh4 Se7 41.Sf3 Sc6 42.Sh4 usw.

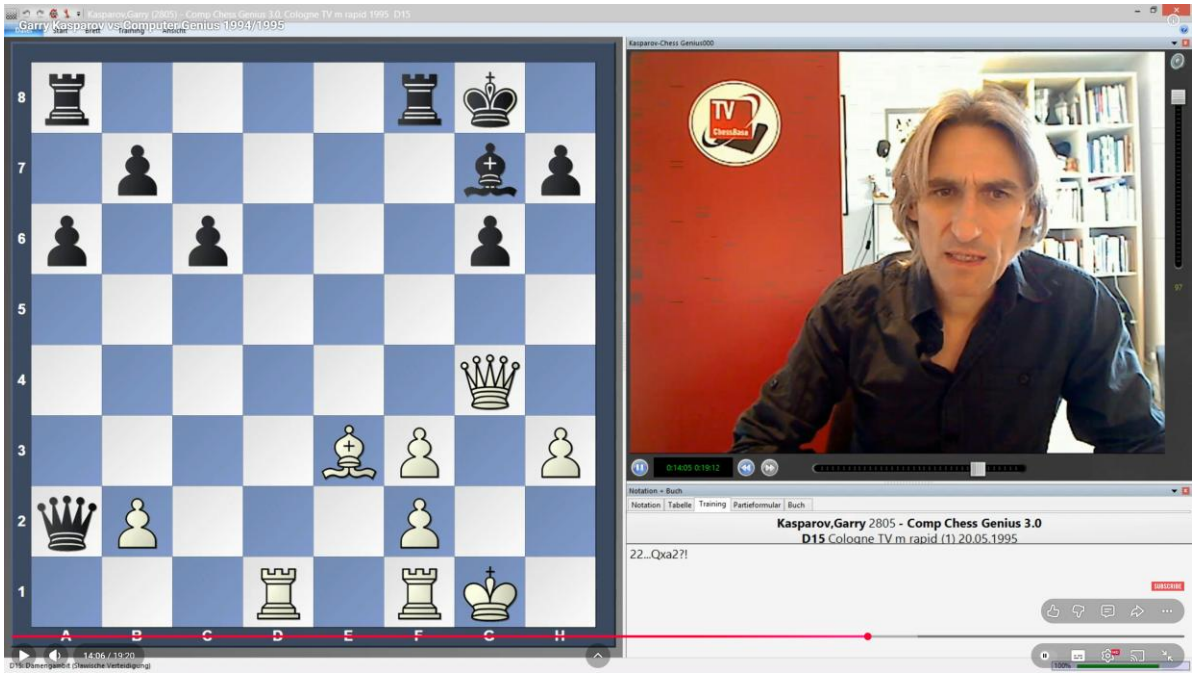
39...Kf7 40.Sh2! Hort: „Ein unscheinbarer, aber sehr schöner Zug. Droht Sg4." **40...Sb8 41.Sg4 Sd7 42.gxf6 Ke6 43.f4 exf4 44.exf4 Sxf6 45.Sxf6 Kxf6 46.Kf2 Kf5 47.Kg3 g5 48.Lh3+ Kf6 49.fxg5+ Kxg5 50.Lg2 Kf5 51.Kf2 Ke5 52.Ke2 remis.**

Diesmal hat er also gewonnen, der Weltmeister gegen den Computer. Viele Besucher des Revanche-Wettkampfs waren ganz offensichtlich erleichtert über den Sieg des Menschen über die Materie – sogar der Intel-Chef von Europa, Hans Geyer, gestand, daß sein Herz für Garry Kasparov schlug (siehe Interview).

Und Kasparov selber, ist es ihm nicht leid, immer wieder den Kopf hinhalten zu müssen, als Versuchsobjekt für die Fortschritte in der Computerbranche zu dienen? Wie sieht er die Begegnungen mit dem Computer? Recht positiv. Auf der Pressekonferenz saget er: „Solche Wettkämpfe werden bald zur allgemeinen, gängigen Praxis werden. Ich persönlich glaube, daß sie ernst genommen werden sollten, und zwar als separate Ereignisse Mensch gegen Maschine, die mehrfach jährlich, und nicht nur gegen den Weltmeister, durchgeführt werden sollten. Es ist ein völlig neues Spiel, und für das Publikum sehr attraktiv. Manchmal sieht man die Demütigung eines Menschen, manchmal wird der Computer gedemütigt. Ich glaube, das ist eine neue Dimension im Schach. Es ist, als würde man eine neue, unbekannte Welt studieren. Das ist nicht nur interessant für die Schachspieler oder für die Computerindustrie, sondern auch für die gesamte Menschheit, weil wir damit mehr über uns selber und über unsere Zukunft erfahren können."

Frederic Friedel: Fernseh-Revanche Kasparov – Pentium Genius

Quelle: Computer-Schach & Spiele 3/95 – Juni 1995



Garry Kasparov vs Computer Genius 1994/1995

https://www.youtube.com/watch?v=rzzMxf-lwqI

First Published on June 5, 2026 – Size: 19.052 KB – Copyright © by schaakcomputers.nl