

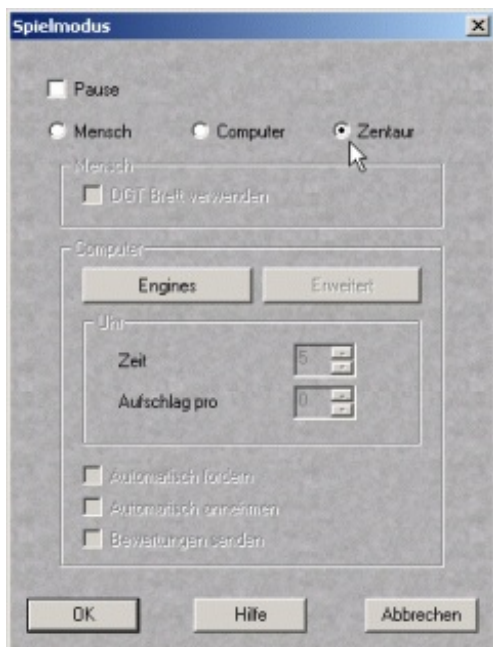
Zwei Amateure gewinnen das PAL/CSS Freistil-Turnier

Das PAL/CSS Freestyle-Turnier (28. Mai bis 19. Juni 2005) wurde von der PAL-Gruppe in den Vereinigten Arabischen Emiraten (mit einer Preissumme von US \$20,000) gesponsert und von CSS-Online organisiert. Es ging darum, dass hier einmal "Schach mit allen Mitteln" gespielt wurde. Es war alles erlaubt, was technisch möglich ist: Während der Partie konnte man Datenbanken konsultieren, Schach-Engines für die Analyse benutzen, als Mannschaft spielen oder mit befreundeten Experten zusammenarbeiten.

Das Turnier begann mit einer Qualifikationsrunde, an der jeder teilnehmen durfte – genauer gesagt: Jeder, der einen Rechner und einen Zugang zum Schach.de-Server von ChessBase besaß. Eine Startgebühr von €25 musste bezahlt werden, hauptsächlich, um zu gewährleisten, dass nur ernsthafte Spieler teilnahmen, die das Turnier auch zu Ende spielen würden. Insgesamt 48 Mannschaften, bestehend aus einem oder mehreren Menschen und Maschinen, gingen an den Start. Sie stammten aus zwanzig verschiedenen Ländern: Deutschland, Österreich, Holland, Ungarn, Schweden, Polen, Italien, USA, Kolumbien, Südafrika, Indien, England, Moldawien, Pakistan, Ukraine, Marokko, Mexiko, Argentinien und Türkei. Es war schon ein erhebendes Gefühl, so viele Spieler von so unterschiedlichen Nationen in einem Turnier spielen zu sehen.

Die Bedenkzeit bei der Qualifikation betrug 25 Minuten für die Partie plus 10 Sekunden pro Zug. Man konnte erkennen, dass einige der Spieler zum ersten Mal an einem Schachserver-Turnier teilnahmen. Sie waren nervös und brauchten einige Zeit, bis sie merkten, wie einfach alles war.

Der Turnierleiter fängt eine halbe Stunde vor Turnierbeginn an, die angemeldeten Spieler "einzuladen", d.h. sie in die Teilnehmer-Liste aufzunehmen. Danach kann man sich anderweitig beschäftigen – sich im Hauptsaal mit einer Blitzpartie warmspielen, oder sogar ausloggen, um mit dem Rechner andere Aufgaben zu erledigen. Man musste nur zuverlässig zehn Minuten vor Turnierbeginn im Freestyle-Raum erscheinen. Wenn die Runde begann, erschien ein Brett und man konnte losspielen.



Da es sich um ein Freestyle-Turnier handelte, bei dem die Verwendung von Computer-Hilfe erlaubt ist, musste der Turnierraum auf dem Schachserver entsprechend eingerichtet werden. In den normalen Spielräumen des Schachservers ist es nicht möglich, Engines zu starten, wenn man eine Partie spielt. Im PAL/CSS Freistil-Raum war es dagegen erlaubt. Nur mussten die Teilnehmer vorher den Spielmodus (mit "Bearbeiten – Spielmodus" oder Strg-M) entsprechend einstellen.

"Zentaur" ist die Bezeichnung für eine Kombination Mensch plus Maschine, die auf dem Server spielt. Wer versuchte, im Hauptspielsaal den Spielmodus so einzustellen, stellte fest, dass es gar nicht ging, weil dort, mit wenigen deutlich gekennzeichneten Ausnahmen, nur Menschen zugelassen sind. Man muss zum Maschinenraum oder zu den entsprechenden Turnierräumen wechseln, um auf Zentaur schalten zu können.

Einige (eigentlich nur zwei) Teilnehmer, die das alles zum ersten Mal praktizierten, hatten anfangs Probleme, weil sie den Spielmodus nicht umgestellt hatten. Einer mit dem Handle "Mendheim" musste die ersten beiden Partien sogar ohne Computerunterstützung spielen, da er nach eigenem freimütig geäußerten Bekunden "zu dämlich" gewesen sei, den Spielmodus vorher umzustellen.

Das Ergebnis der Vorrunde des Freistil-Turniers war recht unauffällig: Ein Teilnehmer namens ZackS hat mit einem Punkt Vorsprung das Turnier gewonnen, dahinter gab es einen Tross von zehn weiteren Qualifikanten. Einige davon:

- **Konstantin Orfenov, Handle "Neverfail"**, spielte mit einem selbstgebauten AMD Athlon XP 3200+ mit 1.5 GB PC3200 RAM, auf dem Shredder 9 mit einem Privatbuch lief.
- **Djafar Baigi, Handle "Dieb Fritz"**, spielte auf einem Server mit 4 x AMD Opteron, 850, 12 GB DDR 3400, mit Deep Shredder 64 Bit, Deep Fritz 8, alles unter Windows 2003 x64.
- **Michael Drexel, Handle "Dr.Ex"**, benutzte zwei Rechner, Athlon XP 3200+ mit Fritz 8 als "Kibitzer", und A64 3200+ mit Hiarcs 9 zum analysieren.

■ **Eros Riccio, Handle "Auryn"**, verwendete einen Athlon AMD XP 3000+. Während der ersten Runde musste er allerdings zur Arbeit (Eros ist bei MacDonalds in Lucca bei Venedig angestellt), also bat er seinen Vater, einfach die Züge von Shredder auszuführen. Der Vater gewann die Partie! Danach übernahm er und griff als Elo-2175-Spieler kreativ in das Spielgeschehen ein. Ergebnis: vier Punkte aus vier Partien. Am nächsten Tag mussten Vater Riccio und Shredder wieder allein spielen. Es ging gut, und Auryn konnte sich mit 5/7 für das Hauptturnier qualifizieren.

Alle Teilnehmer waren zufrieden, an diesem einzigartigen Internet-Wettkampf teilgenommen zu haben. Viele, die sich nicht qualifizieren konnten, schworen, das nächste Mal mit besserer Vorbereitung, schnellerer Hardware oder größerem persönlichem Einsatz mitspielen zu wollen.

Das Hauptturnier

Eine Woche nach der Vorrunde durften die elf qualifizierten Spieler am Hauptturnier teilnehmen, wo Titelträger – GMs und IMs – sowie besondere Computer-Teams, z.B. die Hydra-Mannschaften des Sponsors PAL, dazukamen. Insgesamt 43 Spieler, darunter eine Reihe von starken GMs, gingen an den Start. Bei einem Spieltempo von 60 Minuten für alle Züge plus 15 Sekunden Zeitzugabe pro Zug wurde die Sache richtig interessant, auch für einen Mann, der die Sache ursprünglich ins Rollen gebracht hatte. 1996 hatte Garry Kasparov die Einführung von "Advanced Chess" als Turnierform vorgeschlagen und 1998 zum ersten Mal an einer solchen Veranstaltung teilgenommen – im spanischen León, wo er maschinengestützt gegen Veselin Topalov spielte. Damals, noch vor den ersten Partien, sagte Kasparov: "Es ist wichtig, zu erkennen, dass das Mensch-Computer-Team insgesamt wesentlich stärker ist als die Summe der Komponenten. Ich bin der Meinung, dass die besten Spieler eine Elo von 3000 übersteigen können." In einer Pressekonferenz fragte ein Journalist, ob er selber ohne Rechner gegen einen schwächeren GM, der einen Rechner benutzt, spielen könnte. Kasparov: "Ist das eine ernste Frage? Natürlich hätte ich keine Chance." Dabei war seine Elo weit über 2800 und er war mit großem Abstand der stärkste Spieler der Welt.

Wenn man diesen Hintergrund kennt, ist es kaum verwunderlich, dass Garry Kasparov während des PAL/CSS Freistil-Turniers täglich auf dem Schachserver vorbeischaute, um die Arbeit seiner Kollegen in der von ihm erfundenen Disziplin zu beobachten. In seiner Kolumne in der Zeitschrift "New in Chess" (Ausgabe 5/2005, S.96–97) schrieb er anschließend: "Computer-gestütztes Schach hat beim PAL/CSS Freestyle Turnier auf Schach.de seine natürliche Heimat gefunden: das Internet." Das Hauptturnier lief im Wesentlichen so, wie er es erwartet hatte. "Auch die stärksten Rechner wurden von IMs und GMs eliminiert, die relativ schwache Maschinen verwendeten, um Fehler zu vermeiden. Drei der vier Halbfinalisten waren Großmeister, die mit Freunden und mit Computern arbeiteten. Der vierte war indes ein geheimnisumwitterter Spieler namens ZackS, der im Turnier dominierte."

Tatsächlich waren die starken Hydra-Mannschaften im Hauptturnier ausgeschieden. In einem Kurzinterview äußerte sich der Sponsor zu dem von keinem erwarteten Ergebnis (einige Teilnehmer hatten vermutet, dass das ganze Preisgeld zurück in die Kassen der PAL-Gruppe fließen würde).

CSS: *Es spielten zwei Hydra-Versionen. Welche waren die Hardware-Konfigurationen und die Standorte der beiden Maschinen?*

PAL: Wir spielten mit Hydra Chimera, einer 16-Processor-Version, die unter dem Namen "Zor_Champ" auftrat. Hier gab es keine menschliche Intervention, die Engine spielte völlig allein. Die zweite Version war Hydra Scylla, eine 32-Processor-Maschine, die unter dem Namen Ares01 spielte. Hier gab es menschliche Unterstützung. Beide Maschinen standen in unserem Server-Raum in Abu Dhabi.

CSS: *Gab es weitere Programme, und warum?*

PAL: Wir spielten auch mit einem Shredder 9. Das war nur aus Spaß, um Erfahrungen zu gewinnen. Kein weiterer Grund.

CSS: *Gab es irgendwelche Probleme, die das Abschneiden der Hydra-Maschinen beeinflussten?*

PAL: Nicht mit Hydra Chimera, aber wir spielten mit einer sehr jungen Version von Hydra Scylla, einer, die wir zwei Tage vor Turnieranfang installiert hatten. Sie war nicht voll ausgetestet, und das beeinflusste das Ergebnis von Hydra Scylla im Freestyle-Turnier.

CSS: *Welche Schlussfolgerungen zieht der Sponsor aus dieser Veranstaltung und aus den Ergebnissen der Hydra-Maschinen?*

PAL: Wir sind sehr zufrieden, dass wir ein solches Turnier organisieren konnten. Es war das stärkste Turnier, an dem Hydra je teilgenommen hat. Es hilft uns sehr bei der Fehlersuche und bei der Verbesserung des Programms. Es gibt wahrscheinlich keinen besseren Weg, um sehr starke Gegner für Hydra zu finden. Wir wollen weitere solche Turniere in Zukunft veranstalten.

ZackS

Die Sensation des Turniers war, wie von Kasparov schon angesprochen, der mysteriöse ZackS, über den zunächst nur sehr wenig bekannt wurde. Im Hauptturnier, bei stärkster Gegnerschaft, hatte ZackS 6,5/8 Punkte geholt, ein voller Punkt mehr als der zweitplatzierte. In einem Zwischeninterview wollte man indes nur sehr wenig über sich verraten.

CSS: *Kannst du uns etwas über deine Person und das System, das du verwendest, verraten?*

ZackS: OK, mein Name ist Zackary, ich bin 24 Jahre alt und Statistiker. Wie die meisten anderen in diesem Turnier arbeite ich nicht alleine mit dem Computer. Die Strategie, die wir verwenden, ist Datenbank-Statistik in Verbindung mit Engine-Konsultation. Mehr kann ich im Augenblick nicht verraten – jedenfalls nicht bis zum Ende des Turniers.

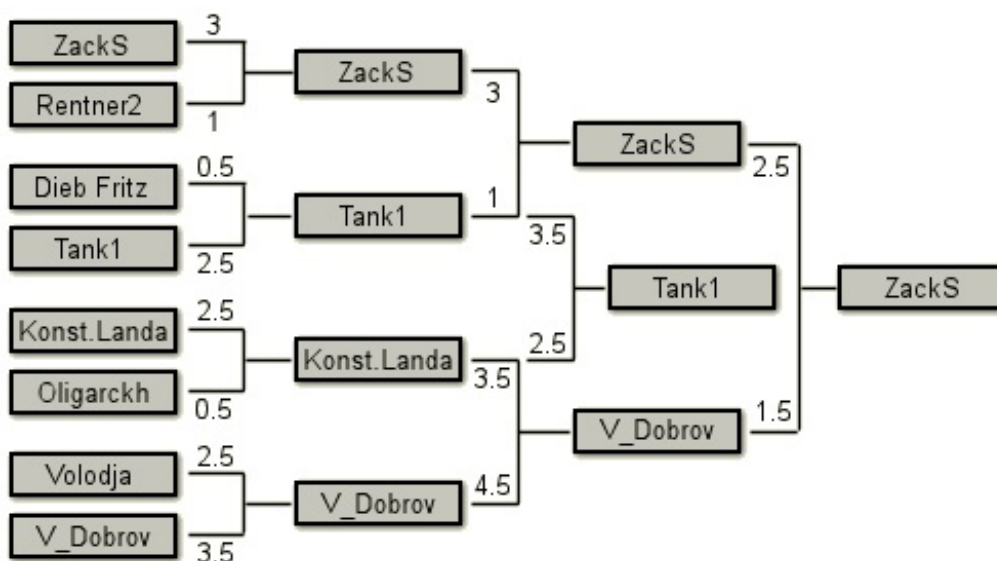
CSS: *Bist du ein starker Nahschachspieler? Was sind deine schachlichen Qualifikationen?*

ZackS: Die Hauptqualifikation ist, dass ich über 10,000 Computerpartien auf Schach.de gespielt habe – sowie einige Tausend Blitzpartien als Mensch.

CSS: *Wie verlief das Hauptturnier aus deiner Sicht?*

ZackS: In den ersten beiden Runden hatten wir Glück. Wir hatten große Probleme mit unseren Rechnern. Ich hatte am Vorabend das Betriebssystem neu installiert, und erst 30 Minuten vor Partiebeginn lief alles wieder normal. Es war nervenaufreibend.

Im Halbfinale traf ZackS auf "Tank1", bürgerlich GM Vladimir Kosyrev aus Russland, ein Elo 2542 Spieler, den ZackS mit 3:1 Punkten abfertigte. Im zweiten Halbfinalspiel besiegt GM Vladimir Dobrov seinen Kollegen Konstantin Landa und traf so auf ZackS im Finale. Dort setzte Zackary die Serie fort mit einem 2.5:1.5 Sieg und kassierte damit den ersten Preis im ersten PAL/CSS Freestyle Turnier: US \$10,000.



Aber wer genau war "ZackS". Während des Turnierverlaufs gab es allseits Spekulationen über die Zusammensetzung der Mannschaft, denn niemand wollte glauben, dass ein Statistikstudent aus USA die starken GMs reihenweise ausgeschaltet könnte. Einige Besucher glaubten, dass Garry Kasparov unter diesem Namen heimlich am Turnier teilnahm. Auf Anfrage bestätigte Kasparov ganz eindeutig, dass dies nicht der Fall sei, erinnerte uns aber daran, dass es letztendlich nichts ausgemacht hätte. "Das Prinzip von Freestyle ist ja, dass alles erlaubt ist. Auch wenn ZackS vom Teufel unterstützt würde, wäre das vermutlich regelkonform. Nur die Züge zählen!"



Zackary Stephan und Steven Cramton, die Menschen hinter ZackS

Nach Ende des Turniers konnten wir dann erfahren, wer genau hinter ZackS steckte. Es waren Zackary Stephen und Steven Cramton aus New England, USA. Zackary hat eine Spielstärke von 1381 USCF, Steven steht in den Ranglisten mit 1685 USCF verzeichnet, obwohl er in Wirklichkeit bei 2000 Elo liegen dürfte und nur wegen Inaktivität heruntergestuft wurde.

Zack ist 24 Jahre alt, lebt in New Hampshire und ist vom Beruf Datenbank-Administrator. Steven ist 28, arbeitet als Fußball- und Snowboard-Trainer für eine Schule in New Hampton. Steven ist auch der Coach für einen kleinen lokalen Schachverein.

Die verwendete Hard- und Software:

Dell Pentium 4, 2,8 GHz, 512 MB RAM, meist mit Shredder 8, Fünf-Steine-

Tablebases.

- Dell Pentium 3, 1.6 GHz, 256 MB RAM, meist mit Junior 7 ohne Tablebases
- HP AMD 3200+ 64 Bit Computer. 384 MB RAM, alle Fünf-Steine-Tablebases, 15 GB mit ausgewählten Sechsteinern, meist mit Fritz 8 oder Junior 7.

Shredder 8 und Fritz 8 waren die Haupt-Engines, Junior 7 und sogar Gambit Tiger kamen seltener dazu. Das Eröffnungsbuch war durch umfangreiche statistische Untersuchungen entstanden und wurde von eigenen Präferenzen stark geprägt. Mit Weiß spielte ZackS z.B. hauptsächlich 1.e4, mit Schwarz gegen 1.d4 immer Grünfeld.

Wir fragten die beiden Amateure, was zu ihrem sensationellen Erfolg beigetragen haben könnte. Sie waren selber nicht ganz sicher, vermuteten aber, dass folgende Gründe eine Rolle gespielt haben könnten.

"Wir hatten beide schon immer einen etwas anderen Zugang zum Schach, und haben nie Angst, allgemein anerkannte Varianten nach extensiven Analysen zu verwerfen. Wir sind oft dabei, die objektive Wahrheit in verschiedenen Eröffnungssystemen zu suchen, immer mit großer Leidenschaft. Trotz unserer relativ niedrigen Ratingzahlen sind wir imstande, recht gute Ideen zu finden, mitunter auch ganz selbstständig, ohne Computerunterstützung. Andere Spieler sind darüber ziemlich überrascht, da die kaum glauben mögen, dass jemand aus New Hampshire überhaupt Schach spielen kann.

Die Zugauswahl geschah auf folgende Weise: je nach Stellungstyp wurden die Kandidatenzüge von uns oder von den Rechnern bestimmt. Wenn die Kandidatenzüge – meist drei oder weniger, manchmal allerdings auch mehr – festlagen, begannen wir, die Varianten intensiv zu untersuchen. Jeder hat unterschiedliche Abspiele untersucht, und wenn einer eine starke Fortsetzung gefunden hatte, haben wir gemeinsam analysiert. Dabei haben wir meistens die unterschiedlichen Hauptvarianten von Shredder 8 und Fritz 8 verglichen.

Wir sind sehr stolz auf unsere Leistung in diesem Turnier. Es war bestimmt nicht einfach, und es gab viele Momente, wo wir extrem kreativ sein mussten, um bestimmte Probleme zu lösen oder bestimmte Gegner zu schlagen. Mit wenigen Ausnahmen haben wir immer auf Gewinn gespielt, und nach jeder Partie waren wir beide physisch und geistig vollkommen erschöpft.

Unsere Hauptstärken bestanden in der extensiven Eröffnungsvorbereitung, unseren ausgezeichneten Kenntnissen der einzelnen Schach-Engines, insbesondere wie sie bestimmte Stellungstypen bewerten, und in den Zugauswahlkriterien. Wir haben es verstanden, den Horizonteffekt in der Analyse von einzelnen Varianten wirkungsvoll auszuschalten und somit eine der Hauptschwächen der meisten Schachengines zu neutralisieren. Unsere Hauptschwächen lagen in der Beurteilung von sehr komplexen Stellungen. Es war nicht immer möglich, alle Probleme in der kurzen Bedenkzeit zu lösen.

Wir möchten den Sponsoren und Veranstalter des PAL/CSS Freestyle Turniers, aber auch den Zuschauern und Gegnern, sehr herzlich für dieses ausgezeichnete Turnier danken. Wir möchten auch unseren Freunden und Familien für ihre Unterstützung danken, insbesondere Stevens Vater Bill Cramton, der uns erlaubte, seinen Computer zu benutzen, und Zacks Eltern, die eine Klimaanlage beisteuerten!"

Nachdem Garry Kasparov das alles erfahren hatte, schrieb er in seiner Kolumne: "Es erinnerte mich daran, was die Leute gesagt hatten, als ich den Verdacht äußerte, Deep Blue könnte menschliche Hilfe benutzt haben. 'Meinen Sie Karpov?' fragten sie. Ich antwortete, dass es nicht nötig war, einen Weltklasse-Spieler zu verwenden, es reichte, jemanden zu haben, der die Maschine verstand. Wie wir im Freistil-Turnier gesehen haben, können sogar Amateure, die intelligent mit Fritz und Junior umgehen, Großmeister beherrschen. Das ist der längst überfällige Beweis für meine Theorie."

Fazit

Einige Schlussfolgerungen konnte die CSS-Redaktion nach erfolgreichem Abschluss des Freestyle-Turniers ziehen:

1. Die Annahme, dass die überlegene Hardware der Hydra-Programme irgendwie den Sieg garantieren würde, war falsch. Beide Maschinen scheiterten im Hauptturnier, nur die größere 32-Prozessor-Version mit menschlicher Intervention hatte überhaupt eine Chance, sich zu qualifizieren.
2. Von den acht Teilnehmern, die sich für das Viertelfinale qualifizierten, waren sechs Titelträger, die mit Computern arbeiteten. Daraus kann man folgern, dass eine Kombination von einem starken menschlichen Spieler (im Falle von ZackS sogar von Amateuren) und einer Maschine generell stärker ist als reine Computerhardware, auch wenn diese von der Rechenleistung her haushoch überlegen sein mag.
3. Der einzige Teilnehmer, der ohne menschliche Unterstützung ins Viertelfinale gelangte, war Dieb Fritz, der auf einem Vier-Prozessor AMD Opteron System lief und im Hauptturnier im Gegensatz zu den Hydra-Maschinen bestehen konnte. Im Viertelfinale wurde Dieb Fritz indes von einem GM (Vladimir Kosyrev) mit einer viel schwächeren Maschine klar überspielt.
4. Das Spielniveau war sehr hoch, möglicherweise das höchste, das je bei diesen Zeitvorgaben gesehen wurde. Es dürfte klar sein, dass ein menschlicher Spieler, auch wenn er zu den stärksten der Welt gehört, sich in einem solchen Feld kaum Chancen ausrechnen könnte.

Links

- [Ausführlicher Bericht in CSS-Online Nachrichten](#)

(Frederic Friedel)

Informationen zum Autor:

Frederic Friedel
