



Engine oder Zentaur - wer gewinnt das 16.000-Dollar-Turnier?

Am 8. und 9. April treffen die acht Bestplatzierten aus dem Hauptturnier vom 18./19. März aufeinander, um in einem Rundenturnier die mit \$8.000, \$4.000 und \$2.000 Dollar dotierten Geldpreise auszuspielen. Besonders gespannt sein darf man, ob der überlegene Sieger des Hauptturniers, Vigi Varkey, der als reiner Enginespieler mit dem Programm Rybka 1.1 auf einem Pentium 3,2 GHz antrat, seinen Überraschungscoup wiederholen können. Neben dem Hardwaremonster Hydra, das auf 64 parallel rechnenden Prozessoren in Abu Dhabi läuft und unter dem Namen "Zor champ" zum Einsatz kommt, lauern weitere Enginespieler und einige spielstarke Zentauren (Mensch+Maschine) auf ihre Chance.

Die acht Kandidaten

Der Gewinner des Hauptturniers, ein indischstämmiger Programmierer namens Vigi Varkey aus London, hatte sich erst am Spieltag auf dem Playchess.com-Server angemeldet und war wahrscheinlich selbst von der Leichtigkeit seines Erfolgs überrascht. Ohne ein gewisses Turnierglück sind in einem solchen Klassefeld, wie es das Hauptturnier mit knapp 150 Teilnehmern und rund 30 Titelträgern darstellte, 7,5 Punkte aus 8 Partien kaum zu erreichen. Einmal war es ein Mausslip des Gegners, ein anderes Mal dessen überzogener Gewinnversuch, und am Ende war der Newcomer "Vvarkey" der strahlende Held des Tages, sicherlich nicht unverdient, doch leicht überdimensioniert.

Sechs Punkte waren erforderlich, wie sich am Ende herausstellte, um den 2.-7. Platz beim Hauptturnier zu teilen, um den achten Platz entschied ein Stechen von zehn Spielern mit 5,5 Punkten. Den dritten Rang holte sich der Rybka-Programmierer und Internationale Meister Vasik Rajlich. Wer erwartet hätte, dass er stur auf sein Programm vertraute, irte sich gründlich, denn Rajlich spielte in bester Zentaurmanier und griff hier und da korrigierend ein, wenn ihm die Ansagen der Schachprogramme nicht zusagten oder verdächtig erschienen. Auf Rang 4 bis 6 platzierten sich weitere waschechte Zentauren, so IM Dennis Breder (alias "Klosterfrau") vom Godesberger Schachklub, dann ein tschechisches Team namens "Equidistance" und Fernschach-GM Arno Nickel ("Ciron") aus Berlin. Siebenter und Achter wurden zwei weitere reine Enginespieler, "King Crusher" aus Stockholm und (nach Stichkampf) "Relic" aus den USA.



Rückblick auf das Hauptturnier

Mit 11 FIDE-Großmeistern, 12 Internationalen Meistern, 4 FIDE-Meistern, einigen Fernschach-Titelträgern und rund 30 weiteren Spielern mit internationaler Elozahl konnten sich die Veranstalter kaum über mangelnde Schachkompetenz bei diesem zweiten großen Freistil-Event beklagen. Ein Raunen ging durch den virtuellen Spielsaal, als dann auch noch die Namen "Star Wars" (GM Hikaru Nakamura) und "Kasimdzhanov" (usbekischer FIDE-WM 2004) auf dem Bildschirm erschienen. Letzterer kam nur als Kiebitz, doch der amerikanische Jungstar wollte es wissen ...

Apropos Amerikaner, sie bildeten mit 24 Teilnehmern wie im Vorjahr das zweitstärkste Kontingent hinter den Deutschen, die mit 42 Meldungen diesmal sogar unter 30 Prozent blieben. Mit deutlichem Abstand folgten Großbritannien (8), Russland (6), Spanien und Polen (je 5) sowie Italien und Brasilien (je 4). Die am weitesten entfernten Spieler aus den insgesamt 35 Ländern saßen in Chile, auf den Fidschi-Inseln und in Australien am PC.

Gespielt wurde mit einer Bedenkzeit von 45 Minuten je Spieler plus 5 Sekunden Zugabe pro Zug. In der Praxis bedeutete dies bei 4 Runden pro Tag 8 Stunden Schachstress pur, denn das Schnellschach-Tempo erlaubte kaum Ruhepausen zwischen den Zügen, galt es doch stets, die Rechenzeit des Gegners für die eigenen PCs zweckmäßig auszunutzen. Dies wird insbesondere jeder gemerkt haben, der allein, das heißt ohne Teampartner, gespielt hat.

Wer, wie der Autor, erwartet hatte, dass die Remisquote angesichts der hohen Leistungsdichte der Programme im Vergleich zu menschlichen Open-Turnieren deutlich höher ausfallen würde, sah sich durch den Verlauf angenehm enttäuscht: sie lag mit 37 Prozent voll in der Norm, auch das Verhältnis der Weiß- und Schwarz-Gewinnanteile entsprach mit 54 zu 46 Prozent ganz den Werten aus den großen Datenbanken.

Nur 24 Spieler bzw. Freistil-Teams ließen ihre Engine das ganze Turnier über ohne menschlichen Eingriff laufen, wobei die Anzahl der Rybka-Engines dominierte (ähnlich wie im Vorjahr Shredder), nur vereinzelt setzten Spieler voll und ganz auf andere Programme, was aber in der Summe mit Fritz, Hiarc, Junior, Shredder, Zappa, Gandalf und Pro Deo für willkommene Farbtupfer sorgte. Dass die Zentauren viele dieser Programme, vor allem Fritz und Shredder, als ihre bevorzugten Referenzengines benutzten, versteht sich von selbst. Überraschenderweise wechselten 25 weitere Spieler bzw. Teams gelegentlich zwischen den Runden den Spielmodus von Zentaur auf Engine oder umgekehrt. Die Motive dafür waren recht unterschiedlich. Während der eine noch nach der richtigen Einstellung für das Turnier oder für den speziellen Gegner suchte, zog es der andere am Ende aufgrund von Erschöpfung oder Frustration vor, den Autopiloten einzuschalten (das konnte man sogar bei Titelträgern vereinzelt beobachten). Es gab aber auch Fälle, wo jemand wegen eines anderen Termins, sei es privat oder wegen seiner Arbeit, einzelne Partien vollständig vom Computer spielen ließ. Die ganz überwiegende Zahl der Teilnehmer, 97 von 146, spielte jedoch alle Partien im Zentaurmodus, wobei auch dies ganz unterschiedliche Bedeutungen haben kann: mal als "Zwei-", "Drei-" oder "Mehrhirn", ein anderes Mal als Advanced-Chess-Spieler nach eigenen Plänen.

Während im Vorjahr noch drei Großmeister unter die letzten Vier kamen, hat sich das Blatt diesmal gründlich gewendet. Lag es an der zu kurzen Bedenkzeit, die reine Enginespieler nach Ansicht mancher Kritiker bevorteilt? Berücksichtigt man, dass es in der Regel kaum möglich ist, die Engines schon in der Eröffnung zu überspielen, weil sie mit sehr guten Datenbanken ausgestattet sind, dann kann man dieser Interpretation kaum widersprechen. Es fehlt dann deutlich an der Zeit, die auch ein Großmeister benötigt, um sich für einen guten und gegen Computer nicht zu riskanten Plan zu entscheiden. Die Veranstalter erwägen daher bereits, auf eine Bedenkzeit von 60 Minuten pro Spieler und 15 Sekunden pro Zug überzugehen und die 8 Runden dann unter Einbeziehung des Freitags (2 Runden) neu zu verteilen (Samstags und Sonntags je 3 Runden).



Bessere Chancen für Zentauren bei Ein-Stunden-Partien?

Ob der Endstand mit den neuen Zeitbedingungen das nächste Mal wesentlich anders aussehen wird? Die Zeit alleine macht es nicht. Eine leistungsstarke Hardware, Know-how im Umgang mit den Engines, Teamwork, systematische Vorbereitung und Zentaur-Training sind weitere Faktoren, die in die Waagschale fallen. Die Vorstellung, dass ein starker Schachspieler mit ein wenig Computerunterstützung (sogenannter blunder-check) gegen ein Rechenmonster bestehen könne, stammt noch aus der Zeit von Deep Blue und davor. Der stete technische Fortschritt sorgt schneller als erwartet dafür, dass das Eis für die intelligenzbegabte Spezies Mensch immer dünner wird. Vielleicht benötigen Menschen weit mehr Bedenkzeit, um ihre speziellen Fähigkeiten im Vergleich mit Schachprogrammen erfolgreicher einsetzen zu können - es muss ja nicht gleich Fernschach sein...

Der Endstand und alle Partien zum Download

Die Ausschreibung und vorangegangene Artikel (Gut gefritzt...)

Über den Autor:

Arno Nickel ist Fernschach-Großmeister und Schachverleger in Berlin. Er beschäftigt sich seit vielen Jahren mit Computerschach, speziell im Zusammenhang mit Fernschach, und veröffentlichte darüber eine Vielzahl von Artikeln.

℞℞℞