



Wo sich Profis und Amateure auf gleicher Augenhöhe begegnen

Freestyle ist nicht jedermanns Sache, aber jeder kann teilnehmen und den ersten Preis in Höhe von 7.000 US-Dollar gewinnen. Das weltweit größte Schachturnier, in dem sowohl Computerhilfe als auch Beratung erlaubt ist, startet am 11. April zu seiner achten Auflage. Gespielt wird auf dem ChessBase-Server. Es beginnt mit einem dreitägigen Hauptturnier über 9 Runden bei einer Bedenkzeit von 60 Minuten pro Spieler und Partie, zuzüglich 15 Sekunden pro Zug. Dies ist das Ausscheidungsrennen für die Top-10, die am 25.-27. April in einem Rundenturnier um den Titel des 8. Freestyle Champion und um weitere lukrative

Geldpreise wetteifert. Alles über das Freistilschach erfahren Sie im Folgenden vom Berliner Fernschach-GM *Arno Nickel*.



English Version

Zum Selbstverständnis und zur Geschichte des Freestyle

Auf die Frage, was Freestyle eigentlich ist, antwortet die Präambel der Turnierregeln wie folgt:

„Freestyle-Schach‘ ist ein Wettbewerb zwischen Menschen, denen es gestattet ist, ähnlich wie im Fernschach, beliebige technische und menschliche Hilfen bei der Zugfindung in Anspruch zu nehmen. Der wesentliche Unterschied zum Fernschach besteht in der sehr viel kürzeren Bedenkzeit. Von der Idee her hat Freestyle-Schach ebenfalls viele Ähnlichkeiten mit dem von Garri Kasparow eingeführten ‚Advanced Chess‘, in dem der Computereinsatz allerdings von vornherein stark begrenzt ist und menschliche Hilfen ausgeschlossen sind. Allen genannten Schacharten ist das Ziel hochwertiger Schachpartien gemeinsam.“

Vielleicht war es ein Glücksfall, dass sich beim ersten Freestyle-Turnier 2005 nicht die favorisierten russischen GM's durchsetzten, sondern zwei schachbegeisterte Computerfreaks aus den USA mit dem legendären Kürzel ZackS. Diese Sensation war sogar Garri Kasparow eine Kolumne wert, die er in NewInChess unter den futuristischen Titel „Chess 2.0“ stellte – denn wie ist es zu erklären, wenn Großmeister trotz Computerhilfe gegen Amateure das Nachsehen haben? Kasparow ging wie die meisten Freestyler davon aus, dass es sich zwar um eine Ausnahme handelte, die jedoch – und das war seine eigentliche Botschaft – ein Schlaglicht auf das unerhörte Potential des Computerschachs warf.

Viele der Favoriten lagen beim 1. PAL/CSS Freestyle-Turnier bis kurz vor Schluss gut im Rennen, aber gegen ZackS hatten sie alle ihre Probleme. Offenbar ging es nicht mehr einfach nur um „taktische Kontrolle“, um den Computer als Hilfsmittel zum „blunder check“, sondern um ein vielschichtiges System des Computereinsatzes unter Ausnutzung aller verfügbaren Ressourcen der Hard- und Software. Dies war die eigentliche Geburts- und Sternstunde des Freestyle, und schon bald machte der Slogan von der „Formel 1 des Schachs“ die Runde.



Ein Paradigmenwechsel – Auflösung festgefügtter Rollen

Während man beim Advanced Chess, das Garri Kasparow um 1996 eingeführt hatte, noch davon ausging, dass ganz überwiegend der Mensch die Partieführung innehat, deutete sich im Freestyle wegen des massiveren Computereinsatzes ein prinzipieller Vorzeichenwechsel an. Man begab sich in eine Grauzone, in der nicht mehr von vornherein und durchgängig feststand, wer wann im Verlaufe einer Partie Ross oder Reiter sein würde. Je nach Stellungstyp und je nach den Anforderungen auf dem Brett, je auch nach den Besonderheiten einer vorbereiteten Eröffnungsvariante konnte die Kompetenz mal mehr beim Menschen oder mal mehr beim Computer liegen. Allgemeiner gesagt, die traditionell festgefügtten Rollen für Mensch und Computer lösten sich auf zugunsten einer zentaurenhaften Zweckgemeinschaft, in der die Rollen situationsbedingt wechselten. Experimentierfreude, Offenheit und ein stets selbstkritischer Blick wurden zu gefragten Eigenschaften neben einem gewissen Interesse an den Entwicklungen des Computerschachs. Wer dagegen ideologisch stur beharrte, er wisse alles grundsätzlich besser als der Computer, lief seinem Gegner totsicher ins Messer, und denjenigen, der blind dem Computer vertraute, ereilte oft das gleiche Schicksal, wenn er auf einen starken Zentauren traf; es sei denn eine übermächtige Hard- und Software, ein gutes Eröffnungsbuch und die Gunst der Stunde kamen ihm zu Hilfe.

Vom Standpunkt des Freistilschachs aus signalisierte sich jedenfalls ein massiver Nachholbedarf für die Nur-Schachspieler im Allgemeinen und die Schachprofis im Besonderen, wenn sie weiterhin auf der Höhe der Zeit sein wollten. Die typische Alltagsroutine vieler Schachspieler im Umgang mit Schachprogrammen, wie das punktuelle Befragen von Fritz beim Nachspielen einer Schachpartie, reichte bei weitem nicht mehr aus, um den neuen Qualitätsanforderungen in puncto Präzision („Schach 2.0“) gerecht zu werden. Am leichtesten fiel es computererfahrenen Fernschachspielern, sich in die neue Rollenverteilung hineinzufinden, denn das Konzept des systematischen analytischen Diskurses von Mensch und Maschine war ihnen schon seit längerem vertraut, wenn auch nicht unter den extremen Zeitbedingungen des Freistilschachs.

Was zunächst nur vermutet wurde, verdichtete sich zwischen 2005 und 2007 zur Gewissheit: selbst hochkarätige Schachprofis aus dem Kreis der Top 100 können nur dann im Freestyle mithalten, wenn sie einigermaßen computermäßig ausgestattet sind und über ein fortgeschrittenes Knowhow im Umgang mit Schachprogrammen verfügen. Genau diesen Aufwand scheuen aber die meisten Schachprofis trotz der verlockenden Gelegenheit, ein paar Tausend Dollar vom heimischen Schreibtisch aus „mitzunehmen“.



Der (Schach-)Computer – eine ewige Quelle menschlicher Demütigung?

Offen gesagt, ist der Computer für viele ein rotes Tuch, und sie versäumen auch keine Gelegenheit, warnend darauf hinzuweisen, für wie „schädlich“ sie seinen Einfluss auf das Schach halten. Tatsächlich wittern sie, nicht ganz zu Unrecht, aber mit übertriebenem Fatalismus, dass er sie langfristig überflüssig machen und um ihre Existenz bringen könnte. Warum also diese unheilvolle Entwicklung noch beschleunigen? Folglich beschränkt man sich auf das Allernotwendigste, stellt vielleicht dennoch hier und da eine Trainings-DVD mit Computerhilfe und für den Computergebrauch zusammen, zitiert verschämt hier und da mal eine Computervariante, huldigt ansonsten aber einer Vermeidungsstrategie. Von den Qualitäten der Analyse-Engines, die in grauer Vorzeit als „Blechtrottel“ oder „Fischdosen“ verhöhnt wurden, will man heute lieber nichts mehr wissen.

Auch Kasparows Initiative für das Advanced Chess hat daran wenig geändert, sie ist trotz mancher Bemühungen ein ungeliebtes Kind geblieben. Die meisten solcher Veranstaltungen, wie zuletzt das Zwei-Partien-Match Anand-Kramnik im Anschluss an die Blitz-WM in Moskau am 23.11.2007, stehen unter dem Motto „Schaukampf“ und werden von den Profis nur als zusätzliche Einnahmequelle akzeptiert. Dabei gaben der neue Weltmeister und sein Vorgänger (sowie erster Herausforderer) in Interviews erstmals Töne von sich, die jedermann aufhorchen lassen sollten. Beide waren sich einig, dass ihre beiden Remispartien ein sehr hohes Niveau aufwiesen, das sie ohne Computerhilfe wegen der zahlreichen Fehlerquellen nicht hätten erreichen können. Laut Anand sei es sogar ziemlich schwierig, in einer Schnellpartie noch Züge zu finden, die das Spiel der Computer verbessern. Selbstkritisch stellte er fest, dass eine seiner vorbereiteten Varianten, die zur Anwendung kam, nur gegen Menschen ohne Computerhilfe etwas taue, während sie anderenfalls eher harmlos sei. Kramnik hob hervor, dass das Advanced Chess eine hervorragende Demonstration für die Zuschauer sei, Einblick in das Denken von Großmeistern zu gewinnen, könnten sie hier doch live verfolgen, wie ein Großmeister mit den Analyse-Engines arbeitet, um seine Züge zu finden. Das alles hört sich schon gewaltig nach Kasparows „Schach 2.0“ an, was auch nicht verwundern kann, da die technische Entwicklung der vergangenen zehn Jahre auch von den besten Schachspielern der Welt ihren Tribut fordert.

Fragt man, warum sich keine Schachzeitung die Mühe gemacht hat, die besagten Partien näher zu analysieren und nachzuforschen, mit welchen Schachprogrammen Anand und Kramnik auf welcher Hardware analysiert haben, so kann dies nicht nur an mangelnder Presseinformation vonseiten der Veranstalter gelegen haben, obwohl dies leider auch der Fall war. Offenbar möchten viele bei solchen Ereignissen gar nicht genauer hinsehen, weil sie nie so richtig den Wert des Advanced Chess nachvollziehen konnten oder – tiefenpsychologisch betrachtet – weil sie das Computerschach seit Kasparows Niederlage gegen Deep Blue als ewige Quelle menschlicher Demütigungen empfinden.



Wege zum Erfolg

Zurück zum Freestyle. Schon bald lautete die Kardinalfrage nicht mehr nur, ob ein Schachprofi oder ein Amateur ‚Freestyle Champion‘ wird, sondern ob es überhaupt noch einem Großmeister gelingt, sich für das Finale zu qualifizieren. Und selbst den erfahrenen Schach-Zentauren (halb Mensch, halb Maschine) wurde es mulmig, als erstmals ein Hauptturnier von einer „reinen“, das heißt automatisch spielenden Engine unter dem Spielernamen Vvarkey auf einem high-end Computersystem gewonnen wurde. Deutete sich hier bereits der Abschied des Menschen von seiner geistigen Führungsrolle im Schach an? Die nachfolgenden Finalrunden haben allerdings gezeigt, dass dem bei weitem noch nicht so ist. Gut vorbereitete Spieler schafften es immer wieder, die reinen Engines in ihre Schranken zu verweisen und dabei aus der Eröffnung heraus gezielt deren Schwächen auszunutzen. (Nebenbei bemerkt: Seit dem 7. Freestyle-Turnier wurde die Möglichkeit, eine Engine vollautomatisch spielen zu lassen, abgeschafft. Alle Züge müssen seitdem vom Menschen eingegeben werden.)

Nach sieben spannenden Freestyle-Turnieren mit insgesamt mehreren hundert Teilnehmern (der Einzelrekord lag bei 150) hat sich gezeigt, dass die erfolgreichsten Freestyler meistens in einem mehrköpfigen Team operierten, das computermäßig in jeder Hinsicht (Hardware, Software, Knowhow) bestens ausgerüstet war und in dem mitunter ein IM (vereinzelt auch ein GM) das Sagen hatte. Einzelspieler, die alle oder einige dieser Vorzüge auf sich vereinigten, bildeten die Ausnahme, soweit es den Titelgewinn betrifft; sie kamen jedoch oft in die Preisränge, was sich wohl auch daraus erklärt, dass nur die wenigsten Freestyler im Team spielen, denn Teambildung bedeutet einen noch größeren Vorbereitungsaufwand und bedarf einer besonderen Abstimmung.

Hier ist die Übersicht der bisherigen Freestyle Champions mit einer Zuordnung der sie auszeichnenden Eigenschaften:

1. ZackS (S. Zackery, USA)
2. Zorchamp (Zorchamp, VAE)
3. Rajlich (V. Rajlich, Ungarn)
4. Xakru (J. Dufek, Tschechien)
5. Flying Saucers (D. Nielsen, Dänemark)
6. Rajlich (V. Rajlich, Ungarn)
7. Ibermax (A. Williams, England)

- Teams: 1, 3, 4, 6, 7
- FIDE-Titelträger: 3, 4, 6
- Fernschacherfahrungen: 2, 4, 5
- Leistungsstarke Hardware: alle
- Gute Eröffnungsbücher: alle
- Gutes Engine-Knowhow: alle

Der absolut erfolgreichste Freestyler ist der Rybka-Programmierer und IM Vasik Rajlich, dem es bislang als einzigem gelang, unterstützt von einem schlagkräftigen Stammteam, zu dem GM Michal Krassenkow und IM Iweta Rajlich (frühere Radziewicz) zählten, den Titel zweimal zu gewinnen.

Gehörten seit etwa 2006 ein oder zwei schnelle Dualcore-PC's zur Standardausstattung der meisten Freestyler, so deutete sich zuletzt aufgrund der günstigen Preisentwicklung ein Vormarsch von Quad-PC's als neuer Standard an. Vereinzelt haben Teilnehmer auch über 8, 16, 32 oder gar mehr Prozessoren verfügt, was stets von interessanten Leistungsvergleichen begleitet wurde. Es ist klar, dass solche Vorteile nicht automatisch zum Erfolg führen, wenn nicht auch andere Komponenten zielgenau zum Einsatz kommen, und dazu zählten mehr und mehr die vorbereiteten Eröffnungsbücher der Teilnehmer. Während die Rybka-UCI-Engine eine Blütephase als erfolgreichste Analyse-Engine erlebte, deutete sich im Computerschach zuletzt eine Aufholjagd vieler anderer Spitzenprogramme an, zu denen, um nur sechs der bekanntesten zu erwähnen, die neuesten Versionen von Fritz, Shredder, Zappa, Hiarcs, Junior und Toga zählen. Auch hier, beim Gebrauch der Analyse-Engines, deutet sich vermutlich eine gewisse Auflösung festgefügt Strukturen an, und es dürfte recht spannend werden, wie sich dies im Einzelfall bei der ersten Freestyle-Formel 1 des Jahres 2008 darstellt.

Es ist schon in früheren Artikeln (zu finden im ChessBase-Archiv und bei computerschach.de) detailliert darauf eingegangen worden, welche Spieltechniken beim Freestyle gefragt sind und was man besser vermeiden sollte, zum Beispiel so etwas Banales wie einen mouse-slip...



Freestyle macht Spass!

Bei alledem sollte man jedoch eines nicht vergessen. Es geht nicht nur um den Erfolg. Jeder, der zum Beispiel einmal den Geschwindigkeitsrausch in einem superschnellen Auto erlebt hat, weiß welchen Kick ein solches Erlebnis bedeuten kann – in jedem Fall ist es eine einmalige Grenzerfahrung. Genauso ist es mit dem Freestyle – es kann ein phantastisches Gefühl sein, über einen starken Analyse-Motor zu verfügen und damit die eigenen Lieblingsvarianten gegen andere, ebenfalls gut ausgerüstete Gegner auszuprobieren und dabei vielleicht sogar einen wesentlich stärkeren Schachspieler zu Fall zu bringen. Und es dürfte auf jeden Fall auch sehr lehrreich sein, wenn dies nicht gelingt...

Nehmen Sie die Herausforderung an, sich mit Experten des Advanced Chess, des superschnellen Fernschachs und des Computerschachs zu messen. Nutzen Sie die einmalige Gelegenheit, auf Internationale Titelträger zu stoßen, denen Sie mit etwas Know-how und einer geglückten Eröffnungswahl paroli bieten können. War es nicht schon immer Ihr Traum, einmal gegen einen Großmeister auf gleicher Augenhöhe zu spielen? Im Freestyle haben Sie – mit etwas Auslosungsglück oder einem guten Lauf – die seltene Chance dazu.

Und hier geht's zur offiziellen Ausschreibung, wo Sie alle weiteren Informationen finden:

http://www.computerschach.de/index2.php?option=com_content&task=view&id=642&Itemid=1

8. PAL/CSS Freestyle-Turnier mit 16.000 Dollar Preisfonds

Wann: 11.-13.04.08 (Hauptturnier) und 25.-27.04.08 (Finale)

Wo: Schach.de, Internet-Turnier
Die Teilnehmer müssen dort ein Spielerkonto haben

Modus: a) Hauptturnier: 9 Runden Schweizer System (offen für alle)
b) Rundenturnier: 9 Runden (die ersten 10 des Hauptturniers)

Bedenkzeit: 60 Min. pro Spieler und Partie, plus 15 Sek. pro Zug
3 Runden je Spieltag, jeweils 14.00, 17.00 und 20.00 Uhr MEZ

Regeln: Computerhilfe und Beratung sind erlaubt
Spezielle Freestyle-Regeln für Online-Turniere

Preise: Finale:
1. Platz: US \$7.000
2. Platz: US \$3.500
3. Platz: US \$2.000
4. Platz: US \$1.000
5. Platz: US \$ 500
6.-10. Platz: Sachpreise (Software oder Bücher)
Hauptturnier:
Sechs Spezialpreise (Software oder Bücher)

Startgeld: 25,00 Euro / GM u. IM frei (FIDE u. ICCF) / CSS-Abonnenten frei

Veranstalter: PAL Group (VAE) und CSS (Computerschach & Spiele)

Anmeldung: <http://www.computerschach.de/online/freestyleanmeldung.htm>

Info: Ausschreibung, Freestyle-Regeln und FAQ zum Download auf
http://www.computerschach.de/index2.php?option=com_content&task=view&id=642&Itemid=1

Kontakt: redaktion@computerschach.de (Anmeldung)
freestyle-nl@web.de