
Vasiks Rückblick

Am Wochenende des 18. und 19. März wurde das PAL/CSS-Freistilturnier auf dem Playchess-Server ausgetragen. Unter Freistilregeln kann jeder Teilnehmer beliebige Hilfsmittel verwenden, um das bestmögliche Team zu finden - etwa das Analysieren mit einem Schachprogramm, die Verwendung jeglicher Schachtheorie und sogar die Beratung mit anderen Schachexperten. Sowohl Computerschachexperten wie Schachmeister sind sich schon lange einig: Ein menschlicher Schachmeister, unterstützt von einer Spitzenschachengine, ist in der Lage, Schach auf höchstem der Menschheit bekannten Niveau hervorzubringen. Von Vasik Rajlich.

Mit einem Preis-Fonds von 16.000 \$, der eine bunte Mischung von 148 Teilnehmern, einschließlich über 15 Nahschach-Großmeister sowie die meisten führenden Computerschachexperten anzog, wurden wir in die Pflicht genommen, diese Theorie zu testen und dabei aufregendes Schach zu produzieren.

Die ersten Runden

Die frühen Runden eines gewöhnlichen Schweizer-System-Turniers neigen dazu, aus einer Kombination von ungleichen Überraschungen und witzigen Überraschungen zu bestehen. Nicht jedoch hier: Dank der Unterstützung durch die je bevorzugte Schachengine - die nahezu jeder nutzte -, war das Niveau sogar im unteren Bereich sehr hoch, und von Anfang an konnte man interessantes Schach sehen.

Der schwedische Computerschachexperte Björn Osterman (alias „King Crusher“) startete verhalten, indem er seine ersten drei Spiele remisierete. In seiner zweiten Partie demonstrierte der britische Großmeister Toni Kosten die Kraft, die ein menschlicher Meister als ein Teil eines Zentauren-Gespans aufs Brett bringt:



Hier spielte Kosten **28... Tf4!**, erkennend, dass er das Endspiel nach **29. fxg4 Sxg5 30. gxh5** ohne Schwierigkeiten remisieren kann. King Crusher versuchte vergebens, bis zum 102. Zug zu gewinnen.

Diese Art eines Remis-Bauernopfers bleibt schwer nachvollziehbar für moderne Programme, obwohl Rybka befindet, dass 28... Tf4 nur minimal schlechter ist als 28... Lf5. Das Beispiel zeigt eine der Stärken auf, die Menschen gegenüber Schachengines noch haben: Menschen können besser beurteilen, wann ein materiell schlechteres Endspiel ausgeglichen genug ist, um auch praktisch letztlich zum Remis geführt werden zu können.

Andererseits kann der menschliche Einfluss manchmal auch nach hinten losgehen, wie hier vom Champion des letzten Jahres, dem amerikanischen „ZackS“- Team illustriert wurde, das gegen eine weitere Rybka 1.1-Engine (ohne menschliche Unterstützung) spielte:



Weiß wittert, wie jeder beherzte Mensch, die Chance einen Angriff einzuleiten, der sich gut als zu tief für eine ungeführte Schachengine erweisen könnte. Fortgesetzt wurde das Spiel mit **19. g5?! hxg5 20. f4 gxf4 21. Dxf4 bxc3 22. e6 Ta7 23. Lxd5** und jetzt wehrte Schwarz den Angriff eiskalt mit **23... Dxd5 24. e7 Txe7** ab und gewann.

In der vierten Runde wurde eine erfolgreichere menschliche Idee vom aufstrebenden amerikanischen Großmeister Hikaru Nakamura („Star Wars“) bevorzugt, der ebenfalls gegen einen nicht-unterstützten Rybka 1.1 spielte:

Runde 5 und 6

In Runde 5 schloss Robert Mraovich (USA; „Pawnstriker1978“) zur Spitze auf, doch Vigi setzte seinen Siegeszug fort:



Der Angriff des Schwarzen sieht bereits schneller aus als der von Weiß. Das Spiel endete prompt nach **21... b3 22. Lc4?! bxc2 + 23. Dxc2 Tab8 24. hxg6 Txc4** und Schwarz gewann.

Am zweiten Brett kam die Schachhardware Hydra (Deutschland; „Zor_champ“) mit einem feinen Sieg über Sean Eaton (USA; „Reverageska“) auf 4.5 aus 5:

Rd 5: Zor_champ - Reverageska, Weiß am Zuge



Weiß hat für den Bauern eine leichte Initiative, die er jedoch mit eindrucksvoller Hartnäckigkeit vorantreibt: **13. a4 Tb8 14. Ta3 Lf6 15. axb5 axb5 16. Lxc6 Lxc6 17. Td3 Dc8 18. Dc2 Ld7 19. Te1 Le6 20. Dc6+ Kf8** Jetzt ist die Kompensation für Weiß offensichtlich und er gewann.

In der sechsten Runde kam es zum Zusammentreffen des führenden V. Varkey (5 aus 5) mit Zor_champ (4.5 aus 5). Eine scharfe Eröffnung führte zur folgenden Position:

Rd 6: VVarkey - Zor_champ, Schwarz am Zuge



Schwarz steht etwas verkrampft und sollte sich vielleicht mit *17... Dc7* oder *17... g6* verteidigen. Statt dessen schlug Zor_champ um sich: **17... f5 18. exf6 Sxf6 19. Sxf6 + Txf6 20. Td1 Ld5 21. Le3 Tf7 22. Td2 Ld6 23. g3 a5 24. La6 Tc6 25. Lb5 Tc7 26. Lb6** Und es ist klar, dass das Hasardspiel sich nicht ausgezahlt hat. Varkey verwertete seinen Vorteil.

Runde 7

Der Turniersieger wurde in dieser Runde ermittelt. Die tschechische Mannschaft „Equidistance“ brachte ihr 5-aus-6-Ergebnis ans erste Brett, wo sie dasselbe Schicksal wie ihre Vorgänger erlitt. Es ist nicht viel über dieses Team bekannt, außer dass sie einige sehr interessante Eröffnungsvarianten zu spielen scheinen. Natürlich sind sie damit nicht schlecht gefahren.

Rd 7: Equidistance - VVarkey, Weiß am Zuge

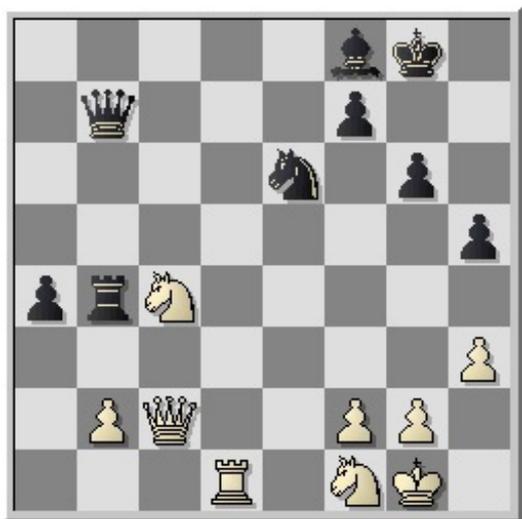


Weiß hat schon etwas spekulativ einen Bauern geopfert und wirft noch einen Scheit ins Feuer: **11. Sxe6 Dc8 12. Sd5 exf4**. Manchmal schien es, dass Weiß richtig gehandelt hatte, aber in einem langen Endspiel gewann Varkey letztlich erneut und machte den ersten Platz schon vor der letzten Runde fest.

Nachdem der Kampf um den ersten Platz entschieden war, wendeten die verbleibenden Spieler ihre Aufmerksamkeit der Platzierung unter den ersten Acht zu, um sich auf diese Weise für das Finale am 8. und 9. April zu qualifizieren. Anscheinend waren +4 (6 aus 8) dafür erforderlich.

Zor_champ kam mit einem geduldig ausmanövrierten Sieg über Michael Babigian (USA; „Farseer“) zu +4 (5.5 aus 7).

Rd 7: Farseer vs Zor_champ, Schwarz am Zuge



Der Vorteil von Schwarz sieht minimal aus, aber schauen Sie, wie er um die einzige Schwäche von Weiß (Bauer b2) manövriert: **38... Lg7 39. Sfe3 Ld4 40. Sa5 Da6 41. Sac4 Kh7 42. Tc1 Db5 43. Sd6 Db8 44. Sdc4 Sf4** Und hier patzte Weiß letztlich mit **45. De4** (Offenbar ein Bedienerfehler, aber die Stellung war bereits sehr schwierig.) **45...Lxb2** und Schwarz gewann bald.

Bjorn Osterman („King Crusher“) hatte sich zu diesem Zeitpunkt von seinem langsamen Start erholt und erreichte denselben Punktestand, indem er ein ziemlich ungewöhnliches Gambit von Dar Paris (Brasilien; „Bychamp_II“) widerlegte:

Rd 7: Bychamp_II - King Crusher, Weiß am Zuge



Weiß spielt hier stets *8. Sf5*, Bychamp_II versuchte stattdessen **8. Sb3 Sxg4 9. Ld2 Sc6 10. Tg1 Dh4 11. Tg3 f5**. Ich will nicht behaupten, das völlig zu verstehen, doch sieht die schwarze Stellung etwas besser aus und wurde in der Folge auch gewonnen.

Der letzte Teilnehmer, der +4 erreichen konnte, war die Rybka-Mannschaft „Rajlich“, zusammen mit Iweta Radziewicz und 4 Rybkas spielend, die ihren Freund, den Internationalen Meister Konstantin Maslak (Russland; „MASLAKKOSTIA“), in einem interessanten Spiel schlug:

Rd 7: Rajlich - MASLAKKOSTIA, Weiß am Zuge



Das ist eine ganz gewöhnliche Eröffnungsposition, aber es scheint, dass Weiß über einen brutalen Angriff verfügt: **12. e6! Sdb8 13. Sd5 Dd8 14. Db3 b6** (14... Sa6 ist auch schlecht.) **15. f5! gxf5 16. Sf4 Dd6 17. 0-0-0 Se5 18. Lc3 Dc7 19. Kb1** Schwarz ist in Schwierigkeiten und konnte die Stellung nicht halten.

Runde 8

Der Kampf am ersten Brett war spannungslos. Vvarkey hatte bereits klar den ersten Platz erreicht, während King-Crusher nur ein Remis zur Qualifikation brauchte und folglich nicht enttäuscht war, dass Vvarkey ein leicht schlechteres Endspiel halten konnte:

Rd 8: King Crusher - Vvarkey, Weiß am Zuge



Da zwei vollautomatische Rybkas kämpften, spielte das Wissen um die Turnier-Situation keine Rolle. Wären sie jedoch Menschen gewesen, würden wir angesichts der gewählten Fortsetzung wohl sagen, dass beide Spieler mit einem Remis glücklich waren: **15. Dxa5 Sxa5 16. Kd2 Ld7 17. h5 Tac8 18. Ld3** Und Weiß spielte bis Zug 36, um noch etwas aus der Stellung herauszuholen.

Am Brett 2 gab es ein eigentlich interessantes Zentauren-Match: Die Hydra-Mannschaft gegen die Rybka-Mannschaft. Jedoch machte die Turniersituation ein Unentschieden akzeptabel für beide Seiten und das Spiel entwickelte sich friedlich. Tatsächlich war die technische Klasse das aufregendste Moment in diesem Spiel:

Rd 8: Zor_champ - Rajlich, Schwarz am Zuge



Die Partie ist auf dem Remiswege, aber ich schaltete auf das falsche Fenster und zog **...Tc4** in der Partie, statt auf dem Analyse-Brett! Diejenigen mit Playchess-Erfahrung wissen, dass es einige Teilnehmer gibt die Eingabefehler verzeihen, andere –viele– hingegen nicht. Hier hatte nunmehr das Hydra-Team seine goldene Chance, uns in den Tiebreak zurückfallen zu lassen. Netterweise taten sie es jedoch nicht - fortgesetzt wurde mit **21...Tc4 22. h3 Tc7** und Remis im 59. Zug. Das Rybka-Hydra-Match wird am 8. und 9. April wieder aufgenommen.

An den verbleibenden Spitzenbrettern mussten die Teilnehmer siegen, denn ein Unentschieden wäre nur für die Platzierung in einem großen Ausscheidungskampf um die letzten Plätze gut gewesen.

Der erste Siegreiche war der deutsche Internationale Master Dennis Breder („Klosterfrau“), der Tebat Cupulanu (Rumänien; „Pulanu“) in der Berliner Variante der Spanischen Eröffnung langsam ausspielte:

Rd 8: Pulanu vs Klosterfrau, Schwarz am Zuge



Weiß hat die Eröffnung irgendwie verzappelt - schlimm genug: In dieser Variante ist es gewöhnlich ein Fehler von Weiß, wenn er es dem Schwarzen erlaubt, seinen schwarzfeldrigen Läufer gegen einen der Springer zu tauschen - und jetzt steckt Schwarz den Finger in die Wunde mit **23... g5! 24. Td1 + Kc6 25. Sg2 Sg6 26. f4 gxf4 + 27. Lxf4 h5!** Und Weiß konnte die Stellung nicht halten.

Der zweite Qualifikant war ein weiteres bekanntes Gesicht: Fernschachgroßmeister und wohlbekannter Computerschachexperte Arno Nickel (Deutschland; „Ciron“), der den Widerstand von Sasha Belezky (Ukraine; „Schurick“) überwand.

Rd 8: Ciron - Schurick, Weiß am Zuge



Schwarz hatte sich früh dafür entschieden, seinen König im Zentrum zu lassen, und bisher hat Weiß dem geduldig entgegengewirkt. Dann jedoch kam es zu massiveren Operationen: **28. Dg7! Lf8 29. Dg8 Txb4 30. Sg5 De7 31. Te1** und Schwarz konnte nichts Besseres finden, als die Flucht mit **31... Kd7 32. Txd5 + Kc6** und einer verlorenen Position.

Der letzte Finalqualifikant war die geheimnisvolle tschechische Mannschaft „Equidistance“, die den Widerstand von „EveRest“ (Türkei) nach einer weiteren spekulativen Eröffnung niederrang:

Rd 8: Equidistance - EveRest, Weiß am Zuge



Richtig gesehen! Wie gegen Zor_champ hat Equidistance früh in der Eröffnung einen Bauern geopfert, und erneut investieren sie - auch wie ebendort gesehen - einen weiteren Stein. Es ist nicht klar, ob das korrekt ist, aber wir können sehen, dass das Glück manchmal die Tapferen bevorzugt, selbst wenn Schachengines beteiligt sind: **12. Sxg5!? hxg5 13. Lxg5 Te8** (Wie soll Weiß nach 13... Se5 fortsetzen?) **14. f4 Txe4 15. Ld5 Te3 16. Dd2 Te8 17. Tf3 Lf5 18. Tg3 Kh7 19. Txb7** und Schwarz hatte nichts Besseres als **19... Tb8**.

Aus drei anderen Spielen konnten die Sieger ins Finale kommen, aber alle drei wurden remisiert. Die sechs Teilnehmer dieser Spiele werden an einem Tiebreak am 24. und 25. März teilnehmen.

Sean Eaton (USA; „Revengeka“) konnte seine leicht vorteilhafte Stellung gegen D.K. von Deutschland („Teutates“) nicht nutzen, was beide Teilnehmer in den Tiebreak brachte. Der interessanteste Teil der Partie war wohl die Stellung, in der man sich auf Remis einigte:

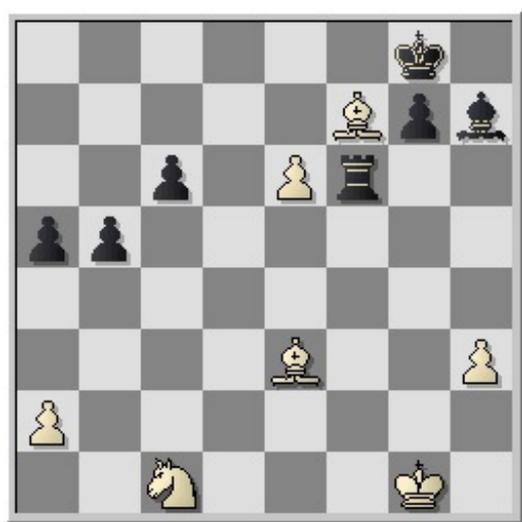
Rd 8: Revengeka - Teutates, Weiß am Zuge



Remis gegeben, **1/2 - 1/2**. Ein bisschen früh für einen menschlichen Beobachter wie mich, aber wer mit Engines analysiert, wird schnell **32. Tf6 Sxf6 33. Dxf6+ Kg8 34. Sf5 gxf5 35. Dg5+** mit Dauerschach sehen.

Am nächst niedrigeren Brett konnte Terrai Brauford (Korea; „Ultima“) Marek Baron (Deutschland; „Tartar“) im Endspiel nicht erdrücken, so dass beide Teilnehmer ebenfalls im Tiebreak landeten.

Rd 8: Ultima - Tatar, Schwarz am Zuge



Schwarz hat seit langem gelitten und gerät jetzt vollends ins Kriechen, mit **32... Txf7+ 33. exf7+ Kxf7**, darauf vertrauend, dass die beiden Bauern von Weiß nicht zum Sieg ausreichen würden - was sie auch tatsächlich nicht waren.

Im letzten Spiel zwischen Teilnehmern mit einer Chance, sich direkt für das Finale zu qualifizieren, konnte Don Kassander (Südafrika; „Donkasand“) „Octopus“ nicht überwinden.

Rd 8: Donkasand - Octopus, Schwarz am Zuge



Weiß hat eine Chance auf einen energievierenden Vorteil, doch kann Schwarz die Stellung vereinfachen: **26... Sf4** (wird bereits mit 0.00 bewertet) **27. Lxf4 exf4 28. Dxf4 Lb2** und die Stellung ist totremisig.

Am Ende brachten es zehn Teilnehmer auf +3 (d.h. 5,5 aus 8), so dass es einen zehnrundigen Ausscheidungskampf für einen Platz im Finale gibt. Den oben Genannten, die ihre Spiele remisierten, wurde die Gruppe von Spielern angeschlossen, die ihre Spiele der letzten Runde gewannen und somit ebenfalls auf +3 kamen:

Darren DiAlfonso (USA; „Relic“)

Joe Soney (USA; „Jazzled“)

Abel Davalos (Mexico; „Abeljusto“)

Akhtar Hashmi (UAE; „Akhtar“)

Nachbemerkung

Vor Turnierbeginn hätte ich geglaubt, dass es durch die fähigen Zentauren beherrscht würde. Ein intelligenter Schachexperte sollte im Stande sein, seine Analyseengine auf produktivere Suchpfade zu führen und jegliche Löcher in dessen strategischem Verstehen zu korrigieren; und ein ungeleiteter Rybka sollte sich anstrengen, 50 Prozent in solch einem harten Feld zu erreichen. Wie sich jedoch herausstellte, waren diese viel besser! Ein ungeführter Rybka wurde klarer Turniersieger, ein anderer landete auf dem geteilten Platz 2 bis 7 und kolossale sechs (!) weitere teilten sich die Plätze 8 bis 17.

Was war geschehen? Überschätzte ich mich und das, was mein menschlicher Geist zu den Unzulänglichkeiten von Analyseprogrammen beitragen konnte? Was sagt uns das über das moderne Zusammenwirken von einem menschlichen Schachexperten und seiner Schachengine?

Vor allem dies: Wenn man Vvarkeys Sieg als etwas glücklich ansieht (dieser Meinung bin ich) und die anderen Platzierungen betrachtet, dann finden sich in den Ergebnissen einige ziemlich aussagekräftige Beweise für die Vorteile eines intelligenten Zentauren. In der Gruppe der Zweit- bis Siebtplatzierten passten fünf der sechs Teilnehmer ins Zentaurenschema - erfahrene Computerschachbenutzer, die als Zentauren spielten, und wussten, wie man das Maximum aus ihren Schachprogrammen herausholt.

Nichtsdestotrotz ist das Ausmass dieses Vorteils, den ein intelligenter Zentaur gegenüber einer ungeführten Analyseengine hat, wahrscheinlich etwas geringer, als ich zuvor dachte. Als Computerschachprogrammierer habe ich diesen Effekt in leicht unterschiedlicher Form schon oft erlebt: Ich kann nicht mehr zählen, wie oft ich Rybkas Programmcode „verbessert“ habe, nur um sogleich eine Verschlechterung seiner Ergebnisse zu beobachten. Mehrere schachliche Größen - Größen, die viele Menschen als positionelle Prinzipien bezeichnen würden - stellten sich dabei als nicht funktionierend heraus. - Mir stellt sich die Frage: Wie viel dessen, wovon wir denken, es mache die Qualität besonders guten Schachspiels aus, ist tatsächlich gutes Schachspiel, und wie viel davon ist nur Mythos?

Wie dem auch sei, das alles ist noch in einem frühen Stadium. Wir brauchen mehr Daten; wir brauchen mehr Turniere wie dieses; wir brauchen Engines, die den Weg von bloßen „Suchwerkzeugen“ zu wirklich kenntnisreichen Analyse-Werkzeugen weiter gegangen sind als Rybka 1.1; und wir müssen den menschlichen Analytikern mehr Zeit geben, um mit ihnen vertraut zu werden. Dieses Turnier war gewiss ein interessanter Anfang der Datensammlung. (*Vasik Rajlich*)

alle Partien des Freistil-Turniers

-  [online nachspielen](#)
 -  [als PGN herunterladen](#)
 -  [als CBV herunterladen](#)
-