



Nach den ersten Partien zwischen Leko und Adams vor ein paar Jahren schien klar: Chess960 ist nicht nur bizarr, sondern auch langweilig. Seitdem hat sich eine Menge getan: Spieler wie Swidler und vor allem Aronjan haben aufregende Partien gespielt, selbst Anand und Iwantschuk spielen diese Schachvariante, und im Rahmenprogramm der Chess Classic spielen sogar die Computer ihre eigene Weltmeisterschaft. Neben Spaß und Spiel zeigen sich auf diese Weise oft auch grundlegende Schwächen der Engines – auch dieses Jahr wieder. Und es zeigt sich das große Interesse vieler Spitzenspieler nicht nur an den Programmen, sondern auch an den Programmierern.

Schachspieler sind konservativ. Es genügt zu erwähnen, dass das Spiel, das sie spielen, seit vielen Jahrhunderten existiert. Im Mittelalter, als die Figuren langschriftig wurden, gab es noch kein flächendeckendes Vereinsnetz, keine Zeitungen und erst recht keine Internet-Foren, in denen die Verfechter der reinen Lehre die Neuerungen als Teufelszeug hätten abtun können. Heute haben es Leute mit neuen Ideen schwerer, selbst wenn sie ein Turnier organisieren, das seinesgleichen sucht. Aber dazu später mehr. Ok, zugegeben, für ein an hübscheste Turm-Springer-Läufer-Ordnung gewöhntes Auge wirken die Chess960-Startstellungen abartig, bizarr, krude und was nicht noch alles. Aber Schönheit entsteht im Auge des Betrachters, und der Eindruck einer unästhetischen Aufstellung gibt sich mit der Gewohnheit.



Rostam Kasimdzhanow



Etienn Bacrot



Abseits rein optischer Kategorien bietet jede Startstellung neue, ganz neue Herausforderungen, für die noch keine Analogien die Hirnwindungen verstopfen, keine langen, auswendig gelernten Varianten, aber auch keine Standard-Pläne. Das führt zu Unsicherheit – selbst Großmeister Mahmedjarow mit Elo über 2750 hat schließlich schon Kurzpartien verloren. Sicherheit gibt nur Gewohntes. Andererseits bekommt man um den Preis, Ungewohntes in Kauf zu nehmen, Entdeckerfreuden frei Haus geliefert, kann seiner Kreativität freien Lauf lassen, ohne vom Gegner hinterher erzählt zu bekommen, dass das alles ein alter Eröffnungstrick von Aljechin war. Sind Schachspieler wirklich so konservativ, dass sie es gar nicht mehr lieben, neue logische, neue schachliche Probleme zu lösen, dass sie nichts mögen, was sie aus eingefahrenem Geleise wirft? Zumal es ja keineswegs nur um die Eröffnung geht, sondern auch um das Mittelspiel – es entstehen andauernd Stellungen, die ein wenig an klassische Vorbilder erinnern, in denen aber zwei, drei Figuren auf für diese Struktur ganz ungewöhnlichen Feldern stehen. Reizt es wirklich niemanden, neue Kombinationen zu entdecken, selbst Pläne zu entwerfen, statt stur den Minoritätsangriff herunterzuhacken?



David Navarra gewann das Ordix-Open



Chess960-Opengewinner Viorel Bologan



Gata Kamsky



Sergeij Karjakin



Wassili Iwantschuk



Natürlich reizt es eine Menge Leute; beinahe 300 Teilnehmer nahmen am Chess960-Open in Mainz teil, darunter haufenweise Super-GMs wie Kamsky, Iwantschuk, Grischuk, Bacrot, Akopjan ... So viele Spieler finden nur zu sehr wenigen Open-Turnieren. Und da kommt der nächste Punkt: Mainz ist perfekt organisiert. Kinder können sich in einem eigenen Raum mit Computerspielen und Bausteinen bespaßen, die Räumlichkeiten sind großzügig dimensioniert und illustriert, das Rahmenprogramm vom Simultan bis zum Computerturnier umfangreich und spannend, und wenn die Großmeister spielen, dann tun sie es für die Zuschauer. Sie werden auch nicht durch den Hinterausgang in eine Limousine verfrachtet, sondern laufen durch die Rheingoldhalle wie jeder Hobby-Spieler, und auf dem Klo steht Iwantschuk neben einem am Pieselbecken. Wenn ein Hartz-IV-Empfänger mühsam das Eintrittsgeld zusammengekratzt und nichts mehr für die Kopfhörer übrig hat, um den Kommentaren der dafür angestellten Großmeister zu lauschen, kann er die Partien im Foyer auf großen Bildschirmen verfolgen, an denen ebenfalls ein Großmeister die Spielzüge der Champions kommentiert, gratis, kostenlos und für kein bißchen Extra-Geld vom Zuschauer.



Und was hat das alles mit Computerschach zu tun? Das kann Hans-Walter Schmitt erklären, Organisator der Chess-Classic-Turniere: *„Wir hatten letztes Jahr einen großen Sponsor verloren und wussten nicht, wie wir eine so große Weltmeisterschaft wieder finanzieren sollten. Es war uns aber so wichtig, diese Computer-Technologie als eigenständiges Event zu haben, um Kindern und Erwachsenen ein bisschen die Technikfeindlichkeit zu nehmen. Und zum Schach gehört das dazu, weil man dieses Medium einfach braucht, um vorwärts zu kommen, man braucht es, um zu kommentieren und um öffentlich aufzutreten.“*

Was ist schlimmer, als wenn man etwas analysiert und da sind Fehler drin, und die Vereinskollegen finden die und sagen, ach, das ist ja eine schlechte Analyse. Das kann man verhindern mit einem Assistenten: einem Schachprogramm. Außerdem: welcher Mann interessiert sich nicht für ein schönes Auto mit viel PS, egal, ob er sich das leisten kann oder nicht – ein bisschen ist das vielleicht auch mit Schachprogrammen auf schnellen Computern so.

Auf jeden Fall wollen wir versuchen, nächstes Jahr wieder eine Computer-Weltmeisterschaft zu organisieren. Ob es eine Kronengruppe geben wird oder ein offenes Turnier, das müssen wir noch entscheiden, mir ist das egal, ich organisiere das dann schon. Wichtig ist nur, dass die Bedenkzeit ähnlich wie im offiziellen Turnier ist, also im Bereich zwanzig Minuten plus fünf Sekunden, das finde ich genial.“



Vorgeplänkel

Jetzt aber zum Schach und Computerschach. Für ein Vollrunden-Turnier mit beliebig vielen Teilnehmern war diesmal also nicht genug Geld da – es geht ja nicht nur darum, Rechner und Platz zu besorgen, sondern auch die Programmierer im Hotel unterzubringen. So beschlossen die Ausrichter, ein Viererturnier durchzuführen und die erfolgreichsten Chess960-Engines einzuladen. Das waren natürlich der amtierende Weltmeister Shredder, Ex-Weltmeister Spike und Jonny, das in den zwei Weltmeisterschaften jeweils nur knapp geschlagen wurde. Aber was ist eine Weltmeisterschaft ohne Rybka? Zum Glück ließ sich Vasik Rajlich überzeugen, in Mainz teilzunehmen; er kam am Abend vor der ersten Runde an und installierte erstmal Windows XP 64, während sich die anderen Teilnehmer mit dem vorinstallierten 32-Bit-Windows zufriedengaben.



Hans Secelle schiedsrichterte perfekt



Playersmeeting in gediegenem Ambiente



Der Big Boss höchstselbst nahm an praktisch allem Anteil, was auf seinem Turnier passierte



Da sitzen sonst Anand, Aronjan und die anderen Stars -- immerhin galten die Programme in Mainz auch offiziell als Grossmeister

Rybka als Bitboard-Engine profitiert sehr stark von 64 Bit, während der Performance-Gewinn bei Shredder nur etwa 10 Prozent beträgt, wie Stefan Meyer-Kahlen angab. Teilnehmer und Organisatoren hatten sich auf einheitliche Hardware geeinigt; in den verwendeten Rechnern schlug ein Athlon64 Dual-Core-Herz 2,6 Milliarden Mal pro Sekunde. Der installierte Speicher lag bei zwei GByte; mehr als genug beim Schnellschach, und auch für die Shredderbases blieb noch genug Platz. Einheitliche Hardware bedeutete auch, dass niemand zum Beispiel einen schnellen USB-Stick mit Tablebases an die Kiste stecken durfte.



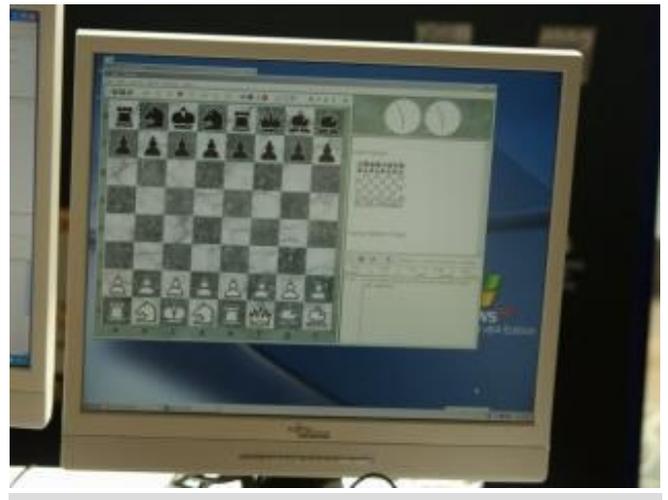
Vor der ersten Runde ...



... gab es Vorbereitungszeit ...



... die aktiv genutzt wurde ...



... unter anderem zu Demo-Zwecken; hier Rybka unter Jose

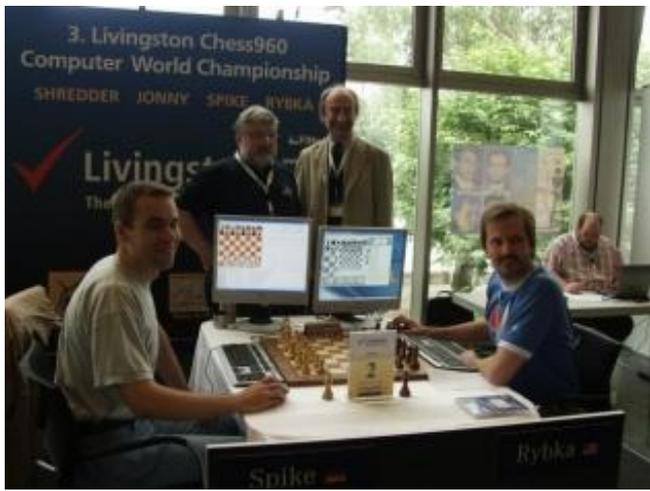
Geplant war, wie bei den Meistern im großen Saal, eine Vorrunde mit Hin- und Rückspiel, wonach die zwei Führenden gegeneinander das Finale spielen. Die erste Runde brachte dann gleich zwei Überraschungen: Jonny hatte überhaupt keinen Schimmer von der Partie und ging extrem kurzzeitig gegen Shredder – nachdem er dem Chess960-Weltmeister im letzten Jahr noch eine Niederlage beibringen konnte. Und Rybka verlor ziemlich chancenlos gegen Spike. Schon in der nächsten Runde glich Rybka seinen Score dann aber gegen Jonny aus, während Shredder Spike schlug. In der spannenden Schlußrunde des ersten Tages kam es zum Aufeinandertreffen der Favoriten Shredder und Rybka. Beide Programme, die den vor Ort weilenden Großmeistern bestens bekannt sind, lieferten sich einen spannende Schlacht, die Gata Kamsky mindestens die Hälfte der Partie so in seinen Bann zog, dass er weit vornübergebeugt auf das Brett startete und gelegentlich Kommentare gab. Am Abend unterhielt sich der WM-Finalist von 1996 bei Häppchen und Bier (Vasik) bzw. Mineralwasser (Kamsky, SMK) lange mit den Programmierern.



Hans-Walter Schmitt half ganz manageruntypisch sogar bei rein handwerklichen Tätigkeiten wie Figuren aufstellen



Die Startstellung der ersten Runde -- ein bisschen komisch sieht das ja schon aus



Die Spikies schlugen zum Auftakt Rybka aus dem Feld, schafften es aber trotzdem nicht ins Finale



Der erste Zug in der ersten Partie am Brett des noch amtierenden Weltmeisters

Vasik war ein bißchen unzufrieden mit der José-GUI, unter der er die ersten drei Partien bestritten hatte, und bekam von Stefan die Shredder-Oberfläche – vielleicht war das ein Fehler, denn von nun an gab Rybka nur noch gelegentlich ein Remis ab. Am Ende der Vorrunde führten Shredder und Rybka punktgleich, nachdem sie gegeneinander wieder remisiert hatten.



GMs beim Kiebitzen: Fabian Döttling und Klaus Bischoff



Gata Kamsky kam öfter mal auf einen langen Hals vorbei



Guck nu, so musst du das spielen!



Na, ich weiss ja nicht ...

Kommentierte Partien der Vorrunde gab es bereits im Rahmen der Live-Berichte; hier eine Zusammenstellung:

Shredder - Jonny 1-0

Rybka - Shredder 1/2

Jonny - Rybka 0-1



Das Finale

Die ersten beiden Finalpartien gewann Rybka trotz Schwächen im Spielaufbau – so rochierte Rybka einmal bereits im allerersten Zug, was bestimmt noch ein paar Züge Zeit gehabt hätte. Vielleicht war das aber ein psychologischer Trick, denn Shredder neigt zu Optimismus, ohne in der Lage zu sein, gegen Rybka seine Vorteile zu nutzen, im Gegenteil, oft war es so, dass beide Programme sich im Vorteil fühlten und Rybka am Ende recht behielt. Besonders deutlich wurde das in der zweiten Finalpartie, die Shredder in ausgeglichener Stellung durch überoptimistische Gewinnversuche vergurkte – unter den Augen von Levon Aronjan, der Witze reißend fast die gesamte Partie zusah und kräftig Salz in Stefans Wunden streute.

In der dritten Runde erreichte Rybka mit Schwarz eine leicht bessere Stellung, die bald zum Remis versandete, womit der Matchsieg feststand. Die Regeln sahen vor, die vierte Partie bei uneinholbarem Vorsprung nicht mehr zu spielen. Johannes Zwanzger, der mit Jonny gegen Spike im kleinen Finale ebenfalls 0,5 zu 2,5 zurücklag und keine einzige Partie gewinnen konnte, einigte sich mit Ralf Schäfer darauf, doch noch eine Partie zu spielen, und kam so doch noch zu einem Sieg und zum Endergebnis von 2,5 zu 1,5 für Spike.



GM Aronjan unternahm nicht wirklich viel, um den unglücklichen SMK zu trösten



Die Finalpartien waren oft von mehr als zehntausend Elo umlagert



Für Fotos ungünstig, aber ein Blickfang: die kleine Bühne an der Fensterfront



Mit diesem Händedruck wechselte der Chess960-WM-Titel von links nach rechts

Auf das gemessen an den Vorjahren desaströse Ergebnis angesprochen, meinte Johannes, Jonny habe in den letzten Chess960-Weltmeisterschaften wohl eher über als jetzt unter seinem Niveau gespielt und einfach Glück gehabt, während das Abschneiden im diesjährigen, stark besetzten Turnier eher das Leistungsvermögen seiner Engine charakterisiere. „Ich liege nun mal 100 oder 150 Elo hinter Shredder und Spike, da kann man nicht immer Glück haben.“, meinte er gegenüber CSS Online. Auch stecke er mit der Engine in einer Sackgasse: „Alles, was ich ausprobieren, macht die Engine nur langsamer. Im Moment geht es einfach nicht voran.“

Nicht recht voran geht es auch bei den Spikies, die seit fast einem halben Jahr nur noch sehr selten an ihrer Engine arbeiten. Einmal aus Motivationsverlust, weil auch sie Schwierigkeiten haben, die Spielstärke weiter zu erhöhen, aus Zeitmangel und wegen anderer Interessen.





Die Siegerehrung fand festlich auf der Bühne statt



Champion Vasik Rajlich hielt seine Dankesrede erfreulich kurz, woran sich andere ein Beispiel nehmen sollten



Pokal-Pose für die Fotografenmeute



Da war Rybka eingraviert -- ob das nach der letzten Runde in Eile und Hektik geschah, oder ob schon vorher

Die aktuelle Entwicklungsversion Shredder 10.10 beta spielt nach Angaben von Stefan Meyer-Kahlen (die er auch mit Tabellen aus Testturnieren zu belegen wußte) 100 Elo besser als Shredder 10. Details waren ihm natürlich nicht zu entlocken, nur das übliche „hm, Königssicherheit komplett neu, viele Verbesserungen, bla bla“ ... man wird im September sehen, was dran ist am neuen Shredder, denn das Release plant Stefan für Mitte September, zeitgleich für alle Betriebssystem-Versionen. Es wird also nicht nur eine neue Windows-Version geben, sondern auch eine für Macs und einen neuen Linux-Shredder. Letztere werden ein paar neue Funktionen spendiert bekommen; auch hier hielt sich Stefan noch zurück mit Informationen, gab aber immerhin Table- und Shredderbase-Zugriff sowie Analysefunktionen als Beispiel.



Eine kleine Merchandising-Maus verkauft T-Shirts ...



... während H.-W. Schmitt mal ein Püschchen macht ...



An der Technik wurde nicht gespart ...



... zu jeder übertragenen Partie durfte eine Spezialversion von Spike ihre Bewertung abgeben

Und jetzt zum Champion, dem Computer-Weltmeister im Chess960: Rybka von Vasik Rajlich. In der aktuellen CSS-Ausgabe gibt es bereits ein Interview mit ihm, trotzdem muss man dem Sieger und Weltmeister natürlich noch ein paar Worte entlocken. Ein Thema in Mainz war natürlich das gescheiterte Match zwischen Junior und Rybka am Rande der FIDE-WM. Was Vasik über das Verhalten des Junior-Teams sagte, eignet sich nicht wirklich, um hier veröffentlicht zu werden. Es werde jedenfalls definitiv kein Match gegen Junior geben, wohl aber gegen eine andere Engine.

Vasik Rajlich: Wir verhandeln noch, kann sein, dass ich noch während des Turniers hier E-Mail bekomme. Bis dahin kannst du schreiben, dass es sehr sehr wahrscheinlich ein Match geben wird, gegen ein stärkeres Programm als Junior, das auch schon Weltmeister war. (Anm. d. Red.: Im CSS-Forum wurde inzwischen Zappa genannt, und zwar vom Team-Mitglied Erdogan Günes, womit die Katze aus dem Sack wäre)

CSS Online: Vasik, du hast gestern abend mit Stefan Meyer-Kahlen lange über Rybka gesprochen, über die spezielle Art, wie Rybka Suchtiefe und Knotenzahl anzeigt ...

Vasik Rajlich: ... ok, und was ist die Frage? (lacht)

CSS Online: Wie Rybka seine Knoten zählt und was die Suchtiefe bedeutet, die dein Programm ausgibt.

Vasik Rajlich: Für die Suchtiefe habe ich einfach mein eigenes Konzept. Mehr möchte ich dazu öffentlich nicht sagen; was ich Stefan erzählt habe, war privat. Er hat mir Sachen über Shredder erzählt und ich ihm über Rybka. Die Knotenzahl ist auch eine spezielle Sache. Wie man Knoten zählt, ist einigermaßen beliebig. Zum Beispiel könnte man sagen, jedes Programm hat eine Hashtabelle, und jeder Hashzugriff würde als Knoten gezählt. Wenn ich in Rybka so zählen würde, käme etwa die Knotenzahl wie bei Shredder heraus. Aber ich möchte hier wirklich nicht ins Detail gehen.

CSS Online: Du bist Internationaler Meister. Viele Schachspieler denken, in Rybka würde unheimlich viel von deinem Schachwissen stecken, stimmt das?

Vasik Rajlich: Das ist schwer zu sagen. Natürlich arbeitet man viel an Regeln und Heuristiken, auch für bestimmte Stellungstypen. Allgemein arbeite ich meist daran, mit verschiedenen Heuristiken herauszufinden, wo soll ich ein bißchen tiefer suchen, wo nicht so tief.

CSS Online: Heißt das, es macht es leichter, ein Programm zu testen, wenn man stark spielt, aber es nutzt bei der Programmierung weniger?

Vasik Rajlich: Keine Ahnung, ich weiß ja gar nicht, wie es ist, wenn man als schwacher Spieler ein Programm entwickelt. Ein schwacher Spieler hat vielleicht Probleme, bestimmte Regeln zu formulieren, vor allem wird er oft schwer einschätzen können, ob eine Variante gut oder schlecht ist. Insgesamt glaube ich schon, dass es hilft, ein guter Spieler zu sein.

CSS Online: Noch ein paar Worte zum Chess960-Turnier?

Vasik Rajlich: Oh, das ist ein fantastisch organisiertes Turnier, an dem es absolut nichts auszusetzen gibt. Man hat überhaupt keinen Streß, die Rechner werden gestellt, man muss sich um nichts kümmern. Wir spielen hier auf einer kleinen Bühne, viele sehen zu, auch die Großmeister, einfach toll. Rybka spielt ganz gut ...

CSS Online: ... wie erwartet ...

Vasik Rajlich: ... nein, ich habe ja Chess960-Unterstützung erst vor ein paar Tagen eingebaut, also rein gar nichts an der Bewertung für Chess960 geändert, da war ich schon erfreut, dass Rybka so gut spielt. Es hilft, wenn man keine zu speziellen Regeln vorgibt. Manche Programmierer schreiben ihrer Software zum Beispiel vor, wenn eine Damenbauern-Eröffnung auf dem Brett ist, spiele nicht Springer c3, bevor du nicht den Bauern nach c4 gezogen hast. Ich glaube nicht an solche Sachen, das ist zu speziell. Rybka hat allgemeinere Regeln und kommt darum besser mit Chess960 zurecht. Na ja, Spike ... Rybka hat in offiziellen Turnieren insgesamt drei Partien verloren, und davon zwei gegen Spike! In einer weiteren Partie entkam Rybka nur sehr glücklich aus verlorener Stellung gegen Spike. Ich habe keine Ahnung, was da los

ist (lacht).

Soweit Vasik Rajlich, dessen Programm während mehrerer Partien demonstrierte, dass es keine Angst davor hat, Springer vor wichtige Bauern zu ziehen ... zum Beispiel in der folgenden entscheidenden Finalpartie gegen Shredder, die den Mainz-Bericht für dieses Jahr abschließen soll.



Shredder – Rybka 0-1

Livingston Chess960 Computer World Championship (7), 2007



1.c4 Die Stellung sieht fast „normal“ aus. Der Damenflügel ist komplett so, wie es Schachspieler seit Jahrhunderten gewohnt sind. Der Königsflügel ist dagegen etwas „schräger“, Dennoch besteht auch hier die Möglichkeit, sich gut zu entwickeln.

1..O-O?! Herrlich! Rochade im 1. Zug, solche „Stilblüten“ gibt es nur bei chess960.

2.d4 a6?! Rybka beantwortet Shredders „klassische“ Zentrumsstrategie mit „hypermodernen“ Randaktionen. Dieser Zug ist vielleicht noch tragbar, aber viele solcher Aktionen kann die schwarze Stellung bestimmt nicht vertragen.

3.Sc3+= Sd6?!



Meines Erachtens ist dieser Zug schon wieder eine Nachlässigkeit von Rybka. Wie soll Schwarz nur mit Springern Fuß im Zentrum fassen? 3...d6 war nötig, um mit den Bauern im Zentrum Fuß zu fassen.

4.Dd3+/- Sc6 Jetzt ist es schon schwer für Schwarz, eine Bauernaktion im Zentrum zu starten.

5.Sf3 Sb4 6.Dd1 g6 7.Lf4?! Ein lahmer Zug von Shredder! Es ist noch nicht klar, wo der schwarzfeldrige Läufer am besten hinzieht (z.B. nach h6). 7.e4! mit sofortiger Inbesitznahme des Zentrums war doch viel zwingender! Jetzt ist b5 nicht sehr stark wegen 8.cxb5 Sxb5 9.Lh6 +/-

7...b5! 8.c5 8.cxb5 axb5 bringt Weiß keinen Vorteil.

8...Sc4+= 9.a4?! Noch so ein nichtsbringender Zug! Jetzt kann Rybka ausgleichen. 9.b3 oder 9.Lh6 waren besser!

9...Lb7!? 10.b3 Sa5 11.axb5 axb5 12.Sxb5 d6!?



Durch die unmotivierten Züge von Shredder ist Rybka gut ins Spiel gekommen. Alle schwarzen Figuren sind jetzt aktiviert, während die weiße Königsseite noch schlummert. Trotz des Minusbauern steht Schwarz schon etwas besser.

13.Lh6 Te8 14.cxd6 cxd6 =+ 15.Ld2?! Warum treibt Shredder die gegnerischen Springer auf bessere Felder?

15...Sbc6 16.Sa3?! Shredder spielt fast jeden zweiten Zug ungenau. 16.Le3 Weiß hätte sich unbedingt gegen den schwarzen Bauernvorstoß im Zentrum wappnen müssen.

16...e5 -/+ Jetzt ist Weiß schon fast verloren wegen seiner immer noch schlechten Entwicklung!



17.Lg5 Db8 18.d5 Sd4 19.Sc4?! 19.Sxd4 ist etwas besser. z.B. exd4 20.b4 d3!? Immerhin kann Weiß hier noch kämpfen.

19...Saxb3 -+ 20.Tb1 Lxd5 Rybka holt sich das eingesetzte Material mit Zinsen zurück, während Shredder immer noch nicht entwickelt ist.

21.Sxd4 exd4 22.Sd2 Sxd2+ 23.Lxd2 Dd8?! Nachdem Rybka mit vielen starken Zügen eine Gewinnstellung erreicht hat, lässt er ein wenig die Zügel schleifen. 23...Dc8! führt zu einer klaren Gewinnstellung.

24.O-O -/+ Die späte Rochade war längst überfällig.

24...Ta2 25.g3 Lxh1 26.Kxh1 h5 27.Te1 h4 28.f3? Diese Schwächung ist des Guten zu viel. Schwarz bekommt wieder eine klare Gewinnstellung.

28...hgx3 -+ 29.hgx3 Dd7! 30.g4 De7 31.Ta1 Txa1 32.Dxa1! d3 33.Da4 dxe2 34.g5 d5 35.Kg2 De6 36.Dh4 Lg7 37.Th1 Db6 38.Da4 Db8 39.Tb1 De5 40.Te1 Lf8 41.Lf4 Dc3 42.Lg3 Te5 43.Dh4 Tf5 44.Dg4 d4 45.Txe2 d3 46.Tf2 d2

0-1