



FOTO: HARRY SCHACK

UNTERWEGS IM FERNSCHACHKOSMOS

Der Berliner Schachhändler und Publizist Arno Nickel hat schon in der Vergangenheit immer wieder das Potential und die Grenzen diverser Engines untersucht, sei es im Advanced, im Freestyle Chess oder in Wettkämpfen. Der leidenschaftliche Fernschachspieler, der im Oktober mit der Deutschen Nationalmannschaft vorzeitig siebzehnter Olympiasieger wurde und in der aktuellen Weltrangliste auf Rang 19 zu finden ist, untersucht für *KARL* die Grenzen des Spielverständnisses der leistungsstärksten Programme, zeigt, warum im Fernschach der Mensch den Engines immer noch überlegen ist und gibt Tipps für das richtige Spielen einer Fernschachpartie.

VON ARNO NICKEL

Meine ersten schüchternen Versuche im Fernschach liegen bald fünfzig Jahre zurück. Ich hatte damals, als Schüler, ein einziges Eröffnungs-Nachschlagewerk, die *Moderne Schachtheorie* Ludek Pachmans, drei handliche Bände in grauem Leinen. Mein Bruder besaß einiges mehr, Euwes zwölfbändige *Theorie der Schacheröffnungen* und die Loseblattsammlung *Schach-Archiv* aus Hamburg. Ein wenig habe ich

ihn darum beneidet, aber nicht übermäßig, denn die Vorstellung, mich durch dutzende Seiten trockener Theorie durcharbeiten zu *müssen*, um guten Gewissens den Damenspringer in irgendeiner Sizilianisch-Variante nach d7 statt c6 zu spielen, wo er doch eigentlich auch ganz nett ausschaute, hatte damals etwas Abschreckendes für mich. Am liebsten war mir Leo Landuijts tabellarische Faltafel *Schach-Eröffnungen*, herausgegeben vom Schachverlag Heinz Loeffler, Bad Nauheim 1957. Man klappte sie wie einen Stadtplan

im Din A2 Format auf und konnte sich in Windeseile orientieren, ob ein bestimmter Zug der Eröffnungstheorie entsprach oder als „unregelmäßig“ und verdächtig einzustufen war. Sie umfasste sensationelle 6250 Züge, wie der Verlag mit stolzen Lettern und Ausrufezeichen auf dem Umschlag der zweiten Auflage verkündete. Insgesamt 260 ausgewählte Varianten wurden bis zum zwölften Zug angezeigt und mit einem Bewertungssymbol versehen, ganz nach dem Vorbild des erstmals 1843 erschienenen Bilguers¹, dem Urvater

aller Eröffnungs-Enzyklopädien. Nicht ohne Schmunzeln lese ich heute die Einleitung zur Falttafel, in der es unter anderem heißt: „Die Tabellen enthalten genügend Übungsmaterial für ein vielseitiges Studium der Eröffnungen ohne Hemmungen durch ausführliche Analysen.“

Nun mag sich der eine oder andere fragen, warum so jemand, der Schach anscheinend gar nicht ernsthaft *studieren*, sondern vor allem *spielen* will, ausgerechnet mit dem Fernschach anfängt. Darauf gibt es eine einfache, für den heutigen Leser vielleicht etwas verblüffende Antwort: Ich hatte damals, abgeschlossen in einem Internat an der Ostsee, genauer gesagt in Timmendorfer Strand, keinen Gegner, von dem ich etwas hätte lernen können. Also war die Entscheidung, Fernschach zu spielen, ein Akt emanzipatorischer Selbsterziehung, wobei ich gern zugebe, dass es auch Spaß gemacht hat, aus aller Welt, sogar aus Sibirien in kyrillischer Handschrift, Post zu bekommen und dadurch wie ein Exot auf meine Schulkameraden zu wirken.

Meine ersten Versuche fanden ein jähes Ende, als ich in Berlin zu studieren begann und bald alles andere als Schach im Kopf hatte. Erst zehn Jahre später bewahrheitete sich auch für mich das Wort: „On revient toujours à ses premiers amours!“ Diesmal, 1980, wollte ich unbedingt auf Anhieb in die Meisterklasse aufsteigen, was mir wohl auch gelang. Allerdings folgte wiederum eine mehrjährige Pause und ich kehrte erst als Familienvater wieder zum Fernschach zurück, diesmal angelockt durch das Jubiläumsturnier des BdF, der 1986 sein 40-jähriges Bestehen feierte. Seither, also die letzten 25 Jahre, habe ich rund 400 Fernschachpartien gespielt, von denen knapp 300 elomäßig ausgewertet wurden. Vielleicht hätte ich das neuerliche Interesse wieder verloren, wenn ich nicht sofort weiter auf der Erfolgsleiter empor geklettert wäre – Sieg beim dreistufigen Jubiläumsturnier der

Meisterklasse, vordere Plätze bei den Deutschen Meisterschaften, und bald kamen internationale Erfolge hinzu mit der verlockenden Aussicht auf Titel, die damals noch nicht ganz so inflationär verbreitet waren.

Der große Umbruch im Fernschach, von der quasi „handgemachten“ persönlichen Analyse hin zu einer computergestützten und damit nicht mehr ganz so persönlichen, sondern teil-standardisierten Analyse fand in den neunziger Jahren statt. Er begann mit dem Aufkommen leistungsstarker PC-Programme und war nach meinem Eindruck ungefähr gegen Mitte des vorangegangenen Jahrzehnts abgeschlossen, wobei dieser Prozess individuell und regional ungleichzeitig und ungleichmäßig verlief. Ich schätze, dass die Deutschen aufgrund ihrer Wirtschaftskraft und ihrer starken Fernschachorganisation am meisten von dem Umbruch profitierten, während viele osteuropäische Länder in der Nachwendezeit erst einmal das Nachsehen hatten². Die Menschen dort hatten andere Sorgen, als sich auf das neue Computer-Fernschach einzustellen. Heute kann man aber davon ausgehen, dass – zumal durch die kostenlose Internetverbreitung leistungsstarker Engines – die Ungleichgewichte, wenigstens im höherklassigen Bereich, weitgehend verschwunden sind und es nur noch um die Frage geht, *wie und wie intensiv* Computerressourcen genutzt werden.

Lange Zeit lautete eine beliebte Formel von Fernschachspielern: „Ich benutze den Computer nur, um taktische Versehen zu vermeiden. Meine Partien spiele ich schon selber.“ Mit der Zeit stellte sich jedoch heraus, dass die Reduktion von Schachprogrammen auf simple Taktik immer weniger funktionierte, und es stellte sich erneut und diesmal viel grundsätzlicher die Gretchenfrage „Spielst Du mit oder ohne Computer? Benutzt Du ein Computerprogramm auch, um Deine Züge zu finden und zu erarbeiten, oder willst Du das nicht?“

Viele gute Spieler, nicht zuletzt starke Nahschachspieler, kehrten dem Fernschach den Rücken, weil ihnen dies zu weit ging und sie Misserfolge riskierten, wenn sie sich nicht genügend mit Computervarianten auseinandersetzen. Es sind stille Rücktritte, die oft nur am Verschwinden von Namen aus den Ranglisten zu erkennen sind. In einigen Fällen haben mir dies namhafte Fernschachmeister persönlich mitgeteilt, was übrigens ganz unaufgeregt geschah, ohne Ressentiments. Der Generationenwechsel tat ein Übriges, jüngere Spieler rückten nach, doch „jünger“ ist bereits sehr relativ. Eine Auswertung der Altersstruktur der hundert besten aktiven Fernschachspieler in Deutschland³, soweit mit internationaler Fernschach-Elo-Zahl des ICCF, ergibt ein Durchschnittsalter von 57 Jahren; das Alter sinkt auf 55 Jahre, wenn man nur die fünfzig besten Spieler nimmt, und es sinkt nochmals auf 53 Jahre, wenn nur die Top 20 ausgewertet wird. Die Werte sind teilweise „normal“, wenn man berücksichtigt, dass eine Fernschachkarriere nicht von heute auf morgen zu machen ist, doch sie weisen auch darauf hin, dass es mit dem Nachwuchs beim BdF nicht zum Besten bestellt ist. Nur drei Spieler der deutschen Top 100 (nach ICCF Elo von 2010) waren um die 40 Jahre alt⁴. Man kann also nicht sagen, dass die Generationen, die bereits als Jugendliche mit dem Computer aufgewachsen sind und diesen quasi als selbstverständlich betrachten, also etwa die 30- bis 40-Jährigen, die durchaus genug Zeit für eine Fernschachkarriere gehabt hätten, in Scharen dem Fernschach zugeströmt wären.

Andererseits trägt der Eindruck vermutlich etwas, denn es ist anzunehmen, dass durchaus etliche Schachspieler dieser Altersgruppe in einem weniger traditionellen Rahmen, als ihn der BdF darstellt, also auf verschiedenen Internetplattformen, die dies schon seit vielen Jahren zwanglos und in modernem Stil anbieten (oft sogar mit eigener Rangliste), dem Fernschach

frönen⁵; das heißt, der BdF hat seine frühere absolute Monopolstellung im Fernschachbereich durch die Ausbreitung des Internets verloren, während sich dadurch andererseits auch neue Chancen eröffnen, denn wer ehrgeizig ist und ganz nach oben will, für den könnte der Wechsel zum BdF bzw. ICCF eine echte Alternative darstellen.

Ich persönlich hatte mich von jeher für die Möglichkeiten und Grenzen von Schachcomputern bzw. -programmen interessiert⁶, weshalb ich von vornherein einen anderen, eher kritisch-forschenden Zugang zu diesen Fragen hatte. Was kann der Computer im Schach, das der Mensch (bzw. ich) nicht kann? Was kann der Mensch (bzw. ich) besser als der Computer? Die intensive Beschäftigung mit diesen Fragen anhand konkreterstellungen führte zu spannenden Analysen und teilweise überraschenden und oft wertvollen Erkenntnissen, nicht nur hinsichtlich der Computer, sondern auch über mich selbst und nicht zuletzt über Fragen der Schachtheorie und -praxis. Man muss wohl einen solchen positiven Zugang zum Thema haben, um der Computernutzung wirklich etwas abgewinnen zu können. Dazu kommt dann allerdings noch die Bereitschaft, einiges an Zeit und Geld zu investieren.

Die Frage nach dem Sinn und den Perspektiven des Fernschachs in der heutigen Zeit hat die Gemüter in den letzten zehn, fünfzehn Jahren oft erhitzt und wird dies auch weiterhin tun. Dabei wurden die Grenzen erträglicher Polemik leider ebenso oft überschritten. So wird den heutigen Fernschachspielern gern pauschal unterstellt, sie führten nur Computerzüge aus und gäben diese als eigene Leistungen aus. Sie entwickelten keine eigenen Pläne und seien dazu meistens auch gar nicht in der Lage. Als ganz und gar anrühlich gilt, wenn jemand im Nahschach ein eher schwacher Vereinskampfer ist, sich aber dennoch mit dem Titel Fernschach-IM oder -GM schmückt.

Von hier bis zur Aufforderung an den BdF, er möge sich gefälligst auflösen, da das Fernschach überholt und zur reinen Farce geworden sei, ist es nur ein kleiner Schritt, nachzulesen in Schachzeitungen⁷ und im Internet⁸.

Ich habe mich diesen und ähnlichen Behauptungen, Unterstellungen und Vorwürfen, aber auch ernsthaft besorgten Fragen, wie der nach dem schleichenden Remistod des Fernschachs, im Laufe der Jahre immer wieder gestellt und versucht, die Debatte zu versachlichen, zuletzt mit einem ausführlichen Online-Interview im *Glarean Magazin* vom 14. Dezember 2010⁹. Die Argumente sollen hier nicht alle wiederholt werden. Grundsätzlich hat jeder das Recht, aus welchen persönlichen Motiven auch immer, ein Schachprogramm oder mehrere für seine Fernschachpartien als Hilfe einzusetzen. Was es ihm (oder ihr) bringt, ist eine höchst individuelle Entscheidung, über die sich kein Außenstehender ein Urteil anmaßen sollte. Wie die Auswirkungen auf den Turnierbetrieb des Fernschachbundes sind, ist eine andere Frage, für die es kreative Lösungen anzustreben gilt und die offen und kritisch von allen Beteiligten diskutiert werden sollte. Meines Erachtens ist das überzeugendste Argument, das Fernschachspieler heute einbringen können – und das war es eigentlich schon immer –, die Qualität ihrer Partien. „An ihren Taten sollt ihr sie erkennen!“ sagt ein altes Sprichwort. Für uns bedeutet dies: „Anhand ihrer Partien sollt ihr sie beurteilen!“

Der Fernschachspieler, der heute bei der Computernutzung mit hohem eigenen Zeit- und Arbeitsaufwand kritisch zu Werke geht, schafft mit seiner Partie unter Umständen ein Kunstwerk eigener Art, in jedem Fall ein einmaliges Studienobjekt, das in dieser Form nirgendwo anders zu finden ist. Zu den Umständen zählen der Gegner, die gewählte Eröffnung, die Turnierbedingungen und vieles andere mehr, vor allem auch eine gewisse

Risikobereitschaft, die das Salz in der Suppe ist. Idealtypisch gesprochen ist der moderne Fernschachspieler, der seine Rolle richtig versteht und auszufüllen weiß, in seinem Bereich ein mutiger Forscher und Entdecker, der mit Computerhilfe zu neuen Ufern aufbricht, gleich einem Raumfahrer, der sich auf eine Expedition ins Weltall einlässt, nur dass im Falle des Fernschachspielers der Schachkosmos etwas begrenzter erscheint und weniger gefährlich ist.

Das Fernschach ist heute mehr denn je ein potentielles Versuchslabor zur Erforschung des Schachspiels, wie es sich seine Pioniere auch in ihren kühnsten Träumen kaum vorstellen konnten. Ohne wirklichen Zeitdruck und weitgehend ohne Beeinflussung durch zufällige Umstände sowie mancherlei menschliche Unzulänglichkeiten bietet das Fernschach, das Dr. Eduard Dyckhoff 1929 in einem berühmten Aufsatz aus diesen und anderen Gründen als „Idealschach“ propagierte¹⁰, die besten Voraussetzungen, um komplizierten Stellungsproblemen auf den Grund zu gehen und dabei auch die Grenzen des Computerschachs auszuloten. Nicht, dass sich diese Vision täglich in den Leistungen der Fernschachspieler widerspiegelt, klar erkennbar und auf Knopfdruck abrufbar ist; wenn es so leicht wäre, dann könnten wir uns alle weitergehenden Überlegungen und Erörterungen sparen. Doch es scheint mir sinnvoll, sich an einem solchen Ideal zu orientieren, um nicht die Richtung und den Sinn des Ganzen aus dem Auge zu verlieren und um sich selbst stets von Neuem zu höchsten Leistungen zu motivieren. Soviel zur Einschätzung und Theorie des Fernschachs, nun zur Praxis! Schauen wir uns an, welche Leistungen das siegreiche deutsche Team im Finale der 17. Fernschach-Olympiade zustande gebracht hat. Naturgemäß können Spieler am besten ihre eigenen Partien und Stellungen kommentieren, weshalb zwei der drei folgenden Beispiele vom Autor stammen.

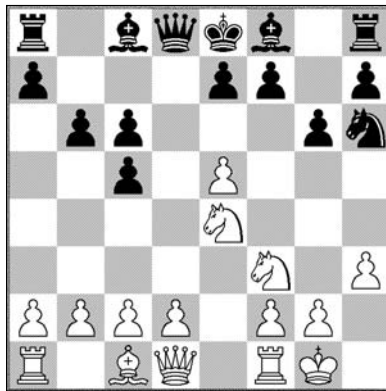
NICKEL (2641)**REINHART (2452)**

Finale der 17. Fernschach-Olympiade,
Brett 3
(Partiedauer: 10.09.2009 - 03.12.2010)
[Anmerkungen Arno Nickel]
Sizilianisch [B30], Rossolimo-Variante

Die nachfolgende Partie ist ein Beispiel für eine provozierte Eröffnungskatastrophe im Fernschach. Weiß lockt seinen Gegner auf unbekanntes Terrain, auf dem dieser sich mit Eröffnungsliteratur und Computerhilfe zurechtzufinden hofft. Theoretisch spricht natürlich nichts dagegen, aber ... sehen Sie selbst ... **1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 Sf6 4.Lb5** Die Rossolimo-Variante ist eine gute und flexible Spielweise, wenn man der teilweise weit ausanalysierten Sweschnikow-Verteidigung aus dem Wege gehen will. Allerdings ist die Eröffnungstheorie auch hier dabei, in atemberaubendem Tempo zu wachsen. **4...g6 5.Lxc6!** Ein Nebengleis auf solider positioneller Grundlage, ohne dass Schwarz demnächst völlig ausgleichen oder vereinfachen kann. Weiß verfügt über einen agilen e-Bauern im Zentrum. **5...dxc6 6.e5 Sg4 7.h3 Sh6**



8.Se4! Hier wurde meistens 8.g4 gespielt, um den Gegner früh einzuengen und den Springer gar nicht erst wieder ins Spiel kommen zu lassen. Ich fand zu dem Zeitpunkt, als die Partie begonnen wurde, 2009, keinen überzeugenden Vorteil in diesem Abspiel, z.B.: 8.g4 Lg7 9.d3 0-0 10.De2 f5!? **8...b6 9.0-0**

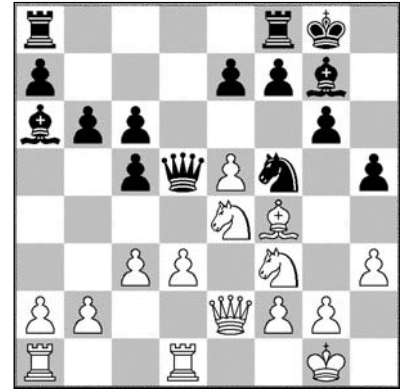


Die Stellung ist in einem dynamischem Gleichgewicht. Allerdings muss Schwarz sich jetzt schon genau überlegen, in welcher Reihenfolge er welche Figuren wie ins Spiel bringen und Gegendruck im Zentrum aufbauen will. So ist es schon ein wichtiger Unterschied, ob erst Lf8-g7 oder Sh6-f5 gespielt wird, ob schnell rochiert wird mit der Idee, das Zentrum mittels f7-f6 zu sprengen, oder ob das Gegenspiel in der d-Linie Vorrang haben soll. – Ich hatte den Eindruck, dass mein Gegner hier wenig Hilfe von Schachprogrammen erhalten könnte und wesentlich auf sich allein gestellt wäre. **9...Lg7 9...Sf5!?** 10.d3 (10.c3? Dd3) **10.De2 Sf5** Schwarz entwickelt sich eine Spur zu arglos, was ihm zum Verhängnis wird. **10...0-0! 11.c3 h5!?**



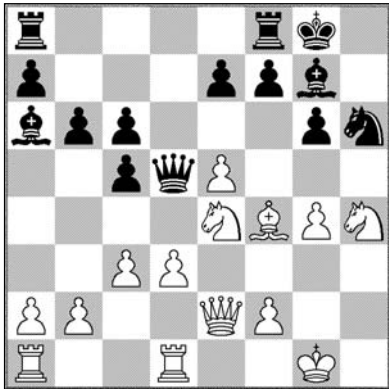
Nicht nur Menschen, auch Computer (inkl. heutige *Houdinis*) wollen diesen natürlich aussehenden Sicherungszug machen; er kostet jedoch wertvolle Zeit, die Schwarz für einen vollwertigen Aufbau benötigt. Besser war **11...0-0! 12.d3 Dd5 12...Le6?! 13.Seg5; 12...0-0** mit

Zugumstellung oder ohne ...? **13.Lf4 0-0 14.Tfd1 La6**

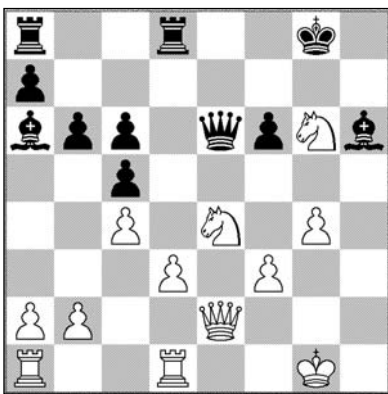


Schwarz wählte sich hier – mit Computerunterstützung – im Gegenangriff; der nachfolgende Zug riss ihn jedoch jäh aus allen Träumen... **15.g4!** Computer finden einen solchen Zug, der eine forcierte Gewinnabwicklung einleitet, in mehr oder weniger großen Suchtiefen. Nur – was nützt das dem Verteidiger, der sich ironischerweise schon vor 11...h5!?, was ja nicht dauerhaft g2-g4 verhindert, über das Wesen der weißen Drohung hätte klar sein sollen. Ein Computer nützt dem Spieler auf unsicherem Boden gar nichts, wenn er das Spiel nicht lesen kann. Ich habe mir das Vergnügen gemacht, diese Variante bis hierhin und noch ein paar Züge weiter mit der „Weltneuheit“ *Let's check!* zu untersuchen, die Teil des neuen *Fritz 13* ist (s. S. 62). Und dies ist dabei herausgekommen: Die Stellung nach 7...Sh6 wurde in letzter Zeit häufiger aufgesucht. Der Zug 8.Se4 wurde (von jemand anderem) als der Zug mit der höchsten Rechentiefe angezeigt. Nach 10.De2 verliert sich die Spur fast bis auf meinen Eintrag (wunderbar?!). Vor 15.g4 („entdeckt von mir“) hat irgendein interessierter Mensch oder Roboter eine *Houdini 2.0* Analyse abgelegt, die in Tiefe 31 (+0.26) besagt, dass Weiß mit 15.Td2 leichten Vorteil erzielt. „Mein“ *Houdini 1.5*, der hier rechnete, war etwas lahmer. In Tiefe 31 mit der Anzeige +0.31 für 15.Seg5 hatte ich ihn ausgeschaltet. Der Mann (oder Roboter) in meinem Fahrt-

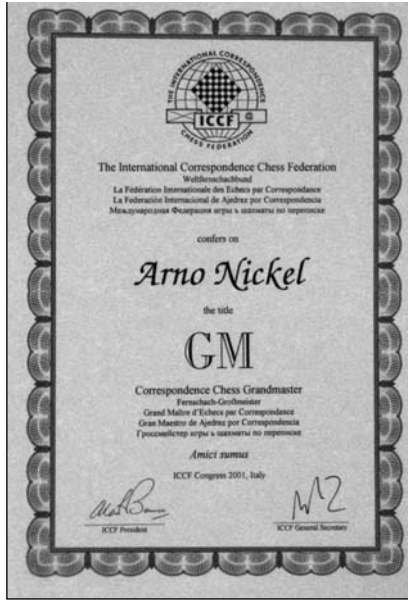
wind brachte es aber vor Sonnenaufgang auf Tiefe 32, und siehe da: 15.g4 steht derzeit mit stolzen +0.73 oben auf dem Bewertungspodest! 15...hgx4 16.hgx4 Sh6 17.Sh4



17...Tfd8 Beim Nachspielen wundere ich mich, dass Houdini 2.0 sich hier an 17...c4 18.f3 festbeißt, so als ob es hier noch etwas zu löten gäbe. Zeigt man dem Programm 18.d4, stimmt es sofort zu: Schwarz steht auf verlorenem Posten. Stattdessen waren jedoch andere Alternativen wie 17...Tad8 oder 17...Dd7 noch zu klären. 18.c4 De6 19.f3 f6 20.Lxh6 Lxh6 21.exf6 exf6 22.Sxg6



Ende der forcierten Schlagfolge. Beim Abzählen auf dem Schlachtfeld zeigt sich nicht nur, dass Weiß über einen gesunden Mehrbauern verfügt, sondern dass auch seine Springer stärker sind als das schwarze Läuferpaar. Der Rest erfordert zwar genaue Technik, ist im Fernschach jedoch mehr oder weniger Agonie. 22...Lc8 23.Dh2 Kg7 24.Sf4 De5 25.Sh5+ Kf7 26.Dxe5 Le3+ 27.Kg2



Arno Nickels Fernschach-Großmeister-Urkunde, ausgestellt vom ICCF 2001

fxe5 28.Th1 Le6 29.Shg3 Th8 30.Tae1 Txx1 31.Txx1 Kg6 32.Th5 Lf4 33.g5 Tg8 34.Th6+ Kf7 35.Kf2 Lxg5 36.Th7+ Kg6 37.Sxg5 Kxg5 38.Txa7 Kf4 39.Se2+ Kg5 40.Tb7 b5 41.cxb5 cxb5 42.Txb5 Lxa2 43.Txc5 Kf6 44.b4 Tb8 45.b5 Lf7 46.Ke3 Le8 47.Sc3 Ke6 48.d4 exd4+ 49.Kxd4 Ld7 50.f4 Kd6 51.Se4+ Ke7 52.Te5+ 1-0

Die folgende von Peter Hertel kommentierte Partie zeigt, wie wenig einem im Zweifelsfall Schach-Engines nutzen, wenn man das entscheidende Verteidigungsmotiv nicht richtig erkennt. Aus einem dem letzten Stand zufolge leicht vorteilhaften, aber wohl kaum gewinnbaren Najdorf-Abspiel (jedenfalls mit beiderseitiger Computer-Unterstützung) entfaltete Weiß eine zermürbende Dauerinitiative, die Schwarz möglicherweise schon Atembeschwerden verursachte. Genau in dem Moment, als er sich endlich Luft machen und mit einem stolzen Freibauern davonziehen oder jedenfalls drohen wollte, hatte er im strengen Sinne verloren. Feinste Hochtaktik wie in einer Endspielstudie trat auf den Plan, um den frei herumlaufenden schwarzen König letztlich doch einzusammeln.

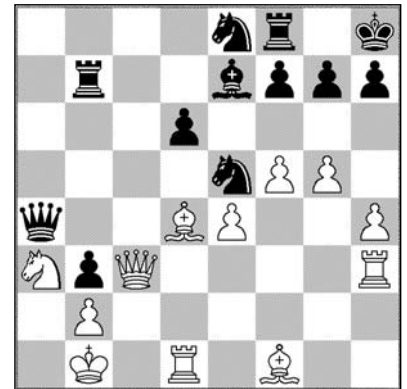
HERTEL (2641)

DOSI (2585)

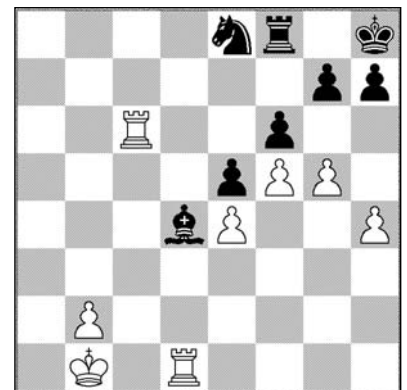
Finale der 17. Fernschach-Olympiade, Brett 2 (Partiedauer: 10.09.2009 - 05.08.2011) [Anmerkungen Peter Hertel (+ A.N.)] Sizilianisch [B90], Najdorf-Variante

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Le3 e5 7.Sb3 Le7 8.f3 Le6

9.Dd2 0-0 10.0-0 Sbd7 11.g4 b5 12.g5 b4 13.Se2 Se8 14.f4 a5 15.f5 a4 16.Sbd4 exd4 17.Sxd4 b3 18.Kb1 bxc2+ 19.Sxc2 Lb3 20.axb3 axb3 21.Sa3 Se5 22.h4 Ta4 23.Ld4 Da8 24.De3 Tb4 25.Th3 Kh8 26.De1 Da4 27.Dc3 Tb7

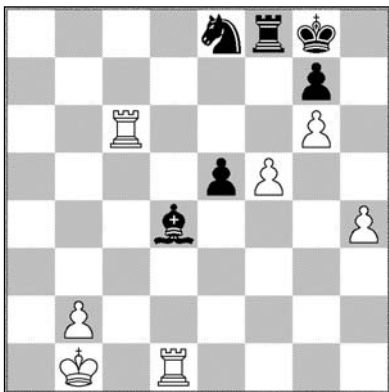


28.Lb5!± Weiß kann sich dieses Opfer von Läufer und Springer gegen Turm leisten, weil alle momentan aktiven schwarzen Figuren (später auch die Dame) beseitigt werden. Der schwarze Springer auf e8 kommt sogar nie wieder ins Spiel, wenngleich dies möglich gewesen wäre, dann aber auch mit weißem Vorteil. Die weißen Türme hingegen werden sehr aktiv. 28...Txb5 29.Sxb5 Dxb5 30.Lxe5 dxe5 30...Dxe5 31.Dxe5 dxe5 32.Td7± 31.Dxb3 De2 Schwarz will die Damen tauschen. Andernfalls wäre die weiße Initiative möglicherweise noch stärker geworden. 32.Dd3 Df2 33.De3 Dxe3 34.Txe3 Lc5 35.Tc3 Ld4 36.Tc6 f6

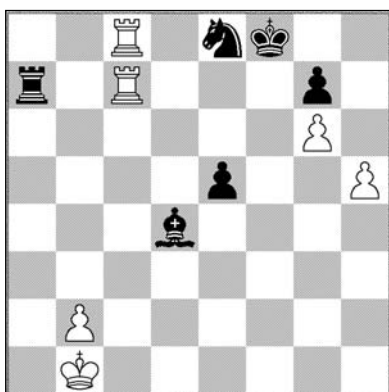


37.g6!± Das bietet die besten Gewinnchancen, weil der schwarze König ge-

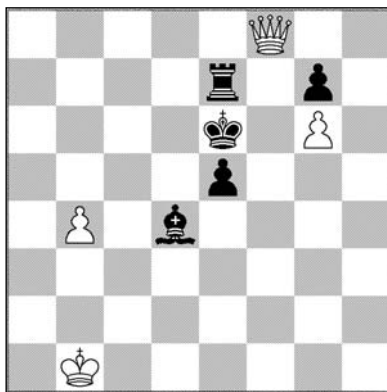
fährdet steht. Ohne g6 von Weiß spielt Schwarz selbst g6 oder Tf7 und die Partie verflacht zum Remis. **37...hxg6 38.fxg6 f5 39.exf5 Kg8**



39...Txf5? 40.Tc8 Tf8 41.Tdc1 Kg8 42.Td8 Lb6 (42...Sf6 43.Tcc8 Sd7 44.Txf8+ Sxf8 45.b4+-) 43.Tb8 Lc7 44.Txe8 Txe8 45.Txc7+-; 39...Sf6!? Das bietet vielleicht bessere Remischancen. 40.Tdc1 e4 41.Tc8 Kg8 42.T1c4± **40.Tdc1!?** Der zweite Turm wird aktiviert. Auch nicht unbedingt der Favorit der Engines, wie schon 37.g6. 40.Tc8 wird von den Maschinen bevorzugt: 40...Sd6 (40...Sf6 siehe 39...Sf6) 41.Txf8+ Kxf8 42.f6 gxf6 43.h5 Kg7 44.Tc1± Es ist jedoch unklar, ob Weiß das gewinnen kann.; 40.Tf1 Sf6 **40...Txf5 41.Tc8 Kf8 42.T1c7 Tf1+ 43.Ka2 Tf6 43...Tf2 44.h5 Le3 (44...Txb2+ 45.Ka3 Tf2 46.h6+-) 45.Td7 44.h5 Ta6+ 44...e4 45.h6 Ta6+ 46.Kb3 Txb6 47.h7 Th6 48.Tc4 Lf6 49.Txe4 Le7 50.Ta4 Th3+ 51.Ka2 Kf7 52.Taa8 Txb7 53.Txe8± mit Mehrqualität und guten Gewinnchancen. **45.Kb1 Ta7****



46.h6! 46.Txa7 Lxa7 47.b4 Le3 48.b5 e4= **46...Txc7 47.Txe8+ Kxe8 48.h7 Te7** Schwarz verfolgt den aktiven, aber wohl falschen Plan, seinen Freibauern mit Unterstützung des Turmes vorzustoßen. **49.h8D+** Natürlich hat Weiß Vorteil. Die Stellung ist hochtaktisch, aber dennoch verstehen die Engines nicht alles. Falls Weiß den g-Bauern verliert und den e-Bauern gewinnt, ist es klar Remis, weil sich der Läufer gegen den Bauern opfern kann und Schwarz anschließend eine Festung mit dem Turm auf f6 und h6 aufbaut. Wahrscheinlich kann Schwarz sogar hier schon eine Festung aufbauen, indem er den Bauern auf e5 stehen läßt. So decken sich Läufer und Bauer zuverlässig und das Feld b6 wird blockiert. Taktisch abgeklärt habe ich das jedoch nicht, weil Schwarz in der Folge e5-e4 spielt. **49...Kd7 50.Da8 Ke6 51.Dc8+ Kf6 52.Df8+ Ke6 53.b4**

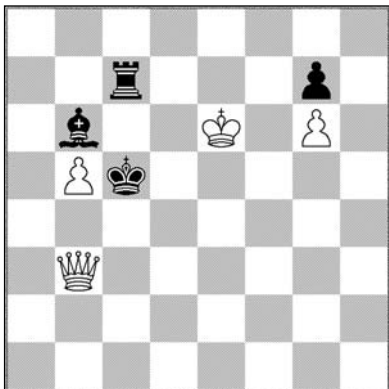


53...e4? Der Favorit der Engines und vielleicht der entscheidende Fehler. Es wird nun hochtaktisch und für den Menschen schwer nachvollziehbar. Unglaublich, wie die Dame umherwirbelt. Ab hier kann man von einer sehr seltenen langfristigen Hochtaktik sprechen, die mir so in meinen Partien noch nicht vorgekommen ist.

A.N.: Längere Nach-Berechnungen mit *Houdini*, *Stockfish* und *Rybka*, bis maximal Tiefe 30, haben diesen Befund bestätigt. Es hängt schlicht mit der Bewertungsfunktion der Schachprogramme zusammen, die Schwarz „mildernde Um-

stände“ zubilligt, sprich: etwas weniger negative Werte, wenn er seinen Freibauern etwas weiter vorrückt. Das Problem des Partieverlustes bleibt dabei noch außerhalb des Suchhorizonts. Der Mensch kann hier aber – abgesehen von seinem eigenen Schachverstand – anhand der stagnierenden Bewertung bei weiterer Vertiefung der Varianten ein mögliches Festungsmotiv erkennen und sich so für die stabile, wenn auch schlechtere Bewertung entscheiden statt für die bessere Bewertung, die bei genügender Vertiefung der Variante früher oder später in sich zusammenbricht. Vielleicht hoffte Schwarz, trotz des Bauernvorstoßes (bzw. aufgrund seiner Gegeninitiative erst recht!) eine Festung zu erreichen. Davor bewahrte jedoch die „Hochtaktik“, die Peter Hertel hier so schön beschreibt und die letztlich auch noch den weißen König als Vollstrecker mit auf den Plan ruft. Besser war 53...Ta7! 54.Kc2 Kd5 mit der Idee, eine Festung aufzubauen; zum Beispiel: 55.Kb3 Kc6 56.Kc4 (56.De8+ Kb6 57.b5 Kc7 58.Kb4 Kb7) 56...Tb7 57.Da8 Kb6 58.Da5+ Kc6 59.b5+ Kd7 60.Da8 Kc7 61.Kb4 Lg1 62.Df8 Kb6 63.Dd6+ Ka7 64.Dxe5 Lb6 und Weiß kommt nicht weiter. **54.Dc8+ Kd6** Spätestens ab hier betrachte ich die Stellung als gewonnen für Weiß. Auf 54...Kf6 55.Dd8 Le5 (Auch andere Züge reichen wohl nicht, weil die weiße Dame zu stark ist und der weiße König den e-Bauern blockiert.) wäre 56.b5 e3 57.Df8+ Ke6 58.Df3 e2 59.Dxe2 Kf6 60.Dg4+- vermutlich gewonnen, weil eine Festung wohl nicht möglich ist. **55.Dd8+ Td7 56.Df8+ Te7 56...Ke6 57.Da8 e3 58.De4+ Kf6 59.Kc2 La7 60.b5 Td2+ 61.Kc1 Tf2 62.Kd1 Tf5 63.Dc6+ Kg5 64.De7 Le5 65.Dxg7 Tf1+ 66.Ke2 Tf2+ 67.Kd3 e2 68.De5+ Kxg6 69.De4+ Kg5 70.Kd2 Lb6 71.De5+ Kg6 72.De6+ Tf6 73.Dg4+ Kf7 74.Dd7+ Kg6 75.Kxe2+- **57.Kc2 e3 58.Kd3 Lb6 58...e2 59.Dd8+ Ke6 60.Kxe2+- 59.Ke2 Kd7 60.b5 Kd6 61.Da8 Tc7 62.Da3+****

Kd5+- 62...Ke5+- 63.Kf3 Kd5 64.Db4+- ist nur Zugumstellung; 62...Tc5+- 63.Kxe3 Ke5 64.Kf3 Kf5 65.Db3 Kg5 66.Ke4 Kh6 67.Dg8 Txb5 68.Dh8+ Kg5 69.Dxg7+-; 62...Lc5 63.Da6+ nebst b6+-; 62...Kd7 63.Df8+- **63.Kf3 Kc4 64.Da4+ Kd5 65.Db4 Ke5** 65...Lc5 66.De4+ Kd6 67.Kf4+- **66.De4+ Kd6 67.Df5 Ta7** 67...Te7 68.Dd3+ Ke5 (68...Kc7 69.Dd5 e2 70.Dc6+ Kd8 71.Dxb6+-) 69.De4+ Kf6 70.Df4+ Kxg6+- (70...Ke6 71.Db8 Lc7 72.Dc8+ Ke5 73.Ke2 Lb6 74.Db8+ Lc7 75.Df8 Kd6 76.Df4+ Ke6 77.Dd4 Le5 78.Dg4+ Kd6 (78...Kf6 79.Dh4+ Ke6 80.b6+-) 79.Db4+ Ke6 80.b6 Kf6 81.Dh4+ Ke6 82.De4 Kf6 83.b7 Lb8 84.Dh4+ Ke6 85.Dh8 Txb7 86.Dc8+ Td7 87.Dxb8+-) 71.Kg4 Kh7 72.Dd6 Tb7 73.Kh5 73...Ld4 74.Dg6+ Kg8 75.De8+ Kh7 76.De4+ g6+ 77.Dxg6+ Kh8 78.De8+ Kg7 79.b6 Txb6 (79...Tf7 80.De6 e2 81.Dxe2+-) 80.Dd7+ Kf8 81.Dxd4 Te6 82.Dd7 Te7 83.Df5+ Ke8 84.Kg6 Kd8 85.Kf6 e2 86.Da5+- **68.Dd3+ Kc5 69.Db3+-** 69.Kxe3? Kb4+= wieder eine Festung. **69...Td7** 69...Kd6 70.Db4+- **70.Kxe3** Der weiße König dringt nun ins schwarze Lager ein und Schwarz kann nichts dagegen tun. **70...Ld8 71.Da4 Lb6 72.Ke4 Ta7 73.Db3 Td7 74.Kf5 Tc7 75.Ke6**



75...La5 76.Dd3 Lb6 76...Kb4 77.Kd6 Lb6 78.Db1+ Ka5 79.Da1+ Kxb5 80.Df1+ Ka5 81.Dd3 Tb7 82.Dc4 Ta7 83.Da2+ Kb5 84.De2+ Ka5 85.De5+ Ka6 86.Kc6 Tb7 87.De2+ Ka7 88.Da2+ Kb8

89.Df7+- 77.Dd5+ Kb4 78.Kd6 Ka5 **79.Dc6 Ta7** 79...Txc6+ 80.bxc6 Ka6 81.Kd7 Kb5 82.c7 Lxc7 83.Kxc7+- **80.Dc4 Tb7** 80...Ld8 81.Dc3+ Kxb5 82.Dc5+ Ka6 83.Dc8+- **81.Dc8 Ta7 82.Kc6+- Te7 83.Da6+ Kb4 84.Dxb6 Te6+ 85.Kc7 Txb6 86.Kxb6** Das war meine bis zu diesem Zeitpunkt längste Fernpartie. **1-0**

NICKEL (2641)

DRAKE DÍEZ DE RIVERA (2589)

Finale der 17. Fernschach-Olympiade, Brett 3 (Partiedauer: 10.09.2009 - 08.04.2011) [Anmerkungen Arno Nickel] Sizilianisch [B30], Rossolimo-Variante

Der folgende Olympiasieg war für die deutsche Mannschaft 2011 von großer Bedeutung, weil er gegen den direkten Konkurrenten Spanien errungen wurde und damit „doppelt“ zählte. Es wurde ein Stierkampf ganz nach dem Geschmack des Publikums, denn der schwarze Bulle hat sich eine Weile mächtig gewehrt. Erst im Endspiel, als der weiße König aus der sicheren Deckung kam, wurde er erlegt. **1.e4 c5 2.Sc3 Sc6 3.Lb5** Weiß gibt zu erkennen, dass er keinen „offenen Sizilianer“ spielen will und weniger analysierte Gefilde ansteuert. **3...Sd4 4.Lc4 e6 5.Sge2** Im Falle von 5.Sf3, was durch späteren Abtausch auf d4 zu einer Zugumstellung führen kann (und in dieser Partie auch tatsächlich führt), klassifiziert ChessBase dies als Rossolimo-Variante; die erste vorläufige Einordnung lautet jedoch (etwas ungenau): Geschlossener Sizilianer. **5...a6 6.a4 Se7 7.Sxd4 cxd4 8.Se2** (s. folg. Diagramm) Diese Bauernfomation im Zentrum bestimmt den weiteren Verlauf des Stellungskampfes. **8...Sc6 9.0-0 Le7 10.d3 0-0 11.Lb3** Weiß will sich im Falle von d7-d5 verschiedene Optionen offen lassen und gibt das Rückzugstempo mit dem Läufer schon im voraus. In einer 2011 gespielten Partie Antoniewski - Pinter, wohl der einzigen Großmeister-



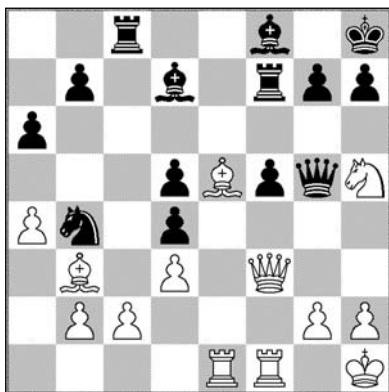
Stellung nach 8.Se2

partie in dieser Stellung, folgte 11.Ld2 b6 12.Lb3 d6 13.f4 Ld7 14.Kh1 Lf6 15.Sg3, und es gelang Weiß später, einen starken Angriff am Königsflügel zu initiieren; 1-0 nach 35 Zügen. **11...f5** Ein ehrgeiziger Zug; auch Schwarz möchte am Königsflügel aktiv werden oder zumindest die f-Linie öffnen. **12.Ld2 Lc5?!** Schwarz befestigt seinen d4-Bauern, doch wird der Läufer hier nichts weiter ausrichten können und eher im Wege stehen. Besser und konsequenter sieht 12...fxe4 13.dxe4 b6 aus. **13.exf5 Txf5 14.Sg3** Ein Tempo, das Weiß gern mitnimmt und das ihm in Kürze eine gefährliche Initiative am Königsflügel erlaubt. **14...Tf8 15.f4 d5 16.f5!?**



Öffnet die Stellung am Königsflügel und im Zentrum für sofortige Aktionen. **16...Kh8 17.Dh5 exf5 18.Tae1± Ld7** Das sieht schon etwas verkrampft aus, aber Schwarz hat vermutlich richtig gerechnet, dass der sofortige Bauernraub des Weißen auf d5 (die erste Wahl der Computer) nicht durchschlägt, sondern

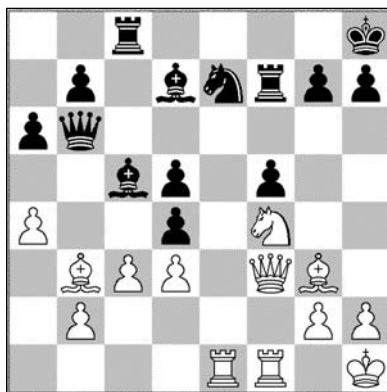
Schwarz sich nach und nach befreien kann, obwohl es etwas unklar bleibt. **19.Df3** (!) Weiß übt sich in Geduld und will erst seine Stellung durch eine Umgruppierung verstärken; Dame und Springer wechseln die Plätze, der d5-Bauer bleibt im Visier, der schwarzfeldrige Läufer wird von d2 über f4/e5 zum Einsatz kommen. Fragwürdig wäre dagegen **19.Lxd5?! Lb4 20.c3 dxc3 21.bxc3 La5 22.Tf2 Le8 23.Df3 f4 24.Sh5 g5** und das schwarze Konterspiel ist nicht zu unterschätzen. **19...Sb4 20.Sh5 Tc8 21.Lf4 Tf7 22.Kh1** Vorbereitung für **c2-c3. 22...Lf8 23.Le5 Dg5**



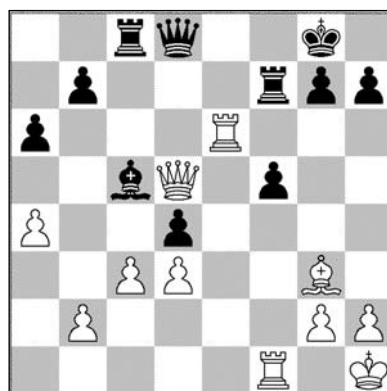
Die schwarze Dame deckt indirekt d5, da zum Beispiel nach **24.Lxd4? Sxc2 25.Lxc2 Txc2 26.Dxd5??** an **26...Lc6** scheitert. Die latente Drohung wird sofort mit **Sf4** entkräftet und der Druck aufs weiße Zentrum verstärkt. **24.Sf4 Lc5 24...Sxc2? 25.Dxd5+- 25.c3** Die bevorzugte Wahl von *Rybka* 4 und anderen Engines war hier: **25.Sxd5 Lc6 26.c3 dxc3 27.bxc3 Sxd5 28.Lxd5 Dd8 29.Lxc6 Txc6 30.d4** oder **g2-g4 30...Lf8** Mir gefiel an dieser als klar vorteilhaft bewerteten Spielweise aber nicht die Aktivität der schwarzen Figuren, während die weißen Türme das Freibauernduo noch nicht unterstützen. Der c-Bauer hängt zurück. Alles in allem schien mir dies blockadeverdächtig und ich suchte daher nach einer Möglichkeit, die Freibauern von vornherein besser zu unterstützen.



31.Dd3 Dd7 32.c4 b6 33.Db3 a5 34.d5 Tg6 35.Ld4 Lb4 **25...Sc6 26.Sh3 Dg6 27.Lg3 Se7 28.Sf4 Db6**

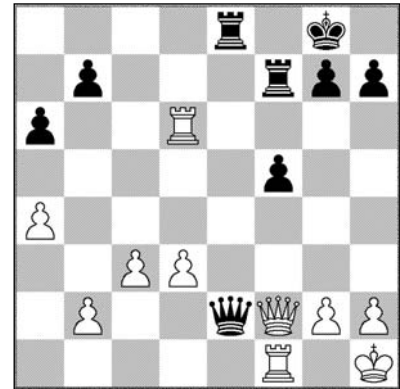


Nun ist der Zeitpunkt zum Zuschlagen gekommen. Weiß gibt seine aktiven Leichtfiguren zum Abtausch frei, um die schwarzen Zentrumsbauern ohne weitere Zugeständnisse zu erobern. **29.Lxd5 Sxd5 30.Dxd5 Kg8 31.Se6 Lxe6 32.Txe6 Dd8**□

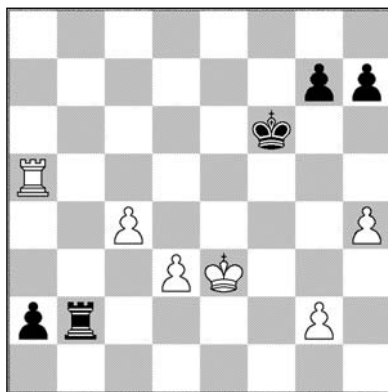
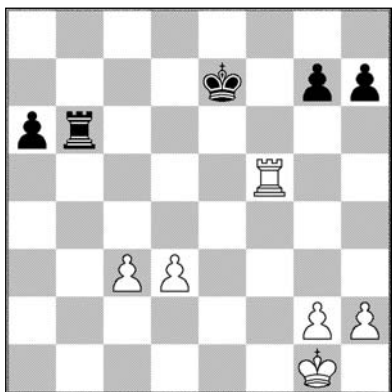


Nicht aber **32...Dxb2?? 33.Txf5 Dc1+ 34.Te1+-**. Der folgende Läuferzug setzt dem weißen Mittelspielangriff die Krone auf, er erzwingt einen vorteilhaften Abtausch mit der Aussicht auf ein vielleicht gewonnenes Endspiel. **33.Ld6!**

Lxd6 33...dxc3?? 34.Te7+- 34.Txd6 De7 35.Dxd4 De2 36.Df2 Te8



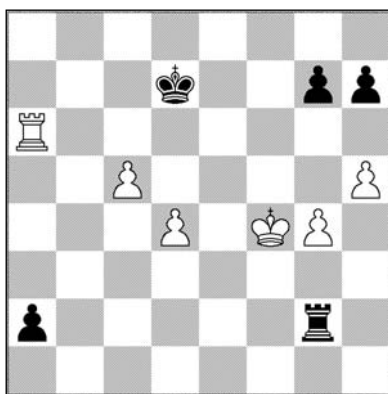
Eine Schlüsselstellung – praktisch gesehen, die entscheidende in dieser Partie –, denn Weiß steht vor der schwierigen Frage, wie er denn seinen Mehrbauern zu verwerten gedenkt, wobei er zunächst die Mattdrohung auf der Grundlinie bedienen muss. Die Schachprogramme sehen sich hier überfordert, eine klare und eindeutige Auskunft zu geben. Auch in großen Rechentiefen zeigen sie bei moderaten Werten (*Rybka* unterhalb einer Bauereinheit) keine relevanten Bewertungsunterschiede zwischen diversen Königsicherungszielen einerseits, wie **37.g3, 37.Kg1, 37.h3, 37.h4** (auch **37.Td8** ist dabei), und einer Überleitung ins Turmendspiel. Doppelturmendspiele sind oft sehr schwer zu analysieren und noch schwerer zu gewinnen. Die Stellung birgt jedoch eine nicht allzu versteckte Möglichkeit, forciert in ein einfaches Turmendspiel abzuwickeln. **37.Dxe2! Txe2 38.Td8+ Tf8 39.Txf8+ Kxf8 40.Txf5+ Ke7** Meine Mannschaftskollegen waren zuerst wenig begeistert, als ich ihnen diese Option zur Diskussion vorschlug. Der schwarze Turm wildert in der weißen Stellung herum, und mein König kommt erst im Morgenmantel aus dem Schlafgemach. Nach drei Wochen Analyse und teilweise Beratung in der Mannschaft fiel dann doch die einhellige Entscheidung für das Turmendspiel als beste Gewinnoption. **41.Kg1 Txb2 42.a5 b5 43.axb6 Txb6**



Stellung nach 50...a2

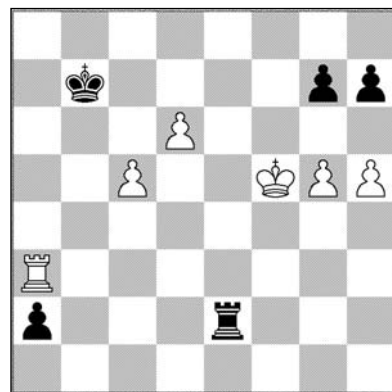
Soweit einigermaßen forciert. Endlich kann Weiß auch mal wieder mitspielen, was ihn allerdings das Zugeständnis eines schwarzen Freibauern gekostet hat. Der Plan von Weiß basiert aber geradezu auf diesem entfernten schwarzen Freibauern, denn er wird das einzige Gegenspiel sein, über das Schwarz verfügt. Weiß selbst wird versuchen, seine verbundenen Freibauern zu sichern und seinen König zu aktivieren. Noch eine Feinheit ist zu beachten: Zunächst ging Weiß davon aus, dass das Manöver 44.Te5+ Kf6 45.Tc5 optimal ist, weil der schwarze König nun einen längeren Weg zurücklegen muss, um zum Brennpunkt des Geschehens am Damenflügel (gefährlicher Freibauer auf der c-Linie) zu gelangen. Erst gegen Ende der Analyse wurde klar, dass Schwarz mit 45...Kd6 mehr Widerstand leistet. Das erklärt den folgenden Zwischenzug 44.Tg5. **44.Tg5 Kf6** 44...g6 hätte später einen anderen Nachteil, weil die Bauern g6/h7 leichter angreifbar wären als das Duo g7/h7. **45.Tc5 Tb3 46.Kf2 a5 47.Ke3 a4 48.h4 a3 49.c4 Tb2 50.Ta5 a2** (s. folg. Diagramm) Diese Stellung und den weiteren Verlauf hatte Weiß bei seiner Entscheidung im 37. Zug auf dem Analysebrett. Wer immer noch glaubt, dass Computerprogramme im Fernschach allein das Sagen haben, der möge ab hier mal mit dem Computer analysieren. *Houdini 2.0b Pro X64*, gegenwärtig Pi mal Daumen die stärkste Engine am Markt, gibt den (richtigen) Zug 51.g4 hier bis Suchtiefe 27/55 mit einer Bewertung von +0.28 an; klettert dann bis

Tiefe 35/71 auf +0.43 (bei 3 Millionen Zugriffen auf die Tablebases!). Das kostet auf einem Rechner mit acht Prozessorkernen und 64bit Betriebssystem im Ein-Variantenmodus knapp zwei Stunden Rechenzeit. Es geht aber nicht darum, ob ein Programm hier g2-g4 angibt oder nicht, sondern dass dieses Turmendspiel eben völlig außerhalb der Computer-Selbststeuerung liegt. Es wird für Weiß soviel schlechter bewertet als alle Stellungen des Mittelspiels zuvor, so dass der Anwender nie in dieses Turmendspiel gelangt wäre, wenn er es denn nicht von selbst gewollt hätte. **51.g4 Th2 52.Ta6+ Ke7 53.h5 Tg2 54.d4 Kd7 55.c5 Tg3+ 56.Kf4 Tg2**



Selbst in dieser Stellung benötigt *Houdini* Lichtjahre, um einen klaren Gewinn zu finden. Zur Ehrenrettung von *Rybka* sei gesagt, dass der „Fisch“ hier wesentlich leistungsstärker ist, auch wenn er ebenfalls allerhand Zeit benötigt, um 57.d5! als klaren Gewinn zu finden. **57.d5 Kc7 58.Ta7+ Kb8 59.Ta3 Kc7 60.Kf5 Te2**

61.g5 *Houdini* zeigt in Tiefe 23 erstmals mehr als +1 für Weiß an – kurz vor der Aufgabe des Schwarzen... **61...Kb7 62.d6**



Die folgende Abwicklung mit seinem abgedrängten König am Damenflügel wollte Schwarz sich nicht mehr zeigen lassen, z.B.: 62...Kc6 (62...Td2 63.Ke6 Kc6 64.d7 Txd7 65.Ta6+ wie die Hauptvariante mit 67.Ta6+) 63.Ta6+ Kd7 64.Ta7+ Kc6 65.d7 Td2 66.Ke6 Txd7 (66...Te2+ 67.Kf7 Td2 68.Ta6+ Kxd7 (68...Kxc5 69.Kxg7 Txd7+ 70.Kh8) 69.Kxg7) 67.Ta6+ Kb5 (67...Kb7 68.Txa2 Td3 69.g6) 68.Txa2 Td1 69.g6 hxg6 70.hxg6 Tf1 71.Ta7 Kxc5 72.Txg7 mit technischer Gewinnstellung. **1-0**

Fernschach war schon immer eine hohe Schule der Geduld. Das hat sich durch die Computer nicht geändert, im Gegenteil. Es erfordert einen hohen Zeitaufwand, Datenmaterial zu erfassen und zu analysieren. Die Tatsache, dass das Wissen in allen Bereichen des Schachs explodiert, seien es Datenbanken, die Eröffnungstheorie oder computeranalytisches Material, bedeutet, dass man einiges mehr abarbeiten muss als früher, wenn man nicht aufs Geratewohl spielen will. Der Computer als Werkzeug erleichtert die Arbeit, aber unter dem Strich bleibt nicht mehr Zeit als früher. Eine intelligente Arbeitsorganisation wird immer wichtiger ebenso wie das Wissen um Hardware und Software und deren effektive Nutzung. Unterschätzung des Gegners war schon immer eine große Gefahr im Fernschach

und ist es trotz Computer immer noch, wengleich dieser als effektive Spaßbremse wirkt. Durch die Wand geht heute keiner mehr so schnell. Doch unsere menschlichen Schwächen haben wir behalten. Den einen Gegner reden wir uns kleiner, als er ist, was schon bei seiner Elo-Zahl und unserem diffusen Eindruck von ihm beginnt; den anderen reden wir uns größer und vergessen dabei, dass auch er nur mit Wasser kochen kann. Das beste Mittel gegen diese Form des Subjektivismus ist die Schachanalyse.

Man muss sich im Laufe einer langen Fernpartie viele Teilziele stecken und auf diese Weise immer wieder neu selbst motivieren; Ziele im Verständnis der Stellung, in der Entwicklung von Spielplänen und konkret im Entscheidungsprozess für Züge. Es ist ratsam, die konkreten Ziele immer wieder zu überprüfen, ob sie noch stimmen, ob Modifikationen erforderlich sind oder ob gänzlich neue Aspekte auftauchen.

Das Analysieren mit dem Computer wird zur Gewohnheit. Jeder hat seine individuellen Methoden, Vorlieben und Voraussetzungen, doch keiner ist dagegen gefeit, eine Art Symbiose mit den „Rechenmonstern“ einzugehen. Was eigenes Denken und eigene Leistung ist, verschwimmt im schnell aufgesogenen Variantenbrei, doch selbst wenn dem Computer alles klar ist, gilt das für den Menschen noch lange nicht. Es empfiehlt sich daher, regelmäßig am Holzbrett zu analysieren, ohne Engineflüsterer, versteht sich. Je öfter man dies macht, desto mehr bringt es einem und desto eher versetzt man sich in die Lage, seinem Rechner später dumme Fragen zu stellen, die sich in der einen oder anderen Form auszahlen werden. Grundsätzlich glaube man einer Engine nichts, was man nicht wenigstens ansatzweise versteht. Erst durch das eigene Verständnis kann der Computer als Waffe scharf gemacht werden, nicht indem man ihm kritik- und willenlos hinterher tritt.



FOTO: Nickel (privat)

Einige der Schlüsselfragen, die man sich bei der Computeranalyse immer wieder stellen muss, lauten: In welcher Tiefe und in welcher Weise hat das Programm die Stellungsprobleme erfasst und bewertet? Was liegt vermutlich außerhalb seines Horizonts? Welche Analysestellungen kann ich ihm sinnvollerweise vorgeben, damit es tiefer in der Analyse voranschreitet? Welche Eigenarten verschiedener Engines zeigen sich bei der Analyse ein und derselben Stellung? Letzteres war früher einfacher zu beantworten, als noch nicht so viele Spitzenengines aus dem „gleichen Stall“ kamen, will sagen, vom *Fruit/Rybka*-Code profitierten. Mit ihrer zunehmenden Rechenstärke werden die Programme zweifelsohne immer universeller, und im Ergebnis wird auch die Luft im Spitzenferschach immer dünner, so dass die Remisquote dort mittlerweile bei 80 bis 90 Prozent liegt.

Wir haben drei schöne Gewinnpartien gesehen, die den Fernschachspieler hin und wieder – nach Monaten und Jahren – für seine Mühen belohnen und die er sich bildlich gesprochen übers Bett hängen kann. Diese Beispiele mögen vielleicht auch für den einen oder anderen als Ansporn und Ermutigung dienen, eigene Wege in Fernpartien zu gehen und sich die Pläne nicht von A bis Z von Engines vorschreiben zu lassen. Langfristig lohnt es sich, im Fernschach stets hart am Wind zu segeln und nach fernen Zielen Ausschau zu halten.

ANMERKUNGEN

1) Paul Rudolf von Bilguer. Fortgesetzt und herausgegeben von seinem Freunde Tassilo von Heydebrand und der Lasa, *Handbuch des Schachspiels*, Edition Olms: Zürich 1979 (Nachdruck der Erstausgabe Berlin 1843).

2) Wie heute der Anteil osteuropäischer Länder (wie der einzelnen Länder überhaupt) unter den ersten zweihundert Spielern der Welttrangliste aussieht, kann man im *Schach-Kalender 2012*, Edition Marco, Berlin 2011, S. 227-232, nachlesen.

3) Berechnet anhand der Altersangaben im *Schach-Kalender 2011*, S. 218-222, Edition Marco, Berlin 2010.

4) Einer der drei „Youngsters“ ist der 23. Fernschach-Weltmeister Ulrich Stephan aus Altlußheim, der 2010 seinen Titel errang.

5) Es gibt international mehr als ein Dutzend Schach- und Spieleserver, die Fernschach wenigstens als Option anbieten. Auf *Wikipedia* steht unter dem Stichwort „Fernschachserver“: „Ein Fernschachserver ermöglicht das Spielen von Partien mit sehr langen Bedenkzeiten (mehrere Tage pro Zug), in der sich die Gegner nur für die Zugabgabe anmelden und danach wieder abmelden. Auf einem Fernschachserver führt man die Züge auf einem anklickbaren Brett auf einer Webseite aus und bestätigt nach einer Vorschau den Zug. Damit wechselt das Zugrecht, und die Bedenkzeit des Gegners fängt an zu laufen. Der Gegner wird über den erfolgten Zug per E-Mail informiert. Fernschachserver erfordern in der Regel keine eigene Zugangssoftware, sondern werden direkt im Browser bedient.“

Fernschachserver haben in den letzten Jahren unter Fernschachspielern sehr an Popularität gewonnen. Das Übermitteln der Züge im Fernschach stellte immer eine technische und organisatorische Herausforderung dar. Neben langen Postlaufzeiten kam es auch zu Missverständnissen und Fehlern in der Übertragung sowie zu Auseinandersetzungen über die verbrauchte Bedenkzeit. Durch Fernschachserver ist einerseits eine Übermittlung der Züge ohne Zeitverlust möglich, und zum anderen werden der Partieverlauf und die Bedenkzeit auf dem Server verwaltet, so dass es zu keinen Missverständnissen über den Partieverlauf kommen kann. Die meisten Fernschachserver bieten darüber hinaus Zugvalidierung und Verwaltung der Urlaubszeiten in einem Turnier an.“

6) Schuld daran war unter anderem ein dreimonatiger Job im KaDeWe (Kaufhaus des Westens), wo ich 1978 den Chess Challenger 10 von Fidelity vorführte und mir eines Tages unvermutet Bobby Fischer gegenüberstand, eine inzwischen weitverbreitete wahre Anekdote.

7) Herausragend im Brustton der Empörung waren eine Zeitlang Leserbriefe in der *Rochade Europa*.

8) Siehe z.B.: www.schachfeld.de/f51/fernschach-anno-2007-absolute-farce-5440

9) Siehe u. a. „Aus der Schattenwelt des Fernschachs“ im *Schach-Kalender 2006*, S. 88-95, und „Zentaur enthauptet Hydra“, *Schach-Kalender 2006*, S. 162-175; Fernschachbeitrag in *Schach 2/2008*, S. 67-71 (und speziell zu Computerschach S. 66).

10) E. Dyckhoff, „Fernschach - das Idealschach“, in: *Fernschach Juniheft 1929*, nachgedruckt in H.-W. v. Massow / E. Wilhelm, *Dr. Dyckhoff-Fernschach-Gedenktournee 1954/56*, Berlin 1958, 2. Aufl. Düsseldorf 1987, S. 15/16.