

schnell vergessen.

Richard Réti, geboren 1889, war der Vater von Flanken-Eröffnungen und Doppel-Fianchetto. Er liess den Gegner ein starkes Zentrum aufbauen, um es später anzugreifen. Seine Reti-Eröffnung 1.Sf3, gefolgt von ein oder zwei Fianchetto, ist heutzutage weit verbreitet.

Alexander Kotov, geboren 1913, erfand die Kandidatenzüge und den Variantenbaum. Er gab vor, dass Grossmeister ihre Kandidatenzüge systematisch in einem Variantenbaum berechnen.

Hans Berliner, geboren 1929, war der Prophet der Flexibilität. Er behauptete, dass Weiss nach 1.d4 durch Züge gewinnt, die entweder seine eigenen Optionen erhöhten oder die des Gegners reduzierten. Weiss gewinnt nach 1.d4 keineswegs forciert, aber der zweite Teil der Aussage ist sinnvoll.

Kandidatenzüge und Flexibilität spielen eine wichtige Rolle im heutigen Denken von Schachspielern, deshalb erwähne ich Kotov und Berliner speziell. Natürlich haben sich viele andere Gedanken darüber gemacht, wie man im Schach denken soll. Letztendlich geht es beim Schach vor allem darum, Kandidatenzüge zu finden, zu bewerten und einen davon zu wählen. Die eigenen Optionen zu erhöhen - oder die des Gegners zu reduzieren - wird immer ein Thema sein. Das Entwerfen von Positionsplänen widerspricht dieser Idee zumindest teilweise, denn durch das Verfolgen von Plänen schränkst du immer deine eigenen Möglichkeiten ein.

Noch heute herrscht in Lehrbüchern und natürlich in Partien von Durchschnittsspielern Positionsdenken vor, obwohl - spätestens seit Kasparow - Super-Grossmeister überwiegend konkretes Schach spielen, auf Berechnung basierend.

Positionsbetrachtungen helfen ihnen bei ihren taktischen Entscheidungen, aber sie sind nicht die Richtschnur für diese Entscheidungen. Es gibt einige Videos auf YouTube und chess24.com, in denen Peter Svidler Super-Grossmeister-Spiele analysiert. Ich empfehle sie nachdrücklich, du wirst eine gute Vorstellung davon bekommen, was in Superhirnen vor sich geht.

Vergleich von Äpfeln mit Orang-Utans

Natürlich sollte ich kein Buch über Schachberechnung schreiben, ohne das Computerschach zu erwähnen, das sich in den letzten Jahren drastisch verbessert hat.

Im Herbst 2017 gewann das Schachprogramm Alpha Zero ein Match mit 100 Partien gegen Stockfish mit 28 Siegen, 72 Unentschieden und ohne Niederlagen.

Alpha Zero ist ein Projekt der künstlichen Intelligenz. Das Programm erlernte Schach von selbst, nur die Spielregeln wurden ihm gegeben. Es trainierte sich selbst, indem es Millionen von Partien gegen sich selber spielte. In der Trainingsphase wurden 5000 TPUs der ersten Generation eingesetzt, um gegen sich selbst zu spielen, 64 TPUs der zweiten Generation wurden für das Training des neuronalen Netzwerks verwendet. Während des Matches brauchte es nur 4 dieser TPUs, was auch immer ein TPU, "Tensor Processing Unit", ist.

Das Match fand unter zweifelhaften Umständen statt. DeepMind, der Autor von Alpha Zero, eine Tochtergesellschaft von Google, verwendete eine ältere Version von Stockfish, die Stockfish-Parametereinstellungen waren ungewöhnlich und offensichtlich ungünstig, die Hardware war ungewöhnlich und ungetestet. Die beunruhigendste Tatsache war die Bedenkzeit von 1 Minute pro Zug. Es scheint, dass DeepMind alles dafür getan hat, um ein gutes Ergebnis zu erzielen.