

# Schach 2.0

Wie Computer und Internet das  
Schach verändert haben...

# Agenda

1. Vorwort & Erwartungshaltung
2. Umfrage
3. Einsatz von Datenbanken (Chessbase)
4. Engines
5. Internet
6. Diskussion

# 1. Vorwort & Erwartungshaltung

- Bei den Themen eher in die Breite, als in die Tiefe gehend
- Ob es einen Follow-Up zu einem der Themen gibt, ist offen und eine Sache der Nachfrage
- Ziele >>
- Überblick geben, was möglich ist (weitere Hinweise willkommen!)
- Sich vom Feedback zur Umfrage und der Präsentation anderer inspirieren lassen
- Reflektieren, wie man heute und in Zukunft die Hilfsmittel (Internet, Datenbanken, Engines) einsetzen möchte

## 2. Umfrage

- Ein Rücklauf aus D:
- **Positiv:**
  - - kein lästiges Schleppen von "Variantenkoffern" auf Turnieren (Informatoren)
  - - Querverweise in Papierform waren deutlich schwieriger und umständlicher
  - - "objektive" Analysen innerhalb kürzester Zeit
  - - kein Postlauf im Fernschach (bei einer Partie gegen einen Gegner in Sibirien waren nach 6 Monaten 9 Züge gemacht)
  - - hohe Transparenz bei der Vorbereitung
  - - Informationsverdichtung
  - - Autodidaktisches Lernen. Ein Besuch des Schachclubs ist nicht mehr erforderlich
- **Negativ:**
  - - schnelle Bereitstellung der Information kann von meinem Gehirn nicht so schnell verarbeitet werden und führt zu einer Art Konsumhaltung.
  - - Anschalten des "Rechenknechts" verführt zu Oberflächlichkeit und verleitet zu Faulheit.
  - - Die scheinbare Objektivität der Maschinen hebt sie in eine Art "Gottstatus" der meiner Meinung nach völlig überschätzt wird.
  - - Computer versauen den Stil. Viele romantische Varianten sind objektiv nicht mehr spielbar.
  - - Strategieänderung im Fernschach. So kann man z. B. nur gewinnen, indem man herausfindet, welchen engines der Gegner vertraut und dann Fehler in deren Analysen aufspürt.
  - - Vereinssterben von Schachclubs ist meiner Meinung nach auch auf das Aufkommen der Rechner zurückzuführen.
- Ein Rücklauf aus CH:
- Bei mir sind das Schachbrett und die Figuren obsolet geworden!
- Sonst passiert alles am PC: Eröffnungstheorie, Partienanalyse und das Verfolgen von Super-GM-Turnieren mit den Kommentaren von Svidler, Short, Gustafson usw.
- Spiele auch regelmässig 10-Minuten Partien im Internet.
- Allerdings benutze ich die Bücher über Eröffnungen von Zeit zu Zeit. Aber viel weniger als früher.

### 3. Einsatz von Datenbanken (ChessBase)

- Artikel: "25 Jahre ChessBase" vom 19.05.2011 >> <http://de.chessbase.com/post/25-jahre-chebase>
- -Spielervorbereitung >> „Dossier“
- -Datenbank aktualisieren >> Chessmix, TWIC, Bundesligapartien
- -Eröffnungs-Repertoire erstellen (& aktualisieren) >>
- a) Grossmeisterpartien & noch besser "kommentierte Grossmeisterpartien"
- b) Eröffnungsbuch mit Prozentangaben
- Bedeutung von Schachbüchern in der heutigen Zeit

### 3. Einsatz von Datenbanken (ChessBase)

- **Konsequenzen:**
- -Man möchte eine Vorbereitung (Neuerung) der Gegner vermeiden
- -Die Eröffnung zieht sich teilweise bis in Mittelspiel
- -Wenn man voll auf Eröffnung setzt, muss man konsequent sehr viel Zeit haben. Hat man auf einmal weniger Zeit, kehrt sich der Vorteil ggf. in einen Nachteil um !!!
  
- **Also...**
- -Auf Nebenvarianten setzen und dort die Ideen/Manöver sehr gut kennen. Diese bringen vielleicht keinen vollen Ausgleich, aber wenn man sich (besser) auskennt sollte das kein Problem sein
- -Gegen sehr gute (bessere) Spieler kann man hingegen Hauptvarianten spielen, da diese sich a) vor einer Vorbereitung fürchten und b) gegen einen „Schlechteren“ nicht unbedingt eine Neuerung verschwenden wollen
- -Den Fokus mehr auf das Mittelspiel und noch mehr auf das Endspiel richten
- -Versuchen, die Stellungstypen zu bekommen, in denen man sich wohl fühlt
- -Zeitmanagement, einfache taktische Fehler vermeiden

## 4. Engines

- Entwicklung der Engines: Von reiner Taktik zu Strategie; sie sind aber immer noch in der Endspieleinschätzung oft falsch Engines (Bsp. Milan & Endspiel Wijk aan Zee: Ivantschuk - Jobava)
- Welche gibt es? >> Fritz, Houdini, Stockfish, Komodo
- Welchen sollte ich einsetzen? >> Verschiedene!
- UND (viel wichtiger...)
- Wann sollte ich Sie einsetzen?
- Einsatz in der Partieanalyse >> Analyse von Stellungen
- Einsatz in der Vorbereitung >> Vernetzung des Wissens in der Cloud

## 4. Engines

- **Einsatz in der Partienanalyse:**
- Vorgabe zweier Trainer: Wenn überhaupt eine Engine in der Analyse eingesetzt wird, dann am Ende, dh nachdem man die Partie selbst von Hand analysiert hat >> Warum?
- a) Einsatz einer Engine
- Computerzüge führen zu einem Bias, dh man schaut sich gewisse Varianten nicht mehr an
- Ein Mensch spielt nicht (notwendigerweise) so
- Sie kommen ohne Erklärung/Motivation
- Sie können sehr frustrierend sein, da der Mensch gerade taktisch schwächer ist
- Die Engine zeigt quasi (Analogie zum Tennis) wie Federer (also fast der bestmögliche Spieler) die Sache gelöst hätte.
- >> aber, wenn man wie Elo 2000 spielt, sollte man nicht davon ausgehen, die Partie wie jemand mit Elo 2700 beenden zu können.
- b) Die eigene Partieanalyse (oder mit Schachkollegen) von Hand berücksichtigt die eigene Spielstärke und den eigenen individuellen Denkprozess, dh es gibt Fragen wie:
- Wie habe ich die Stellung eingeschätzt?
- Was war die Motivationen für einzelne Züge oder Pläne?
- Gab es eine subjektive psychologische Komponente?
- Wo sind meine Stärken/Schwächen ? >> Woran muss ich arbeiten?
- !!! Es ist immer einfacher, sich **nicht** mit sich selbst auseinander zu setzen!!!



# 5. Internet

- -Spielen im Internet >> [Schach.de](http://Schach.de)
- -Turniere im Internet verfolgen >> TWIC, [schach-international.de](http://schach-international.de)
- -Training im Internet (Virtuelle Räume) >> Dani Zink