

Auf eine Partie mit Che oder Einstein

Dreieinhalb Leute betreuen ein Schach-Weltforum



Vor 16 Jahren hat Daniel Freeman (50; Florida, USA) die Schachdatenbank Chessgames.com ins Web gestellt. Er brachte damit seine ungewöhnliche Karriere mit einer ungewöhnlichen Innovation auf den Weg. Sind andere, mitunter viel größere Datenbanken eher lediglich ein offenes Archiv, entwickelt sich Chessgames.com vor allem zu einem Kommentar- und Debattenforum, das Fans weltweit zusammen bringt. nd-Autor René Gralla hat nachgefragt, wie es dazu kam, wie es funktioniert und ob Daniels Spaß daran anhält.

Foto: privat

Sie betreuen eine Datenbank, die Schachpartien sammelt, und Sie leben davon. Hört sich verrückt an.
Eigentlich basiert alles auf der Idee meines sehr guten Freundes Alberto Artidiello. Er hatte mir Ende der 1990er Jahre vorgeschlagen, eine Website für »die größten Partien der Geschichte« zu kreieren. Das Grundkonzept von Alberto, der inzwischen leider verstorben ist, habe ich eigentlich nur ausgebaut. Ganz abgesehen davon, dass ich beim Start von Chessgames.com niemals erwartet habe, dass sich daraus für mich eine berufliche Perspektive entwickeln würde.

Was hatten Sie vorher gemacht?
Nach meinem Bachelor am Georgia Institute of Technology in Atlanta war ich an anderen Projekten mit dem gerade erst populär werdenden Internet beschäftigt.

Und nun ist ein richtiges Unternehmen herangewachsen.
Einerseits finde ich es schmeichelhaft, dass sich die Leute ein Bürogebäude vorstellen voller Menschen, die dort arbeiten. Andererseits muss ich ab und an auch schmunzeln: Unser Hauptquartier ist einfach mein Home Office, mit zwei Angestellten in Vollzeit und drei Teilzeitkräften, meine Person eingeschlossen.

Viele würde gerne mit Ihnen tauschen; offenbar können Sie immerhin Ihre Brötchen bezahlen.
Nicht zu vergessen die Strandnähe unseres Büros! Aber ernsthaft: Ge-

schafft haben wir alles nur dank der tollen Unterstützung Zehntausender Schachfans aus allen Teilen der Welt. Sie helfen ständig, die Datenbank zu verbessern, indem sie Spiele zusenden, Analysen erstellen oder Irrtümer melden. Als Konsequenz schufen wir eine »Premium-Mitgliedschaft« für 29 US-Dollar pro Jahr, und das war der Schlüssel, um die Weiterentwicklung von Chessgames.com zu finanzieren.

Sie haben fast 200 000 registrierte User. Was kriegen die Subscribers für das Geld?

Sie dürfen Wettkämpfe im Team austragen, mit einer großen Gruppe von Teilnehmern, die über jeden Zug abstimmen. Sie erhalten vollen Zugang zu unserem Analyselabor, das neuerdings sogar das bekannte

Computerprogramm Stockfish integriert.

Anders als andere Anbieter sind Sie also mehr als nur Onlinearchiv.
Genau. Beispielsweise können schwächere Spieler bei und von Stärkeren lernen, die Profis sich auch mal von ungewöhnlichen Ideen der Amateure inspirieren lassen – solidarisch für besseres Schach also.

Sie haben bereits mehr als 850 000 Begegnungen abgespeichert, nur 750 000 hatten Sie einst maximal geplant. Wieso nun so viel mehr?
Im Rückblick ist mir meine Prognose ein bisschen peinlich, da ich unterschätzt habe, welchen weltweiten Schachboom das Internet auslösen würde. Inzwischen können wir gar nicht mehr jede Begegnung erfassen, sondern wir konzentrieren uns auf Events und Einzeltreffen, die höchsten Qualitätsansprüchen genügen.

Aber Sie haben in Ihrer Datenbank auch Gelegenheitsspieler, beispielsweise Ernesto Che Guevara oder die Boxbrüder Klitschko. Was haben die bei Chessgames.com verloren?

Ein Spiel soll instruktiv oder interessant sein, oder beides, und selbst Amateuren gelingen manchmal Partien, von denen wir lernen können. Eine eigene Kategorie sind Begegnungen von berühmten Laienspielern. Dazu gehören die Genannten und viele andere, von Albert Einstein über Humphrey Bogart bis zu Ray Charles,



Auch »Irma« setzte den Chessgames-Server nicht matt.

Foto: 123RF/flairmicro

von Napoleon Bonaparte über Fidel Castro bis zu Lenin. Solche Prominaten qualifizieren sich quasi automatisch für Chessgames.com.

teilung des Charakters der oder des Betreffenden verbunden; wir dokumentieren allein, dass es das einschlägige interessante Spiel gegeben hat.

Die Partien werden von Ihnen elektronisch gespeichert. Manchmal aber brechen Server zusammen: Löst sich dann Ihre Datenbank im virtuellen Nirwana auf?

Um Himmels willen: Nein! Es gibt eine Reihe von Backups bei anderen Servern. Und unser Hauptserver war auch nicht eine Minute lang offline,

als Hurrikan »Irma« vor wenigen Monaten zuschlug, wobei in der Stadt die Stromversorgung ausfiel.

Gesetzt den Fall, Sie verlieren die Lust und schließen Ihren Laden. Was passiert dann mit dem gespeicherten Schachwissen?

Ich habe keine Kinder, daher ist das Projekt mein einziges Vermächtnis. Könnte ich aus welchen Gründen auch immer das Unternehmen nicht mehr führen, würde ich die Firma verkaufen. Und ich habe ein Testament aufgesetzt: Sollte ich diese Welt für eine andere Welt verlassen, wird Chessgames.com weiterleben.

Weitere Infos: www.chessgames.com

Gerangel um Rom

Von Monika Salz

Ohne den Konsul geht nichts im alten Rom. Er entscheidet, wo die Baumeister des Colosseums Baustoffe ordnen, fördern oder einlagern. Für diese Entscheidungen stimmt man ihn sich am besten wohlgesonnen. Beispielsweise, indem man ihm Stallungen entlang seines Reiseweges bereitstellt. Es gibt also Gerangel um die künftige ewige Stadt. Aus dem kommt man indes ohne Miteinander nicht heraus, obwohl Super-BaumeisterIn letzlich nur eine oder einer wird.

Gebaut wird das Colosseum neben dem eigentlichen Spielplan auf einem Baufeld im Innern des offenen Spieldokuments. Jeder bewegt, sobald er an der Reihe ist, erst den Konsul mindestens ein Feld weiter. Danach hat er u.a. diese Möglichkeiten: sein Materiallager zu erweitern, um so mehr Handkarten aufzunehmen; seine Ländereien zu vergrößern, um so Baumaterial zu produzieren; einen Bauabschnitt des Colosseums zu vollenden, um dafür Ruhespunkte einzustreichen. Ist das Colosseum komplett, wird gewertet.

Die Spielregeln sind übersichtlich, und der einfache Spielmechanismus ist recht schnell verstanden. Die Spielzeit liegt bei einer knappen Stunde. Die hübsche Optik und die Tatsache, dass letztlich alle mit- und nicht gegeneinander bauen, schaffen eine nette Atmosphäre. Kurzum: ein Familienspiel mit Glücksantrieb, das nach mehreren Runden durchaus noch Spaß macht.

»Die Baumeister des Colosseums« von Klaus-Jürgen Wrede, Schmidt Spiele, für zwei bis vier Spieler ab zehn Jahren, ca. 25 Euro.

Denklösung »Ohne Fleiß«

»Ohne Fleiß keinen Preis«, hieß es am 16./17. Dezember beim Denkspiel. Aufgabe 1 löste Beate Vogelsang aus Füssen flott so: Es sei Kg die große und Kk die kleine Kerze, somit Kg : x = 3,5 : 1,5 und Kk : x = 5 : 3, also Kg : Kk = 7 : 5, somit war Kk anfangs 2/7 kürzer als Kg. Zu den »Richtigen« gehörte auch Peter Schmidt aus Völlrathsrue, der für den Buchpreis ausgelost wurde: »Das Glück meines Lebens – Prager Schriftsteller in Berlin« von Edda Gutsche, vbb Verlag.

Aufgabe 2 hatte weniger MitspielerInnen verblüfft als gedacht; alle Einsendungen waren richtig: Das Buch kostet 2 Euro. Ist P der Preis, so lautet die kleine Formel P = 1 + 1/2P. Für das Gewinnbuch ausgelost wurde Lydia Kruse aus Gotha: »Mann ohne Pflichten« von Markus Bundi, Klöpfer & Meyer Verlag.

Herzlichen Glückwunsch allen EinsenderInnen, Dank fürs Mitmachen und viel Spaß bei der nächsten Runde! mim

Schach mit Carlos Garcia Hernández

Muster statt Menge

AlphaZero ist der Anfang der definitiven Schachrevolution, der Revolution der künstlichen Intelligenz, wie Googles Chefingenieur Ray Kurzweil sie in seinem Buch »Das Geheimnis des menschlichen Denkens« prognostizierte. AlphaZero ist die Schwester von AlphaGo, jener Maschine, die erstmals den weltbesten Go-Spieler schlug.

Bislang kam den Maschinen beim Schach ihre enorme Rechenkapazität zugute. Sie analysierten riesige Variantenmengen pro Sekunde und haben so menschliche Spieler geschlagen. Aber nicht immer, denn Menschen hatten diesen Maschinen etwas voraus: Mustererkennungsfähigkeit.

AlphaZero arbeitet deshalb mit einer neuartigen Mustererkennungssoftware. Mit der hat es sich das Schachspielen »selbst beigebracht«, nachdem die Ingenieure der Maschine die Schachregeln »erklärt« hatten. Deshalb siegte AlphaZero gegen Stockfish 8, das beste Programm der bisherigen Generation, in einem Duell über 100 Partien überdeutlich: 28 Siege, 72 Remis und null Niederlagen.

AlphaZero - Stockfish 8 [C11 Französische Verteidigung], Google Deep Mind Duell, 4.12.2017 (9. Partie)



einem Läufer weniger scheint der Sieg für Weiß sogar unmöglich – eben nach »normalen« Parametern...] 34..Kd8 35.Kd2 Kd7 36.Tc1 Kd8 37.De3 Df8 [Diagramm II] 38.Dc3!! Db4 [Stockfish verliert einen Bauern auf dem Damenflügel und damit die Partie. 38..Df7 war die andere Option, aber auch die verliert nach: 39.Da3 Df8 40.f7 Th8 41.Dd6+ Dxd6 42.exd6 Tf8 43.Tc7 Lc8 44.Te7 Ld7 45.Ke3 Th8 46.Kf4 Txh4+ 47.Kg5 Th5+ 48.Kf6 Tf5+ 49.Kg7 e5 50.dxe5 d4 51.e6 Lxe6 52.Txe6 Txf7+ 53.Kxf7] 39.Dxb4 axb4 40.Tg1 b3 41.Kc3 Lc8 42.Kxb3 Ld7 43.Kb4 Le8 44.Ta1 Kc7 45.Kd7 46.axb6+ Kxb6 47.Ta6+ Kb7 48.Kc5 Td8 49.Ta2 Lc8+ 50.Kd6 Le8 51.Ke7 g5 52.hxg5 1-0

Denkspiel mit Mike Mlynar

Wie man reich wird

Mit ein bisschen Prozentrechnung kann man superreich werden, denn sie ist Grundlage aller Spekulationsgeschäfte. Genauer: Überhaupt nur so kann man wirklich reicht werden.

Deshalb bleibt es ein Rätsel, warum die Leute hierzulande mit Prozentsätzen so oft auf Kriegsfuß stehen. Zwar kann Kollege Digital ganz ordentlich helfen – doch dazu muss man wenigstens wissen, was einzu tippen ist. Erst jüngst erntete der Autor bei einem Bekannten, der sogar mit einem Investfonds liebäugelte, Stauungen darüber, dass Prozent nicht gleich Prozentpunkt ist. Doch das ist ja schon höhere Mathematik im Vergleich zu diesen Lockerungsübungen:

Etwas Leichter: Girokontostand steigt um 30 Prozent, um wie viel

steigt Kaufkraft? – Girokonto bleibt konstant, Preisniveau sinkt um 30 Prozent, um wie viel steigt Kaufkraft?

Etwas schwerer: Beim Rabattverkauf von 10 Prozent auf den Ladenpreis macht der Supermarkt noch 8 Prozent Gewinn vom Selbstkostenpreis. Wie viel Gewinn wollte er ursprünglich erzielen? – Um wie viel nimmt seine Produktivität zu, wenn ein Löffelschnitzer seine Schnitzzeit um die Hälfte verringert?

Antworten an spielplatz@nd-online.de oder per Post (Kennwort »Denkspiel/Spielplatzseite«). Einsendeschluss ist Mittwoch, 10. Januar. Absender nicht ausgelost wurde: »Das Glück meines Lebens – Prager Schriftsteller in Berlin« von Edda Gutsche, vbb Verlag.

Aufgabe 2 hatte weniger MitspielerInnen verblüfft als gedacht; alle Einsendungen waren richtig: Das Buch kostet 2 Euro. Ist P der Preis, so lautet die kleine Formel P = 1 + 1/2P. Für das Gewinnbuch ausgelost wurde Lydia Kruse aus Gotha: »Mann ohne Pflichten« von Markus Bundi, Klöpfer & Meyer Verlag.

Herzlichen Glückwunsch allen EinsenderInnen, Dank fürs Mitmachen und viel Spaß bei der nächsten Runde! mim



Was bringt es wem?

Foto: dpa/Andreas Arnold