

Die besten Engines auf der schnellsten Hardware und ein Turniermodus wie bei einer Fußball-Weltmeisterschaft – dieses Konzept verspricht nicht nur Hochspannung, sondern auch für Computerschach der Extraklasse. Seit Jahren gehört das CSS-Online-Masters zu den Höhepunkten des Jahres für Computerschach-Freunde, Engines-Fans und Buch-Frickler. Seit Anfang Dezember ist es wieder so weit, und dieses Jahr wird es noch spannender als üblich, nehmen doch etliche "Frischlinge" wie Toga, Fruit und Rybka teil, denen der Sieg zuzutrauen ist.

Ab dem Achtelfinale geht es nicht nur über eine Partie wie bei jedem anderen Turnier, sondern darum, wer als Erster 2,5 Punkte erreicht. Bei Gleichstand das Gleiche noch mal mit verkürzter Bedenkzeit (15m+15s; dann zählt ggf. die erste Gewinnpartie). Mit Glück alleine wird bei über 30 Partien (für die Finalisten!) niemand durchkommen. Und dennoch verläuft selten alles nach Plan. Erst ein einziges Mal gewann der große Favorit das Masters, wie ein Blick auf die Siegerliste zeigt:

- 2001/02 Stefan Kleinert mit The King/CM8000
- 2002/03 Christian Goralski mit Gandalf 6.0
- 2003/04 Jürgen Stumpf mit Deep Sjeng 1.5
- 2004/05 Zor Champ/Dubai mit Deep Shredder 8/9 auf Quad

Letztes Jahr hat sicher die Kombination aus überlegener Hardware *und* Engine den Ausschlag gegeben. Das wird 2005/06 nicht mehr so einfach, weil so viele Teilnehmer wie noch nie inzwischen auf Dual-Core-Rechner nachgerüstet haben. Und weil es neue Konkurrenz gibt. Fritz 9, Rybka und Fruit/Toga sind in BfF-Rangliste mit Abstand auf Platz 1 bis 4. Spannung verspricht aber auch, dass die neue Referenzklasse nur auf Single-CPUs antritt, während die alten Recken auf Quad und Duals spielen. Ein Duell aktueller Programmierkunst gegen Rechenpower.

Schafft es der Serienweltmeister, Titelverteidiger und Turnierlöwe Deep Shredder 9 auf Dual noch ein zweites Mal? Auch der frischgebackene Überraschungsweltmeister Zappa geht mit großen Ambitionen auf superschneller Quad-Hardware mit einer nagelneuen Beta an den Start. Nicht zu vergessen der verbesserte Loop List, Ktulu 7.5 und der beta-frische Deep Gandalf. Oder der neue Hiarc 10, der direkt vom Uniacke-Team betreut wird. Und wenn man hier Engines wie Deep Junior, Deep Fritz 8 oder Hiarc 9 nicht mehr zum engsten Favoritenkreis zählt, dann zeigt das wohl im wahrsten Sinne des Wortes, was hier gespielt wird. Der Ausgang war noch nie so offen wie dieses Jahr, jeder kann gewinnen, gleich auf welcher Hardware. Spannung ist garantiert!

Aber auch diejenigen, die *nicht* auf Top-Dual- oder Quad-Hardware antreten, sind motiviert. Alle Single-PC-User sowie alle, die eine kostenlos verfügbare (Dual-)Engine einsetzen, bekommen eine doppelte Chance! Die Teilnehmer können sich zunächst ganz entspannt daran versuchen, einer der Profiengines auf den Hardwareboliden ein Bein zu stellen. Und wenn das nicht klappt, sind sie vielleicht dennoch eine Runde weiter. Die 16 punktbesten Vertreter dieser Spezies spielen einen eigenen K.-o.-Modus angefangen mit dem Achtelfinale. Der Sieger erhält einen Sonderpreis, der Verlierer des kleinen Finales fordert den Zweiten des Hauptfeldes zu einem interessanten Überkreuz-Duell um den dritten Preis.

Gespielt wird mit 60min+15s pro Partie. In den Gruppen mit je acht Teilnehmern doppelrundig. Das Turnier wird über den ChessBase-Server unter der Oberfläche von Fritz gespielt. Alle Spiele werden *live* im Netz übertragen. Wer keinen "Fritz" für den Serverzugang hat, kann sich eine Probeversion über [www.chessbase.de](http://www.chessbase.de) herunterladen.

Wir freuen uns, ChessBase wieder als Sponsor gewonnen zu haben. So können wir den drei Preisträgern (Sieger in den beiden Kategorien und der Sieger im Spiel der Finalzweiten) Sachpreise aus dem Fundus von ChessBase in Aussicht stellen (unverbindlich; der Rechtsweg ist ausgeschlossen!). Das sind dann neue CDs aus der Fritz-Trainer-Reihe, die neue Megabase 2006 und Powerbooks 2006, DVDs und Schachprogramme wie Hiarc 10 oder Fritz 9.

Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D	Gruppe E
Game 1: Do. 19.30	Do. 19.30	Fr. 20.00	Fr. 20.00	Fr. 20.00
Game 2: Sa. 18.00	Sa. 18.30	Sa. 19.00	So. 18.00	So. 18.30
<b>Start 1.12.05</b>	<b>Start 1.12.05</b>	<b>Start 2.12.05</b>	<b>Start 2.12.05</b>	<b>Start 2.12.05</b>
<b>Deep Shredder9</b>	<b>Deep Zappa2.1</b>	<b>Deep Junior 9</b>	<b>Deep Shredder9</b>	<b>Deep Zappa 2.1</b>
Zor_Champ TV	Erdo. Günes	Koc Mert, Istanb.	W. Schüle	Marek Baron
Opt.Quad@2,4	AMD 2xX2@2200	Opt.Quad@2,4	A64X2@2.7GHz	AMD64X2@2,6
<b>Deep Fritz 8</b>	<b>DpShredder7.04</b>	<b>DpGandalf7Bx64</b>	<b>Deep Gandalf 7B</b>	<b>Deep Junior 9</b>
Jens Hartmann	Longin Bauer	Christian Goralski	Franz Wiesenecker	Michael Koppel
Xeon 2x3,6	Opt250@2x2.4	A64X2-3800@2,35	AMD64x2@2,4	AMD64X2@2,2

<b>Deep Junior 8ZX</b> Klaus Richter 2xMP2800@2176	<b>Fruit X Dev.</b> An. Schwartmann AMD64x2@2,4	<b>Deep Sjeng ß</b> Markus Pillen A64X2@2.4 GHz	<b>Deep Diep</b> Djafar Baigi Opt.Quad@2,4	<b>Fritz 9</b> Stefan Kleinert A64@2,5 GHz
<b>Hiarcs 10</b> Williamson/Carrisco A64@2.85GHz	<b>Rybka 1.0ß</b> Völker Göbel Opt252@2x2,6	<b>Fritz 9</b> Peter Schramm A64-3400@2.4	<b>Fruit X Dev.</b> Clemens Keck AMD Opt.@3.0	<b>Toga II 1.1</b> Clemens Keck AMD Opt.@3.0
<b>Toga II 1.1</b> Heiko Langhans A.XP2600=2.083	<b>ProDeo 1.1</b> Tom Mentel XP3400@2,4	<b>Loop List</b> Mich. Schiklang A64@2400 MHZ	<b>CM10/King 3.33</b> Tom Mentel XP3400@2,4	<b>Spike Mainz</b> De Bruyne Marc A64-3500
<b>Smarthink 1.0ß</b> W. Schüle AMD64X2@2,7	<b>Chess Tiger 15</b> St.Ratzmann XP3000@2100	<b>Spike X</b> Ti Klaustermeyer A64@2,7GHz	<b>Hiarcs 9</b> H.Wandersleben Centrino 1,7	<b>ChessTiger 15</b> Norbert Ramus Cel. 2.8
<b>Ruffian 2.1.0</b> Norbert Werner Centrino 1.7	<b>Gandalf 6</b> Wilfr. Eilmes Centrino 2.0	<b>Ktulu 7.5</b> Wolfgang Dräger P4-2.8	<b>LGoliath ß (3.)</b> Rainer Serfling Sempron 3100	<b>Deep Crafty 20.1</b> M. Baumgartner A.MP2@1.76Ghz
<b>Ktulu 7.5</b> Rainer Serfling Sempron 3100	<b>Homer ß</b> Uwe Möller Barton 2400	<b>The Baron ß</b> Chr. Bartsch P4-1.5	<b>SOS5.1</b> Jürgen Stumpf A.XP2200	<b>Scorpio 1.6</b> Andr. Schmelz A64-3000

Tabelle 1: Teilnehmerfeld und Spielgruppen beim CSS Online-Masters 2005/06

Autor: Christian Liebert

Artikeldiskussion: