

Vorbereitungen

Wie jedes Jahr war auch dieses Mal die Vorfreude der Computerschächer wieder mindestens so groß wie die Nervosität. Quälende Fragen wie etwa: "Ist mein Rechner auch schnell genug?", "Habe ich das richtige Programm gewählt?", "Soll ich mit dem Standardbuch spielen oder mit einer eingeschränkten Bibliothek?", "Soll ich den Rechner noch hochtakten?", beschäftigten die Teilnehmer schon lange vor dem eigentlichen Turnier. Etliche Programme wurden wieder einmal mehrfach getauscht, wobei der Turnierleiter Rainer Serfling leider auch dieses Mal wieder zur allgemeinen Unruhe beitrug, indem er Programme zusagte und dann anderen zuteilte. Auch die Frage der Unterbringung war komplizierter als etwa in Bernburg 2004, da nicht alle Teilnehmer im Spiellokal nächtigen konnten.



Im Turniersaal (35 KByte)

Abgesehen von dieser leider nicht zu ändernden Kleinigkeit war die Wahl des Spiellokals jedoch äußerst glücklich und fand große Zustimmung bei den Teilnehmern. Es wurde die ganze Woche über im Gastraum der Wirtschaft "Zum alten Brunnen" gespielt. Der Gastwirt und seine aparte Bedienung Steffi standen den Teilnehmern buchstäblich rund um die Uhr zur Befriedigung kulinarischer Genüsse zur Verfügung. Die Qualität von Speisen und Getränken war sehr hoch, die Unterkunft sauber und der Wirt selbst war auch spät in der Nacht noch mit Freude bei der Arbeit oder beim Skat mit den Turnierteilnehmern! Von dieser Stelle daher noch einmal ein herzliches Dankeschön nach Thüringen. Wir kommen gerne wieder.

Erstaunlicherweise waren sämtliche Unsicherheiten der Teilnehmer dann am

Anreisetag wie verfliegen. Jeder fand sein Quartier, sämtliche Rechner liefen und die Wiedersehensfreude war groß. Auch die Programmwahl und die Frage nach einem adäquaten Rechner stellte im Nachhinein bisher nie ein Problem dar, da noch nie der schnellste Rechner gewinnen konnte. Doch keine Regel ohne Ausnahme. In diesem Jahr trat Deep Sjeng auf einem Dual mit zweimal 2800 MHz an und gewann. Dabei hatte Turniersieger Longin Bauer zunächst – wieder einmal – gar nicht kommen wollen.

Gespielt wurde wie immer mit drei Stunden für die ganze Partie, wobei lange diskutiert wurde, ob nicht vielleicht auch eine kürzere Bedenkzeit möglich wäre, da die Rechner über die Jahre immer schneller geworden sind. Letztlich entschied man sich dagegen, um die bestmögliche schachliche Qualität zu erzielen. Schnellpartien werden im Internet genug gespielt.



Spannende Entscheidung 1 (34 KByte)

Erste Duftmarken der Favoriten

Natürlich gibt es auch in so einem starken Feld Favoriten. Im Prinzip handelte es sich um die üblichen Verdächtigen. Fritz in der neuen Bilbao-Version, Shredder 8, Junior 8, vielleicht auch Deep Sjeng auf dem schnellen Rechner. Doch im Allgemeinen herrschte im Turniersaal die Meinung vor, dass "der, der gewinnt, es noch nicht weiß".

In der ersten Runde jedenfalls konnten Fritz und Shredder ihrer Favoritenrolle gerecht werden. Shredder gewann dabei einmal mehr ein Endspiel, das zwar gut, aber nicht unbedingt gewonnen aussah.

Ebenfalls von einigen als Anwärter auf einen der ersten Plätze gehandelt wurde Hiarc 9. Dieser hatte jedoch mit dem ChessMaster 10 einen sehr schweren Gegner. In der Partie wurde dann im besten Kaffeehausstil geopfert und verteidigt. Wie so viele Angriffspartien fand aber auch diese keinen Sieger. (Partien nachspielen)



Spannende Entscheidung 2 (31 KByte)

Nicht überzeugen konnte der frisch gebackene Weltmeister Junior, im Turnier noch in Version 8 vertreten. Gegen Gandalf erreichte das israelische Programm nur ein niemals wirklich gefährdetes Remis. Interessanterweise wurden in den einschlägigen Foren im Internet um Gandalf die tollsten Gerüchte gesponnen. Während man sich um die schachlichen Darbietungen der Protagonisten kaum kümmerte, war die anfangs angegebene Versionsnummer 6.0 Anlass zu den wildesten Spekulationen, bis hin zu Androhung gerichtlicher Schritte. Eine wunderbare Belustigung der Turnierteilnehmer, die durch die Angabe immer neuer, erfundener Versionsnummern die Diskussionen noch anheizten.

Computerschach

Gelegentlich merkt man auch den heutigen Schachprogrammen noch an, dass Computer die Züge ersinnen und nicht feinsinnige und auf gewisse Harmonien bedachte Menschen. Eine jener Partien, die vermutlich zwischen stärkeren Menschen niemals auf das Brett gekommen wären, ergab sich in der zweiten Runde zwischen Pro Deo und Shredder 8. (Partien nachspielen)

Auch HiarcS konnte sich in der zweiten Runde wieder in Szene setzen. Dieses Mal musste er gegen Gandalf antreten, der einen katastrophalen Fehler im Endspiel beging. (Partien nachspielen)

Dass nicht immer nur die erste Garde ansprechendes Schach bietet, zeigte Ruffian 2.1.0 im Kampf gegen den Chess Tiger 2004, der auch in dieser Version leider nicht an alte Stärke anknüpfen kann. (Partien nachspielen)



Siegerehrung (27 KByte)

In der dritten Runde bewies Deep Sjeng, dass in diesem Turnier mit ihm zu rechnen ist. In einer komplizierten Partie schlug er Shredder 8, der ausnahmsweise einmal eine Schwäche beim Übergang in das figurenarme Endspiel zeigte. (Partien nachspielen)

Shredder schien der Schreck förmlich in die Algorithmen gefahren; in der nächsten Runde schätzte er seine Chancen beim Abtausch der letzten Türme in ein Bauernendspiel erneut falsch ein und verlor dadurch eine remisliche Stellung gegen HiarcS. In der gleichen Stellung hätte Fritz übrigens den Turmtausch nicht eine einzige Sekunde erwogen, während Junior 9 sich der fatalen Entscheidung von Shredder angeschlossen hätte.

Preis verdient

Die taktisch interessanteste Partie und somit meine erste Wahl für den Schönheitspreis war die Begegnung zwischen dem Chess Tiger und Crafty. Hier zum Genießen.

In der sechsten Runde war Gandalf als Erster fertig – buchstäblich. In der Verlustpartie gegen Aristarch kam der Eindruck auf, es spiele ein Amateur gegen einen Profi. Es wurde aber auch deutlich, warum der Aristarch eine treue Fangemeinde hat. (Partien nachspielen)



Harald Faber und Markus Pillen bei der Arbeit
(31 KByte)

Nach der sechsten Runde wurde mal etwas Neues ausprobiert: Menschenschach! Sechs Spieler des Schachclubs von Zeulenroda stellten sich zum Kampf gegen sechs Bediener von Schachprogrammen. Das Ergebnis von 4,5 zu 1,5 für Zeulenroda stellte den Computerschächern kein gutes Zeugnis aus. Gerade einmal drei Remisen konnten erzielt werden. Trotzdem eine gelungene Abwechslung und für die Computerspieler eine völlig neue Erfahrung, während Schachpartien einmal nicht lärmern zu dürfen.

Endspurt

Beim Computerturnier hatte sich nach der siebten Runde die Spreu vom Weizen getrennt. Deep Sjeng lag mit 5,5 Punkten vorne, auf den Plätzen folgten Hiarc9 und Junior 8, allerdings bereits mit einem ganzen Zähler zurück. Auch in der achten Runde war das belgische Programm nicht zu stoppen. List spielte ein interessantes Gambit, welches allerdings von Deep Sjeng sehenswert widerlegt wurde. (Partien nachspielen)



Computerschachfreunde in action (32 KByte)

Horst Bensteins Kommentar zur Eröffnungsbehandlung von Deep Sjeng: *"Der Anzugsvorteil des Weißen ist so lange gut, wie du nicht in Longins Giftküche kommst."* Wie wahr!

Durch diesen Sieg stand Deep Sjeng bereits vor der letzten Runde als – absolut verdienter – Sieger des Turnier fest, da Hiarc9 und Junior ihre Partien nur unentschieden gestalten konnten. In der letzten Runde waren die meisten Begegnungen eher wenig ereignisreich. Fast schien es, als wüssten die Programme, dass das Turnier bereits gelaufen ist. Der Endstand:

Platz	Name	Rating	Score	Buchholz	M-Buch.
1	Deep Sjeng 1.6 - Dual 2800	2581	7.5	42.5	34.5
2–4	Hiarc9 - P4 3.0 GHz	2737	5.5	46.5	35.0
	Junior 8 - AMD 2600M+	2827	5.5	46.0	35.0
	Shredder 8 P4 2.53 GHz	2864	5.5	44.5	34.0
5–8	Chessmaster 10 - AMD 64-3400	2610	5	44.5	34.5
	Fritz 8 Bilbao - AMD 64-3400+	2724	5	42.5	32.5
	Pro Deo 1.0 - AMD 64-3800	2724	5	41.5	31.5
	Chess Tiger 2004 - AMD 1800	2592	5	37.0	29.0
9–10	Tripple Brain - Dual AMD	2750	4.5	43.5	33.5
	Gandalf X - Centrino 1700	2625	4.5	35.5	27.5
11	List 5.15 - AMD 3400+	2668	4	41.5	31.5
12–13	Delfi 4.5 - P4 3.0 GHz	2589	3.5	37.0	29.0
	Aristarch 4.51 - Celeron 2800	2576	3.5	34.5	27.0
14	SOS 4+ - AMD 2700+	2651	3	36.0	28.0
15–16	Ruffian 2.10 - P4 2,0 GHz	2707	2.5	39.5	29.5
	Crafty 19.1 - P4 3.0 GHz	2618	2.5	35.5	28.0

Innere Einkehr

Nach jedem Turnier stellen sich einige Teilnehmer die Frage, warum man denn überhaupt zu einem Computerschach-Turnier fährt. Doch letztlich eint alle Teilnehmer die Freude am Schach, verbunden mit der Faszination "Computer". Vergleichbar vielleicht mit der Freude als Zuschauer zu einer Sportveranstaltung zu fahren. Alle Beteiligten waren sich überdies darin einig, dass das Turnier in Langenwetzendorf eines der schönsten und lustigsten überhaupt war.



Longin Bauer, Champion aller Klassen (27 KByte)

Neben der Tatsache, dass bei der Turnierleitung mittlerweile eine gewisse Routine eingetreten ist, der freundschaftlichen Atmosphäre unter allen Teilnehmern und der speziell dieses Mal hervorragenden Unterbringung, spielt auch die von Jahr zu Jahr höhere schachliche Qualität der Programme eine Rolle. Einzig die Gewinnausschüttung fällt jedes Jahr geringer aus. Sponsoren für das Turnier sind knapp. Lediglich die Firma ChessBase hat auch dieses Jahr wieder einige Sachpreise zur Verfügung gestellt. Ein Dankeschön nach Hamburg für die langjährige Unterstützung! Ein Großteil der Startgelder wurde für einen gemeinsamen gemütlichen Abend der Teilnehmer verwendet, was auf große Zustimmung stieß, da auf diese Weise alle etwas von dem gezahlten Startgeld hatten. Nur die Tatsache, dass es dieses Jahr keine Pokale, sondern spezielle Münzprägungen für die Teilnehmer gab, sollte für das nächste Jahr überdacht werden. (kb)

Alle Partien aus Thüringen finden Sie hier.

Informationen zum Autor:
Karsten Bauermeister