



Rybka steuert langsam, aber sicher auf einen verdienten Turniersieg zu – die weltstärkste Engine fegte Diep vom Brett, während sich der schärfste Verfolger Zappa gegen DeepSjeng mit einem Remis noch glücklich schätzen durfte. Geheimfavorit Gridchess gab sich gegen The King keine Blöße, sodass die Entscheidung vielleicht wirklich erst am letzten Spieltag in der Partie zwischen dem bisher glücklosen Shredder und Rybka fällt.

Zappa könnte das Turnier noch gewinnen, wird aber nicht mehr weiterentwickelt, wie Bediener und Buchautor Erdogan Günes gegenüber CSS Online zu Protokoll gab:



Erdogan Günes (Zappa): Das Turnier läuft ganz ok, kann mich nicht beklagen. Ich spiele auch Eröffnungen, die ich noch nie gespielt habe. Sonst kommt immer 1.d4, hier lasse ich Zappa aber 1.e4 spielen, und es klappt ganz gut, Zappa ist stark genug.

CSS Online: Warum kein Döner-Gambit mehr?

Erdogan Günes: Ich habe das noch in petto, aber es läuft ja nicht davon, das kann man immer noch spielen.

CSS Online: Hast du die Blitz-WM zu Hause verfolgt?

Erdogan Günes: Ja, ich habe geweint.

CSS Online: Wie lange machst du schon das Buch für Zappa?

Erdogan Günes: Gleich, nachdem die Hydra-Geschichte zu Ende ging. Vincent Diepeveen hat das vermittelt, er meinte, für mein Buch bräuchte ich ein taktisches Programm.



CSS Online: Was ist an der Geschichte dran, dass Zappa nur mit superschnellen Multicore-Rechnern gut spielt?

Erdogan Günes: Zappa ist ein taktisches Programm, das Rechenpower braucht. Ein wissensbasiertes Programm kommt auch mal mit einer langsamen Kiste klar. Ich finde es ok, einen Quad sollte ja mittlerweile fast jeder Haushalt haben, na ja, wenigstens die Spiele-Freaks, die so auf dem Server sind. Für Otto-Normalverbraucher ist es eh egal, da reicht auch ein 486er.

CSS Online: Bist du finanziell an Zappa beteiligt?

Erdogan Günes: Nein. Ich habe meinen Anteil bekommen, Anthony Cozzie hat mir die Spesen für Turin erstattet und eine kleine Aufwandsentschädigung, und seit dem Zeitpunkt, an dem er gesagt hat, er macht nichts mehr an Zappa, kann ich alle Preisgelder und Pokale behalten.

CSS Online: Zappa wird nicht mehr weiterentwickelt?

Erdogan Günes: Anthony hat keine Zeit, er sagt, er ist busy, weil er für Google und andere große Firmen arbeitet.

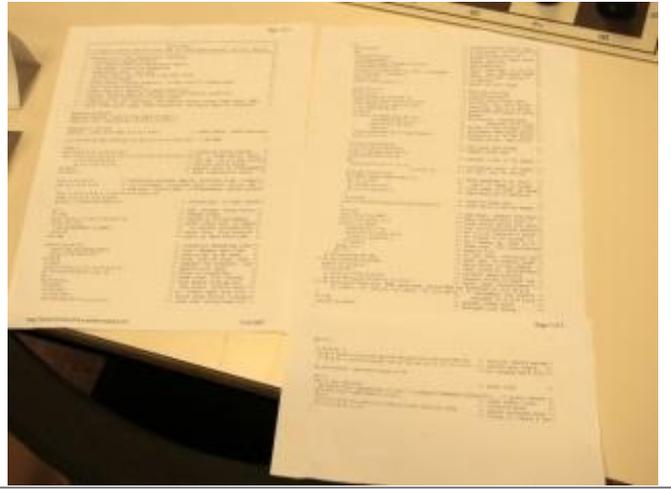
CSS Online: Wie lief der Verkauf bei Chessbase?

Erdogan Günes: Ja, anscheinend nicht so gut, wenn er mit anderen Projekten besser verdient.



Zünglein an der Waage kann am letzten Spieltag Shredder spielen. Stefan ist nicht sehr glücklich mit dem Abschneiden seines Programms, kann aber mit einem Lucky Punch noch in die Medaillen-Ränge vorstoßen. **Stefan Meyer-Kahlen** dazu: "Das Turnier läuft nicht so gut. Was gegen Gridchess schiefging, weiß ich noch nicht so genau. Shredder hat irgendeinen Phantom-Königsangriff gesehen und sich zwischendurch ganz gut gefühlt. Aber die ganze Abwicklung war nur heiße Luft, und Shredder hat immer mehr Zugeständnisse gemacht, um seine heiße Luft zu behalten. Irgendwann waren es dann zu viele Zugeständnisse und die Partie war verloren. Vorher habe ich schon sehr unglücklich zwei Remisen mit Weiß abgegeben. Gegen Jonny aus dem Buch, da konnte Jonny einen Zug nach Buchende schon eine Zugwiederholung erzwingen. Gegen The Baron kam Shredder sogar mit einer verlorenen Stellung aus dem Buch, konnte sich aber gerade noch herauswurschteln und ein Remis retten. Das waren die negativen Höhepunkte von Shredder. Wenn ich Glück habe, kann ich ja noch Dritter werden."

Derweil bekam Shredder de Aufbau-Gegner Micromax zugelost, den er schlug. Der komplette Sourcecode des Micromax-Programms liegt immer neben dem Brett ausgedruckt auf dem Tisch – wollte Stefan das mit Shredders Code auch tun, bräuchte er sicher einen unhandlichen Papierstapel.





IsiChess - Rybka 2.3.2

15.06.2007

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Le2 e5 7.Sb3 Le7 8.a4 Sc6 9.Lf3 Sb4 10.0-0 Le6 11.Te1 Tc8 12.Lg5 h6



Eine komplizierte Stellung, die - unschwer zu erkennen - aus einem Najdorf-Sizilianer entstanden ist. Rybka hat gerade den Lg5 angegriffen. Wo soll dieser hin? **13.Ld2?** Hier steht der Läufer ausgesprochen bescheiden, verstellt die d-Linie für die Dame und nimmt dem schlecht stehenden Sb3 eventuell das Überführungsfeld d2. [Natürlich sollte der Läufer am besten nach 13.Le3 wo er eventuell mal nach b6 gelangen könnte.] **13...0-0 14.a5?!** Dieser Zug wäre nur gut in Verbindung mit einem auf e3 stehenden Läufer. [In Anbetracht der - aufgrund des schlecht stehenden Ld2 - nicht entwicklungsfähigen weißen Stellung sollte 14.Le3 ernsthaft in Betracht gezogen werden. Nach 14...d5 15.exd5 Sbx d5 16.Ld2 muss der Läufer zwar wieder nach d2, aber jetzt hat er immerhin ein Ziel auf c3 nach Wegzug des Sc3.] **14...Dd7³ 15.Sc1** Schon wieder zeigt sich die ungeschickte Stellung des Ld2, denn der Sb3 sucht sich das bescheidenere Feld c1, um zurück ins Spiel zu kommen. Nach dieser weiteren positionellen Ungenauigkeit kommt Schwarz durch energische Zentrumsaktionen in Vorteil! [Zum letzten Mal war 15.Le3!? möglich, obwohl nach 15...d5! 16.exd5 Lf5! 17.Tc1 e4 der schwarze Vorteil unbestreitbar ist.] **15...d5 16.exd5 Lf5 17.Txe5** [Etwas vorsichtiger sieht 17.Sd3 aus. Nach 17...Lxd3 18.cxd3 Sxd3 19.Te2 Sxb2 20.Db3 Sc4 steht Schwarz aber auch klar besser.] **17...Lxc2 18.Df1 Lg6**



19.Kh1? Soviel Zeit hat IsiChess nicht. [Hartnäckige Abwehr hätte Weiß noch mit 19.Ld1 leisten können, z.B. 19...Ld6 20.Te1 Sfxd5 21.Sxd5 Sxd5 22.Lb3] **19...Ld6-+** Jetzt ist der Partiegang zugunsten von Schwarz entschieden. **20.Te2 Sc2 21.Ta2 Sd4 22.Te3 Lf4 23.Te2 Sxe2 24.Dxe2 Tfe8 25.Le3 Lxe3 26.fxe3 Se4 27.Ta1 Sxc3 28.bxc3 Txc3 29.Df2 Tc2 30.Se2 Ld3 31.Tc1 Tec8 32.Te1 Lxe2 33.Lxe2 Dxd5 34.h4 Dd2 35.Kg1 Tc1 36.Tf1 Txf1+ 37.Lxf1 Dxf2+ 38.Kxf2 Tc5 0-1**

Johannes Zwanzger (Jonny): Von August letzten Jahres bis März ging gar nichts, weil ich Diplomarbeit gemacht habe, aber danach habe ich ziemlich viel programmiert, so im Schnitt drei Stunden pro Tag. Das Problem ist nur, dass es im Moment nicht besser wird, egal was ich mache. Ich scheine auf einem lokalen Maximum angekommen zu sein, wo mich jede Änderung erstmal tief ins Tal führt. Im Moment ist Jonny wohl nicht viel stärker als The King.



Johannes hat die seiner Meinung nach beste Partie von Jonny für CSS Online kommentiert.

Jonny - The King

WCCC 2007 Amsterdam (4), 13.06.2007

1.d4 d5 2.Sf3 Sf6 3.c4 dxc4 4.e3 e6 5.Lxc4 c5 6.0-0 a6 7.dxc5 Dxd1 8.Txd1 Lxc5 9.Le2 b6



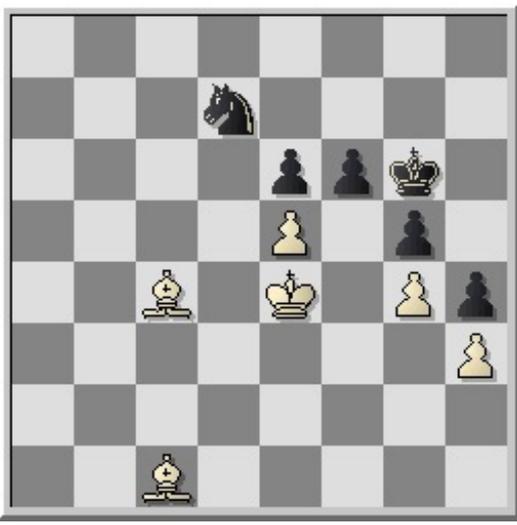
Hier war Jonny aus dem Buch. Aufgrund der symmetrischen Bauernstruktur hat die Stellung natürlich eine gewisse Remistendenz, dennoch habe ich diese Variante bewusst im Buch gelassen: Weiss ist besser entwickelt und kann deshalb einigermaßen risikolos auf Gewinn spielen. **10.Sfd2!**? Nach langem Nachdenken verfiel Jonny auf diesen Zug. Weiss moechte sich schnell mit f3 und e4 im Zentrum aufbauen und mit Sb3-d4, Sc3 und Le3 eine harmonische Aufstellung einnehmen. **10...Lb7 11.Sb3 Le7 12.f3 Sbd7 13.Sc3 0-0 14.e4 Sc5 15.Sd4 Tfd8 16.Le3 Tac8 17.Tac1 b5 18.a3 h6** Nach beiderseits logischen und unspektakulären Zügen kann die Partie nun wirklich beginnen. **19.Kf1!**? Nimmt den König aus der Diagonale a7-g1. Jonny überlegte auch an 19. Kh1?!, aber dort steht der König deutlich schlechter: erstens müsste Weiß dann ständig auf Grundreihenmatts aufpassen und zweitens würde sich der König damit vom Zentrum entfernen, im Endspiel nicht selten der Anfang vom Ende. **19...Lf8?!** Hier wie in der Folge agiert "The King" ziemlich planlos. Andererseits ist es auch alles andere als einfach, etwas konkretes vorzuschlagen. Abwarten und den Gegner auskontern ist oft gar keine schlechte Strategie, hier allerdings zahlt sich das nicht aus. **20.b4 Scd7 21.Sb3** Von hier aus schaut der Springer sowohl nach a5 als auch nach c5. Schwarz muss mit beiden Zügen rechnen, was seine Verteidigungsaufgabe erschwert. **21...Le7?! 22.Sa5 La8**



Der Springer auf a5 dominiert in Kooperation mit dem weissen Zentrum den Läufer auf a8. Außerdem liegt jetzt immer das Motiv a3-a4 in der Luft, da der Bauer auf a6 hängt. **23.Sa2 Txc1 24.Txc1 Ld6 25.Kg1 Sh5?! 26.g3 Shf6 27.Sc6 Tf8** [27...Tc8?? 28.Se7+]



28.Ld4! Bringt die Drohung e4-e5 (ggf. nach weiteren Vorbereitungszügen) ins Spiel, so dass Schwarz auf lange Sicht nicht einfach stehenbleiben kann. **28...Sb8 29.Sxb8! Lxb8 30.a4** Bereits hier kann man wohl von einer weissen Gewinnstellung sprechen. Auf der b-Linie wird sich ein weißer Freibauer bilden, während sein schwarzes Pendant auf der a-Linie dem Tode geweiht ist. **30...bxa4 31.Lxa6 Sd7 32.Td1 Kh7 33.Le3** [Dass die Computer hier keinen Gedanken an 33.Lxg7 Kxg7 34.Txd7 (auch noch it klarem weissem Vorteil) verschwenden, zeigt, wie gut Weiss bereits steht.] **33...Se5 34.Lc5 Tg8** [34...Sxf3+? 35.Kf2] **35.Le2!** Elegant gespielt. Weiss hat es nicht eilig und schließt erst einmal den schwarzen Springer vom Spiel aus. **35...Tc8 36.f4 Sg6 37.La6 Tc6 38.Lb5 Tc8 39.e5 Lf3 40.Tc1 Lc6 41.La6 Td8** Da die schwarze Stellung bei passiver Verteidigung ohnehin hoffnungslos ist, entschließt sich "The King", eine Figur für weisse Bauern zu opfern, um noch etwas im Trüben zu fischen. **42.Lb6 Td2 43.Txc6 Txa2 44.Tc8 Lxe5 45.fx5 Tb2** Danach kann Weiss forciert die Türme tauschen; das entstehende Endspiel ist dank der Mehrfigur leicht gewonnen, auch wenn nur am Königsflügel Bauern verblieben sind. [45...Sxe5 46.Tc3 Ta1+ 47.Kg2 Ta2+ 48.Kf1 Ta1+ 49.Ke2 a3 50.Ld4 ist allerdings auch hoffnungslos, gegen Computer sowieso.] **46.Ld4 Txb4 47.Tc4 Txc4 48.Lxc4 Se7 49.Kf2 Sc6 50.Lc3 a3 51.Kf3 h5 52.Ke4 h4 53.g4 g5 54.Ld2 Kg6 55.Lc1 a2 56.Lxa2 Sb8 57.Lc4 Sd7 58.h3 f6**



Da jetzt etwa 59. Lxe6 Sxe5 60. Lb2 Sc6 61. Kd5 Sd8 62. Kd6 Kg7 63. Ld5 gewinnt, gab "The King"-Autor Johan de Koning die Partie auf.[Auf Dauer entkommt der schwarze Springer dem Läuferpaar nicht, z.B.: 58...Sf8 59.La3 Sh7 60.Le7 Kg7 61.Ld3 Kg8 62.Kd4; 58...Sb6 59.Lb3 Sd7 60.La3 Sb6 61.Kd4 Sd7 62.La4 Sb6 63.Lc2+ Kg7 64.Le7 Kh6 65.Lf8#] **1-0**



DeepSjeng erschien vor einigen Wochen in einer neuen Version mit eigener GUI. Der sympathische Programmierer aus Belgien über die neue Version:

Gian-Carlo Pascutto: Es gab viele Verbesserungen in der Bewertung von Freibauern und der Königssicherheit, und hier im Turnier spielt DeepSjeng bis jetzt ja ganz gut.

CSS Online: *Verdienst du viel Geld mit Sjeng?*

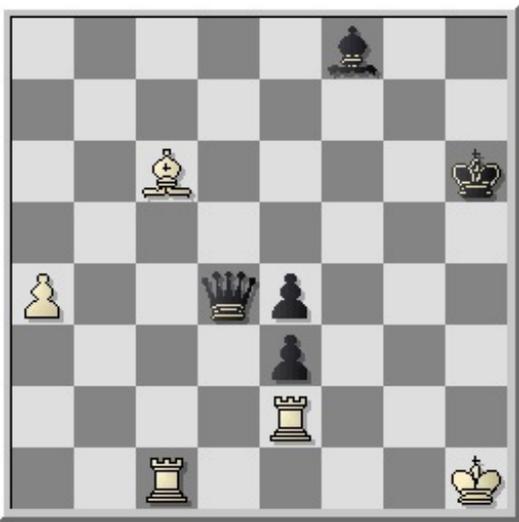
Gian-Carlo Pascutto: Nein. (lacht) Aber ich kriege eine Menge positives Feedback, weil die Oberfläche so einfach ist. Man kann sie einfach auf dem Arbeits- oder Heimcomputer installieren und loslegen, einfach schachspielen. Und wer die Engine in einer anderen GUI benutzen möchte, kann das ja auch ganz problemlos tun.

Die gewachsene Endspielstärke von DeepSjeng zeigt sich u.a. an folgendem lehrreichen Endspiel:

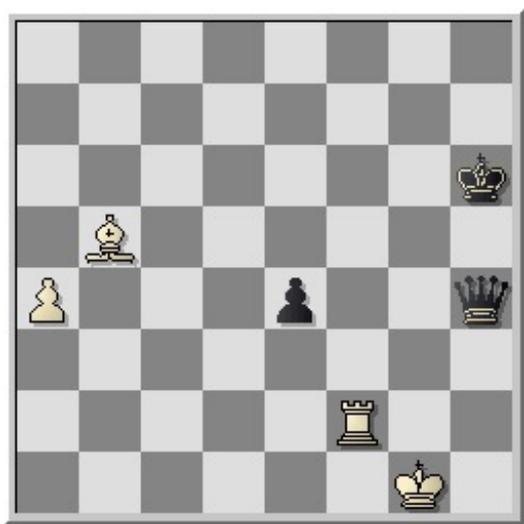
The King - Deep Sjeng

15th World Computer Chess Championship Amsterdam, (7), 16.06.2007

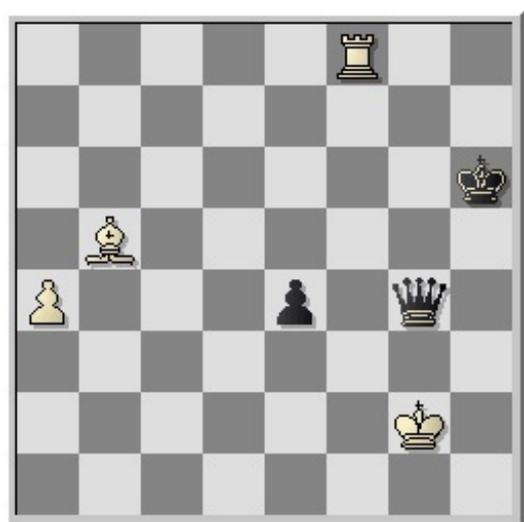
1.e4 c5 2.Sf3 e6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 a6 5.Ld3 Sf6 6.0-0 d6 7.c4 Ld7 8.Sc3 Sc6 9.Sxc6 Lxc6 10.De2 Le7 11.Td1 Da5 12.Ld2 De5 13.Tac1 h6 14.b4 0-0 15.g4 g5 16.Tf1 Sh7 17.Kh1 Dd4 18.f3 Ld7 19.Le3 Dg7 20.Dd2 Sf6 21.h4 Se8 22.Kg2 f6 23.Th1 Tf7 24.Ld4 e5 25.Le3 Sc7 26.Le2 Lf8 27.Ld1 h5 28.gxh5 gxh4+ 29.Kf1 Kh8 30.Txh4 f5 31.Th1 Tc8 32.Le2 Dh7 33.Ke1 Se6 34.Td1 Lc6 35.b5 axb5 36.cxb5 Le8 37.a4 Tfc7 38.Sd5 f4 39.Lf2 Tc2 40.Dd3 Dg7 41.Kf1 Dg5 42.Sb4 T2c7 43.Dd5 Lf7 44.b6 Td7 45.Lh4 Dh6 46.Lb5 Sd4 47.Lxd7 Lxd5 48.Lxc8 Lc4+ 49.Kg2 Dg7+ 50.Lg4 Le6 51.Sd5 Lxd5 52.h6 Dg6 53.exd5 Lxh6 54.Lf2 Kg7 55.Thg1 Dc2 56.Tc1 De2 57.Tc7+ Kg6 58.Td7 Lf8 59.Txb7 Sc2 60.Lh3 Kf6 61.Tc1 Se3+ 62.Kg1 Dxf3 63.Th7 Kg6 64.Th4 Dxd5 65.Lxe3 fxe3 66.Tg4+ Kh6 67.Lg2 Dd2 68.Tgc4 d5 69.T4c2 Dd4 70.Te2 Dxb6 71.Lxd5 Dd4 72.Lc6 e4 73.Kh1



Bei heterogener Materialverteilung liegt dennoch ein materiell ausgeglichenes Endspiel vor. Bitte stellen Sie sich vor, Sie wären der Führer der schwarzen Steine vor dem nächsten Zug: 1. Wie würden Sie die allgemeine Lage beurteilen? 2. Skizzieren Sie einen Plan, der Schwarz am meisten zugewogen kommen würde! 3. Mit welchem konkreten Zug sollte der Plan eingeleitet werden? **73...Ld6!** 1. Schwarz steht besser! Alle Freibauern sind momentan nicht sehr gefährlich in Bezug auf die Gefahr einer möglichen Umwandlung. Allerdings ist der schwarze Freibauer e3 doch verdächtig nah am gegnerischen König, so dass Schwarz darauf aufbauend einen vorteilhaften Plan finden kann. 2. Der Plan sieht vor, den schwarzen Läufer nach f2 zu überführen, von wo aus er den Kontakt der weißen Türme zum eigenen König unterbricht. Weiter muss die Dame auch zum Königsflügel, um den Läufer bei der Überführung zu unterstützen. Später ergeben sich dadurch Mattgefahren. Natürlich muss Schwarz dabei verhindern, dass der a-Bauer zu weit vorrückt und dass der eigene König in Gefahr gerät. 3. Der Einleitungszug ist Lf8-d6! **74.Lb5 Df6 75.Kg1 Kh7 76.Tf1 Dh4!** Von h4 aus unterstützt die Dame den Läufer auf seinem Weg ideal! **77.Tf7+ Kg6 78.Tf1 Lg3 79.Tg2** Weiß kann die Ausführung des Plans nur vorübergehend behindern. **79...Kh6 80.Tf8 Lf2+** Der Läufer hat sein Ziel erreicht und sofort ergeben sich unlösbare Mattgefahren. **81.Tgxf2** Es gibt nichts anderes! **81...exf2+ 82.Txf2**



Deep Sjeng hat viel erreicht! Aber reicht der kleine materielle Vorteil in einer so weit fortgeschrittenen Phase noch aus, um zwingend zu gewinnen? Wahrscheinlich nicht, wenn The King sich auf die Sicherung der Stellung seiner Figuren konzentriert und dabei den e-Bauern nicht weiter vorlässt. **82...Kg7 83.Kf1 Dh5 84.Kg2 Kh6 85.Tf8?!** The King missachtet die Erfordernisse der Stellung. Ein einfaches Remis hätte er erreicht, wenn der Turm - die Schlüsselfigur der weißen Stellung - auf der zweiten Reihe geblieben wäre und seinen König nicht allein lassen würde. Von e8 aus kann er seinem König nicht so gut zur Seite stehen, wie auf der zweiten Reihe. Dennoch verliert dieser Zug immer noch nicht. Aber er macht Weiß das Leben schwerer. [Ich kann nicht erkennen, wie Deep Sejang nach 85.Te2 Fortschritte machen will.] **85...Dg4+**



86.Kh2? Ein völlig unsinniger Zug, der entscheidende Fehler zudem! [Anstatt sich vom Bauern zu entfernen, hätte sich der weiße König seinem Hauptproblem natürlich zuwenden sollen: 86.Kf1 Schwarz kann jetzt zwar den a-Bauern erobern nach 86...e3! 87.Le2! Die letzte Chance! 87...Dxa4 aber nach 88.Tf3 steht die Festung und erweist sich als unerschütterlich nach z.B. 88...De4 89.Kg2 Kg6 90.Kg3 Kg5 91.Kg2=] **86...e3-+** Jetzt setzt sich Schwarz durch! **87.Te8** [87.Th8+ Kg7 88.Te8 Df4+ ist gleichwertig!] **87...Df4+ 88.Kh3** [Im Fall von 88.Kg2 bringt Schwarz den Gegner in Zugzwang 88...Df2+ 89.Kh3 Df3+ 90.Kh2 Kg7 91.Te7+ Kf6 92.Te8 Kf7 93.Kg1 Dh3 Zugzwang, z.B. 94.a5 Dg4+ 95.Kh2 Dh5+ 96.Kg3 Dxb5] **88...Kh7 89.Ld3+ Kg7 90.Lb5 Kf7 91.Kg2 Dg4+ 92.Kh2 Df3 93.Kg1 Df2+ 94.Kh1 Dg3** Zugzwang! **95.a5 Dg5 96.Kh2 Dxb5 97.Txe3 Dxa5** Matt in 26! 0-1