



In der siebten Runde hat sich schon die Spreu vom Weizen getrennt; die Ansetzungen lauteten:

Rybka (5)	The Baron (1.5)	1-0
Zappa (4.5)	Isichess (2)	1-0
Shredder (4)	Diep (3.5)	1-0
The King (1.5)	DeepSjeng (4)	0-1
Gridchess (4)	Micromax (0)	1-0
Loop (3)	Jonny (3)	1-0

Auslosung Runde acht:

DeepSjeng (5)	Rybka (6)	
The Baron (1.5)	Zappa (4.5)	
Gridchess (5)	Shredder (5)	
Diep (3.5)	The King (1.5)	
Isichess (2)	Loop (4)	
Micromax (0)	Jonny(3)	

Ziemlich erfolgreich spielt Isichess, das schon einigen Favoriten ein Remis abnahm. Dabei handelt es sich laut Gerd Isenberg um eine ziemlich alte Version mit nur wenigen Änderungen. Eine ganz neue Isi-Engine hat Gerd in Arbeit, aber "es wird noch eine Weile dauern, bis die so weit ist."





Was ein so Erdo wert ist



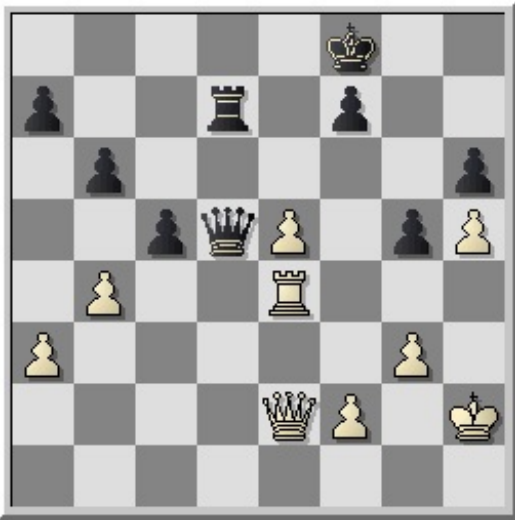
Shredder ist Blitzweltmeister. Mal wieder, diesmal aber eher glücklich, denn in der entscheidenden Runde stand Stefan Meyer-Kahlens Programm auf Verlust. Sein Gegner Zappa wäre bei einem Sieg selbst Blitzweltmeister gewesen. Leider (für Zappa) oder zum Glück (für Shredder) war Erdogan Günes, der schneller zieht als Lucky Luke, nicht vor Ort; Zappa wird von Martin Schadd bedient, der in Maastricht beim Turnierleiter Jaap van den Herik studiert. Für das Blitzturnier flog aber ein Freund von Erdo ein. Der Unglücksrabe gab in der Partie einen falschen Zug ein und führte die illegale Antwort auf dem Brett aus. Schiedsrichter van den Herik, der pflichtgemäß danebenstand, beendete die Partie deshalb sofort, und Shredder errang zum fünften Mal in den letzten sechs Jahren den Blitz-Titel, einen vollen Punkt vor Rybka und anderthalb Punkte vor dem unglücklichen Zappa. In Amsterdam spielt die Version 10.12, also nicht die Verkaufsversion, sondern der aktuelle Entwicklungsstand der Shredder-Engine.

1.	Shredder	6.0
2.	Rybka	5.0
3.	Zappa	4.5
4.	GridChess	4.0
5.	Deep Sjeng	3.5
6.	Jonny	3.0
7.	Loop	2.0
8.	micro-Max	0

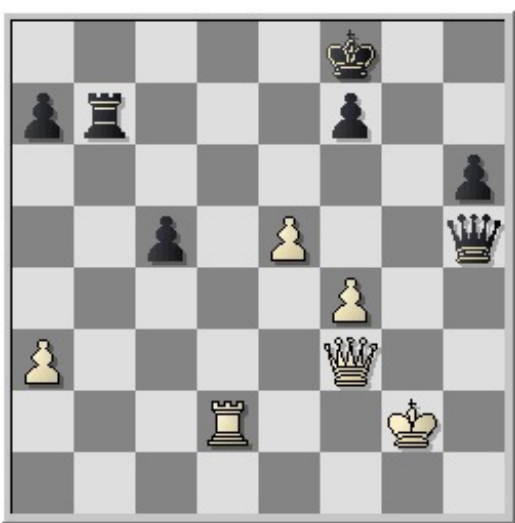
Loop - Shredder

15th World Computer Chess Championship Amsterdam, (2), 12.06.2007

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 d5 4.Sf3 Le7 5.Lg5 h6 6.Lxf6 Lxf6 7.cxd5 exd5 8.Db3 c6 9.e3 Sd7 10.Ld3 0-0 11.0-0 Te8
 12.Tae1 Sb6 13.h3 Dc7 14.Tc1 Ld8 15.Tfe1 Le6 16.Dc2 Le7 17.Te2 Tac8 18.Tce1 Lf8 19.e4 dxe4 20.Lxe4 Dd7
 21.Ld3 Tcd8 22.a3 Dc8 23.b4 Sd5 24.Sxd5 Lxd5 25.Se5 Dc7 26.Lh7+ Kh8 27.Le4 Kg8 28.h4 Lxe4 29.Txe4 Dd6
 30.g3 Dd5 31.Sc4 Txe4 32.Txe4 Df5 33.De2 g6 34.Sa5 Dd7 35.h5 g5 36.Kg2 b6 37.Sc4 Lg7 38.Se5 Dd5 39.Df3
 Lxe5 40.dxe5 Td7 41.De2 c5 42.Kh2 Kf8



Schwarz steht besser, weil seine Schwerfiguren die einzige offene Linie beherrscht und er bessere Aussichten hat, einen entfernten Freibauern zu bilden. Wie kann Weiß sich gegen zunehmenden schwarzen Druck wehren? **43.Tc4?** Loop versucht die Bildung eines gegnerischen Freibauern zu vermeiden, dabei geht er aber eine taktische Bindung des Turms an die Dame ein. [Die weiße Stellung benötigt aktives Gegenspiel wie die Luft zum Atmen! Mit 43.f4! droht Weiß selber mit Freibauernbildung und rückt zugleich dem schwarzen König zu Leibe!] **43...Te7!** Shredder zwingt Loop dazu, eine weitere Verpflichtung einzugehen! **44.f4?** Was einen Zug vorher noch richtig war, ist jetzt schon der Keim der Niederlage! [Weiß hätte die reuevolle Rückkehr des Turms spielen sollen: 44.Te4 cxb4 45.axb4 a5 46.bxa5 bxa5 und jetzt erst 47.f4! gxf4 48.gxf4 Tc7 49.Te3 Tc1 50.Df3³] **44...gxf4 45.gxf4 Dd8!** Sehr stark gespielt! Schwarz droht Te7 - d7 und nachfolgende Infiltration auf der zweiten Reihe und zugleich ein Eindringen der Dame nach h4! **46.bxc5 Td7 47.Tc2 Dh4+ 48.Kg2 bxc5-+** Die unterschiedliche Wirksamkeit der Schwerfiguren fällt nun auf! Weiß wird auf Dauer keinen Materialverlust vermeiden können. **49.Td2 Tb7** Schwarz greift an und muss Abtausch vermeiden. **50.Df2** [50.Df3 reicht auch nicht: 50...Tb1 51.Td1 Tb2+ 52.Kg1 c4-+] **50...Dg4+ 51.Dg3 Dxb5 52.Df3**



52...Dxf3+! Nach dem Bauerngewinn wickelt Schwarz in ein gewonnenes Turmendspiel ab. **53.Kxf3 Tc7!** Jawohl, hinter den Bauern! **54.Th2 Kg7 55.Tg2+ Kh7 56.Tc2 c4 57.Tc3 Kg7 58.a4 h5 59.f5 Kf8 60.Kf4 Ke7 61.Ke3 Tc8 62.Kf3 f6 63.e6 Kd6 64.Ke4 a5 65.Kd4 h4 66.Ke4 Tg8 67.Kf4 Kd5 68.Tc2 Kd4 69.Td2+ Kc3 70.Td7 h3 71.Kf3 Kb2 72.Td2+ Kb3 73.Th2 c3 74.Txh3 c2 0-1**



Jonny - GridChess

15th World Computer Chess Championship Amsterdam, (2), 12.06.2007

1.d4 Sf6 2.Sf3 d5 3.c4 c6 4.Sc3 e6 5.Lg5 Sbd7 6.cxd5 exd5 7.e3 Le7 8.Dc2 h6 9.Lh4 0-0 10.Ld3 Te8 11.0-0 Se4 12.Lxe7 Dxe7 13.Tae1 b6 14.Tb1 Lb7 15.Tbc1 f5 16.Kh1 Tac8 17.Da4 a6 18.Db3 Dd6 19.Lxe4 fxe4 20.Se5 Sxe5 21.dxe5 Dxe5 22.Dxb6 De7 23.Sa4 Tb8 24.Tc2 Dd6 25.Tfc1 Tf8 26.Da5 De7 27.Sc5 Lc8 28.Sb3 Ld7 29.Kg1 Kh7 30.Ta1 Dg5 31.Dxa6 Tf6 32.Df1 Lh3 33.Kh1 Lg4 34.h3 Dh5 35.Kg1 Ld7 36.Sc5 Lc8 37.De2 Tf3



Für Computer ist das eine reine Brute-Force-Aufgabe, für Menschen nicht! Schwarz macht mächtig Druck auf den weißen König. Wie soll Weiß reagieren? **38.Tac1?** Jonny tut so, als ginge ihn der Angriff auf seinen König nichts an. Computer haben halt kein Gefühl für die eigene Königssicherheit! Sie rechnen nur bis zum Horizont, ob sie matt werden oder nicht! [Da keine Verstärkungsmöglichkeiten der eigenen Abwehr ersichtlich sind, verdient der weiße König die sofortige Evakuierung mit 38.Kf1! und er darf sich berechnete Hoffnungen machen, zu überleben, wenn er in den nächsten Zügen sehr genau spielt: 38...Lxh3! (Nur zum Ausgleich führt 38...Dg5 39.Td1 Tf6 40.Td4 Tg6 41.f4! Dh4! (41...Dg3 42.Df2 Dh2 43.Dg1 Dg3 44.Df2=) 42.Df2 Tg3 43.f5=) 39.gxh3 Dxh3+ 40.Ke1 Tbf8 Schwarz will den weißen König nicht entkommen lassen! 41.Df1 Dg4! Am stärksten! (41...Dh4?! 42.Te2 Th3 43.Kd2) 42.Td1 Txe3+ 43.Te2 Tef3 44.Kd2 e3+ 45.Kc1 Txf2 46.Txf2 exf2µ der weiße König ist zwar entkommen, aber Schwarz hat noch Angriff. Immerhin kann Weiß weiter kämpfen.] **38...Lxh3!** GridChess löst die Brute-Force-Aufgabe und startet den entscheidenden Mattangriff! **39.gxh3 Tbf8!**



GridChess zieht das Mattnetz zu! Es gibt kein Entkommen! **40.Sb3 Dh4 41.Df1 Txb3 42.Dg2 Tf5 43.Kf1 Th2 44.Dg1 c5 45.f4 Th1 46.Tg2 0-1**