



Am zweiten Tag der Mainzer Livinston Chess960-Weltmeisterschaft sah die Göttin der Statistik mal wieder genauer hin: wenn ein Programm 200 Elo-Punkte stärker spielt als die anderen, dann wird es mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit am Ende mit einem standesgemäßen Vorsprung vorn liegen. Genau das geschah; Rybka qualifizierte sich locker und mit komfortablem Vorsprung für das Finale. Der zweite Finalteilnehmer wurde zwischen Shredder und Naum ermittelt, die nach dem ersten Tag nur einen halben Punkt auseinander lagen.

Vorrunden doppelrundig stattfinden, damit sich die Programmierer nicht langweilen müssen. Schließlich wird in Mainz traditionell Schnellschach gespielt, 20 Minuten pro Partie plus 5 Sekunden Bonuszeit pro Zug. In sehr langen Partien zehren die Programme und vor allem ihre Bediener am Ende fast nur noch von der Bonuszeit, was zu putzigen Zeitnotschlachten und durchgeschwitzten Programmierern führt.

Die Spielregeln sind ähnlich wie letztes Jahr: die vier Teilnehmer spielen zwei Vorrunden jeder gegen jeden, wonach das Feld in zwei Finalisten und zwei Beinahe-Finalisten zerfällt, die am dritten Tag Matches von vier Partien spielen. Der einzige Unterschied zum Vorjahr besteht darin, daß die



Das Ambiente vor Ort ist recht nett ...



... der Spielsaal klimatisiert ...



... die Aussicht gut ...



... und der Rhein fließt so dahin.



Apropos Sehenswürdigkeiten ...



... nebenbei gibt es eine Frauen-WM ...



... die mehr Zuschauer findet als das Computerturnier!



Das ist keine Großmeisterin, sondern Gian-Carlos Muse.

Doch nun zum Entscheidungskampf zwischen Shredder und Naum. In der ersten Runde hatte Shredder Weiß:

4. Livingston Chess960-Weltmeisterschaft, Mainz, 31.7.2008

Shredder - Naum

Startposition

qrknbbnr/pppppppp/8/8/8/PPPPPPPP/QRKNBBNR w HBhb -



1.e2-e4 e7-e5 2.Sd1-e3 Sg8-f6 3.f2-f3 Sd8-e6 4.Le1-h4 0-0-0 5.Sg1-h3 Th8-g8 6.b2-b4 a7-a5 7.Da1xe5 a5xb4 8.De5-b2 Lf8-c5 9.Se3-f5 Da8-a7



Shredder spielte den folgenden Qualitätsgewinn mit +1,27, Naum war bei -0,56.

10.Sf5xg7 Lc5-d4 11.c2-c3 b4xc3 12.d2xc3 Ld4-c5 13.a2-a4 Tg8xg7 14.Lh4xf6 Lc5-e3+ 15.Kc1-d1 d7-d5
 16.Lf6xd8 Se6xd8 17.e4xd5 Le8xa4+ 18.Kd1-e1 Da7-c5 19.c3-c4 Le3-d4 20.Db2-d2 c7-c6 21.Lf1-e2 Tg7xg2
 22.Ke1-f1 Tg2-g8 23.Sh3-f4 h7-h6 24.Le2-d3 Kc8-b8 25.Ld3-h7 Tg8-g7 26.Sf4-d3 Dc5-d6 27.Lh7-e4 c6xd5
 28.c4xd5 f7-f5 29.Le4xf5 Dd6xd5 30.Lf5-e4 Dd5-g8 31.Sd3-f4 Ld4-c5



Der laue schwarze Angriff ist abgeschlagen, und nun werden auch noch die Damen getauscht. Shredder goutierte das mit +1,63 Bewertungspunkten, Naum fand seinen Nachteil ziemlich exakt einen Bauern wert.

32.Dd2-d5 Dg8xd5 33.Le4xd5 Lc5-d6 34.Sf4-e2 Tg7-d7 35.Ld5-e4 Ld6-c5 36.Se2-c3 La4-c6 37.Le4xc6 Sd8xc6
 38.Kf1-g2 Td7-g7+ 39.Kg2-h3 Sc6-e5 40.Sc3-e4 Lc5-e3 41.Tb1-b3 Se5-g6 42.Kh3-g4 Sg6-e7+ 43.Kg4-h5 Le3-f4
 44.Tb3-b5 Tg7-f7 45.h2-h4 Se7-c6 46.Th1-d1 Kb8-c7 47.Kh5-g6 Tf7-e7 48.Tb5-f5 Lf4-e3 49.Se4-c3 Te7-d7
 50.Sc3-b5+ Kc7-c8 51.Tf5-f8+ Sc6-d8 52.Td1-a1 Kc8-b8 53.f3-f4 Le3-c5 54.Tf8-e8 Lc5-f2 55.h4-h5 b7-b6
 56.Kg6xh6 Kb8-b7 57.Kh6-g6 Kb7-c6 58.Ta1-b1 Td7-d3 59.Te8-e7 Td3-g3+ 60.Kg6-f5 Lf2-c5 61.Te7-c7+ Kc6-d5
 62.Tc7-d7+ Kd5-c4 63.Td7xd8 Tg3-h3 64.Td8-d2 Th3-e3



Hier sprang Shredders Bewertung von +14,x auf über +26; Naums Bewertung war bereits in den letzten zwei Zügen von -6,6 auf -10 gesackt.

65.h5-h6 Te3-e7 1-0

Diese Partie gibt es gleich zweimal zum Herunterladen, einmal mit den Shredder-Bewertungen, einmal mit den Bewertungen von Naum. Es mag für den einen oder anderen interessant sein, die Bewertungen der hier spielenden stärkeren Entwicklungsversionen mit denen seiner aktuellen kommerziellen Versionen zu vergleichen. Aber Achtung: Shredder spielt unter seiner eigenen GUI und speichert im Shredder-FEN, während Naum unter Arena läuft und die Partie demzufolge als Arena-FEN vorliegt. Der Unterschied betrifft nur die Codierung Rochade-Rechte in der Startpositionen, der Rest ist identisch.

Shredder-Naum mit den Original-Bewertungen von Shredder (Shredder-FEN)

Shredder-Naum mit den Original-Bewertungen von Naum (Arena-FEN)

Die anderen Partien (aber ohne Bewertungen) gibt es wie üblich auf der Chesstigers-Webseite. Und demnächst (mit Bewertungen der einzelnen Programme) bei CSS Online.



Finalist SMK ...



... und Finalist Vas Rajlich



Schiri Hans Secelle



Programmierer Gian-Carlo Pascutto



Kein Grund, nachdenklich zu gucken, Rybka ist schon qualifiziert



Zauberwürfel-Magier und Rybka-Bediener in vielen anderen Turnieren Hans van der Zijden

Die zweite Runde endete Remis, wonach Shredder seinen Vorsprung vor Naum nur noch gegen Sjeng verteidigen mußte, während Alexander Naumov der schrecklichen Rybka gegenüber saß und Siege brauchte. Das klappte leider nicht noch einmal, und so zog Shredder ins Finale ein. Verdient zwar, aber traurig für einen enttäuschten Alex Naumov, der zu den richtig netten Typen gehört und dessen Programm hier sehr schöne Partien gespielt hat (die wir in einem späteren Beitrag auch noch zeigen werden). Immerhin bleibt ihm der Trost, sich am Finaltag nicht von Rybka abschlagen lassen zu müssen, wie es für Shredder zu befürchten ist.
