





Startschwierigkeiten

Es ist wieder soweit: die Weltmeisterschaften im Chess960 in Mainz haben begonnen. Neben Stars wie Vishy Anand, Magnus Carlsen, Alexandra Kosteniuk und Katherina Lahno spielen auch die Computer ihr eigenes Turnier. Die Bühne, auf der die Programme das nach dem Sponsor Livingston benannte Championat bestreiten, steht wie im vergangenen Jahr im Foyer der Rheingold-Halle, so daß jeder Schachenthusiast die vermutlich höchstklassigen Chess960-Partien des Turniers ansehen kann. Wovon nicht nur Feld-, Wald- und Wiesenschächer Gebrauch machen, sondern auch etliche Großmeister, Hikaru Nakamura zum Beispiel.

Die Livingston-Computer-Weltmeisterschaft im Chess960 begann genau wie letztes Jahr mit einer Niederlage von Rybka. Am Ende des ersten Tages steht Vasik Rajlichs Engine natürlich dennoch auf dem ersten Platz, den sie sich allerdings nach einer Niederlage gegen Naum mit diesem Programm teilen muß. Beide haben 3,5 Punkte, Shredder folgt auf den Fersen mit 3 Punkten, während Sjeng mit zwei Punkten schon etwas abgeschlagen am Tabellenende liegt. Die Finalisten des letzten Jahres, der amtierende Champion Rybka und Vizeweltmeister Shredder, sind eingeladen worden, Sjeng und Naum qualifizierten sich über ein Internet-Turnier für diese Weltmeisterschaft.



Shredder und Sjeng trennten sich 1 zu 1



Letztrundenpaarung zwischen Rybka und Naum (0,5:1,5!)



Das Rybka-Team Felix Kling und Vas Rajlich



ein paar graue Haare mehr: Shredder verliert gerade gegen Sjeng

Bevor es aber richtig losging, waren Rechnerprobleme zu bewältigen. Alle Programme spielen auf derselben Hardware, AMD Phenom 9600 4x2,30GHz, 2048MByte RAM. Wegen eines Bugs im Prozessor hat AMD aber offenbar Teile des Caches deaktiviert, was den Programmen mit vielen Tabellen und großer Exe-Datei (Naum und Rybka) mehr wehtat als Shredder und Sjeng. Rybka-Webmaster Felix Kling hat dann einen Patch eingespielt, der den Cache wieder freischloß und bei Naum und Rybka die Geschwindigkeit praktisch verdoppelte. In der Erstrundenpartie gegen Shredder stand Rybka nach Aussage von Stefan Meyer-Kahlen aber dennoch schon nach fünf Zügen auf Verlust, revanchierte sich jedoch gleich im Rückspiel. Interessanterweise spielt Rybka nicht unter der eigenen GUI namens Aquarium, sondern unter der Shredder-Oberfläche. Laut Felix Kling, weil diese praktischer für den Turniereinsatz ist, beispielsweise mit rotem Rahmen anzeigt, wenn die Engine gezogen hat, man die Uhren per Mausrad schnell verstellen kann und weil die Shredder-GUI auch weniger Rechenzeit und Speicher verbraucht als Aquarium.

Ohnehin befindet sich Aquarium noch in der Beta-Phase; es wird per UCI-Erweiterungen in Rybka viele neue Infos über das Nachdenk-Verhalten der Engine anzeigen können. Diese Erweiterungen werden später für andere Programmierer öffentlich gemacht. Aquarium ist ein reines Convekta-Gewächs; im Rybka-Team kümmert sich jeder um das, was er am

besten kann, Vas um die Suche, Larry um die Bewertung, und keiner von beiden bastelt an der GUI, dafür ist Convekta da.



auch SMK kann sich noch keine Rolex leisten



Alex Naumov nimmt erfreut Vasiks Aufgabe und damit die geteilte Tabellenführung entgegen



Huch, ist was schiefgelaufen?

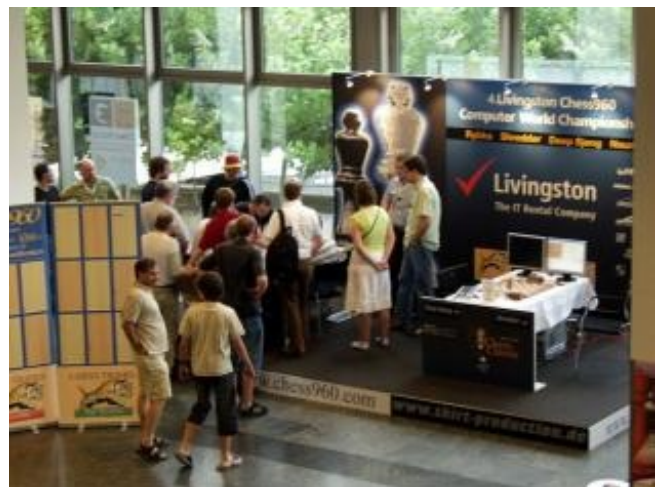


Schiedsrichter Hans Secelle ist zur Stelle!

In der letzten Runde schlug Naum Rybka aus dem Felde, allerdings nach mancherlei Fährnis, denn zu einem Zeitpunkt, als beide weniger als zwei Minuten auf der Bedieneruhr hatten, führte Vas auf dem Brett einen falschen, aber legalen Zug aus. Wie bei Computerturnieren üblich spielen die Rechner nicht direkt gegeneinander, sondern die Programmierer führen die Programzüge auf einem externen DGT-Brett aus und drücken auch eine Schachuhr. Deren Anzeige ist die einzig maßgebliche; die internen Programm-Uhren dienen nur der Rechenzeit-Steuerung der Engines.



Umlagerter Problemtisch nach einen Bedienfehler von Vasik Rajlich



Sobald es Probleme gibt, kommen die sensationslüsternen Kiebitze



Der Hauptschiedsrichter kann als einziger eine digitale Schachuhr bedienen



SMK erklärt die Shredder-GUI

Vasiks Fehler fiel erst ein paar Züge später auf, so daß die Sequenz den Regeln gemäß zurückgenommen werden mußte. Naum spielte aber unter Arena, wo es nicht möglich ist, die interne Uhr zu korrigieren. Alexander Naumov benutzt nicht so oft Arena, sondern testet vorwiegend mit Winboard, und versuchte mehrfach vergeblich, die Uhren zu korrigieren und eine neue Partie von der aktuellen Stellung, aber mit der korrekten Bedenkzeit zu starten. Als er es endlich geschafft hatte, war auch in Vasiks Shredder-GUI die Uhr abgelaufen und ließ sich nicht mehr per Mauseklick verstellen. SMK persönlich mußte eingreifen und erklärte, die Verstellung funktioniere absichtlich nur, wenn die Uhr noch lief. Und zu guter Letzt gab es ein Problem mit der Bediener-Uhr neben dem Brett, die auch gestellt werden mußte und das Zeit-Inkrement vergessen hatte. All diese kleinen Problemchen kosteten etwa eine halbe Stunde, weit weniger, als es Naum letztlich kostete, seine ausgezeichnete Stellung in einen vollen Punkt umzumünzen.



Vasik Rajlich's Rybka führt die Tabelle ...



... gemeinsam mit Alexander Naumov's Naum an

Autor Alexander Naumov war nach dem Streß zwar etwas zitterig und geschafft, aber gut gelaunt. Er programmiert erst seit 2003 an der Engine und wußte damals gar nicht, daß es hunderte andere Engines gibt; er kannte nur Crafty und zwei, drei andere. Hier spielt eine Entwicklungsversion von Naum, die ca. 30-40 Elo stärker ist als die kommerzielle. Naumov selbst stammt aus Serbien und spielt nach eigener Angabe etwa auf Meisteranwärter-Level.

Partien und mehr Fotos gibt es im morgigen Rundenbericht! Die Partien des heutigen Tages kann man von der Homepage der Chesstigers herunterladen.

Stand nach der ersten Vorrunde

1. Naum 3,5 Punkte
2. Rybka 3,5 Punkte
3. Shredder 3 Punkte
4. Sjeng 2 Punkte

1	Shredder	2970	CCM	1	0	0	1	1	0
2	Naum	2956	0	1	CCM	1	0	½	1
3	Deep Sjeng	2947	1	0	0	1	CCM	0	0
4	Rybka	3052	0	1	½	0	1	1	CCM

