Im Fernsehen streiten sich mehr oder weniger talentierte Sänger um den Titel "Superstar" oder kämpfen dürre Mädels darum, Deutschlands nächstes "Top-Model" zu werden. Beim CSS-Online-Masters 2005/06 ging es darum, aus den weltbesten Schachprogrammen einen Turniersieger zu ermitteln. Und genau wie bei den oben genannten Fernsehshows nicht unbedingt der beste Sänger oder das hübscheste Model gewinnen wird, gab es in der Vergangenheit des wohl härtesten Schachturniers der Welt bereits dreimal einen Überraschungssieger, der alle anderen Erfolgsanwärter ausstechen konnte. Nur letztes Jahr gelang es dem haushohen Favoriten auf überlegener Hardware den Titel zu holen. Es berichtet Co-Turnierleiter und Teilnehmer Timo Klaustermeyer.

Auch wenn die Veranstaltung am Anfang noch ein wenig auf der Kippe stand, ermöglichte das große Interesse von Seiten der Teilnehmer erneut das Stattfinden dieses bereits zur winterlichen Tradition gehörenden Computerschach-Events. Turnierleiter Christian Liebert bekam diesmal Unterstützung von Michael Koppel, der bereits letztes Jahr beim Verwalten, Sammeln und Präsentieren von Ergebnissen und Partien einen prima Job gemacht hatte, und dem Autor dieser Zeilen. Die Gesamtaufgabe wurde dreigeteilt in Vorbereitung des Turniers mit allem Drum und Dran (Christian Liebert), Ergebnisund Partienverwaltung plus Präsentation (Michael Koppel) und ausführende Turnierleitung plus Berichterstattung (Timo Klaustermeyer).



Christian Liebert, Timo Klaustermeyer (v.l.n.r.)

An den bewährten Rahmenbedingungen änderte man auch diesmal nichts: Bei einer Bedenkzeit von 60m+15s spielten 35 Engines in 5 Vorrundengruppen eine Rangliste aus. Nach dem Rang auf dieser Setzliste richtete sich dann die Platzierung in der Hauptrunde, die im K.o.-System ausgetragen wurde. Spielplattform war auch diesmal wieder der ChessBase-Server, auf welchem sich die Spieler mithilfe von Programmen wie dem neuen Fritz 9 einloggen konnten. Auch eine kostenlose Probeversion der Serverzugangssoftware steht unter http://www.schach.de/ zur Verfügung. Die Turnierseite ist abrufbar unter Das Organisationstriumvirat: Michael Koppel, http://www.beepworld.de/members39/computerschach2/; dort findet man auch weitergehende Informationen. Ebenfalls einen Blick wert sind die

Ergebnis- und Partiendownloadseite von Michael Koppel und das Mastersjournal.

Teilnehmerfeld und Modus

Das Teilnehmerfeld liest sich wie ein Fünf-Sterne-Menü des Computerschachs: Die Crème de la Crème der Schachprogramme war am Start, um in diesem Turnier etwas reißen zu können, wie man so schön sagt. Sicherlich waren nicht alle Bediener angetreten, um unbedingt den Titel zu holen, sondern eher aus Spaß an der Sache. Denn das ist, darin sind sich alle einig, bei diesem Turnier die Hauptmotivation. So erklärt es sich dann auch, dass wie in jedem Jahr auch diesmal wieder viele Amateurengines dabei waren, die zwar keine ernsthaften Ambitionen auf den Titelgewinn anmelden, sondern eher dem einen oder anderen Favoriten ein Bein stellen wollten.

Die meisten Programme gingen in den neuesten Versionen an den Start, wie z.B. der brandneue Hiarcs 10, Fritz 9 oder Ktulu 7.5. Einige Bediener haben inzwischen Kontakt zu den Engineautoren aufgenommen, so dass beim diesjährigen Masters auch exklusiv einige brandheiße Entwicklungsversionen zum Zuge kamen: Fruit, Zappa, Spike, Deep Sjeng und einige andere starteten in sonst nicht erhältlichen Fassungen im Beta-Status. Praktisch in letzter Sekunde konnte auch noch Überflieger Rybka "verpflichtet" werden – Volker Göbel nahm sich der neuen Referenzengine im Tausch für Hiarcs gerne an.

Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D	Gruppe E	
Deep Streakers	Vagas X	Deep Juster 9	Deep Streater 6	Zappo X.1	
Zar_Chares IV	Erangan Günen	Mediko:	Morner Bobillo	Marek Balon	
lead Opteron @ 2.4	A64 X2 / Great @ 2.2	Quad Opteron @ 2,4	864 X2 (8.2.7	864 X2 (0.2.6	
Deep FMV II Jens Hertmann	DpStrudder 1.04 Longs Bauer	OpGardaff/fixed Obsesso Goraleki	Desp Gendal/28 F. Westerlecker	Deep Apple 9 Michael Raspel	
Dead News @ 3,6	Door Opterson @ 2,4	AGE X2 @ 2,35	864 X2 4900+	A64 X2 4200+	
Deep Americ 6	Proff X	Deep Syery R	Orep	EYRE D	
Osus Richler	A. Schwartmarn	Markon Pillen	André van Ark	Stefan Neisert	
Dead Attalog MP 2000	96432@24	861 X2 @ 2.4	864 X2 @ 2,4	M64 (§ 1,5	
Hieron TV	Plydeu 1.8	FIRE 9	FINE E	Fogs # 1.1	
Attiamson/Carrieco	Welker Gebell	Peter Schramm	Clemens Keck	Longin Baser	
A64 @ 2.0504 b	Option (Q.1,6	A64 @ 2,4	Optieron @ 2,0	A64 @ 2.4	
Fogar E.S.F	Pro Dec 1.1	LoopEnd	CM10King 1.77	Spike X	
lielko Langhorni	Torn Herriel	Michael Schilding	Forn Mentel	Marc De Brayese.	
Athlon NP 2600+	AS4 2000+	M4 8 2.4	AS4 3888-	MH @ 2.2	
Securitoria T.MI	Chess Figur 35	Spike X	FBarcs 9	Chess Tiper 15	
Wenner Schule	Stofan Ratzmann	I. Klassterreyer	II. Wardersleben	Norbert Rames	
M64 X2 (2.27	PENION XP 3666+	M4 @ 2.7	48400 XP 1866+	Celoree 2,8	
Ruffiao Z.1.0	Gordolf #	F(Bally 7.5	A. Godoth it	Deep Crafty 38.1	
Norbert Worner	Williad Elimes	Wolfgang Dranger	Rainer Serfling	M. Boxengartner	
Contrins 1,7.	Contino 2,0	464 X2 4200+	Serration 3100+	Datel Albien MP 2000	
Khilli 7.5	Fraction #	The Baran R	S05 1 f	Scarpin 1.00	
Rainer Serfling Serration 21001	Diwe Holler Johnson 2400+	Christian Rurtsch. Pentium 4 @ 1.5	Alegen Stumpf Shinn XP 2200+	Andreus Schmelz A64 3000+	

Das diesjährige Teilnehmerfeld

Da sich das Turnier im letzten Jahr nach Geschmack der Teilnehmer und Zuschauer etwas zu sehr in die Länge gezogen hatte, einigte man sich diesmal darauf, die Zwischenrunde wegzulassen und nach der Vorrunde direkt zum K.-o.-System überzugehen. Die Vorrunde sollte doppelrundig gespielt werden, was bei 8 Engines pro Gruppe also insgesamt 14 Gruppenspiele je Programm ergab. Die ersten drei jeder Gruppe waren dann automatisch für die Hauptrunde qualifiziert, die beiden besten Vierten (Gruppen übergreifend gesehen) sollten ein kleines Match um den letzten noch freien Qualifikationsplatz spielen. Die Setzreihenfolge der Programme im K.-o.-System ergaben sich übrigens aus den erzielten Leistungen der Vorrunde: Es wurde eine Gruppen übergreifende Setzliste erstellt, die nach erzielten Punkten und Feinwertung geordnet war. Sollte ein Gruppengegner auf einem benachbarten Platz landen, entschied hingegen der direkte Vergleich und nicht die Feinwertung. Falls autorengleiche Engines aufeinander treffen würden, war ein Tauschsystem vorgesehen.

Genau wie schon im letzten Jahr sollte auch diesmal wieder ein Sonderpreis ausgespielt werden. Bedingung dafür war diesmal allerdings nicht der Amateur- bzw. Freewarestatus einer Engine, sondern dass sie lediglich auf einem Single-Prozessor lief. Einzige Ausnahme: Crafty, der auch auf einem Dualsystem die Berechtigung zur Teilnahme am Sonderpreis hatte. Auch hier entschied eine nach den Vorgruppenleistungen aufgestellte Setzliste über die Platzierung im Sonderpreis K.-o.-System – die besten 16 Programme, welche sich nicht für die Hauptrunde qualifizieren konnten und kein MP-System nutzten, würden automatisch im Sonderpreis spielen dürfen. Die Sachpreise, welche auch in diesem Jahr wieder von der Firma ChessBase gesponsert wurden, sollten sich wie folgt verteilen: Die beiden Hauptpreise gingen an die Sieger des Hauptfeldes und des Sonderpreises, einen weiteren Preis sollte der Gewinner des Matches der Finalzweiten aus Hauptrunde und Sonderpreis erhalten.

Zusammengefasst kann also festgehalten werden, dass von 40 gestarteten Teilnehmern ganze 32 ins K.-o.-System weiterkommen sollten – eine faire Chance auch für schwächere Programme. Pikantes Detail am Rande: Für jede ausgeschiedene Deep-Version konnte eine Single-Engine von unten in den Sonderpreis nachrücken. Teilnehmer, die um einen Qualifikationsplatz dort bangten, mussten also hoffen, dass es in der Vorrunde möglichst viele multiprozessorfähige Engines erwischte ...

Gruppe A

	Engine	Bediener	Pkt	Feinw
1	Toga 1.1	Heiko Langhans	9	60,5
2	Deep Shredder 9	Zor_Champ	7.5*	50,75
3	Hiarcs 10	Harvey Williamson	7,5	51,5
4	Ktulu 7.5	Rainer Serfling	6.5+	45,75
5	Ruffian 2.1.0	Norbert Werner	6,5	45,75
6	Deep Fritz 8	Jens Hartmann	6,5	44,75
7	SmarThink 1.0	Werner Schüle	6,5	43
8	Deep Junior 8 ZX	Klaus Richter	6	43,5

^{*} Höhere Platzierung als Hiarcs wg. Sieg im direkten Duell

Dass es in dieser Gruppe wohl von allen am spannendsten zuging, spiegelt auch die Abschlusstabelle wider: Nur drei Punkte Unterschied zwischen dem Ersten und dem Letzten – das gab es sonst nirgendwo. Aus der Schlusstabelle geht hingegen nicht der wechselhafte Verlauf der einzelnen Runden hervor, denn es war einiges los zwischen dem ersten und vierzehnten Durchgang. Zwar lag Toga von Anfang an auf Platz eins und konnte diesen bis zum Ende auch verteidigen, jedoch mussten der Erst- und Zweitplatzierte zwischenzeitlich um ihre Qualifikation für die Hauptrunde bangen. So lag Titelverteidiger Zor_champ mit seinem Deep Shredder nach der fünften Runde mit 2 Punkten auf dem vorletzten Platz der Tabelle! Im letzten Jahr blieb er in der Vorrunde ungeschlagen und dominierte seine Gruppe eindeutig mit einem Endergebnis von 10 Punkten aus 12 Partien. Die Zeit ist eben nicht stehen geblieben, Shredder ist nicht mehr die unangefochtene Nummer eins wie vor einem Jahr. Gleich zweimal wurde er nun in der Vorrunde geschlagen, einmal von Toga und einmal von Ktulu. Vielleicht lag es auch ein bisschen daran, dass Zor_champ diesmal nicht auf einem Quad-, sondern "nur" auf einem Dual-Rechner spielte? Auch für Hiarcs 10 lief es zunächst nicht besonders rosig, doch durch eine starke Aufholjagd kam er am Ende noch zu dem begehrten dritten Qualifikationsplatz. Dabei hätten auch die vier hinter ihm platzierten Engines diesen Platz erreichen können, denn sie alle spielten auf hohem Niveau eine ausgezeichnete Vorrunde. Allerdings nahmen sich die vermeintlichen Außenseiter Ktulu, Ruffian und SmarThink häufig gegenseitig die Punkte weg und konnten so am Ende die Hauptrunde nicht erreichen. Für einen Einzug in die Sonderpreiswertung reichte es aber allemal. Nur Klaus Richter war mit der Leistung seines Schützlings verständlicherweise unzufrieden. Im letzten Jahr noch Halbfinalist mit Deep Junior 9, war er damals der Einzige, welcher den Titelverteidiger in arge Bedrängnis bringen konnte. Aber diesmal spielte mit Deep Junior 8.ZX nicht seine Wunschversion und Klaus konnte trotz Dual-Hardware nicht mit den Gruppengegnern mithalten, wie folgendes Beispiel veranschaulicht (Beispiel und Kommentar von Kurt Utzinger):

Die vorhergehende Schwächung der Königstellung (16...h6?) und weitere Ungenauigkeiten von Deep Junior 8.XZ werden durch das folgende Opfer Opfer 22.Lxh6! von Ruffian 2.1.0 hart bestraft. Für Menschen hübsch anzusehen, für Computerprogramme natürlich wie so oft kein Problem.

Ruffian 2.1.0 vs. Deep Junior 8.ZX

2rbgr2/1p1n1ppk/p2R1n1p/4pN2/P3P3/2N2Q2/1PP3PP/R1B4K w - - 0 22

⁺ Höhere Platzierung als Ruffian wg. langsamerer CPU



Stellung vor Lxh6! +-

Man kann als Bediener ein gut präpariertes Eröffnungsbuch und die stärksten Programmeinstellungen verwenden, doch es hilft alles nichts, wenn die Engine dann in den entscheidenden Momenten plötzlich versagt. Klaus war darüber zwar enttäuscht, trug sein frühes Ausscheiden jedoch mit Fassung.

Gruppe B

Wie erwartet konnten sich hier die heißesten Titelanwärter Rybka und Zappa gut in Szene setzen, blieben allerdings nicht ungeschlagen: Rybka musste sich einmal Gandalf beugen und Zappa verlor jeweils eine Partie gegen Rybka und gegen Chess Tiger. Sehr knapp wurde es am Ende bei Fruit und Deep Shredder 7.04, doch es reichte schließlich für die französische Engine nach Feinwertung und direktem Vergleich. Leidtragender war Longin Bauer, der zwar durch seine hohe Punktzahl in das Duell der besten Vierten einzog, dieses jedoch nach äußerst spannendem Verlauf gegen The King verlor. Damit war eine weitere Deep-Version draußen, aber Longin hatte ja mit Toga aus Gruppe E noch ein weiteres Eisen im Feuer. Gandalf erreichte mit 7.5 Punkten ebenfalls ein sehr gutes Ergebnis, Pro Deo und Chess Tiger blieben im Rahmen ihrer Möglichkeiten und qualifizierten sich für den Sonderpreis. Für die noch sehr junge Engine Homer kam dieser Turniereinsatz zu früh, denn sie konnte mit der Konkurrenz einfach nicht mithalten.

	Engine	Bediener	Pkt	Feinw
1	Rybka 1.0	Volker Göbel	11,5	68,5
2	Zарра X	Erdogan Günes	9	53
3	Fruit X	Andreas Schwartmann	8,5	50,5
4	Deep Shredder 7.04	Longin Bauer	8.5*	43,25
5	Gandalf 6	Wilfried Eilmes	7,5	45,25
6	Pro Deo 1.1	Tom Mentel	5,5	24,75
7	Chess Tiger 15	Stefan Ratzmann	5	25,5
8	Homer beta	Uwe Möller	0,5	3,75

^{*} Verlor im Duell der besten Vierten.

Eine echte Kuriosität bekamen die Zuschauer in der Begegnung Chess Tiger gegen Fruit zu sehen: Fruit war nicht gerade geizig mit seiner Bedenkzeit umgegangen und hatte bis zum 90. Zug fast alle Reserven aufgebraucht. Mit nur noch Sekunden auf der Uhr ahnte Bediener Andreas Schwartmann bereits, dass sein Schützling irgendwann einen folgenschweren Fehler begehen würde, trotz ausgeglichener Position. Genau das passierte dann im 97. Zug:

Chess Tiger 15 vs. Fruit X

1q3k2/3b1p2/r2p1b2/1NpPp1p1/2P1Pn1p/5P1P/1RBB2PK/1Q6 b - - 0 97



97...Tb6?

Tiger zog kaltblütig **98. La5**, was die schwarze Stellung zusammenbrechen lässt. Dieser Zug ist auch für ein so starkes Programm wie Fruit allerdings nicht leicht zu finden, wenn nur noch ein paar Sekunden Restbedenkzeit vorhanden ist. So jedenfalls konnte der Tiger zunächst eine Figur und 30 Züge später auch die Partie gewinnen.

Gruppe C

Auch hier sind die drei Favoriten letztendlich weitergekommen, doch zwischenzeitlich sah dies ganz anders aus! Während Deep Junior 9 auf Quad-Hardware von Anfang an dominierte und ungeschlagen blieb, konnten Deep Gandalf und Fritz in der ersten Hälfte der Gruppenspiele nicht überzeugen. Während sich bei Fritz eine auffällige Neigung zum Remis breit machte, konnte auch Gandalf in dieser Gruppe nicht so überzeugend auftreten wie in Gruppe D. Mit einem tollen Schlussspurt schafften beide Engines jedoch am Ende noch die Qualifikation für das Hauptfeld.

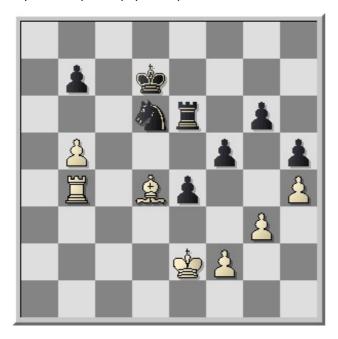
Die Entscheidung fiel jedoch erst am letzten Spieltag, an dem sowohl Gandalf als auch Fritz nach hartem Kampf noch mal voll punkten konnten – wenn auch durch etwas Mithilfe der jeweiligen Gegner (beide hätten eigentlich ein Remis sicher gehabt). Loop List und Spike spielten einige tolle Partien, ließen dann aber in entscheidenden Partien gegen die härtesten Konkurrenten wichtige Punkte. Ktulu stand oftmals besser oder sogar mit entscheidendem Vorteil da, konnte dann aber nicht gewinnen. Bediener Wolfgang Draeger haderte ein ums andere Mal mit seinem Schicksal, sah das Ganze aber mit viel Humor und gab seinem Schützling den Beinamen "Drawking". Für alle drei reichte es aber ohne Probleme für einen Platz beim Sonderpreis.

	Engine	Bediener	Pkt	Feinw
1	Deep Junior 9	Mert Koc	10,5	67,25
2	Deep Gandalf 7 beta	Christian Goralski	8,5	52,75
3	Fritz 9	Peter Schramm	8	47,5
4	Loop List	Michael Schiklang	7,5	47
5	Spike X	Timo Klaustermeyer	7	42,5
6	Ktulu 7.5	Wolfgang Draeger	5,5	30,5
7	Deep Sjeng X	Markus Pillen	5	35,25
8	The Baron beta	Christian Bartsch	2,5	17,75

Deep Sjeng war der zweite Pechvogel dieser Gruppe: Nach der zehnten Runde lag das Programm noch auf Platz zwei und es sah nach einem Qualifikationsplatz aus. In den letzten vier Partien lief dann jedoch einfach nichts mehr zusammen – Sjeng musste in allen vier Spielen die Waffen strecken. So auch gegen den überraschend stark auftretenden The Baron, welcher auf deutlich unterlegener Hardware spielte, seinem Betreuer Christian Bartsch aber sehr viel Freude machte:

The Baron vs. Deep Sjeng

8/1p1k4/3nr1p1/1P3p1p/1R1Bp2P/6P1/4KP2/8 w - - 0 54



Stellung vor 54. Ke3

In dieser Stellung, die trotz schwarzem Mehrbauer eher remislich aussieht, fasste The Baron den entscheidenden Plan: Sich mit dem König nach h6 durchschleichen und dann mit dem Turm den Bauern g6 verspeisen. Dafür gab der Baron sogar noch seinen b-Bauern her und lockte Sjeng damit in eine Falle. Dieser verhinderte das Königs- und Turmmanöver nicht und erkannte den teuflischen Plan erst, als es schon zu spät war: Nach dem erzwungenen Turmtausch fielen die

schwarzen Königsflügelbauern einer nac	ch dem anderen und Sjeng ko	nnte nach 77 Zügen schließlic	h aufgeben.

Gruppe D

In dieser Gruppe war schon einige Runden vor dem Ende alles in trockenen Tüchern – zu stark machte sich die Überlegenheit der drei vorne platzierten Engines bemerkbar. Fruit blieb sogar ungeschlagen und zog mit der höchsten Punkteausbeute aller Teilnehmer in die Hauptrunde ein – wirklich eine tolle Leistung! Nicht weniger beeindruckend waren die Vorstellungen von Deep Gandalf und Deep Shredder: Mit 10 Punkten hatte Shredder als Drittplatzierter mehr auf dem Konto als der Führende in Gruppe A. Gandalf musste sich lediglich einmal Fruits druckvoller Spielweise beugen, Shredder hingegen verlor zweimal gegen Gandalf und einmal gegen Goliath. Allein auf weiter Flur und praktisch "zwischen den Fronten" fand sich am Ende Tom Mentels The King wieder. Er hatte zwar zeitweise Anschluss an die Spitze, wurde dann am Ende jedoch mit zwei Punkten von dieser distanziert. Deutlich auf Abstand halten konnte er allerdings den Rest des Feldes. Seine Mühe wurde belohnt, da er nach Abschluss der Vorrundenspiele das Match der besten Vierten gewinnen konnte und damit ins Achtelfinale der Hauptrunde einzog.

	Engine	Bediener	Pkt	Feinw
1	Fruit X	Clemens Keck	12	68,5
2	Deep Gandalf 7 beta	Franz Wiesenecker	11	64
3	Deep Shredder 9	Werner Schüle	10	53
4	The King 3.33 (Settings)	Tom Mentel	8.0*	38,75
5	Little Goliath Evolution	Rainer Serfling	5	26
6	Hiarcs 9	Horst Wandersleben	4,5	16
7	SOS 5.1	Jürgen Stumpf	3	15,75
8	Diep	André van Ark	2,5	12,5

^{*} The King konnte sich im Entscheidungsmatch der besten Vierten durchsetzen.

Goliath, Hiarcs und SOS konnten gegen die Führenden dieser Gruppe nicht viel ausrichten und glänzten auch sonst nicht gerade durch überzeugende Leistungen. Trotzdem reichte es für alle drei haarscharf noch für einen Qualifikationsplatz im Sonderpreis. Enttäuschend hingegen wie bereits beim letzten Masters schnitt die multiprozessorfähige Engine Diep ab. Nach Aussage des Bedieners braucht dieses Programm mindestens eine Quad-Maschine, um mithalten zu können und hier spielte sie eben "nur" auf Dual. Das gute Abschneiden von Diep bei manch anderen Turnieren (Leiden, Paderborn oder WM) scheint diese Vermutung zu bestätigen, denn dort spielte Diep stets auf einer schnelleren Maschine. Hier jedoch reichte die Rechengeschwindigkeit offenbar nicht aus, Diep wurde im folgenden Beispiel von The King in 30 Zügen abgefertigt:

The King 3.33 vs. Diep ß

1q2r1k1/b1r3pp/2n5/1Q3B2/3ppN2/5NP1/bP3P1P/2R1R1K1 w - - 0 29



Stellung bevor 29. Lxh7+

Das entscheidende Läuferopfer zerschlägt den schützenden Bauernschild vor dem schwarzen König – nun haben weiße Dame und Springer freie Bahn.

Gruppe E

Heiß umkämpft war hier lediglich der dritte Platz, denn es wurde relativ schnell klar, dass die ersten beiden Ränge von den dominierenden Engines dieser Gruppe belegt werden würden: Toga und Fritz. Beide konnten hervorragend punkten und hatten ihre Gegner meistens im Griff, der Einzug in die Hauptrunde schien nie in Gefahr zu sein. Für Weltmeister Zappa lief es hingegen streckenweise ziemlich durchwachsen – noch bis zur zehnten Runde war das Programm eher auf den hinteren Plätzen zu finden; wobei allerdings die Ränge drei bis acht von Anfang an recht dicht beieinander lagen. Mit einer Aufholjagd in den letzten Runden schaffte Zappa dann doch die Qualifikation für die Hauptrunde, der Kraftakt hat sich für Bediener Marek Baron gelohnt. Erstmals im Masters dabei war die Engine Scorpio von Daniel Shawul. Der Einstand ist mit Bravour gelungen – fast hätte sich das Programm sogar für das Hauptfeld qualifizieren können!

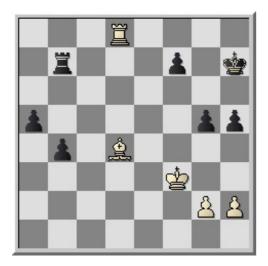
Deep Junior 9 konnte in dieser Gruppe nicht an die gute Leistung seines Kollegen in Gruppe C anknüpfen, sein wechselhaftes Spiel erinnerte eher an die ältere Version aus Gruppe A. Obwohl Michael Koppel mit gutem Eröffnungsbuch und starker Dualhardware ausgerüstet war, gelang es dem israelischen Programm nicht, sich vom Mittelfeld abzusetzen – das bedeutete das Aus nach der Vorrunde.

	Engine	Bediener	Pkt	Feinw
1	Toga 1.1	Longin Bauer	10	67,5
2	Fritz 9	Stefan Kleinert	10	59
3	Zappa 2.1	Marek Baron	7	46,5
4	Scorpio 1.6	Andreas / Thomas Schmelz	6,5	45
5	Deep Junior 9	Michael Koppel	6,5	41,5
6	Spike X	Marc de Bruyne	5,5	39
7	Chess Tiger 15	Norbert Ramus	5,5	34,5
8	Deep Crafty 20.1	Martin Baumgartner	5	32

Spike, Chess Tiger und Crafty zeigten hier und da einige schöne Partien, jedoch reichte es insgesamt auch nicht ganz, mit den Führenden mitzuhalten. Zusammen mit Scorpio konnten sie jedoch erhobenen Hauptes in das Achtelfinale des Sonderpreises einziehen. Hier ein Endspiel, in welchem der Turnierdebütant Scorpio gegen den Weltmeister die bessere Übersicht behielt:

Scorpio 1.6 vs. Zappa 2.1b

3R4/1r3p1k/8/p5pp/1p1B4/5K2/6PP/8 w - - 0 42



Stellung bevor 42. g4

Die beiden verbundenen schwarzen Freibauern sehen stark aus, doch Scorpio fasst den richtigen Plan: Wenn es ihm gelingt, selbst einen Freibauern am Königsflügel zu bilden, wird er am Ende besser dastehen. Der Läufer eignet sich hervorragend, die beiden Bauern aufzuhalten. Mit g4 schlägt Weiß die richtige Richtung ein und zerstört die schwarze Bauernstruktur. Nach einem später erzwungenen Turmtausch bleiben alleine die schwarzen a- und b-Bauern gegen den Läufer auf dem Brett – zusätzlich und entscheidend jedoch auch ein weißer h-Bauer. Das reichte am Ende zum Sieg für den Newcomer aus Äthiopien.

Hauptfeld - Achtelfinale

Das Achtelfinale des Hauptfeldes versprach schon eines an Spannung bei den hochklassigen Begegnungen. Wie knapp es teilweise war, zeigt auch die hohe Rate an Verlängerungen, die gespielt werden mussten. Ging nämlich eine Begegnung nach vier Partien á 60m+15s mit 2 zu 2 aus, dann wurde eine Verlängerung von weiteren vier Partien mit einer Bedenkzeit von 15m+15s angesetzt. Endete auch diese mit einem Unentschieden, zählte die erste Gewinnpartie ("Sudden Death"). Wie die Ergebnisse zeigen, konnten sich nur drei der nach Setzliste höher platzierten Engines durchsetzen.

Fruit gewann absolut überlegen gegen Zappa mit Bediener Marek Baron und musste nur ein einziges Remis abgeben – damit blieb das "Früchtchen" mit Betreuer Clemens Keck weiterhin einer der heißesten Kandidaten für den Titel. Auch Rybka konnte seiner Favoritenrolle im Match gegen den neuen Hiarcs 10 gerecht werden – ebenfalls ungeschlagen lag Volker Göbels Schützling bereits nach drei Partien mit 2,5 Punkten uneinholbar vorne. Einen spannenderen Wettkampf lieferten sich die beiden Deep Versionen, nämlich Gandalf und die Shredder: Nach chancenreichen Partien mit Gewinnen und Verlusten für beide Seiten konnte sich im Schnellschach dann jedoch zweimal das deutsche Programm knapp durchsetzen und die dänischen Zauberer mussten das Feld räumen. Hier war sicherlich auch das Glück entscheidend, obwohl vielleicht die kürzeren Bedenkzeiten der Verlängerung auch Shredder etwas besser liegen dürften. Eine faustdicke Überraschung gab es in der Begegnung Deep Junior gegen The King: Der Haudegen Junior vermochte es trotz schneller Quad-Hardware nicht, den King zu greifen und musste bei drei der vier Partien ins Remis einwilligen. Eine Partie jedoch brachte die Entscheidung – zugunsten von The King!

1	Fruit/Keck	16	Zappa/Baron	2,5 – 0,5
2	Rybka/Göbel	15	Hiarcs/Williamson	2,5 – 0,5
3	Deep Gandalf/ Wiesenecker	14	DS9/Zor_champ	2,0 – 2,0 / 1,5 – 2,5 n. V.
4	Deep Junior 9/Koc	13	King/Mentel	1,5 – 2,5
5	Toga/L. Bauer	12	Fritz/Schramm	0,1 – 3,0
6	Fritz/Kleinert	11	Fruit/Schwart mann	2,0 – 2,0 / 1,5 – 2,5 n. V.
7	Deep Shredder9/ Schüle	10	Deep Gandalf 7/ Goralski	2,0 – 2,0 / 3,0 –- 2,0 n. V.
8	Toga/Langhans	9	Zappa/Günes	2,0 – 2,0 / 1,0 – 3,0 n. V.

Während Deep Junior hier mit einer Zugwiederholung rechnete und Remisbewertung anzeigte, entschied sich The King für einen kühnen Plan: Er gab die Dame für Turm und Springer; einen Mehrbauern hatte er schon vorher. Während in der Partiefolge Junior seine Chance am Königsflügel suchte, kassierte King die restlichen schwarzen Bauern am Damenflügel ein und brachte seine eigenen Bauern langsam aber sicher nach vorne. Am Ende musste Junior einsehen, aufs falsche Pferd gesetzt zu haben. Obwohl Mert Kocs Schützling nur diese eine Partie im gesamten Turnier verlor, schied er aus – so hart ist nun einmal das K.o.-System! Die Partie wird dringend zum Nachspielen empfohlen:

The King 3.33 - Deep Junior 9

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0-0 Le7 6.Te1 d6 7.Lxc6+ bxc6 8.d4 Sd7 9.dxe5 Sxe5 10.Sxe5 dxe5 11.Dh5 Ld6 12.Te3 Tb8 13.Sc3 g6 14.De2 Dh4 15.b3 Dh5 16.Dc4 0-0 17.Dxc6 Tb4 18.La3 Lb7 19.Dd7 Lc8



20.Dxd6 cxd6 21.Lxb4 Le6 22.Td1 Tc8 23.Txd6 Dg5 24.Txa6 Lh3 25.g3 h5 26.Td6 h4 27.Td2 Tc7 28.Sd5 Ta7 29.a4 Ta6 30.c4 Te6 31.Lc5 hxg3 32.hxg3 Dh5 33.b4 g5 34.f3 Th6 35.Th2 g4 36.Kf2 Kg7 37.Se7 Kh7 38.a5 Dg5 39.Sd5 f5 40.f4 exf4 41.Sxf4 fxe4 42.Txe4 Df6 43.Td4 Df5 44.Ke1 Tf6 45.Te2 Tf7 46.Tde4 Dc8 47.Te6 Da8 48.Sd5 Lf1 49.T2e5 Ld3 50.Ld4 1-0

Partie online nachspielen

Das Match zwischen Toga mit Bediener Longin Bauer und Fritz 9/Peter Schramm endete recht deutlich mit 1–3. Während Toga in der Vorrunde Fritz/Kleinert noch mit 2–0 besiegen konnte, lief es diesmal umgekehrt. Fritz schien nach der durchwachsenen Vorrunde irgendwie aufgewacht zu sein und spielte ein besseres Schach als zuvor. Auch der zweite Toga schied aus dem Turnier aus, Bediener Heiko Langhans konnte sich zwar gegen die "Weltmeister-Kombination" Zappa/Günes bis in die Verlängerung durchkämpfen, dort machte sich dann aber wohl der Hardware-Unterschied deutlicher bemerkbar: Schließlich lief Zappa (zumindest zeitweise) auf einem Quad-System mit Operon-CPUs, während sich Toga mit einem Athlon XP 2600+ begnügen musste. Der zweite Fruit (Schwartmann) im Feld siegte hingegen knapp in der Verlängerung gegen den zweiten Fritz (Kleinert). Das Match verlief sehr spannend und bot beiden Seiten gute Chancen: Alle 60+15-Partien wurden entschieden, drei der Verlängerungspartien endeten Remis. Die letzte und entscheidende Partie konnte Fruit dann gewinnen und damit ins Viertelfinale einziehen.

Sonderpreis - Achtelfinale

Außer bei zwei Begegnungen setzte sich in allen Matches eine Engine recht deutlich durch. Es fällt weiterhin auf, dass hier die höher platzierten Engines im Gegensatz zum Hauptfeld überwiegend gewannen. Keine große Überraschung war der deutliche Sieg von List gegen SOS – ist doch erstgenanntes Programm in der CSS-Rangliste fast 80 Elo stärker. Zusammen mit dem Turnierbuch von Betreuer Michael Schiklang hatte diese Engine schon in der Vorrunde deutlich auf sich aufmerksam gemacht und verpasste nur knapp die Hauptrunde. Hiarcs in der Version 9 konnte sich sehr deutlich gegen Gandalf 6 durchsetzen – sehr zur Freude von Bediener Horst Wandersleben, dem Hiarcs in der Vorrunde nicht viel Freude bereitet hatte. Vielleicht hatte sich das Programm seine Kräfte für das K.-o.-System aufgehoben?

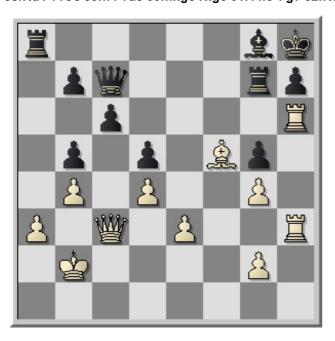
Spike konnte sich zweimal mit Weiß gegen Chess Tiger durchsetzen, verlor jedoch die erste Schwarzpartie, so dass die Entscheidung in der letzten Partie herbeigeführt wurde. Hier konnte Spike ganz knapp das Remis halten und schließlich den Wettkampf gewinnen. Ruffian und Goliath lieferten sich einen äußerst ausgeglichenen Kampf und spielten auf gleichem Level – am Ende entschied Ruffi die erste Sudden-Death-Partie der Verlängerung für sich.

1	List/Schiklang	16	SOS/Stumpf	2,5 – 0,5
2	Gandalf/Eilmes	15	Hiarcs/Wandersleben	0,5 – 2,5
3	Spike/Klaustermeyer	14	Chess Tiger/Ratzmann	2,5 – 1,5
4	Ruffian/Werner	13	Goliath/Serfling	2,0 - 2,0/3,0 - 2,0
5	Ktulu/Serfling	12	Crafty/Baumgartner	2,5 – 0,5
6	Scorpio/Schmelz	11	Pro Deo/Mentel	0,5 – 2,5
7	Ktulu/Draeger	10	Chess Tiger/Ramus	2,5 – 0,5
8	SmarThink/Koppel (Schüle)	9	Spike/De Bruyne	2,0 - 2,0/4,0 - 3,0

Nachdem Ruffian in aussichtsreicher Stellung lange herumfackelte und nicht vorwärts kam, fand er nach 66 Zügen endlich den entscheidenden Plan:

Ruffian 2.1.0 - Little Goliath Evolution

1.Sf3 d5 2.c4 e6 3.d4 Sf6 4.Sc3 Le7 5.cxd5 exd5 6.Lf4 c6 7.Dc2 Sa6 8.a3 0-0 9.e3 Sh5 10.Le5 f6 11.Lg3 Le6 12.Ld3 g6 13.Lh4 Tf7 14.0-0 g5 15.Lg3 Sxg3 16.fxg3 Dd6 17.Tf2 Sc7 18.Taf1 Te8 19.Kh1 Tg7 20.Da4 a6 21.Db3 Sb5 22.Sd2 Lf7 23.Sxb5 axb5 24.Lf5 Ld8 25.Dd3 Lb6 26.g4 Kh8 27.Tf3 Lg8 28.Th3 Df8 29.Tff3 Lc7 30.Th6 Tge7 31.Th5 Tg7 32.Tfh3 De7 33.Th6 Ld6 34.b4 Lb8 35.Kg1 Ld6 36.Sf1 Lb8 37.Lg6 Tf8 38.Kh1 Dd7 39.Sg3 Lxg3 40.Txg3 De7 41.Kg1 Dd8 42.Tgh3 De7 43.Lf5 Ta8 44.Kh1 Ta4 45.Dc3 Tf7 46.Kg1 Ta8 47.Kf1 Tg7 48.Dd3 Ta7 49.Db3 Ta8 50.Kg1 Tf7 51.Dc3 Tg7 52.T6h5 Dd6 53.Dd3 De7 54.Kf1 Df7 55.Th6 Tf8 56.T3h5 Dc7 57.Ke2 Te7 58.Kd1 Tfe8 59.h4 Ta8 60.hxg5 fxg5 61.Th3 Tg7 62.Kc1 Ta4 63.Db3 Dd8 64.Dc3 Dc7 65.Kb2 Ta8



66.e4 Df4 67.Tf3 Db8 68.e5 Dc7 69.Tfh3 Tf8 70.Th1 Ta8 71.Kc1 Te8 72.Kb1 Tf8 73.De3 De7 74.Kc1 Dd8 75.T6h5 Tff7 76.Kb2 De7 77.e6 Tf6 78.De5 b6 79.Tf1 Tf8 80.Th6 Dd8 81.Tfh1 Txf5 82.gxf5 1-0

Partie online nachspielen

Ktulu vs. Crafty war eine recht klare Angelegenheit, hier konnte dem amerikanischen Programm auch die Dual-Hardware

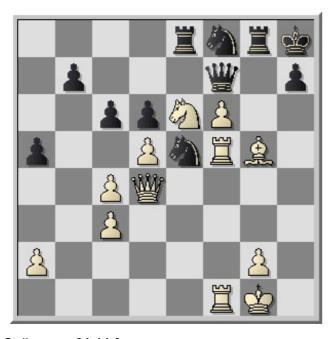
nicht helfen. Ktulu wurde seiner Favoritenrolle in dieser Begegnung gerecht und ging bereits nach drei Partien uneinholbar in Führung. Gleiches gelang Pro Deo gegen Neuling Scorpio, welcher in der Vorrunde noch sehr überzeugend gespielt hatte. Gegen den Altmeister Pro Deo (vormals Rebel) sah die von den Schmelz-Brüdern Andreas und Thomas betreute Engine aber nicht besonders gut aus. In der Begegnung Ktulu/Draeger gegen Chess Tiger/Ramus versuchte der Tiger-Bediener den Favoriten Ktulu durch interessante Gambit-Eröffnungen zu überlisten. Doch Ktulu ließ sich nicht aus der Ruhe bringen und die Angriffsversuche des Raubtieres prallten an ihm ab. Somit setzte sich auch der zweite Ktulu durch, während der zweite Tiger ebenfalls auf der Strecke blieb. Das vielleicht längste Match des ganzen Turniers lieferten sich SmarThink, welcher nach der Vorrunde von Werner Schüle an Michael Koppel abgegeben wurde (Werner hatte noch Deep Shredder im Rennen), und Marc de Bruynes Spike. Nach jeweils einer gewonnen Partie für beide Seiten vermochte es keines der Programme mehr, zu gewinnen – nur noch Remisen in der Verlängerung. Erst in der siebenten 15m+15s-Partie gelang Smarty, wie SmarThink scherzhaft genannt wird, der entscheidende Sieg.

Hauptfeld - Viertelfinale

Die Runde der letzten ach brachte wieder einige Überraschungen mit sich, denn beide Fruits fielen im Viertelfinale durchs Raster – eine große Enttäuschung für die Bediener und Anhänger der noch recht jungen Engine. Zunächst sah es allerdings anders aus: Clemens Kecks Schützling konnte seine hervorragende Serie fortsetzen und gewann die erste Partie gegen Zappa. Damit blieb Fruit nach 18 Partien immer noch ungeschlagen – ein neuer Rekord bei diesem Turnier. Gleich in der nächsten Partie konnte Zappa mit den weißen Steinen jedoch zurückschlagen und brachte Fruit in eine aussichtslose Position:

Zappa 2.1b vs. Fruit X

4rnrk/1p3q1p/2ppNP2/p2PnRB1/2PQ4/2P5/P5P1/5RK1 w - - 0 34



Stellung vor 34. Lh6

Selten zuvor hat man Fruit so mit dem Rücken zur Wand gesehen; vier Züge später gab Clemens für seinen Schützling auf. In der dritten Partie kam dieselbe Eröffnung wie in Partie eins aufs Brett, diesmal wich Fruit allerdings gleich im ersten errechneten Zug ab. Vielleicht ein schlechtes Omen, denn das Ergebnis drehte sich am Ende um – Zappa gewann! Da sieht man mal, dass selbst mit der identischen Buchvariante mitunter ganz andere Partien herauskommen. Die letzte Partie verlief ebenfalls positiv für Zappa, der zwischenzeitlich schon gewinnträchtigen Vorteil hatte. Mit einem Dauerschach rettete sich Fruit schließlich ins Remis, doch das Match konnte er damit nicht mehr ausgleichen: 2,5–1,5 für Zappa.

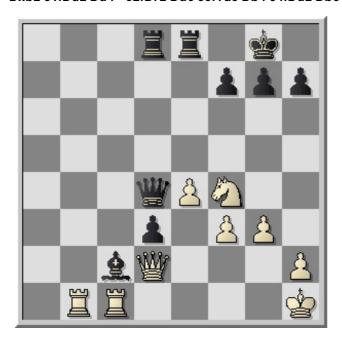
Rybka setzte sich wieder einmal relativ problemlos gegen seinen Gegner durch, der diesmal Deep Shredder hieß. Nach dem Gewinn beider Weißpartien und einem Schwarzremis war die Sache gelaufen – Rybka, der vielleicht heißeste Titelanwärter, stand im Halbfinale. Erstaunlich war, wie mühelos der Überflieger mit dem letztjährigen Klassenprimus Shredder fertig wurde.

1	Fruit/Keck	16	Zappa/Günes	1,5 – 2,5
2	Rybka/Göbel	15	Deep Shredder9/Schüle	2,5 – 0,5
3	Fruit/Schwartmann	14	Deep Shredder 9/Zor_champ	2,0 - 2,0/0,0 - 3,0 n.V.
4	Fritz/Schramm	13	King/Mentel	2,5 – 0,5

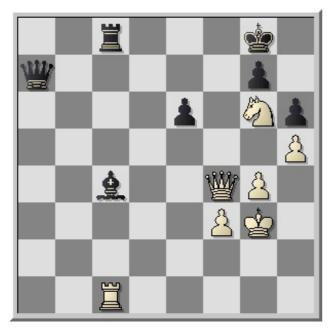
Titelverteidiger Deep Shredder/Zor_champ hatte da mit Fruit/Schwartmann wohl das etwas leichtere Los gezogen, obwohl auch dieses Match im ersten Teil auf Messers Schneide stand. Nach dem ersten Weißsieg von Shredder endeten die beiden nächsten Partien Remis – alle Augen richteten sich auf die vierte Partie. Hier gelang es Fruit tatsächlich, noch einmal alle Kräfte zu sammeln und den Gegner niederzuringen. Wirklich sehenswert, wie Fruit das noch geschafft hat trotz zwischenzeitlichem Nachteil:

Fruit 05/11/03 - Deep Shredder 9

1.d4 d5 2.Sc3 Sf6 3.Sf3 c5 4.dxc5 Sc6 5.a3 d4 6.Sa2 e5 7.Sb4 Lxc5 8.Sxc6 bxc6 9.Sxe5 Dd5 10.Sd3 Lb6 11.Sf4 De5 12.g3 0-0 13.Lg2 Ld7 14.Sd3 Df5 15.0-0 Tfe8 16.a4 Tab8 17.Te1 Se4 18.a5 Lxa5 19.Lh3 Dxh3 20.Txa5 c5 21.e3 Sg5 22.f3 Lb5 23.e4 Dh5 24.Lxg5 Dxg5 25.Txa7 c4 26.Dc1 Df6 27.Sf4 d3 28.cxd3 cxd3 29.De3 Tbd8 30.Td1



39.T b5 h6 40.Kg2 Td6 41.h4 Tdd8 42.h5 Kh7 43.T b4 De5 44.T b7 Kg8 45.g4 Td6 46.Ta7 Tb8 47.Tf1 Dd4 48.Ta3 Tc6 49.Sxd3 Tcc8 50.De2 La4 51.Ta2 Lb5 52.Td1 La4 53.Tdd2 Lb5 54.Df2 Df6 55.Tab2 Tb7 56.Kg3 La6 57.Sf4 Txb2 58.Txb2 Lc4 59.Db6 Dc3 60.Tb1 Kh7 61.Db2 De3 62.Td1 Dc5 63.Dd4 Db5 64.Tc1 Tc6 65.e5 Dc5 66.De4+ Kg8 67.e6 fxe6 68.Sg6 Tc8 69.Df4 Da7



70.g5 Dc7 71.Se5 Tf8 72.Txc4 Db8 73.De4 hxg5 74.Kg2 Tf4 75.De3 Db2+ 76.Kg3 Txc4 77.Sxc4 Df6 78.Se5 Df5 79.Sg6 Db1 80.Dxe6+ Kh7 81.De3 Kh6 82.Kg4 Dh1 83.Dxg5+ Kh7 84.Dd5 1-0

Partie online nachspielen

In der Verlängerung lief jedoch bei Fruit nichts mehr zusammen und die Engine wurde mit 0–3 abgefertigt. War in den Schnellpartien möglicherweise der Hardwarevorteil von Deep Shredder entscheidend? Möglich, doch so etwas passiert auch hin und wieder einmal bei Testpartien auf identischer Hardware.

Eine relativ klare Angelegenheit war das vierte Match des Viertelfinales: The King hatte Fritz nicht viel entgegenzusetzen. Letzterer lief nach der zurückhaltenden Vorrunde langsam zu einer besseren Form auf und gewann seine beiden Weißpartien recht überzeugend. Ein Remis mit Schwarz reichte dann zur 2,5-Punkte-Führung und dem Einzug ins Halbfinale.

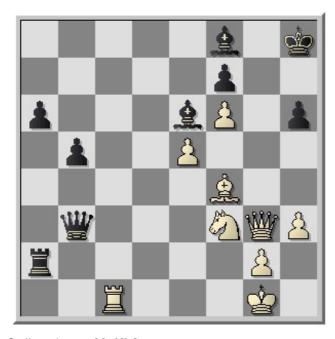
Sonderpreis - Viertelfinale

Die Viertelfinalbegegnungen des Sonderpreises waren alle äußerst knappe Begegnungen, was die Leistungsdichte der im Feld verbliebenen Teilnehmer widerspiegelt. Einzig das Match zwischen Ktulu/Serfling und Ruffian/Werner musste nicht in die Verlängerung, war aber trotzdem sehr spannend. Mit einem entscheidenden Sieg mehr konnte Ktulu sich schließlich den Einzug ins Halbfinale sichern.

Die 60m+15s-Partien zwischen List und SmarThink verliefen ausgeglichen, jedes Programm konnte einmal mit Weiß gewinnen. In der folgenden Stellung bewerten beide Engines die Position als ungefähr ausgeglichen, denn Schwarz hat zwei verbundene Freibauern. Die Schwäche der schwarzen Königsstellung ist jedoch eklatant:

Loop List vs. SmarThink 1.0

5b1k/5p2/p3bP1p/1p2P3/5B2/1q3NQP/r5P1/2R3K1 b - - 0 39



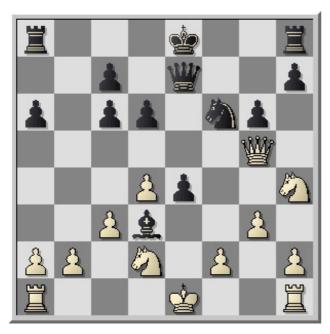
Stellung bevor 39. Kh2

Mit **40.Kh2** bringt sich der weiße König in Sicherheit, der schwarze hingegen schwebt wegen des Sargnagels f6 und des schwachen Bauern h6 in Lebensgefahr. In der Folge findet Loop List recht schnell den Weg, um den gegnerischen Monarchen zu erlegen, so dass Schwarz zehn Züge später aufgab.

In der Verlängerung wollte dann aber bei Loop List gar nichts mehr zusammenlaufen, mit einem glatten 3–0 Sieg konnte sich SmarThink durchsetzen. Dabei gelang Letzterem u.a. diese schöne Angriffspartie:

Loop List - SmarThink 1.00

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 d6 5.c3 f5 6.exf5 Lxf5 7.d4 e4 8.Lg5 Le7 9.Sh4 Le6 10.Dh5+ Lf7 11.Lxe7 Dxe7 12.Lxc6+ bxc6 13.Dg4 g6 14.g3 Lc4 15.Sd2 Sf6 16.Dg5 Ld3



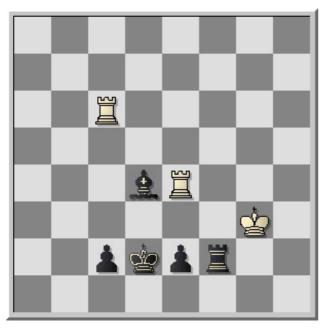
17.Sb3 Tb8 18.0-0-0 Tb5 19.De3 g5 20.Sg2 Sd5 21.Dd2 a5 22.f3 a4 23.fxe4 Lxe4 24.Tde1 Kd7 25.c4 Tb6 26.c5 Tb4 27.Sa5 Thb8 28.a3 Txb2 29.Dxb2 Txb2 30.Kxb2 Df6 31.Txe4 Df2+ 32.Kc1 0-1

Partie online nachspielen

Pro Deo mag zwar in diversen Ranglisten mehr oder weniger deutlich unterhalb von Spike stehen, doch bei ihrer Begegnung im Online-Masters waren sich beide ebenbürtig. Die vier langen Partien endeten alle Remis, waren jedoch nicht langweilig, sondern ausgekämpft. Oft hatte Spike gewisse Vorteile, Pro Deo gelang es aber stets, durch überraschend starke Verteidigungszüge die Partie wieder herumzureißen und am Ende auszugleichen. Erst in der Verlängerung konnte Spike die erste Partie mit Weiß gewinnen, die zweite endete mit einem Unentschieden. Die dritte Partie wiederum war ein echter Nervenkrieg und dürfte aus endspieltheoretischer Sicht sehr interessant sein:

Spike 1.1 vs. Pro Deo 1.1

8/8/2R5/8/3bR3/6K1/2pkpr2/8 b - - 0 75



Stellung bevor 75. ..Lc3

Hier entschied sich Pro Deo, seinen Turm und einen Bauern für die Umwandlung des zweiten Bauern in eine Dame herzugeben. Die resultierende Stellung nach dem letzten Schlagzug ist tatsächlich gewonnen für Schwarz (matt in 48). Keine der beiden Parteien hatte jedoch den 6-Steiner Dame+Läufer gegen zwei Türme auf der Festplatte, so dass die Programme auf sich selbst angewiesen waren (Spike konnte wenigstens noch die 5-Steiner in der Suche einsetzen). Beide fischten lange Zeit im Trüben: Pro Deo wusste nicht so recht, wie er dieses schwierige Endspiel gewinnen sollte, Spike fand oft nicht den besten Verteidigungszug. Kurz vor der magischen 50-Züge-Grenze wurde dann klar, dass Pro Deo es trotzdem schaffen würde: zwei Züge vor dem Remis nach o.g. Regel konnte die schwarze Dame einen der Türme schlagen, worauf die 5-Steiner sofort das Matt anzeigten (die CB-GUI kann ja im Gegensatz zu Pro Deo darauf zugreifen). Bravo, Pro Deo! Damit war das Match wieder ausgeglichen und es kam auf die vierte Verlängerungspartie an. Diese konnte Spike in einem schwierigen Damenendspiel schließlich gewinnen und sich damit knapp ins Halbfinale

durchkämpfen.

1	List/Schiklang	16	SmarThink/Koppel	2,0 - 2,0 / 0,0 - 3,0
2	Ktulu/Serfling	15	Ruffian/Werner	2,5 – 1,5
3	Spike/Klaustermeyer	14	Pro Deo/Mentel	2,0 – 2,0 / 2,5 – 1,5
4	Ktulu/Draeger	13	Hiarcs/Wanders	2,0 - 2,0 / 0,5 - 2,5

Die vierte Begegnung des Viertelfinals war ebenfalls ein Kampf bis aufs Messer: Die Engines Ktulu/Draeger und Hiarcs/Wandersleben schenkten sich nichts und konnten jeweils zwei der 60+15-Partien gewinnen – sehr zur Freude der Zuschauer und Bediener. In den Partien mit kürzerer Bedenkzeit konnte dann jedoch Hiarcs beweisen, dass er wohl der bessere Schnellschachspieler ist. Nach einem Auftaktremis konnte Hiarcs schließlich zwei Partien in Folge gewinnen und sich somit knapp aber verdient den Halbfinaleinzug sichern.

Hauptfeld - Halbfinale

Die erste Halbfinalbegegnung der Hauptrunde (Fritz vs. Zappa) könnte auch die Überschrift "Pleiten, Pech und Pannen" tragen, denn zumindest zwei Partien wurden auf etwas seltsame Weise entschieden. In der ersten Partie lief noch alles normal ab – Zappa-Betreuer Erdogan Günes versuchte es wieder mit seiner gefürchteten g4-Variante im Damengambit/Halbslawisch. Dabei ließ er Zappa recht früh selbst agieren, doch Fritz verstand die Stellung offenbar besser und konnte sich einen schönen Sieg erspielen:

Zappa 2.1b x64 - Fritz 9

1.d4 d5 2.Sf3 Sf6 3.c4 e6 4.Sc3 c6 5.e3 Sbd7 6.Dc2 Ld6 7.g4 dxc4 8.Lxc4 0-0 9.Tg1 Sd5 10.Se4 Sb4 11.Db3 Le7 12.Ld2 a5 13.a3 a4 14.Dc3 b5 15.Lf1 Sd5 16.Dxc6 Ta7 17.Dc2 Tc7 18.Db1 b4 19.axb4 Sxb4 20.Txa4 Sc2+ 21.Kd1 Sb6 22.Ta2 Sb4 23.Ta5 Lb7 24.Sfg5 g6 25.h4 Ld5 26.Sf6+ Lxf6 27.Lxb4 Le7 28.Lc3



28...e5 29.Ld3 Sc4 30.Ta6 Dc8 31.Ta1 Td8 32.Ke1 Lf6 33.dxe5 Lxe5 34.h5 Lxc3+ 35.bxc3 Tb7 36.Dc2 Se5 37.La6



37...Lc4 38.Lxb7 Dxb7 39.Td1 Txd1+ 40.Dxd1 Sd3+ 41.Kd2 Dd5 42.Df3 Da5 43.Dd1 Sxf2 44.Db1 Dd8+ 45.Kc1 Dxg5 46.Db8+ Kg7 47.h6+ Dxh6 48.De5+ f6 49.Dc7+ Lf7 50.g5 Dh4 51.Dd6 Se4 52.Dd4 Df2 53.gxf6+ Sxf6 54.Td1 g5 55.Td2 Df5 56.Tc2 g4 57.Df4 Da5 58.e4 Lg6 59.Kb2 Db5+ 60.Ka3 Dc5+ 61.Ka2 h5 62.Td2 Dc4+ 63.Kb2 Db5+ 64.Kc1 Lxe4 65.Tb2 Dc4 66.De3 Df1+ 67.Kd2 Lf3 68.Dd4 Kf7 69.Da7+ Kg6 0-1

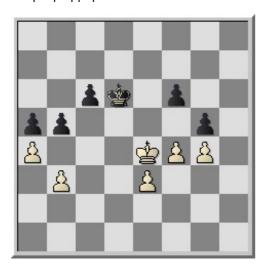
Partie online nachspielen

Die zweite Partie war schließlich von einem Bug in der Zappa-Engine gezeichnet, sie zog ab und zu in null Sekunden und bei Tiefe 8, obwohl sie den Zug des Gegners nicht erwartet hatte. Am Ende führte dieser Fehler sogar zum Verlust der

Partie:

Fritz 9 vs. Zappa 2.1b

8/8/2pk1p2/pp4p1/P3KPP1/1P2P3/8/8 b - - 0 41



Stellung bevor 41. ..Ke 6??

Das wirft die Partie einzügig weg, Fritz konnte mit dem Zug 42. Kd4 gewinnen (bxa4 statt Ke6 hätte übrigens ganz einfach Remis gehalten).

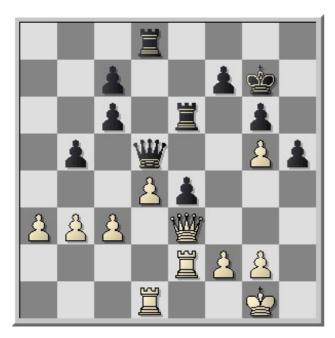
Nach zwei Partien lag Zappa also schon mit 0–2 hinten – kann man einen solchen Rückstand noch einmal aufholen? Erdo jedenfalls investierte einige Stunden an Arbeit in sein Eröffnungsbuch, um zumindest den "Anschlusstreffer" zum 1 –2 zu schaffen. Wieder kam seine g4-Variante (die Ursprungsidee stammt von den Großmeistern Schabalow und Schirow; Kasparow höchstpersönlich wandte sie in seinem Match gegen Deep Junior an) auf das Brett, diesmal jedoch wurden von Weiß 31 Züge aus dem Eröffnungsbuch gespielt! Das resultierende Endspiel sah Fritz noch als ausgeglichen an, doch Zappa konnte es relativ locker gewinnen.

Also zwei Partien in Folge, die entweder durch Engine-Bugs oder extensive Buchvorbereitung entschieden wurden – doch im Endeffekt glich sich das Ganze punktemäßig wieder aus. Im letzten Spiel agierten hingegen wieder die Engines (ohne Fehler). Fritz wusste wohl, dass ihm ein Remis zum Finaleinzug reichen würde, denn es wurde relativ rasch in ein remisliches Turmendspiel abgewickelt. Nach über 100 Zügen griff schließlich die 50-Züge-Regel – und Fritz stand mit seinem 2,5–1,5 Sieg über Zappa als erster Finalist fest!

Die zweite Halbfinal-Begegnung zwischen Rybka und Deep Shredder lief hingegen deutlich knapper ab. Nachdem die erste Partie Remis endete, ging Shredder mit einem Weißsieg in der zweiten Partie zunächst in Führung. Die Engines waren dabei schon recht früh auf sich selbst gestellt (Buchende nach 5 Zügen), doch Shredder ergriff bald die Initiative und schob Rybka nach einem Figurenopfer in sehenswerter Manier zusammen. Die Partie mit Kommentaren und Diagrammen von Kurt Utzinger gibt es HIER (unbedingt zum Nachspielen empfohlen). Auch die dritte Partie endete Remis, so dass im vierten Spiel unbedingt ein Schwarzsieg von Rybka her musste, um sich in den Tiebreak zu retten.

Deep Shredder 9 vs. Rybka 1.0 Beta

3r4/2p2pk1/2p1r1p1/1p1q2Pp/3Pp3/PPP1Q3/4RPP1/3R2K1 w - - 0 27



Stellung bevor 27. c4

Shredder will mit c4 am Damenflügel vorgehen und schätzt seine Chancen dort positiv ein. Nach bxc4 und b4 hat Schwarz zwar einen Tripelbauern auf der c-Linie, doch Weiß kommt trotzdem an diesem Flügel nicht weiter. Entscheidend ist hingegen, dass Schwarz in der Folge am Königsflügel vorgehen kann. Rybka sieht sich nach c4 bereits mit eineinhalb Bauerneinheiten im Vorteil, während Shredder seine Stellung mit +0.75 bewertet. Rybka behielt schließlich Recht und gewann die Partie.

Im Aktivschach-Tiebreak hingegen lief es genau spiegelbildlich zu den langen Partien: Hier ging Rybka sofort in Führung, so dass Shredder dann nach zwei nachfolgenden Remisen in der letzten Partie unbedingt gewinnen musste. Das gelang dem Titelverteidiger trotz zäher Abwehr des Newcomers auch, so dass im anschließenden "Sudden-Death-Modus" die erste Gewinnpartie entscheiden musste. Hier hatte Rybka als Erster die weißen Steine, so dass ein gewisser Ausgangsvorteil vorhanden war – und prompt nutzte die von Volker Göbel bediente Engine ihre Chance: In einer spannenden Kampfpartie musste sich der Vorjahressieger schließlich dem Neuling beugen und ihm für das Finale den Vortritt lassen!

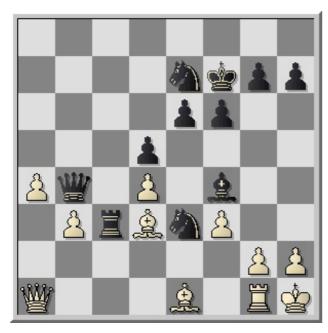
Sonderpreis - Halbfinale

Im Gegensatz zu den Halbfinalbegegnungen der Hauptrunde lief es beim Sonderpreis kurz vor dem Finale recht unspektakulär ab – zumindest auf die Ergebnisse bezogen. In beiden Begegnungen dominierte eine Engine ihr Gegenüber recht klar und konnte sich schließlich mit 2,5–0,5 für das Finale qualifizieren.

Im Aufeinandertreffen von Ktulu/Serfling und SmarThink/Schüle, Koppel war es stets Ktulu, der am Ende die Nase vorn hatte. Dabei kann man zwar nicht sagen, dass SmarThink chancenlos unterging, doch Ktulu hatte wohl in den entscheidenden Spielsituationen das bessere Stellungsverständnis. Bis auf die zweite Partie, welche wohl nie die Remisbreite verließ, lieferten sich beide einen harten Kampf. Dabei wurden alle Register gezogen, Höhen und Tiefen von beiden Programmen gleichermaßen durchlebt. Recht schön lässt sich dies an der dritten und letzten Partie veranschaulichen (achten Sie auf den Bewertungsverlauf):

Ktulu 7.5 - SmarThink 1.00

1.Sf3 d5 2.c4 c6 3.e3 Lf5 4.cxd5 cxd5 5.Sc3 e6 6.Db3 Dc7 7.Le2 Sc6 8.Sh4 Sh6 9.Sxf5 Sxf5 10.d4 Le7 11.0-0 a6 12.Ld2 Sd6 13.Ld3 b5 14.a4 Sc4 15.Le1 S6a5 16.Dc2 b4 17.Sa2 Db7 18.b3 Sa3 19.Db2 Sc6 20.f3 Ld6 21.Sc1 Dc7 22.Kh1 f6 23.Se2 Db6 24.Tc1 0-0 25.Sf4 Tfe8 26.Lf2 Tac8 27.Lg3 Se7 28.Dd2 Tc3 29.Txc3 bxc3 30.Dxc3 Tc8 31.Db2 Kf7 32.Te1 Db4 33.Tg1 Sc4 34.Db1 Sxe3 35.Lxa6 Tc2 36.Ld3 Tc3 37.Le1 Lxf4 38.Da1



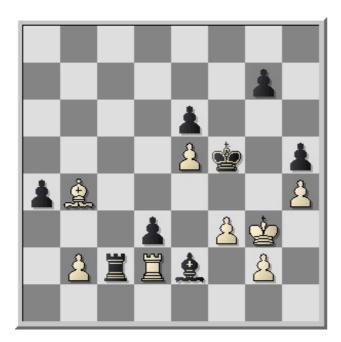
38...Txd3 39.Lxb4 Sc2 40.Db1 Sxb4 41.Td1 Txd1+ 42.Dxd1 Sec6 43.g3 Lc7 44.Dc1 Ld6 45.f4 g6 46.Dc3 f5 47.Kg2 h6 48.h3 Le7 49.Kf1 Ke8 50.Kg2 Kd7 51.Kh2 h5 52.Kg2 Ld8 53.Dc5 h4 54.Df8 hxg3 55.Kxg3 Lc7 56.Dg8 Se7 57.Da8 Sbc6 58.Kf2 Lxf4 59.b4 Lc7 60.b5 Sxd4 61.Da6 g5 62.b6 Le5 63.Db7+ Ke8 64.a5 Sdc6 65.Ke2 Sd8 66.Da8 Sec6 67.a6 Kd7 68.a7 Ld4 69.Db8 Sxb8 70.axb8D Lf6 71.Dc7+ Ke8 72.b7 Sxb7 73.Dxb7 Le5 74.Kd3 Ld6 75.Dg7 Lc5 76.Dxg5 Kf7 1-0

Partie online nachspielen

Nachdem Ktulu also als erster Sonderpreis-Finalist feststand, musste zwischen Spike und Hiarcs 9 der zweite Finalteilnehmer erspielt werden. Spike spielte dabei erstmals nicht in der frei erhältlichen 1.1-Version, sondern es kam eine interne Entwicklungsversion zum Zuge. Diese zeigte gegen Hiarcs ein enorm verbessertes Positionsverständnis, denn gleich zweimal nacheinander konnte der Newcomer den Altmeister positionell ausknocken. Am Ende entschied aber vielleicht dann doch der in entscheidenden Situationen bessere taktische Weitblick von Spike:

Hiarcs 9 vs. Spike 1.2x

8/6p1/4p3/4Pk1p/pB5P/3p1PK1/1PrRb1P1/8 b - - 0 41



Stellung bevor 41. ..Kxe5

Hiarcs schätzt die Stellung hier eher remislich ein. Nach Kxe5, Txc2 und dxc2 sieht es auf den ersten Blick wegen der ungleichfarbigen Läufer in der Tat nach einem Unentschieden aus. Der weiße Läufer stellt sich nach c1 und blockiert einfach den schwarzen Bauern. Doch Spike erkannte schon hier den richtigen Plan: Er geht einfach mit seinem König um den weißen b-Bauern herum auf das Feld b1 – damit ist der weiße Läufer kaltgestellt und geht verloren, ebenso wie die Partie.

In der dritten Partie hingegen schien Spike zu ahnen, dass ihm nur ein halber Punkt zum Einzug ins Finale fehlte. Es wurde schnell alles abgetauscht und schließlich stand ein Bauernendspiel auf dem Brett, das niemand mehr gewinnen konnte – remis.

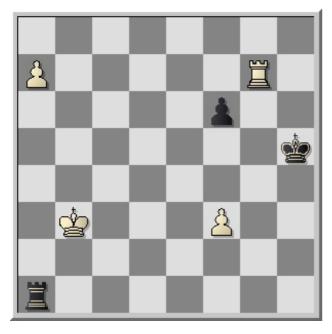
Hauptfeld - Finale

Wer hätte vor dem Turnier darauf gesetzt, dass sich im Finale Rybka und Fritz gegenüberstehen würden? Zugegeben, auf Rybka hätten wohl viele Computerschächer gewettet, ist diese Engine doch zurzeit der Konkurrenz deutlich überlegen. Aber Fritz? Wahrscheinlich hätten die meisten eher eine Mehrprozessorengine wie Deep Shredder oder Zappa als Finalist erwartet, vielleicht auch einen Fruit bzw. Toga. Doch Fritz war mit Ach und Krach durch die Vorrunde gekommen, hatte sich dann aber nach und nach steigern können. Ein gutes Omen? Noch konnte niemand ahnen, dass Fritz gerade im Finale zur absoluten Höchstform auflaufen würde!

Die erste Partie der beiden Finalisten endete mit einem Remis. Kurios war dabei, dass ein Endspiel aufs Brett kam, welches auf den ersten Blick nach einem Gewinn für Weiß aussieht:

Rybka 1.0 Beta vs. Fritz 9

8/P5R1/5p2/7k/8/1K3P2/8/r7 b - - 0 54



Stellung bevor 54. ..Kh6

Beide Engines sahen Weiß hier mit ca. drei Bauerneinheiten vorne, doch gewinnbar ist die Stellung bei bester Verteidigung von Schwarz anscheinend nicht.

Nach diesem Auftaktremis wurde die wohl spektakulärste Partie des Finales gespielt. Nach Verlassen des Eröffnungsbuches bewerteten die Gegner ihre Stellungen jeweils positiv für sich, es reichte teilweise so weit, dass sich beide mit +1 im Vorteil glaubten. Am Ende behielt jedoch Fritz Recht:

Fritz 9 - Rybka 1.0 Beta

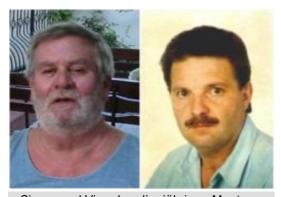
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0-0 Le7 6.Te1 b5 7.Lb3 d6 8.c3 0-0 9.h3 Lb7 10.d4 Te8 11.Sbd2 Lf8 12.a4 h6 13.Lc2 exd4 14.cxd4 Sb4 15.Lb1 c5 16.d5 Sd7 17.Ta3 c4 18.Sd4 Se5 19.axb5 axb5 20.Txa8 Dxa8 21.Sxb5 Tc8 22.b3 Sbd3 23.Te3 Sxc1 24.Dxc1 Da5 25.Sd4 c3 26.S2f3



Es ist sehr beeindruckend, wie Fritz in der Partie das Feld vor dem Bauern c3 als Lavierachse für seine Figuren nutzt, dabei sukzessive weitere Vorteile sammelt und schließlich das Endspiel gewinnt – geschlagen wird der schwarze Bauer bis zum Schluß nicht!

26...Da1 27.Se1 Le7 28.g3 Lf6 29.Sf5 Db2 30.Dc2 Da3 31.f4 Sg6 32.Kh2 Dc5 33.Sd3 Db6 34.Tf3 h5 35.Df2 Dd8 36.Lc2 Ta8 37.Sb4 Se7 38.Sxe7+ Dxe7 39.Lb1 Tc8 40.Dc2 g6 41.Dd1 Dc7 42.Sc2 Dc5 43.g4 hxg4 44.hxg4 Lg7 45.g5 La6 46.Se3 Ld4 47.b4 Db6 48.Sc2 Lg7 49.La2 Lb5 50.Lb3 Ta8 51.Kh1 Ld7 52.De1 Te8 53.Kg2 Lb5 54.Te3 Dc7 55.Dd1 Db8 56.Df3 Dc8 57.Kh1 Ld7 58.Kh2 Lg4 59.Df1 Dd7 60.Lc4 Ta8 61.Te1 De7 62.Dd3 Dc7 63.Kg2 Dc8 64.Lb3 Ld7 65.Df3 Dd8 66.Dg3 Lb5 67.f5 Le5 68.Dh4 f6 69.fxg6 Ta7 70.Se3 fxg5 71.Dh3 De8 72.Sg4 Tc7 73.Sh6+ Kf8 74.Df3+ Kg7 75.Th1 Dxg6 76.Sf5+ Kg8 77.Th6 De8 78.Lc2 Th7 79.Sxd6 Dd7 80.Sf5 Txh6 81.Sxh6+ Kg7 82.Sg4 Dd6 83.De3 Kf7 84.Dxg5 Lf4 85.Df5+ Kg7 86.Kf3 Lc1 87.Lb3 Df8 88.Dxf8+ Kxf8 89.Se3 Ke7 90.e5 Kd8 91.Sc2 Le8 92.d6 Lc6+ 93.Kg4 Ld7+ 94.e6 Lh6 95.exd7 Kxd7 96.Sd4 Ld2 97.Sf5 Kd8 98.La4 1-0

Partie online nachspielen



Sieger und Vize des diesjährigen Masters: Peter Schramm und Volker Göbel

Als die dritte Partie unentschieden endete, musste Rybka schließlich in der entscheidenden vierten Partie gewinnen, um die Entscheidung in den Tiebreak hinauszuzögern. Doch genau zum richtigen Zeitpunkt brachte Fritz erneut eine Glanzleistung in einer ähnlichen Eröffnungsvariante wie in Partie zwei. Nach 44 Zügen gab Bediener Volker Göbel (Selchenbach) für Rybka auf und gratulierte dem Turniersieger Peter Schramm (Berlin), unter dessen Führung Fritz es zum Gewinner des CSS-Online-Masters 2005/06 geschafft hatte!

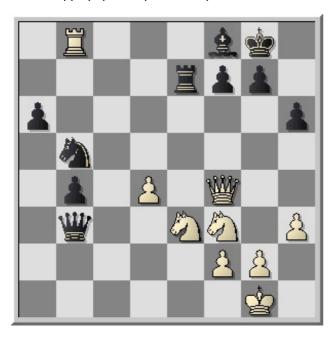
Sonderpreis - Finale

Auch die Finalbegegnung im Sonderpreis versprach einiges an Spannung: Ktulu 7.5 und Spike 1.1 liegen in der Spielstärke relativ dicht beieinander. Da jedoch eine interne Betaversion von Spike spielte, konnte niemand vorher erahnen, welchen Verlauf das Finale wohl nehmen würde.

In der ersten Partie entschied sich Ktulu für ein Qualitätsopfer, das auf den ersten Blick gut aussieht, aber im Endeffekt wohl besser hätte vermieden werden sollen:

Spike X vs. Ktulu 7.5

1R3bk1/4rpp1/p6p/1n6/1p1P1Q2/1q2NN1P/5PP1/6K1 w - - 0 34



Stellung bevor 34. Sf5

Ktulu gab im weiten Verlauf seinen Turm für einen der weißen Springer. Mit dem verbundenen Freibauernpaar am Damenflügel scheint genügend Kompensation vorhanden zu sein, aber Spike konnte zeigen, dass die Bauern hier nicht so viel wert sind wie zunächst angenommen. Im Endspiel gewann Spike schließlich die Partie und ging damit in Führung.

Spektakulär war auch das zweite Finalspiel, welches Chancen für beide Seiten bot. Am Ende einigte man sich allerdings dann doch friedlich – ein faires Ergebnis für diese schöne Partie:

Ktulu 7.5 - Spike 1.2x

1.Sf3 d5 2.d4 Sf6 3.c4 e6 4.Sc3 Le7 5.Lg5 h6 6.Lh4 0-0 7.e3 b6 8.Le2 Lb7 9.Lxf6 Lxf6 10.cxd5 exd5 11.b4 c6 12.0-0 Te8 13.Db3 a5 14.b5 c5 15.dxc5 bxc5 16.Tac1 a4 17.Dc2 Sd7 18.Sxa4 c4 19.Ld1 Se5 20.Sc5 Lc8 21.Dd2 Ta3 22.Sd4 Dd6 23.Sa4 Ld7 24.Sc3 Sd3 25.Tc2 Le5 26.Le2 Lxh2+ 27.Kh1 Sb4 28.Tb2 Le5 29.f4 Lf6 30.Tfb1 Dc5 31.b6 Sa6 32.b7 Tb8 33.Lf3 Da5 34.Tc1 Sc7 35.e4 Da7 36.e5 Le7 37.Lxd5 Sxd5 38.Sxd5 Lf8 39.Txc4 Txb7 40.Txb7 Dxb7 41.Sc3 Db6 42.Dc2 Da6 43.De2 Lg4 44.Dd3



Die ulkige weiße Figurenstellung und das schwarze Läuferpaar kompensieren den Mehrbauern.

 $44...g6\ 45.Kg1\ Ld7\ 46.Kh2\ Le7\ 47.Kh1\ Lf8\ 48.Kg1\ Lc5\ 49.Kh2\ Le7\ 50.Kg1\ Lf8\ 51.Kf2\ Lb4\ 52.Sc2\ Da7+\ 53.Kg3\ Txc3\ 54.Txc3\ Lxc3\ 55.Dxc3\ Dxc3\ Dx$

Partie online nachspielen

Die dritte Partie endete ebenfalls mit einem Unentschieden, war jedoch nicht so interessant wie die ersten beiden Spiele. Die letzte Begegnung schließlich hätte Ktulu gewinnen müssen, um seine Chancen zu wahren. Doch ein Mehrbauer im Endspiel reichte nicht zum Sieg – stattdessen patzte Ktulu irgendwo und verlor die Partie sogar noch. Am Ende lautete das Ergebnis also 3–1 für Spike, der damit den Sonderpreis gewann!

Performanceauswertung und Fazit

Auch in diesem Jahr hat das Turnier allen Beteiligten viel Spaß gemacht. Wie immer gab es große Siege, bittere Niederlagen, geniale Züge, grobe Patzer, Killer- und Harakiri-Varianten, Bugs und Features – eben alles, was zum Computerschach dazugehört. Das Masters hat mit Fritz 9 unter der Betreuung von Peter Schramm wieder einmal einen würdigen Sieger gefunden. Und auch diesmal galt wieder: Die Favoriten konnten das Turnier nicht gewinnen und der Sieger des vergangenen Jahres seinen Titel nicht verteidigen. Eigentlich schön, dass so ein Turnier nicht zwingend von der allerstärksten Engine gewonnen wird; es gehört eben auch Glück dazu.

Erwähnt seien noch die Ergebnisse der Spiele um Platz drei und der Begegnung der Finalverlierer aus Hauptrunde und Sonderpreis:

Hauptrunde - Spiel um Platz 3:

Deep Shredder 9 vs. Zappa 2,5-0,5

Sonderpreis - Spiel um Platz 3:

Hiarcs 9 vs. SmarThink 1.0 3-1

Spiel der Finalverlierer:

Rybka 1.0 Beta vs. Ktulu 7.5 3-0

Titelverteidiger Zor_champ konnte mit Deep Shredder also immerhin noch den dritten Platz erringen, Altmeister Hiarcs 9 erkämpfte sich Rang drei beim Sonderpreis. Rybka-Bediener Volker Göbel konnte sich durch seinen glatten Sieg über den Sonderpreis-Finalisten Ktulu noch in die Preisränge vorspielen – ein schöner Trost für das verlorene Finale. Zur besseren Übersicht der K.-o.-Runden gibt es nachfolgend einen Verlaufsplan aus Hauptrunde und Sonderpreis.



Die K.-o.-Runde der Hauptrunde



Die KO-Runde des Sonderpreises

Die Performanceauswertung der einzelnen Programme wurde von Horst Wandersleben bereitgestellt. Diesmal sind also die Leistungen der teilweise doppelt und dreifach besetzten Engines zusammengefasst worden und nicht mehr nach Bediener getrennt aufgeführt:

Startwert für die Elo-Berechnung ist 2600.

	Program	Elo	+	-	Games	Score	Av.Op.	Draws
1	Rybka 1.0 Beta	2754	104	101	33	68.2%	2621	33.3%
2	Fritz 9	2729	79	77	51	63.7%	2631	37.3%
3	Deep Shredder 9	2704	68	67	64	57.0%	2654	39.1%
4	Fruit 05/11/03	2691	80	79	50	62.0%	2606	36.0%
5	Deep Gandalf 7.0-64	2691	84	83	45	60.0%	2620	35.6%
6	Toga II 1.1	2676	86	85	40	57.5%	2624	40.0%
7	Spike 1.1/1.2X	2658	78	76	43	62.8%	2567	46.5%

_								
8	Deep Junior 9	2654	91	89	32	57.8%	2599	46.9%
9	Zappa 2.1b x64 WM	2646	75	75	47	54.3%	2617	44.7%
10	The King 3.33	2626	100	100	28	53.6%	2601	42.9%
11	HiarcsX	2621	108	110	17	47.1%	2642	58.8%
12	Shredder 7.04	2600	128	126	21	54.8%	2567	33.3%
13	Deep Fritz 8	2595	110	115	14	46.4%	2620	64.3%
14	SmarThink 1.00	2583	79	80	38	48.7%	2592	50.0%
15	Ruffian 2.1.0	2576	85	86	27	48.1%	2589	59.3%
16	Deep Junior 8.ZX	2573	144	148	14	42.9%	2623	42.9%
17	Ktulu 7.5	2570	73	74	42	45.2%	2604	52.4%
18	Loop List	2570	101	101	24	50.0%	2570	50.0%
19	Hiarcs 9	2564	114	114	31	48.4%	2575	19.4%
20	Pro Deo 1.1	2553	105	106	25	46.0%	2581	44.0%
21	Spike 1.0 X	2542	100	102	24	41.7%	2601	50.0%
22	Scorpio 1.6	2539	124	127	17	41.2%	2601	47.1%
23	Deep Sjeng	2536	174	182	14	39.3%	2611	21.4%
24	Gandalf 6.00	2529	125	126	17	47.1%	2549	47.1%
25	Little Goliath Evol.	2499	109	112	23	39.1%	2575	43.5%
26	Crafty 20.01	2497	108	123	17	32.4%	2625	52.9%
27	Chess Tiger 15	2490	108	111	35	35.7%	2592	20.0%
28	The Baron 1.7.1Beta	2370	195	223	14	17.9%	2635	21.4%
29	SOS 5 for Arena	2354	152	170	17	20.6%	2589	29.4%
30	Diep Beta	2330	195	223	14	17.9%	2595	21.4%
31	Homer 1.1 Beta2	2042	320	27	14	3.6%	2615	7.1%

Zum Schluss sei noch darauf hingewiesen, dass das Turnier diesmal sehr harmonisch ablief und Streitfälle so gut wie gar nicht auftraten. Besonders hervorzuheben ist, dass viele der erfahrenen Bediener bereit waren, den weniger versierten Teilnehmern Hilfestellung bei Verbindungsabbrüchen o.ä. zu geben. Alles in allem also mal wieder eine rundum gelungene Sache. Deshalb können es schon jetzt einige Teilnehmer gar nicht erwarten, bis es beim nächsten Masters am Ende des Jahres wieder heißen wird: "Ladies and Gentlemen, start your engines!" (Timo Klaustermeyer)

alle Partien dieses Artikels als PGN herunterladen